

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B1)

(11) 特許番号

特許第6879591号
(P6879591)

(45) 発行日 令和3年6月2日(2021.6.2)

(24) 登録日 令和3年5月7日(2021.5.7)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 5 2 0

A 6 3 F 13/533 (2014.01)

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/812 (2014.01)

A 6 3 F 13/812 A

請求項の数 12 (全 81 頁)

(21) 出願番号 特願2019-217534 (P2019-217534)

(22) 出願日 令和1年11月29日(2019.11.29)

審査請求日 令和2年1月28日(2020.1.28)

特許法第30条第2項適用 令和1年7月28日 ウェ
ブサイト ([https://twitter.com、
https://twitter.com/pawa__
app573/status/11553270159
66269445](https://twitter.com/app573/status/1155327015966269445)) にて公開

(73) 特許権者 506113602

株式会社コナミデジタルエンタテインメン
ト

東京都中央区銀座一丁目11番1号

(74) 代理人 100090273

弁理士 國分 孝悦

(74) 代理人 100117857

弁理士 南林 薫

(72) 発明者 沖塩 豊武

東京都港区赤坂九丁目7番2号

(72) 発明者 三浦 陵介

東京都港区赤坂九丁目7番2号

審査官 西村 民男

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 プログラム、ゲーム制御方法、ゲーム装置およびゲームシステム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

関連付け可能な上限を有する第1のオブジェクトに、第2のオブジェクトを、関連付けるゲームを実行するためのプログラムであって、

構成数量が異なり得る第2のオブジェクトが、それぞれ関連付けられた複数の選択肢の何れかをユーザに選択させる選択処理と、

前記ユーザに選択された選択肢に関連付けられた第2のオブジェクトを、前記第1のオブジェクトの前記上限と、既に前記第1のオブジェクトに関連付けられた第2のオブジェクトの構成数量との関係において前記ユーザに選択された選択肢に関連付けられた第2のオブジェクトの構成数量を分けずに関連付け可能な場合に前記第1のオブジェクトに関連付け

10

ける関連付け処理と、
前記選択処理と前記関連付け処理とが繰り返して実行され、所定の終了条件が満たされるまでの間に前記関連付け処理により前記第1のオブジェクトに関連付けられた前記第2のオブジェクトに応じて特典を付与する特典付与処理と、をコンピュータに実行させ、

前記選択処理では、

前記複数の選択肢の何れかが選択されることで、前記複数の選択肢に新たに第2のオブジェクトを関連付けることを特徴とするプログラム。

【請求項2】

前記特典付与処理では、

前記所定の終了条件が満たされるまでの間に前記関連付け処理により前記第1のオブジ

20

ェクトに関連付けられた前記第 2 のオブジェクトの構成数量が大きいほど、より価値の高い特典を付与することを特徴とする請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

前記第 2 のオブジェクトを関連付ける前記第 1 のオブジェクトが複数あり、
前記関連付け処理では、

前記選択処理においてユーザにより選択された選択肢に関連付けられた前記第 2 のオブジェクトを、複数の前記第 1 のオブジェクトの何れかに関連付けることを特徴とする請求項 1 または 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記第 2 のオブジェクトには、複数の属性の何れかが関連付けられており、
前記特典付与処理では、

前記所定の終了条件が満たされるまでの間に前記関連付け処理により前記第 1 のオブジェクトに関連付けられた前記第 2 のオブジェクトの属性および構成数量に応じて特典を付与することを特徴とする請求項 1 ないし 3 の何れか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記関連付け処理では、

前記選択処理においてユーザにより選択された選択肢に関連付けられた前記第 2 のオブジェクトを、所定の手順に基づいて複数の前記第 1 のオブジェクトの何れかに関連付けることを特徴とする請求項 1 ないし 4 の何れか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 6】

前記特典付与処理では、

前記所定の終了条件が満たされるまでの間に前記関連付け処理により前記第 1 のオブジェクトに関連付けられた前記第 2 のオブジェクトが前記第 1 のオブジェクトの前記上限に対して所定の割合以上で関連付けられている場合に、特典を追加して付与することを特徴とする請求項 1 ないし 5 の何れか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 7】

前記関連付け処理では、

前記選択処理においてユーザにより選択された選択肢に関連付けられた前記第 2 のオブジェクトの属性と、当該選択肢に関連付けられた特典付与要素の属性とが一致する条件を満たす場合には、当該条件を満たさない場合よりも大きい構成数量の前記第 2 のオブジェクトを前記第 1 のオブジェクトに関連付け可能にすることを特徴とする請求項 1 ないし 6 の何れか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 8】

前記関連付け処理では、

前記条件を満たす場合には、前記関連付け処理により既に前記第 1 のオブジェクトに関連付けられた前記第 2 のオブジェクト、および前記関連付け処理により関連付ける前記第 2 のオブジェクトの少なくとも何れかを圧縮することにより、

当該条件を満たさない場合よりも大きい構成数量の前記第 2 のオブジェクトを前記第 1 のオブジェクトに関連付け可能にすることを特徴とする請求項 7 に記載のプログラム。

【請求項 9】

前記特典付与処理は、

前記第 2 のオブジェクトの前記複数の属性のそれぞれに対して予め設定された情報に基づいて、前記所定の終了条件が満たされるまでの間に前記関連付け処理により前記第 1 のオブジェクトに関連付けられた前記第 2 のオブジェクトに応じた特典の価値を変化させる請求項 4 に記載のプログラム。

【請求項 10】

サーバ装置またはゲーム装置において、関連付け可能な上限を有する第 1 のオブジェクトに、第 2 のオブジェクトを、関連付けるゲームを制御するゲーム制御方法であって、

構成数量が異なり得る第 2 のオブジェクトが、それぞれ関連付けられた複数の選択肢の何れかをユーザに選択させる選択処理と、

10

20

30

40

50

前記ユーザに選択された選択肢に関連付けられた第2のオブジェクトを、前記第1のオブジェクトの前記上限と、既に前記第1のオブジェクトに関連付けられた第2のオブジェクトの構成数量との関係において前記ユーザに選択された選択肢に関連付けられた第2のオブジェクトの構成数量を分けずに関連付け可能な場合に前記第1のオブジェクトに関連付ける関連付け処理と、

前記選択処理と前記関連付け処理とが繰り返して実行され、所定の終了条件が満たされるまでの間に前記関連付け処理により前記第1のオブジェクトに関連付けられた前記第2のオブジェクトに応じて特典を付与する特典付与処理と、を有し、

前記選択処理では、

前記複数の選択肢の何れかが選択されることで、前記複数の選択肢に新たに第2のオブジェクトを関連付けることを特徴とするゲーム制御方法。

10

【請求項11】

関連付け可能な上限を有する第1のオブジェクトに、第2のオブジェクトを、関連付けるゲームを実行するゲーム装置であって、

構成数量が異なり得る第2のオブジェクトが、それぞれ関連付けられた複数の選択肢の何れかをユーザに選択させる選択手段と、

前記ユーザに選択された選択肢に関連付けられた第2のオブジェクトを、前記第1のオブジェクトの前記上限と、既に前記第1のオブジェクトに関連付けられた第2のオブジェクトの構成数量との関係において前記ユーザに選択された選択肢に関連付けられた第2のオブジェクトの構成数量を分けずに関連付け可能な場合に前記第1のオブジェクトに関連付ける関連付け手段と、

20

前記選択手段による処理と前記関連付け手段による処理とが繰り返して実行され、所定の終了条件が満たされるまでの間に前記関連付け手段により前記第1のオブジェクトに関連付けられた前記第2のオブジェクトに応じて特典を付与する特典付与手段と、を有し、

前記選択手段は、

前記複数の選択肢の何れかが選択されることで、前記複数の選択肢に新たに第2のオブジェクトを関連付けることを特徴とするゲーム装置。

【請求項12】

関連付け可能な上限を有する第1のオブジェクトに、第2のオブジェクトを、関連付けるゲームを実行するゲームシステムであって、

30

構成数量が異なり得る第2のオブジェクトが、それぞれ関連付けられた複数の選択肢の何れかをユーザに選択させる選択手段と、

前記ユーザに選択された選択肢に関連付けられた第2のオブジェクトを、前記第1のオブジェクトの前記上限と、既に前記第1のオブジェクトに関連付けられた第2のオブジェクトの構成数量との関係において前記ユーザに選択された選択肢に関連付けられた第2のオブジェクトの構成数量を分けずに関連付け可能な場合に前記第1のオブジェクトに関連付ける関連付け手段と、

前記選択手段による処理と前記関連付け手段による処理とが繰り返して実行され、所定の終了条件が満たされるまでの間に前記関連付け処理により前記第1のオブジェクトに関連付けられた前記第2のオブジェクトに応じて特典を付与する特典付与処理と、を有し、

40

前記選択手段は、

前記複数の選択肢の何れかが選択されることで、前記複数の選択肢に新たに第2のオブジェクトを関連付けることを特徴とするゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、プログラム、ゲーム制御方法、ゲーム装置およびゲームシステムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、一方のオブジェクトに他方のオブジェクトを関連付けるゲームが知られている。

50

特許文献 1 には、ユーザにより同じ属性のブロックが所定数隣接して配置された場合に、当該ブロックが消去され、消去されたブロックの数に応じてスコアが加算されるゲームシステムが開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2010 - 088664 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

10

しかしながら、特許文献 1 に開示されたゲームシステムでは、ユーザはスコアが加算されるようにブロックを隙間なく配置することに専念しがちになるために、興趣性が限定されてしまう。

【0005】

本発明は前述の問題点を鑑み、ゲームの興趣性を向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明に係るプログラムは、関連付け可能な上限を有する第 1 のオブジェクトに、第 2 のオブジェクトを、関連付けるゲームを実行するためのプログラムであって、構成数量が異なり得る第 2 のオブジェクトが、それぞれ関連付けられた複数の選択肢の何れかをユーザに選択させる選択処理と、前記ユーザに選択された選択肢に関連付けられた第 2 のオブジェクトを、前記第 1 のオブジェクトの前記上限と、既に前記第 1 のオブジェクトに関連付けられた第 2 のオブジェクトの構成数量との関係において前記第 1 のオブジェクトに関連付け可能である場合に、前記第 1 のオブジェクトに関連付ける関連付け処理と、前記選択処理と前記関連付け処理とが繰り返して実行され、所定の終了条件が満たされるまでの間に前記関連付け処理により前記第 1 のオブジェクトに関連付けられた前記第 2 のオブジェクトに応じて特典を付与する特典付与処理と、をコンピュータに実行させるためのプログラムである。

20

【図面の簡単な説明】

【0007】

30

【図 1】イベントデッキの表示画面の例を示す図である。

【図 2】主人公キャラクタを投手として場合の能力一覧画面の一例を示す図である。

【図 3】主人公キャラクタを投手として場合の能力一覧画面の一例を示す図である。

【図 4】一般的なメイン画面の一例を示す図である。

【図 5】練習が選択された場合の一般的な練習画面の一例を示す図である。

【図 6】基本能力を上昇させるための設定画面の一例を示す図である。

【図 7】特殊能力を取得させるための設定画面の一例を示す図である。

【図 8】本実施形態に係るメイン画面の一例を示す図である。

【図 9 A】倉庫のオブジェクトの一例を示す図である。

【図 9 B】倉庫に配置した積荷のオブジェクトの一例を示す図である。

40

【図 9 C】倉庫に配置した積荷のオブジェクトの一例を示す図である。

【図 10】積荷の属性 T B L の一例を示す図である。

【図 11】船積みボーナスの条件を満たした状態の練習画面の一例を示す図である。

【図 12】船積みタッグ練習の条件を満たした状態の練習画面の一例を示す図である。

【図 13】出航するときの出航画面の一例を示す図である。

【図 14 A】出航先を選択するときの出航先マップ画面の一例を示す図である。

【図 14 B】出航不可になったときの出航先マップ画面の一例を示す図である。

【図 15】特典が付与されるときの特典付与画面の一例を示す図である。

【図 16】更新された出航先マップ画面の一例を示す図である。

【図 17】ゲームシステムの全体的な構成の一例を示す図である。

50

【図 18】ゲーム装置の機能構成の一例例を示す図である。

【図 19 A】ゲーム装置による基本的な処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図 19 B】ゲーム装置による基本的な処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図 20】積荷に関する処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図 21】出航に関する処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図 22】練習 T B L の一例を示す図である。

【図 23】売値 T B L の一例を示す図である。

【図 24 A】出航先関連情報の一例を示す図である。

【図 24 B】出航先関連情報の一例を示す図である。

【図 24 C】出航先関連情報の一例を示す図である。

10

【図 25 A】積荷積載情報の一例を示す図である。

【図 25 B】積荷積載情報の一例を示す図である。

【図 25 C】積荷積載情報の一例を示す図である。

【図 25 D】積荷積載情報の一例を示す図である。

【図 26 A】積荷表示情報の一例を示す図である。

【図 26 B】積荷表示情報の一例を示す図である。

【図 26 C】積荷表示情報の一例を示す図である。

【図 27 A】特典付与情報の一例を示す図である。

【図 27 B】特典付与情報の一例を示す図である。

【図 27 C】特典付与情報の一例を示す図である。

20

【図 27 D】特典付与情報の一例を示す図である。

【図 28】選択肢関連情報の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

以下、本発明の実施形態について、図面を参照しながら説明する。

【0009】

[1 . ゲームの説明]

以下、本発明を適用するのに好適なゲームの概要について説明する。ゲームの概要については、後述するゲーム装置上のタッチパネルを搭載した液晶表示パネルに表示される画面を用いて説明する。

30

【0010】

本実施形態のゲームは主に野球ゲームに関するものである。本実施形態のゲームは、目的に応じた複数のパートとして、育成パート、対戦パート、入手パート、強化パートから構成される。育成パートは、キャラクタを育成するパートである。本実施形態では、育成パートにおいて、投手または野手（捕手も含む）のキャラクタを育成する。対戦パートは、育成パートで育成したキャラクタを用いて対戦を行うパートである。本実施形態では、対戦パートにおいて、育成パートで育成した投手および野手のキャラクタを含む野球チームで他のチームと試合を行う。入手パートは、育成パートでキャラクタを育成するときに利用できるキャラクタ（後述するイベントキャラクタ）を入手可能なパートである。強化パートは、入手パートで入手したイベントキャラクタ同士を合成などすることでイベント

40

【0011】

以下、ゲームの中の育成パートについて詳細に説明する。

育成パートでは、育成対象となる主人公キャラクタが高校で野球の練習をし、様々なイベントを経て主人公キャラクタが投手または野手として育成される。なお、本実施形態の育成パートでは複数のシナリオが用意されており、シナリオによって進学する高校が異なっている。本実施形態のゲームでは、ユーザがその中の 1 つのシナリオを選択することにより、主人公キャラクタが進学する高校が決定される。

【0012】

シナリオが選択されると、まず、ユーザは主人公キャラクタの基本情報を決定する。基

50

本情報としては、主人公キャラクタの名前、主人公キャラクタのポジション、主人公キャラクタの利き腕、主人公キャラクタの打撃フォーム、主人公キャラクタが投手である場合はさらに投球フォームを決定する。主人公キャラクタのポジションでは、投手、捕手、一塁手、二塁手、三塁手、遊撃手、外野手から選択する。以下、投手以外のポジションについては野手として説明する。主人公キャラクタの利き腕では、右投げか左投げかを選択するとともに、右打ち、左打ち、両打ち（スイッチヒッター）の何れかを選択する。主人公キャラクタの打撃フォームでは、スタンダード、オープンスタンスなど複数種類の中からユーザは選択する。また、投球フォームでは、オーバースロー、スリークウォーター、サイドスロー、アンダースローなど複数種類の中からユーザは選択する。また、主人公キャラクタの基本情報を決定する際に、予め設定された基本情報を最初に画面に表示するようにし、ユーザがその基本情報を変更するようにしてもよい。

10

【 0 0 1 3 】

主人公キャラクタの基本情報が決定されると、次にイベントデッキの設定が行われる。ここでイベントデッキとは、主人公キャラクタが進学する高校において一緒に練習等を行うチームメイトとなるイベントキャラクタを設定するためのデッキである。なお、イベントキャラクタとは、主人公キャラクタの育成過程においてイベントが発生することにより主人公キャラクタの育成に影響を及ぼす（ユーザにとって有利な効果を及ぼす）キャラクタであり、ユーザは所持するイベントキャラクタの中からイベントデッキに設定するイベントキャラクタを選択する。なお、イベントキャラクタは対戦モードでの勝利報酬で獲得したり、抽選によって獲得したりすることができる。また、育成パートでのシナリオを開始する前に、ユーザはイベントキャラクタのレベルを予め上げておくことができる。イベントキャラクタのレベルが高いほど、練習による主人公キャラクタの能力の上昇値や主人公キャラクタに対する初期評価などが高くなるため、シナリオを有利に進めることができる。

20

【 0 0 1 4 】

図 1 には、イベントデッキの表示画面 G 1 0 0 の例を示す。イベントデッキを設定する際には、図 1 に示す表示画面 G 1 0 0 が表示される。表示領域 A 1 1 0 にはデッキ名が表示される。ユーザはイベントデッキ内でのイベントキャラクタの組み合わせを、育成パートでのシナリオを開始する前に予め登録することができる。変更ボタン B 1 1 0 1 は、デッキ名を変更するためのボタンである。

30

【 0 0 1 5 】

表示領域 A 1 1 2 には、選択されたイベントキャラクタが表示される。イベントデッキには最大で 6 人のイベントキャラクタを設定することができる。なお、イベントキャラクタはユーザが所持するイベントキャラクタから選択されるが、一部を他のユーザが所持するイベントキャラクタを選択できる。例えばシナリオの種類によってはそのシナリオを有利に進めるのに必要なイベントキャラクタを所持していない場合がある。そのような場合であっても他のユーザが所持するイベントキャラクタを選択できると、ユーザはそのシナリオにおいても有利に進めることができ、ユーザはそのシナリオでもゲームを楽しむことができる。

40

【 0 0 1 6 】

表示領域 A 1 1 1 には、それぞれのイベントキャラクタのレアリティが表示される。レアリティとは、入手しにくさを表すものであり、レアリティの種類としては、「ノーマル（N）」、「パワフルノーマル（PN）」、「レア（R）」、「パワフルレア（PR）」、「スーパーレア（SR）」、「パワフルスーパーレア（PSR）」の 6 種類がある。N、PN、R、PR、SR、PSR の順にレアリティが高くなり、レアリティが高いほどイベントが発生した場合など主人公キャラクタを育成する際の恩恵が大きくなる。また、表示領域 A 1 1 3 には、そのイベントキャラクタのレベルが表示される。

【 0 0 1 7 】

また、イベントキャラクタには、それぞれ得意練習が関連付けられている場合があり、所定の条件を満たした状態で、そのイベントキャラクタの得意練習で主人公キャラクタと

50

ともに練習を行うと、主人公キャラクタはそのイベントキャラクタから能力のコツを教わったりイベントが発生したりする。なお、所定の条件については後述する。

【0018】

表示領域A114には、イベントキャラクタの得意練習の一覧が表示され、練習の種類は、「打撃」、「筋力」、「走塁」、「肩力」、「球速」、「コントロール」、「スタミナ」、「変化球」、「守備」、「メンタル」から構成される。イベントデッキにイベントキャラクタが設定されると、表示領域A115に得意練習となるイベントキャラクタの倍数が表示される。図1に示す例では、打撃を得意練習とするイベントキャラが1人、筋力を得意練習とするイベントキャラが2人、走塁を得意練習とするイベントキャラが1人、肩力を得意練習とするイベントキャラが1人、メンタルを得意練習とするイベントキャラが1人設定されていることを示している。なお、イベントキャラクタの得意練習は2種類以上あってもよく、2種類以上の得意練習があるイベントキャラクタがイベントデッキに設定された場合には、表示領域A115に表示される合計数がその分大きくなる。

10

【0019】

以上のようにイベントデッキへのイベントキャラクタの設定が完了すると、次にゲームアイテムの選択が行われる。ゲームアイテムは対戦モードでの勝利報酬で獲得したり、抽選によって獲得したりすることができ、ユーザは最大2つのゲームアイテムを育成パートで 사용할 ことができる。ゲームアイテムの種類としては、イベント発生率を上昇させるためのアイテムや、体力を回復させるためのアイテム、ケガの発生率を下げるアイテムなどがある。

20

【0020】

以上のようにゲームアイテムの選択まで終了すると、シナリオが開始される。ここで、シナリオの内容を説明する前に、育成される主人公キャラクタの能力値について説明する。図2には、主人公キャラクタを野手として育成した場合の能力一覧画面G200の一例を示す。表示領域A210には、主人公キャラクタが表示される。なお、主人公キャラクタ容姿は、主人公キャラクタの基本情報を決定する際に決定されるが、主人公キャラクタの育成後に変更できる。

【0021】

表示領域A211には、主人公キャラクタの名前が表示される。主人公キャラクタの名前は、主人公キャラクタの基本情報を決定する際に決定されるが、主人公キャラクタの育成後に変更できる。表示領域A212には、主人公キャラクタのポジションの番号が表示される。ポジションが捕手の場合は2、一塁手の場合は3、二塁手の場合は4、三塁手の場合は5、遊撃手の場合は6、レフトの場合は7、センターの場合は8、ライトの場合は9が表示される。

30

【0022】

表示領域A213には、主人公キャラクタの打撃フォームおよび利き腕が表示され、主人公キャラクタの基本情報を決定する際に決定される。表示領域A214には、主人公キャラクタのポジションが表示され、主人公キャラクタの基本情報を決定する際に決定される。なお、主人公キャラクタを複数のポジションで守備できるように育成することも可能であり、その場合には複数のポジションを表示できる。

40

【0023】

表示領域A215～A221には、野手としての基本能力が表示される。なお、表示領域A216～A221に表示させる基本能力は、S、A、B、C、D、E、F、Gの8段階の評価ランクで表示され、能力値が90以上の場合はS、80～89の場合はA、70～79の場合はB、60～69の場合はC、50～59の場合はD、40～49の場合はE、20～39の場合はF、19以下の場合はGとなる。

【0024】

表示領域A215には、「弾道」に関する基本能力が表示され、評価ランクとして1～4の数値で表される。数値が高いほど打撃での打球の軌道が高くなり、本塁打が出やすくなる。表示領域A216には、「ミート」に関する基本能力が表示され、「ミート」の能

50

力が高いほどバットをボールに当てやすく、ヒットが出やすくなる。表示領域 A 2 1 7 には、「パワー」に関する基本能力が表示され、「パワー」の能力が高いほど打撃で長打が出やすくなる。表示領域 A 2 1 8 には、「走力」に関する基本能力が表示され、「走力」の能力が高いほど走塁が速くなり、内野安打が出やすくなる。表示領域 A 2 1 9 には、「肩力」に関する基本能力が表示され、「肩力」の能力が高いほど守備でボールを速く送球することができる。表示領域 A 2 2 0 には、「守備力」に関する基本能力が表示され、「守備力」の能力が高いほど守備範囲が広がる。表示領域 A 2 2 1 には、「捕球」に関する基本能力が表示され、「捕球」の能力が高いほど守備で上手に捕球しやすく、エラーが発生しにくくなる。

【 0 0 2 5 】

10

表示領域 A 2 2 2 には、主人公キャラクタが保持する特殊能力の一覧が表示され、表示領域 A 2 2 2 1 には、「野手能力」と表示される。表示領域 A 2 2 2 2 には、特殊能力が表示され、図 2 に示す例では、主人公キャラクタは、「内野安打」、「代打」、「インコース」、「送球」、「調子安定」の 5 種類の特殊能力を保持している。つまり、主人公キャラクタは、内野安打が出やすく、代打で登場する場合は能力値がアップし、打撃では「インコース」が得意で、守備時は送球する方向が正確で、調子が安定していることを示している。

【 0 0 2 6 】

続いて図 3 には、主人公キャラクタを投手として育成した場合の能力一覧画面 G 2 0 0 の一例を示す。なお、図 2 に示す野手の場合と重複する内容については説明を省略する。なお、投手の場合は表示領域 A 2 1 2 には主人公キャラクタのポジションの番号である「1」が表示される。

20

【 0 0 2 7 】

表示領域 A 3 1 0 には、主人公キャラクタの投球フォームおよび利き腕が表示され、主人公キャラクタの基本情報を決定する際に決定される。表示領域 A 3 1 1 には「投手」が表示される。

【 0 0 2 8 】

表示領域 A 3 1 2 には、「球速」に関する基本能力が表示され、直球を投げた場合の最高球速が表示される。また、表示領域 A 3 1 3、A 3 1 4 に表示される基本能力は、野手の場合と同様に S、A、B、C、D、E、F、G の 8 段階で表示され、能力値が 9 0 以上の場合は S、8 0 ~ 8 9 の場合は A、7 0 ~ 7 9 の場合は B、6 0 ~ 6 9 の場合は C、5 0 ~ 5 9 の場合は D、4 0 ~ 4 9 の場合は E、2 0 ~ 3 9 の場合は F、1 9 以下の場合は G となる。

30

【 0 0 2 9 】

表示領域 A 3 1 3 には、「コントロール」に関する基本能力が表示され、「コントロール」の能力が高いほど失投が発生しにくく、狙ったコースへ投球しやすくなる。表示領域 A 3 1 4 には、「スタミナ」に関する基本能力が表示され、「スタミナ」の能力が高いほど疲れにくくなり、試合後半で能力が下がりにくくなる。

【 0 0 3 0 】

表示領域 A 3 1 5 には、主人公キャラクタが会得した変化球の種類および変化量を示している。図 3 に示す例では、主人公キャラクタはストレート（直球）以外に「スライダー」と「フォーク」を投げることができ、変化球を投げた場合の変化量が中程度であること示している。

40

【 0 0 3 1 】

表示領域 A 3 1 6 には、主人公キャラクタが保持する特殊な能力の一覧が表示され、表示領域 A 3 1 6 1 には、「投手能力」と表示される。表示領域 A 3 1 6 2 には、特殊能力が表示され、図 3 に示す例では、主人公キャラクタは、「重い球」、「奪三振」、「根性」、「打たれ強さ」の 4 種類の特殊能力を保持している。つまり、主人公キャラクタは、球質の重いボールを投げ、バッターから三振を奪いやすく、疲れた場合も根性で投げ抜くことができ、ヒットを打たれても動揺しにくいことを示している。

50

【 0 0 3 2 】

次に、シナリオの内容の詳細について説明する。前述したように育成パートでは、複数のシナリオが用意されており、まず、これらのシナリオで共通する内容について説明する。いずれのシナリオも4つのセクションで構成され、第1セクションから第3セクションは、それぞれ12ターンで構成され、第4セクションのみ15ターンで構成されている。ユーザは1ターンごとに練習内容を選択したり主人公キャラクタを休ませたりすることができる。なお、第4セクションの途中から高校野球の予選および甲子園での高校野球の試合が含まれるため、途中で試合に負けて敗退となった場合には、強制的に第4セクションは終了する。

【 0 0 3 3 】

各セクションの各ターンでは、主人公キャラクタの他に複数のチームメイトが登場し、主人公キャラクタの育成効果に大きな影響を及ぼす。チームメイトには、イベントデッキに設定されたイベントキャラクタと、そのシナリオ固有で予め定められたイベントキャラクタと、その他のデフォルトキャラクタ（非イベントキャラクタ）とが含まれる。なお、そのシナリオ固有で予め定められたイベントキャラクタと同じキャラクタをイベントデッキに設定することもできる。

【 0 0 3 4 】

また、1つのターンを挟んで午前イベントと午後イベントが発生する場合があります。発生するイベントには、シナリオ固有のシナリオイベントと、イベントデッキに設定されたイベントキャラクタによるイベントキャラクタイベントと、シナリオ固有で予め定められたイベントキャラクタによるイベントキャラクタイベントとがある。シナリオ固有のシナリオイベントでは、主にそのシナリオ固有で予め定められたイベントキャラクタが登場する。イベントが午前に発生するか午後に発生するかは、シナリオイベントの内容およびイベントキャラクタによって予め決定されており、各イベントの発生条件はイベント発生抽選で当選した場合に発生する。これらのイベントが発生すると、発生したイベントに応じた育成効果が主人公キャラクタに与えられる。

【 0 0 3 5 】

図4には、ターンごとのメイン画面G400の一例を示す。表示領域A401には、現在のセクションおよび現在のターン（現在のセクションの残りターン数）が表示される。表示領域A402には、現在のセクションおよびターンでの主人公キャラクタの学年、月及び週が表示される。表示領域A414には、主人公キャラクタのやる気パラメータを示すアイコンが表示される。アイコンの種類は主人公キャラクタのやる気パラメータに応じて複数の段階で切り替わり、イベントが発生することによって変動する。また、メニューボタンB403が選択されると、メニュー画面が表示され、ユーザは設定を確認したりシナリオを中断したりすることができる。

【 0 0 3 6 】

表示領域A404には、主人公キャラクタの現在の体力のゲージが表示されており、そのターンで練習を選択すると体力のゲージは下がり、休んだりデートしたりすると体力のゲージは上がる。表示領域A405には、主人公キャラクタの名前および現在の基本能力の評価ランクが表示される。図4に示す例では、主人公キャラクタは野手として育成されるため、前述した「弾道」、「ミート」、「パワー」、「走力」、「肩力」、「守備力」の現在の評価ランクが表示されている。なお、主人公キャラクタを投手として育成する場合は、「球速」、「コントロール」、「スタミナ」、「変化球の種類及び変化量」が表示される。

【 0 0 3 7 】

ユーザは各ターンにおいて、複数の選択肢P407、P408、P411～P413の中からそのターンで何を行うかを選択することができる。なお、選択肢P410が選択された場合はそれによりターンは消化されない。また、選択肢P409は、シナリオの種類によって内容が異なり、ターンを消化するものと消化しないものとがある。次に、各選択肢の内容について説明する。

【 0 0 3 8 】

「休む」の選択肢 P 4 0 7 が選択された場合には、そのターンで練習を行わず、休養して体力を回復させる。体力の回復量は抽選によって決定される。「練習」の選択肢 P 4 0 8 が選択された場合には、さらに後述する図 5 の練習画面 G 5 0 0 に遷移し、さらにユーザは数種類の練習内容から 1 つを選択する。練習内容の詳細については後述する。選択肢 P 4 0 9 はシナリオ固有の選択肢であり、選択したシナリオによって内容が異なる。

【 0 0 3 9 】

「能力アップ」の選択肢 P 4 1 0 が選択されると、ユーザは練習やイベントによって獲得した経験点を消化して主人公キャラクターの能力を上げることができる。つまり、主人公キャラクターの基本能力を上げたり特殊能力を取得したりする場合には、この選択肢 P 4 1 0 を選択して主人公キャラクターの能力を上げる。主人公キャラクターの基本能力を上げたり特殊能力を取得したりする具体的な方法については後述する。「通院」の選択肢 P 4 1 1 が選択されると、主人公キャラクターの病気等を所定の確率で治す。「遊ぶ」の選択肢 P 4 1 2 が選択されると、主人公キャラクターの体力を回復させ、さらに主人公キャラクターのやる気パラメータを高確率で 1 段階上昇させる。「デート」の選択肢 P 4 1 3 が選択されると、主人公キャラクターの体力を回復させる。

【 0 0 4 0 】

次に、「練習」の選択肢 P 4 0 8 が選択された場合について説明する。図 5 には、練習画面 G 5 0 0 の一例を示す。なお、図 5 に示す例では、矢印 P 5 1 0 によって「筋力」を鍛える練習が仮選択されている状態の画面を示している。表示領域 A 5 0 1 には、主人公キャラクターが獲得した未消化の経験点が表示される。ここで経験点とは、前述の主人公のキャラクターの能力を上げるのに必要なポイントであり、表示領域 A 5 0 1 には、主人公キャラクターの基本能力を上げたり特殊能力を取得したりすることによって消化された経験点は含まれない。経験点の種類としては、「筋力」、「敏捷」、「技術」、「変化球」、「精神」の 5 種類からなり、練習内容によって得られる経験点の種類及び値が異なる。図 5 に示すように、「筋力」の練習を選択した場合は「筋力」の経験点と「精神」の経験点得られる。また、表示領域 A 5 0 2 には、その練習を選択した場合の経験点の増加量が表示され、ユーザは経験点の増加量を参照しながら練習内容を選択することができる。

【 0 0 4 1 】

表示領域 A 5 0 5 には、その練習と一緒に参加するチームメイトが表示される。一緒に参加するチームメイトには、前述したシナリオ固有で予め定められたイベントキャラクター、イベントデッキに設定されたイベントキャラクター、その他のデフォルトキャラクター、スカウト及び監督からランダムに選択され、一緒に参加するチームメイトが多いほど多くの経験点得られる。表示領域 A 5 0 6 には、そのチームメイトの名前および主人公キャラクターに対する評価値がゲージで表示される。主人公キャラクターに対する評価値は、そのチームメイトを含んだイベントが発生したり、そのチームメイトと一緒に練習したりすることによって上昇させることができる。主人公に対する評価値が高いほど、特殊能力のコツを取得したり経験点の上昇幅が大きくなったりする。なお、特殊能力のコツを取得すると、その特殊能力を取得するために必要な経験点が少なくなる。

【 0 0 4 2 】

表示領域 A 5 0 7 には、そのチームメイトと関連付けされている得意練習が表示される。最終的に選択した練習と得意練習とが一致する場合には、経験点をより多く獲得するなど、主人公の育成に有利な恩恵が与えられる。なお、得意練習はイベントデッキに設定されたイベントキャラクターと後述する合同練習キャラクターとに表示され、シナリオ固有で予め定められたイベントキャラクター（イベントデッキに設定されているものを除く）、およびその他のデフォルトキャラクターでは表示されない。また、最大で 5 人のチームメイトと一緒に練習を行うことが可能であり、各練習（内容）に対応するチームメイトの組み合わせは毎ターン抽選される。

【 0 0 4 3 】

さらに、一緒に練習を行うチームメイトの中に、選択した練習と得意練習が一致し、且

10

20

30

40

50

つ主人公キャラクタに対する評価値が所定値以上（合同練習キャラクタの場合に進捗度 1 以上）のイベントキャラクタが存在する場合は、スペシャルタッグ練習という特別な練習が行われる。スペシャルタッグ練習が行われると、通常よりも多くの経験点を得ることができる。

【 0 0 4 4 】

表示領域 A 5 0 8 には、その練習を選択した場合のケガ率が表示される。ケガ率は現在の体力が小さいほど大きくなり、ユーザはケガ率を参照して戻るボタン B 5 0 4 を選択し、図 4 のメイン画面 G 4 0 0 に戻って「休む」などを選択しなおすことができる。ケガ率が高いほど練習を実行させたときに主人公キャラクタがケガをする確立が上昇する。ケガをした場合には練習を実行させたとしても経験点を得ることができない。

10

【 0 0 4 5 】

選択肢 P 5 1 1 ~ P 5 1 6 では、それぞれ異なる練習内容を選択することができ、例えばユーザが選択肢 P 5 1 1 ~ P 5 1 6 の中の何れかを指などによって押下することによってその練習を実行させる。また、ユーザは、選択肢 P 5 1 1 ~ P 5 1 6 の中の 1 つを最終的に選択する前に、現時点で仮選択された選択肢と異なる選択肢の練習を最終的に選択した場合の経験点の増加量や一緒に練習するチームメイトを確認することができる。さらに、それぞれの選択肢 P 5 1 1 ~ P 5 1 6 には、それぞれの練習のレベルが表示されている。同じ練習を複数回選択することによってレベルが上昇し、練習のレベルが高いほどより多くの経験点が得られる。

【 0 0 4 6 】

20

「打撃」の選択肢 P 5 1 1 が選択されると、主人公キャラクタの基本能力の 1 つである「ミート」を上昇させるために必要な経験点を得られる。具体的には、表示領域 A 5 0 1 に表示されている「筋力」、「技術」及び「精神」の経験点を得られる。「筋力」の選択肢 P 5 1 2 が選択されると、表示領域 A 5 0 1 に表示されている「筋力」及び「精神」の経験点を得られる。

【 0 0 4 7 】

「走塁」の選択肢 P 5 1 3 が選択されると、主人公キャラクタの基本能力の 1 つである「走力」を上昇させるために必要な経験点を得られる。具体的には、表示領域 A 5 0 1 に表示されている「筋力」及び「敏捷」の経験点を得られる。「肩力」の選択肢 P 5 1 4 が選択されると、主人公キャラクタの基本能力の 1 つである「肩力」を上昇させるために必要な経験点を得られる。具体的には、表示領域 A 5 0 1 に表示されている「筋力」、「敏捷」及び「技術」の経験点を得られる。

30

【 0 0 4 8 】

「守備」の選択肢 P 5 1 5 が選択されると、主人公キャラクタの基本能力の 1 つである「守備力」を上昇させるために必要な経験点を得られる。具体的には、表示領域 A 5 0 1 に表示されている「敏捷」、「技術」及び「精神」の経験点を得られる。「メンタル」の選択肢 P 5 1 6 が選択されると、主人公キャラクタの体力を回復させるとともに、表示領域 A 5 0 1 に表示されている「技術」及び「精神」の経験点を得られる。

【 0 0 4 9 】

なお、図 5 に示した例は主人公キャラクタを野手として育成する場合の例であり、主人公キャラクタを投手として育成する場合には、選択肢 P 5 1 1 ~ P 5 1 6 の練習内容が異なり、それぞれ「球速」、「コントロール」、「スタミナ」、「変化球」、「守備」、「メンタル」の組み合わせになる。経験点の種類は、主人公キャラクタを野手として育成する場合と同じである。また、主人公キャラクタを投手として育成する場合も同様に、練習内容によって得られる経験点の種類及び値が異なる。例えば、「コントロール」の練習を選択した場合は「技術」の経験点と「精神」の経験点を得られる。

40

【 0 0 5 0 】

「球速」の選択肢が選択されると、主人公キャラクタの基本能力の 1 つである「球速」を上昇させるために必要な経験点を得られる。具体的には、表示領域 A 5 0 1 に表示されている「筋力」、「技術」及び「精神」の経験点を得られる。「コントロール」の選択肢

50

が選択されると、主人公キャラクターの基本能力の1つである「コントロール」を上昇させるために必要な経験点が得られる。具体的には、表示領域 A 5 0 1 に表示されている「技術」及び「精神」の経験点が得られる。

【0051】

「スタミナ」の選択肢が選択されると、主人公キャラクターの基本能力の1つである「スタミナ」を上昇させるために必要な経験点が得られる。具体的には、表示領域 A 5 0 1 に表示されている「筋力」及び「精神」の経験点が得られる。「変化球」の選択肢が選択されると、主人公キャラクターの基本能力の1つである「変化球」の種類および変化量を増加させるために必要な経験点が得られる。具体的には、表示領域 A 5 0 1 に表示されている「技術」、「変化球」及び「精神」の経験点が得られる。

10

【0052】

「守備」の選択肢が選択されると、表示領域 A 5 0 1 に表示されている「敏捷」、「技術」及び「精神」の経験点が得られる。「メンタル」の選択肢が選択されると、主人公キャラクターの体力を回復させ、さらに表示領域 A 5 0 1 に表示されている「技術」及び「精神」の経験点が得られる。

【0053】

次に、練習等によって得られた経験点を基本能力および特殊能力に反映させる手順について説明する。図4に示したメイン画面 G 4 0 0 で「能力アップ」の選択肢 P 4 1 0 が選択されると、以下の図6に示す画面へ遷移する。

【0054】

20

図6は、主人公キャラクターの基本能力を上昇させるための設定画面 G 6 0 0 の例を示している。表示領域 A 6 0 1 には、能力アップ前のそれぞれの基本能力の評価ランクおよび能力値が表示され、表示領域 A 6 0 2 には、能力アップ後のそれぞれの基本能力の評価ランクおよび能力値が表示される。選択ボタン B 6 1 1 は、基本能力を設定する画面に遷移するためのボタンであり、図6の例では、基本能力の設定画面が選択されていることを示している。なお、選択ボタン B 6 1 2 が選択されると、後述する特殊能力の設定画面に遷移する。

【0055】

表示領域 A 6 0 3 には、現在蓄積されている経験点が表示される。表示領域 A 6 0 4 には、それぞれの基本能力の能力値を1上げるのに必要な経験点を示しており、矢印ボタン B 6 1 3 を選択することによって、現在蓄積されている経験点を消費して基本能力の能力値を上げることができる。

30

【0056】

なお、図6に示す例では、主人公キャラクターを野手として育成する場合を示しているが、投手として育成する場合には、基本能力は、「球速」、「コントロール」、「スタミナ」に置き換わる。また、変化球の種類および変化量を設定するための選択ボタンが追加され、その選択ボタンが選択されると、変化球の種類を選択することができる。この場合、その変化球の変化量を1上げるのに必要な経験点も併せて表示され、現在蓄積されている経験点を消費して変化球の変化量を上げることができる。

【0057】

40

図7は、主人公キャラクターの特殊能力を取得させるための設定画面 G 7 0 0 の例を示している。表示領域 A 7 0 1 には、特殊能力の一覧が表示され、それぞれの特殊能力を取得するために必要な経験点も併せて表示される。また、表示領域 A 7 0 2 に表示されているスクロールバーを動かすことによって、すべての特殊能力を閲覧することができ、矢印ボタン B 7 1 3 を選択することによって、現在蓄積されている経験点を消費してその特殊能力を取得することができる。

【0058】

次に、本実施形態で説明するシナリオ固有の特徴的な内容について説明する。以下に説明する本実施形態に係るシナリオは、客船で出航して、出航先の高校で練習しつつ積荷を客船に積み込んで倉庫に配置し、次の出航先で積荷を売却して特典を取得することで主人

50

公キャラクターを育成するシナリオとなっている。

【 0 0 5 9 】

前述した 6 種類の練習には、構成数量および属性がそれぞれ異なり得る積荷が関連付けられている。6 種類の練習のうち、何れかの練習を選択することによって、その練習に関連付けられた積荷を客船に積み込んで倉庫に配置することができる。練習に関連付けられる積荷の構成数量は、各練習に参加するチームメイトの数などによって変動する。また、客船で出航して停泊した高校ごとに、各練習に属性が予め定められており、練習に関連付けられる積荷の属性は、各練習に定められた属性となる。一方、積荷が配置される倉庫は複数あり、それぞれ上限が定められている。したがって、ユーザは倉庫の上限と既に配置された積荷とを考慮して、練習に関連付けられた積荷を選択して、多くの積荷が配置できるように検討する。倉庫に配置された積荷は、次の出航先で売却されることから、積荷が多いほど多くの特典が付与される。また、出航先に応じて高く売却される積荷の属性が異なる。したがって、ユーザは積荷の属性も考慮して、練習に関連付けられた積荷を選択する。以下、具体的な例について説明する。

10

【 0 0 6 0 】

図 8 は、本シナリオで表示されるメイン画面 G 8 0 0 の例を示している。なお、各シナリオで共通する内容については図 4 と同様であるため、説明は省略する。

【 0 0 6 1 】

表示領域 A 8 0 6 には、現時点で倉庫に配置された積荷の積載状態が表示される。表示領域 A 8 0 7 には、現時点で倉庫に配置された積荷の積載率が表示される。また、メイン画面 G 8 0 0 の「出航」の選択肢 P 8 0 8 を選択することによって、出航するための画面に遷移する。なお、出航の詳細については後述する。また、選択肢 P 8 0 8 に近接した表示領域 A 8 0 9 には、現時点までに取得している後述する鐘が表示される。鐘を 3 つ取得することで出航先に出航することができ、鐘を 3 つ取得するまでは出航することができない。鐘は、6 種類の練習の何れかに関連付けられている場合があり、鐘が関連付けられた練習を選択することに鐘を取得することができる。

20

【 0 0 6 2 】

図 9 A は、表示領域 A 8 0 6 に表示される倉庫のオブジェクトの一例を示す図である。

本実施形態の倉庫は、第 1 倉庫 P 9 0 1、第 2 倉庫 P 9 0 2、第 3 倉庫 P 9 0 3 から構成される。各倉庫は、積荷を配置できる上限が定められている。第 1 倉庫 P 9 0 1 の上限の数量が「 5 」であり、第 2 倉庫 P 9 0 2 の上限の数量が「 5 」であり、第 3 倉庫 P 9 0 3 の上限の数量が「 1 0 」である。第 1 倉庫 P 9 0 1、第 2 倉庫 P 9 0 2 は、それぞれ 5 つのスペースで構成されることで、上限の数量が「 5 」であることを示している。第 1 倉庫 P 9 0 1 および第 2 倉庫 P 9 0 2 の各スペースには左側から識別 N o 1 ~ N o 5 が関連付けられている。また、第 3 倉庫 P 9 0 3 は、1 0 のスペースで構成され、上限の数量が「 1 0 」であることを示している。第 3 倉庫 P 9 0 3 の各スペースには左側から識別 N o 1 ~ N o 1 0 が関連付けられている。

30

【 0 0 6 3 】

積荷を倉庫に配置する場合には 1 つの積荷を異なる倉庫に跨って配置することはできない。また、積荷を倉庫に配置する場合には積荷を各倉庫の上限の数量を超えて配置することはできない。上限の数量を超えて積荷を配置しようとする、「オーバー」等のメッセージが表示され、積荷を配置できないことが表示される。ただし、後述する船積みタッグの条件を満たす場合には、既に配置した積荷のサイズを半分に圧縮させることで実質的に各倉庫の上限の数量を超えて積荷を配置することが可能である。なお、積荷を倉庫に配置する場合には第 1 倉庫 P 9 0 1、第 2 倉庫 P 9 0 2、第 3 倉庫 P 9 0 3 の順番で積荷を配置可能か否かが判定され、配置可能な倉庫から優先して配置される。

40

【 0 0 6 4 】

図 9 B は、倉庫に積荷が配置された状態の一例を示す図である。

ここでは、第 1 倉庫 P 9 0 1 に構成数量が「 2 」の積荷 P 9 0 4 が配置されている。積荷 P 9 0 4 は、2 つのブロックで構成されることで、構成数量が「 2 」であることを示し

50

ている。積荷の各ブロックと倉庫の各スペースの大きさは同じである。図9Bに示すように、積荷P904のブロックが第1倉庫P901のスペースに重なり合うようにして表示されることで、積荷P904が第1倉庫P901に配置されている状態を表している。なお、積荷を配置する場合には倉庫の一方の端から順番に配置される。既に倉庫に積荷が配置されている場合には既に配置された積荷との間に隙間を空けずに隣接して配置される。また、積荷P904は領域内に積荷の属性を示すマークの一例として「円」のマークが表示されている。また、積荷P904は領域内に積荷の属性を示す色の一例として、紫色が付されている。

【0065】

図10は、積荷の属性TBL110の一例を示す図である。

10

積荷の属性は5種類ある。本実施形態では積荷の属性が「穀物」P1001、「プラント」P1002、「鉱石」P1003、「兵装」P1004、「鋼材」P1005の5種類である。本実施形態では、図10に示すように積荷の属性を外観上で区別できるように、積荷の属性にマークおよび色を関連付けている。具体的には、属性「穀物」にはマーク「星」および緑色を関連付け、属性「プラント」にはマーク「ダイヤ」および青色を関連付け、属性「鉱石」にはマーク「円」および紫色を関連付け、属性「兵装」にはマーク「ハート」および赤色を関連付け、属性「鋼材」にはマーク「三角」および黄色を関連付けている。なお、積荷の属性は外観上で区別できればよいので、マークおよび色に限られず、例えば、積荷の属性ごとに異なる、文字、数字、記号、模様等を関連付けてもよい。また、以下の説明では、理解を容易にするために、積荷の5種類の属性をそれぞれ属性「星」

20

【0066】

なお、出航先で積荷を売却したときに付与される特典の一つとして、練習のレベルが増加する特典がある。図10に示す属性TBL110では、積荷の属性ごとに、レベルを増加させる練習が関連付けられている。具体的には、主人公キャラクタが野手とすると、属性「星」には練習「筋力」、属性「ダイヤ」に練習「打撃」、属性「円」に練習「走塁」、属性「ハート」に練習「肩力」、属性「三角」に練習「守備」が関連付けられている。また、主人公キャラクタが投手とすると、属性「星」に練習「球速」、属性「ダイヤ」に練習「コントロール」、属性「円」に練習「変化球」、属性「ハート」に練習「スタミナ」、属性「三角」に練習「守備」が関連付けられている。

30

【0067】

また、出航先で積荷を売却したときに付与される特典の一つとして、経験点を付与する特典がある。図10に示す属性TBL110では、積荷の属性ごとに、経験点を付与する経験点の種類が関連付けられている。具体的には、主人公キャラクタが野手とすると、属性「星」に経験点の種類「筋力」、属性「ダイヤ」に経験点の種類「技術」、属性「円」に経験点の種類「敏捷」、属性「ハート」に経験点の種類「精神」、属性「三角」に全ての種類に経験点を付与することが関連付けられている。また、主人公キャラクタが投手とすると、属性「星」に経験点の種類「筋力」、属性「ダイヤ」に経験点の種類「技術」、属性「円」に経験点の種類「変化球」、属性「ハート」に経験点の種類「精神」、属性「三角」には全ての種類に経験点を付与することが関連付けられている。

40

【0068】

図11は、図8のメイン画面G800で「練習」の選択肢P408が選択された場合に遷移する練習画面G1100の例を示している。

練習画面G1100では、選択肢P511～P516の近接した位置に、選択肢P511～P516の練習にそれぞれ関連付けられた積荷P1101～P1106が表示されている。ここでは、積荷P1101～P1106はそれぞれ積荷の構成数量が数字で表示されると共に、積荷の属性がマークおよび色で表示されている。なお、積荷の構成数量は、積荷が関連付けられている練習に参加するチームメイトの数などに応じて変動する。練習に参加するチームメイトの数が少なくとも1人にいる場合には構成数量は1加算され、チームメイトにイベントデッキに設定されたイベントキャラクタがいる場合にはイベントキ

50

キャラクタの数に応じて加算される。また、積荷の属性は、各練習に関連付けられている。6種類ある各練習に5種類の属性のうちの何れかの属性が関連付けられている。ただし、出航先ごと、各練習に関連付けられる積荷の属性が変動する。一方、同じ出航先では常に、各練習に関連付けられる積荷の属性が同じである。

【0069】

また、本シナリオには合同練習キャラクタが存在する。合同練習キャラクタとは、出航先に関連付けられ、出航先ごとの固有のキャラクタである。合同練習キャラクタにも、得意練習、主人公キャラクタに対する評価値がある。ただし、合同練習キャラクタにおける、主人公キャラクタに対する評価値は、他のチームメイトにおける主人公キャラクタに対する評価値と異なり、主人公キャラクタに対する評価の進捗度として設定されている。合同練習キャラクタと一緒に練習するたびに合同練習キャラクタの進捗度が高くなる。例えば、合同練習キャラクタの進捗度0の状態と一緒に練習することで進捗度1になり、進捗度1の状態と一緒に練習することで進捗度2になるように1段階ずつ高くなる。合同練習キャラクタの進捗度は、進捗度2が最大である。主人公キャラクタに対する進捗度が高いほど、特殊能力のコツを取得したり経験点の上昇幅が大きくなったりする。なお、合同練習キャラクタの進捗度は維持されるために、ある出航先と一緒に練習した合同練習キャラクタがいる場合に、再び同じ出航先に戻ってきた場合には維持された進捗度の状態で練習することができる。なお、合同練習キャラクタは、育成パートを開始したときに最初に練習する高校、すなわち最初に出航するときの出航元には関連付けられていない。

【0070】

また、練習画面G1100では、選択肢P511～P516の近接した位置に鐘のオブジェクトが表示される場合がある。練習画面G1100では、選択肢P516の近接した位置に、選択肢P516の練習に関連付けられた鐘P1107が表示されている。鐘P1107が関連付けられた練習を選択することで鐘を取得することができ、鐘を3つ取得することで出航することができる。なお、鐘は、チームメイトの数が5人以上いる練習や、予め定められたイベントキャラクタまたは合同練習キャラクタの数が3人以上いる練習に関連付けられる。

【0071】

また、表示領域A1108には、チームメイトに関連付けられている属性が表示される。チームメイトが、予め定められたイベントキャラクタ、イベントデッキに設定されたイベントキャラクタ、合同練習キャラクタの場合には、積荷と同じ5種類の属性のうち何れかの属性が関連付けられている。すなわち、チームメイトに関連付けられる属性は、積荷の属性と同様、「星」、「ダイヤ」、「円」、「ハート」、「三角」である。

【0072】

ここで、一緒に練習を行うチームメイトの中に、選択した練習に関連付けられた積荷の属性と一致する属性が関連付けられているチームメイトがいる場合には船積みボーナスの条件を満たし、船積みボーナスの条件を満たさない場合よりも多くの経験点が付与される。

練習画面G1100では、選択肢P512が仮選択されている状態を示している。選択肢P512の練習には、構成数量「3」であり属性「ダイヤ」の積荷が関連付けられている。また、仮選択された練習には、一緒に練習するチームメイトの中に、属性「ダイヤ」が関連付けられたチームメイトが含まれている。したがって、表示領域A1109には船積みボーナスとして、属性「ダイヤ」に関連付けられた、経験点の種類「技術」に追加して付与する経験点が表示されている。また、表示領域A806には、構成数量「3」であり属性「ダイヤ」の積荷を点減させて、構成数量「3」であり属性「ダイヤ」の積荷が関連付けられている練習を仮選択した場合の積載状態が表示される。

【0073】

このように、船積みボーナスが付与される条件を満たしている選択肢を仮選択した場合には、ユーザは船積みボーナスが付与されることを確認することができる。また、練習に積荷が関連付けられている選択肢を仮選択した場合には、ユーザは積荷がどのように配置

されるかの積載状態を確認することができる。なお、船積みボーナスの条件を満たしている練習の選択肢は、満たしていない練習の選択肢とは異なり積荷が点減して表示される。

また、練習画面 G 1 1 0 0 では、表示領域 A 8 0 6 に近接した表示領域 A 1 1 1 0 には、現時点までに取得した鐘が表示される。

【 0 0 7 4 】

図 1 2 は、図 1 1 の練習画面 G 1 1 0 0 のうち「打撃」の選択肢 P 5 1 1 を仮選択した場合の練習画面 G 1 2 0 0 の一例を示している。練習画面 G 1 2 0 0 の表示領域 A 5 0 5 には、「打撃」と一緒に練習するチームメイトとして合同練習キャラクタが含まれる例を示している。表示領域 A 5 0 6 に表示される評価値のゲージが、合同練習キャラクタでは進捗度 P 1 2 0 1 として表示される。図 1 2 に示す進捗度 P 1 2 0 1 は進捗度「1」であることを示している。

10

【 0 0 7 5 】

ここで、スペシャルタッグ練習の条件と、船積みボーナスの条件の何れの条件も満たす練習では船積みタッグ練習の条件を満たし、スペシャルタッグ練習の条件のみを満たす場合あるいは船積みボーナスの条件のみを満たす場合よりも多くの経験点が付与される。

練習画面 G 1 2 0 0 では、仮選択されている選択肢 P 5 1 1 の練習には、構成数量「3」であり属性「円」の積荷が関連付けられている。一緒に練習するチームメイトの中に、仮選択した練習「打撃」と得意練習が一致し、且つ主人公キャラクタに対する評価値が所定値以上（合同練習キャラクタの場合には進捗度 1 以上）のイベントキャラクタが存在する。したがって、スペシャルタッグ練習の条件を満たしている。また、仮選択した練習「打撃」と一緒に練習するチームメイトの中に、練習「打撃」に関連付けられた属性「円」と同じ属性「円」が関連付けられたチームメイトが含まれている。したがって、船積みボーナスの条件を満たしている。ここでは、スペシャルタッグ練習の条件を満たすチームメイトと、船積みボーナスの条件とを満たすチームメイトとが同じである例を示しているが、各条件を満たすチームメイトが異なってもよい。このように、スペシャルタッグ練習の条件と、船積みボーナスの条件の何れの条件も満たす練習では船積みタッグ練習の条件を満たすことで、表示領域 A 5 0 2 における経験点に加えて、表示領域 A 1 1 0 9 には船積みボーナスとして、属性「円」に関連付けられた、経験点の種類「敏捷」に追加して付与する経験点が表示されている。

20

【 0 0 7 6 】

また、表示領域 A 8 0 6 には、構成数量「3」であり属性「円」の積荷を点減させて、仮に配置した場合の積載状態が表示される。このとき、船積みタッグ練習の条件を満たすことで、仮選択された練習に関連付けられた積荷を倉庫に配置するときに、配置しようとする倉庫に既に積荷が配置されている場合には、既に配置された積荷のサイズが半分に圧縮される。積荷のサイズが半分に圧縮されることで、倉庫の上限を超えて積荷を配置することができる。図 1 2 に示す表示領域 A 8 0 6 の例では、既に配置された構成数量「2」の積荷のサイズが半分に圧縮されており、圧縮されない場合には配置できない、例えば、構成数量「4」の積荷を配置することができる。積荷のサイズが半分に圧縮されても積荷の構成数量が維持されたままであるために、サイズが半分に圧縮された積荷の構成数量「2」と、新たに配置した積荷の構成数量「4」とを加算することで積荷の数量が「6」となり、倉庫の上限の数量「5」を超えることができる。このように、倉庫の上限を超えて積荷を配置することで、次の出航先で積荷を売却するときに、上限を超えて積荷を配置しない場合よりも多くの特典が付与される。なお、図 1 2 に示す練習画面 G 1 2 0 0 の表示領域 A 8 0 6 では、既に配置された積荷が圧縮されることが理解できるように圧縮される積荷の濃度を濃くして表示される。

30

40

【 0 0 7 7 】

このように、船積みタッグ練習の条件を満たしている選択肢を仮選択した場合には、ユーザは船積みタッグ練習の条件を満たしていることを確認することができると共に、船積みボーナスが付与されることを確認することができる。また、練習に積荷が関連付けられている選択肢を仮選択したときに既に配置された積荷が圧縮される場合には、ユーザは積

50

荷がどのように圧縮して配置されるかの積載状態を確認することができる。なお、船積みタッグ練習の条件を満たしている練習の選択肢には、満たしていない練習の選択肢とは異なり選択肢および積荷が点滅して表示される。

【0078】

鐘P1107が関連付けられた練習を選択することで鐘を取得することができ、鐘を3つ取得することで出航することができる。出航する場合には、図8に示すメイン画面G800の「出航」の選択肢P808を選択することによって、出航するための出航画面G1300に遷移する。なお、鐘を3つ取得していなくても、「出航」の選択肢P808を選択することで、出航画面G1300に遷移して、出航可能な出航先を確認することができる。

10

【0079】

図13は、出航画面G1300の一例を示す図である。ここでは、鐘を3つ取得することで出航可能な状態に移行した場合に出航可能な出航先のうち予め定められた出航先が仮選択された状態で表示される。

出航画面G1300には、「目的地変更」の選択肢P1301、「出航」の選択肢P1302、「戻る」の選択肢P1303が含まれる。また、表示領域A1304には、現時点までに取得した鐘が表示される。ここで、表示領域A1304に鐘が3つない場合には「出航」の選択肢P1302を選択できない。なお、表示領域A1304に鐘が3つになった場合には次のターンで「出航」の選択肢P1302を選択できるが、強制出航までのターン数P1304aが追加して表示される。

20

【0080】

強制出航は、鐘を3つ取得して出航可能な状態に移行したにも関わらず、所定のターン数が経過した場合に「出航」の選択肢P808を選択して出航することでしかターンを進行させないようにするものである。鐘を3つ取得したターンの次のターンは、出航可能な状態であり、強制出航までのターン数P1304aで「3ターン」と表示される。その後、ターンが進行するごとに「2ターン」、「1ターン」の順に1ずつ減算される。強制出航までのターン数P1304aが「0ターン」と表示されることで、「出航」の選択肢P808を選択して出航することでしかターンが進行しない。すなわち、鐘を3つ取得して出航可能な状態に移行すると、強制出航までの進行を回避できない。したがって、ユーザは出航可能な状態に移行させたくない場合には鐘が関連付けられていない選択肢の練習を選択する。一方、ユーザは所望する出航先で積荷を早く売却したい場合には鐘が関連付けられている選択肢の練習を選択する。

30

なお、出航可能な状態に移行した後に3ターンまでは、「出航」の選択肢P808以外の選択肢を選択してターンを進行させることができるので、ユーザは3ターンまでの間で所望する積載状態になるように積荷を配置することができる。なお、強制出航は、各セクションにおいて1度も出航していない場合であっても生じる。

【0081】

また、出航画面G1300には、表示領域A1305に出航情報が表示され、表示領域A1306に現地点である出航元の合同練習キャラクタが表示される。また、出航情報として、表示領域A1307に現地点である出航元の名称および仮選択された出航先の名称、表示領域A1308に現在の積載状態、表示領域A1309に現在の属性別積載情報、表示領域A1310に仮選択された出航先に応じた積荷の属性ごとの売値レベルが表示される。なお、属性別積載情報には、第1倉庫～第3倉庫に配置された属性ごとの積荷の合計数が含まれる。また、売値レベルは1つの三角形が売値レベル「レベル1」を示し、2つの三角形が売値レベル「レベル2」を示し、三角形がないものが売値レベル「標準」を示している。なお、「レベル2」は「レベル1」よりも高く売却でき、「レベル1」は「標準」よりも高く売却できる。

40

【0082】

ユーザは現在の属性別積載情報を確認することで、出航するまでに配置した属性ごとの積荷の数量を把握することができる。また、ユーザは現在の属性別積載情報と売値レベル

50

とを確認することで、仮選択された出航先で積荷を売却したときに付与される後述する特典の内容を把握することができる。ユーザは仮選択された出航先に出航してもよい場合には、「出航」の選択肢 P 1 3 0 2 を選択することで仮選択された出航先に出航し、現在の属性別積載情報に基づいた特典が付与される。なお、出航することでターンが進行する。

【 0 0 8 3 】

図 1 5 は、図 1 3 の出航画面 G 1 3 0 0 で「出航」の選択肢 P 1 3 0 2 が選択された場合に遷移する特典付与画面 G 1 5 0 0 の一例を示す図である。

表示領域 A 1 5 0 1 には、出航先の名称が表示される。また、表示領域 A 1 5 0 2 には、出航するまでに配置した属性ごとの積荷の合計数が表示される。表示領域 A 1 5 0 3 には、積荷の属性ごとに付与される特典の内容が表示される。表示領域 A 1 5 0 4 には、付与される特典が表示される。表示領域 A 1 5 0 5 には、追加して付与される特典が表示される。付与される特典は、大きく以下の第 1 ～ 第 6 の特典である。

【 0 0 8 4 】

第 1 の特典は、属性ごとの積荷の合計数のうち 1 番目に大きい積荷の属性に対しては属性に応じた練習のレベルを増やし、合計数が 2 番目～ 5 番目に大きい積荷の属性に対しては合計数に応じた経験点を付与する特典である。特典付与画面 G 1 5 0 0 では、属性「星」の積荷の合計数が「6」であり 1 番目に大きい積荷の属性である。図 1 0 に示す属性 T B L 1 1 0 では、属性「星」に関連付けられたレベルを増加させる練習が「筋力」であるために、表示領域 A 1 5 0 4 には練習「筋力」のレベルが 1 加算されることが表示される。また、属性「円」の積荷の合計数が「5」であり 2 番目に大きい積荷の属性である。図 1 0 に示す属性 T B L 1 1 0 では、属性「円」に関連付けられた経験点の種類が「敏捷」であるために、表示領域 A 1 5 0 4 には経験点の種類「敏捷」に経験点が付与されることが表示される。また、属性「三角」の積荷の合計数が「4」であり 3 番目に大きい積荷の属性である。図 1 0 に示す属性 T B L 1 1 0 では、属性「三角」に関連付けられた経験点の種類が「全経験点」であるために、表示領域 A 1 5 0 4 には全ての経験点の種類に経験点が付与されることが表示される。

このように、倉庫に配置された積荷が多いほど特典が付与されるので、ユーザはできるだけ積荷を配置する。また、属性に応じた特典が付与されることから、ユーザは所望する特典が付与されるように属性を考慮して積荷を配置する。

【 0 0 8 5 】

第 2 の特典は、出航先に応じた積荷の属性ごとの売値レベルに基づいて追加して付与する特典である。図 1 3 に示す出航画面 G 1 3 0 0 において出航先「B」では、属性「円」が売却レベル「レベル 2」であり、属性「三角」が売却レベル「レベル 1」である。したがって、図 1 5 に示す特典付与画面 G 1 5 0 0 の表示領域 A 1 5 0 5 には、属性「円」に関連付けられた経験点の種類「敏捷」に追加して経験点を付与することが表示される。また、表示領域 A 1 5 0 5 には、属性「三角」に関連付けられた全ての経験点の種類に追加して経験点を付与することが表示される。

このように、出航先に応じた積荷の属性ごとの売値レベルに基づいて追加して特典が付与されることから、ユーザはできるだけ追加して特典が付与される出航先を選択する。また、ユーザは売値レベルが「レベル 1」または「レベル 2」である属性の積荷をより多く配置する。

【 0 0 8 6 】

第 3 の特典は、積荷が倉庫の上限に対して所定の割合以上で配置されている場合に追加して付与する特典である。上述したように、船積みタッグ練習の条件を満たすことで、既に配置された積荷のサイズが圧縮されるが、積荷のサイズが圧縮されたとしても既に圧縮された積荷の数量は変わらない。結果として、積荷の全数が、配置可能数量を上回り、積荷の割合を 1 0 0 % 以上にするができる。積荷が倉庫の上限に対して 1 2 0 % 以上で配置されている場合には、特典として特殊能力のコツが付与される。

このように、積荷が倉庫の上限に対して所定の割合以上で配置されている場合に、追加して特典が付与されることで、ユーザは倉庫により多くの積荷を配置する。

【 0 0 8 7 】

第4の特典は、出航元に関連付けられた合同練習キャラクタの主人公キャラクタに対しする評価の進捗度に応じて追加して付与する特典である。図13に示す出航画面G1300では、表示領域A1306に進捗度2、属性が「円」である合同練習キャラクタが存在する。この場合には、図10に示す属性TBL110では、属性「円」に関連付けられた経験点の種類が「敏捷」であるために、経験点の種類「敏捷」に追加して経験点が付与される。なお、進捗度1の場合よりも進捗度2の場合の方が追加して特典が付与され、進捗度0の場合には追加して特典が付与されない。

このように、合同練習キャラクタの進捗度に応じて追加して特典が付与されることで、ユーザはできるだけ一緒に練習するチームメイトに合同練習キャラクタが含まれている練習を選択する。

10

【 0 0 8 8 】

第5の特典は、イベントデッキに特定のキャラクタが設定されており、倉庫に所定種類以上の属性の積荷が配置されている場合に追加して付与する特典である。イベントデッキに特定のキャラクタが含まれ、かつ倉庫に配置された積荷の属性が3種類以上である場合には、属性ごとの合計数において合計数が最も小さい(0を除く)属性について、合計数に応じた経験点を追加して付与する。

このように、倉庫に所定種類以上の属性の積荷が配置されている場合に、追加して特典が付与されることで、ユーザは複数種類の属性の積荷を倉庫に配置するように積荷を選択する。

20

【 0 0 8 9 】

第6の特典は、出航回数に応じて追加して付与する特典である。出航回数が所定回数、ここでは7回である場合には、特典として特殊能力のコツが付与される。

このように、出航回数に応じて、追加して特典が付与されることで、ユーザはできるだけ出航できるように、鐘に関連付けられた練習を選択する。

【 0 0 9 0 】

なお、ユーザは、図13に示す出航画面G1300を確認して、仮選択された出航先に応じた積荷の属性ごとの売値レベルが所望するものでなかった場合などには仮選択された出航先を変更することができる。ユーザは仮選択された出航先を変更する場合には、「目的地変更」の選択肢P1301を選択することで、出航先マップ画面G1400に遷移させることができる。

30

【 0 0 9 1 】

図14Aは、出航先マップ画面G1400Aの一例を示す図である。出航先マップ画面G1400Aは、「目的地変更」の選択肢P1301が選択されることで表示される画面である。ここでは、出航可能な状態に移行した最初のターン(鐘を3つ取得したターンの次のターン)で「目的地変更」の選択肢P1301を選択することで遷移した場合を例にして説明する。出航先マップ画面G1400Aは、出航可能な出航先のうち予め定められた出航先が仮選択された状態で表示される。

出航先マップ画面G1400Aでは、選択肢P1401~P1404にそれぞれ現地点から出航可能な第1の出航先が表示される。また、選択肢P1405~P1412にそれぞれ、現時点では出航することはできず、第1の出航先に出航した次に出航可能な第2の出航先が表示される。ただし、選択肢P1401~P1404および選択肢P1405~P1412は何れも仮選択することは可能である。

40

選択肢P1401~P1404は現地点を中心とした円形状の表示領域A1420内に表示され、選択肢P1405~P1412は現地点を中心とした円環状の表示領域A1421内に表示される。また、選択肢P1401~P1404は表示領域A1420内において現地点を取り囲む位置に表示される。また、選択肢P1405~P1412は表示領域A1421内において表示領域A1420を取り囲む位置に表示される。

【 0 0 9 2 】

図14Aに示す出航先マップ画面G1400Aに示す例では、選択肢P1401~P1

50

404にそれぞれ出航先「B」～「E」が表示され、選択肢P1405～P1412にそれぞれ出航先「F」～「M」が表示されている。また、現地点である出航元は「A」である。なお、出航元「A」は最初に積荷を配置する地点であり、最初に出航するときの出航元となる地点である。ここでは、出航先「B」に対応する選択肢P1401が仮選択されている。なお、ユーザは、選択肢P1401～P1404および選択肢P1405～P1412に関連付けられる出航先を自ら割り当てることはできず、育成パートが開始される時に抽選で設定される。このように、ユーザは出航元から出航可能な1つ先の出航先に加えて、1つ先の出航先から出航可能な2つ先の出航先を確認することができる。

【0093】

ただし、選択肢P1401～P1404の出航先のうち何れか1つの出航先の仮選択を確定して出航した後では、選択肢P1405～選択肢P1412の出航先のうち任意の出航先には出航することができず、選択肢P1401～P1404の出航先のうち仮選択を確定した出航先に応じた特定の出航先しか出航できない。すなわち、第1の出航先の選択に応じて、選択可能な第2の出航先が予め定められている。

図14Aに示す出航先マップ画面G1400Aでは、仮選択された第1の出航先が確定された後に、次に出航可能な出航先を、3つの矢印P1422a～P1422cで示している。ここでは、矢印P1422a～P1422cは、仮選択された選択肢P1401の出航先「B」から、それぞれ選択肢P1412の出航先「M」、選択肢P1405の出航先「F」、選択肢P1406の出航先「G」に向かって表示されている。したがって、ユーザは現時点から出航先「B」に出航した場合に、次に3つの出航先「M」、「F」、「G」に出航可能であることを確認することができる。

【0094】

なお、参考として、図14Aに示す出航先マップ画面G1400Aでは、選択肢P1402の出航先「C」が仮選択された状態において表示される3つの矢印P1422a～P1422cを破線で示している。ここでは、矢印P1422a～P1422cは、仮選択された選択肢P1402の出航先「C」から、それぞれ選択肢P1406の出航先「G」、選択肢P1407の出航先「H」、選択肢P1408の出航先「I」に向かって表示されている。したがって、ユーザは現時点から出航先「C」に出航した場合に、次に3つの出航先「G」、「H」、「I」に出航可能であることを確認することができる。

同様に、選択肢P1403の出航先「D」が仮選択された状態では、現時点から出航先「D」に出航した場合に、次に3つの出航先「I」、「J」、「K」に出航可能であることが表示される。また、選択肢P1404の出航先「E」が仮選択された状態では、現時点から出航先「E」に出航した場合に、次に3つの出航先「K」、「L」、「M」に出航可能であることが表示される。

【0095】

このとき、選択肢P1406、P1408、P1410、P1412の第2の出航先には、一つの第1の出航先のみを経由して到達する場合に限られず、複数の第1の出航先のうち何れかの出航先を経由しても到達することができる。具体的には、選択肢P1406の出航先「G」には、選択肢P1401の出航先「B」および選択肢P1402の出航先「C」の何れかの出航先を経由しても到達する。また、選択肢P1408の出航先「I」には、選択肢P1402の出航先「C」および選択肢P1403の出航先「D」の何れかの出航先を経由しても到達する。また、選択肢P1410の出航先「K」には、選択肢P1403の出航先「D」および選択肢P1404の出航先「E」の何れかの出航先を経由しても到達する。また、選択肢P1412の出航先「M」には、選択肢P1404の出航先「E」および選択肢P1401の出航先「B」の何れかの出航先を経由しても到達する。

【0096】

また、図14Aに示す出航先マップ画面G1400Aでは、拡大縮小の選択肢P1424が表示されている。ユーザが、拡大縮小の選択肢P1424を選択すると、表示領域A1420内のみの出航先を表示する態様と、表示領域A1421を含めて表示する態

10

20

30

40

50

様（図14Aに示す状態）とが切り替えられる。

【0097】

また、出航先マップ画面G1400Aには、表示領域A1430に現在の属性別積載情報、表示領域A1431に仮選択された出航先に応じた積荷の属性ごとの売値レベル、表示領域A1432に仮選択された出航先に関連付けられた合同練習キャラクタの情報、表示領域A1433に仮選択された出航先における6種類の練習に関連付けられた積荷の属性が表示される。なお、合同練習キャラクタの情報には、合同練習キャラクタの属性、得意練習および進捗度が含まれる。

また、出航先マップ画面G1400Aには、「目的地決定」の選択肢P1440、「戻る」の選択肢P1441が表示される。

10

【0098】

出航先マップ画面G1400Aでは、ユーザは選択肢P1401～P1412の中の何れかを指などによって押下することによって出航先を仮選択することができる。仮選択されることで仮選択された選択肢の出航先に応じて、表示領域A1431での積荷の属性ごとの売値レベル、表示領域A1432での合同練習キャラクタの情報、表示領域A1433での練習に関連付けられる積荷の属性が変更して表示される。したがって、ユーザは仮選択して売値レベル、合同練習キャラクタの情報、練習に関連付けられる積荷の属性を確認した上で出航先を確定させることができる。なお、選択肢P1405～P1412の第2の出航先は出航先として確定させることができないものの、仮選択をすることができるために、ユーザは2つ先の出航先の売値レベル、合同練習キャラクタの情報、練習に関連

20

付けられる積荷の属性を確認した上で、1つ先の出航先を確定させることができる。また、出航可能な状態に移行していない場合（鐘を3つ取得していない場合）でも、出航画面G1300の「目的地変更」の選択肢P1301を選択することで、出航先マップ画面G1400Aが表示される。この場合、ユーザは選択肢P1401～P1412の中の何れかの出航先を仮選択することにより、仮選択された選択肢の出航先に応じて、表示領域A1431での積荷の属性ごとの売値レベル、表示領域A1432での合同練習キャラクタの情報、表示領域A1433での練習に関連付けられる積荷の属性が変更して表示される。したがって、ユーザは出航可能な状態に移行していない場合でも出航先を検討することができる。

【0099】

30

次に、ユーザは仮選択された出航先に出航してもよい場合には、「目的地決定」の選択肢P1440を選択することによって、図13に示す出航画面G1300に再び遷移する。ただし、仮選択されている選択肢の出航先が、現時点では出航できない出航先である場合には「目的地決定」の選択肢P1440を選択することができない。出航できない出航先とは、選択肢P1405～P1412の出航先と、選択肢P1401～P1404の出航先であっても出航不可になった出航先とが含まれる。したがって、ユーザは出航可能な出航先の中から仮選択した上で、「目的地決定」の選択肢P1440を選択する。一方、ユーザは出航させずに更に倉庫に積荷を配置したいなどの場合には、「戻る」の選択肢P1441を選択することによって、図13に示す出航画面G1300に戻る。なお、出航可能な状態に移行していない場合（鐘を3つ取得していない場合）には、仮選択されている

40

【0100】

出航画面G1300では、仮選択された選択肢の出航先に応じて、表示領域A1307での出航先の名称、A1310での積荷の属性ごとの売値レベルが変更して表示される。したがって、ユーザは、売値レベル、合同練習キャラクタの情報、練習に関連付けられる積荷の属性を確認した上で出航先を確定させることができる。一方、ユーザは出航させずに更に倉庫に積荷を配置したいなどの場合には、「戻る」の選択肢P1303を選択することによって、図8に示すメイン画面G800に戻る。したがって、ユーザは、メイン画面G800から、出航せずに「練習」の選択肢P408を選択して、練習画面G1100

50

に遷移させることで、更に倉庫に積荷を配置することができる。

【0101】

ただし、鐘を3つ取得して出航可能な状態に移行した場合でも、出航せずにターンが進行した場合には、ターンの進行に応じて出航可能な出航先が減少する。

図14Bは、出航先マップ画面G1400Bのうち一部を抜き出した表示領域A1420の一例を示す図である。出航先マップ画面G1400Bは、出航可能な状態に移行した最初のターンの次のターン（鐘を3つ取得したターンの次のターンで出航可能な状態であるにも関わらず出航せずにターンが経過した次のターン）において、メイン画面G800で「出航」の選択肢P808が選択され、出航画面G1300で「目的地変更」の選択肢P1301が選択されることで表示される。

10

図14Bに示す表示領域A1420では、選択肢P1401～P1404の出航先のうち、選択肢P1401に重畳して「タイムオーバー」P1425が表示され、選択肢P1401の出航先には出航できないことを示している。選択肢P1401の出航先は出航不可になり、出航可能な出航先が減少する。ただし、選択肢P1401の出航先を仮選択して、仮選択した出航先の積荷の属性ごとの売値レベルなどを確認することは可能である。このように、鐘を3つ取得して出航可能な状態に移行した場合でも、出航せずに1ターンが進行した場合には、1つの出航先を出航不可な状態にする。

【0102】

また、選択肢P1401の出航先が出航不可な状態から、出航せずに1ターンが進行した場合には、選択肢P1401～P1404の出航先のうち、選択肢P1401および選択肢P1402にそれぞれ重畳して「タイムオーバー」P1425が表示され、選択肢P1401および選択肢P1402の出航先は出航不可になる。更に、選択肢P1401および選択肢P1402の出航先が出航不可な状態から、出航せずに1ターンが進行した場合には、選択肢P1401～P1404の出航先のうち、選択肢P1401～P1403にそれぞれ重畳して「タイムオーバー」P1425が表示され、選択肢P1401～P1403の出航先は出航不可になる。このように、1ターンが進行するごと1ずつ出航可能な出航先が減少する。ただし、出航可能な出航先が残り1つになった場合には、1ずつ出航可能な出航先が減少するのが停止される。したがって、出航先が出航可能な状態から、出航せずにターンが進行した場合でも選択肢P1404の出航先が1つ残る。そのため、残り1つの選択肢P1404の出航先のみ出航することができる。出航可能な出航先が減少して残り1つになった状態では、倉庫に積荷を配置するための練習の選択肢を選択することができず、残り1つの選択肢P1404の出航先に出航することでしかターンが進行しない。

20

30

【0103】

このように、鐘を3つ取得して出航可能な状態に移行した場合に、出航せずに1ターンが進行するごとに1ずつ出航可能な出航先が減少することで出航先の選択の幅が狭くなる。したがって、ユーザは出航可能な出航先が減少してしまうデメリットと、出航をせずに積荷を配置することでより特典が多く付与されるメリットとを考慮しながら出航や練習を選択する。なお、出航可能な選択肢が減少した場合でも残り1つになった出航先には出航できることから、残り1つの出航先で積荷を売却して特典を取得することができる。

40

【0104】

また、出航先が減少するときに所定の規則に基づいて出航先が減少する。ここでは、選択肢P1401～P1404の出航先のうち最初に、表示領域A1420内の上に位置する選択肢P1401の出航先が出航不可になる。次に、表示領域A1420内の右に位置する選択肢P1402の出航先が出航不可になる。最後に、表示領域A1420内の下に位置する選択肢P1403の出航先が出航不可になる。このように、表示領域A1420の上に位置する選択肢P1401の出航先から時計回りの順番に出航不可になることから、ユーザは出航先が出航不可になるタイミングを予め把握することができる。したがって、ユーザが所望する出航先が出航不可になるタイミングを把握でき、所望する出航先が出航不可になる直前まで倉庫に積荷を配置することができる。

50

【0105】

ユーザは鐘を3つ取得して出航可能な状態で仮選択された出航先に出航してもよい場合には、図13に示す「出航」の選択肢P1302を選択することで仮選択された出航先に出航し、現在の属性別積載情報に基づいた特典が付与される。出航先では倉庫に配置された積荷が売却されることから倉庫が空になるので、ユーザは再び倉庫に積荷を配置するために、上述した図11の練習画面G1100および図12の練習画面G1200において、選択肢P511～P516の練習に関連付けられた積荷を倉庫に配置するための選択を繰り返し行う。

一方、出航したことで現地点が更新されるために、現地点から出航可能な第1の出航先と、第1の出航先に出航した次に出航可能な第2の出航先とが変更される。

ここでは、図14Aの出航先マップ画面G1400Aの状態で出航元「A」から出航先「B」に出航したことで変更される第1の出航先および第2の出航先について図16の出航先マップ画面G1600を参照して説明する。

【0106】

図16は、更新された出航先マップ画面G1600の一例を示す図である。出航先「B」に出航したことで現地点である出航元が「B」に更新される。

出航先マップ画面G1600では、選択肢P1401～P1404にそれぞれ現地点である出航元から出航可能な第1の出航先として出航先「M」、「F」、「G」、「X」が表示される。また、選択肢P1405～P1412にそれぞれ変更された第2の出航先として出航先「O」～「V」が表示される。

出航先マップ画面G1600における第1の出航先のうち「M」、「F」、「G」は、図14Aの出航先マップ画面G1400Aにおいて出航先「B」から出航可能な出航先である。出航先マップ画面G1600では、出航先「M」、「F」、「G」が表示領域A1420内において上から順番に時計回りに配置される。また、出航先マップ画面G1600における第1の出航先のうち出航先「X」は、図14Aの出航先マップ画面G1400Aにおいて第1の出航先に含まれない出航先である。また、出航先「X」は、図14Aの出航先マップ画面G1400Aにおいて第2の出航先に含まれない出航先である。出航先「X」は表示領域A1420内において左に位置する選択肢P1404に表示される。なお、選択肢P1404の出航先「X」は、出航先が出航可能な状態から、出航せずにターンが進行した場合でも最後に1つ残る出航先である。このように、前回の出航時に第1の出航先および第2の出航先の何れの出航先にも含まれない新たな出航先を、今回の出航時の第1の出航先に含めることで、ユーザに対して第1の出航先にどのような出航先が現れるかを期待させることができる。

【0107】

また、出航先マップ画面G1600における第1の出航先には、前回の出航時に出航元であった出航先「A」が含まれない。したがって、ユーザは今回の出航時には出航先「A」には直ぐに戻れないことを認識することができる。出航先で一緒に練習した合同練習キャラクタは、再び同じ出航先に戻ってきた場合でも進捗度が維持される。したがって、ユーザは進捗度が維持された合同練習キャラクタと一緒に練習するために再び同じ出航先に戻ることを所望するが、同じ出航先には直ぐに戻れないようにすることで容易に特典が付与されることを抑制している。ただし、次回の出航時では、前回の出航時に出航元であった出航先「A」が、表示領域A1420内において左に位置する選択肢P1404に表示される場合や、第2の出航先として表示される場合があるために、同じ出航先に戻ることが可能である。

【0108】

このように、倉庫に積荷を配置したり出航先で積荷を売却したりすることを第4セクションの第4ターンまで繰り返す。第4セクションの第4ターンまで進行することで、出航先が強制的に最初の出航元になって出航され、第4ターン以降では、6種類の練習の何れにも積荷が関連付けられなくなる。また、第4ターン以降では出航先に出航させることができなくなる。

【 0 1 0 9 】

以上のように本実施形態に係るシナリオでは、出航先において合同練習キャラクタなどのチームメイトと練習を行いながら、倉庫に積荷を配置しつつ、出航先で積荷を売却した特典で主人公キャラクタを育成するシナリオとなっている。積荷の配置や売却、各出航先でのチームメイトの練習に応じて付与される特典が変動することから、ゲームの興趣性がより向上する。

【 0 1 1 0 】

[2 . ゲームシステムの構成]

次に、以上に説明したゲームを実現するためのゲームシステムの概要について説明する。

図 1 7 は、本実施形態に係るゲームシステム 1 の全体的なハードウェア構成の一例を示す図である。本実施形態に係るゲームシステム 1 では、サーバ装置 3 0 とゲーム装置 1 0 とが、ネットワーク 2 0 を介して無線により接続されている。

【 0 1 1 1 】

ゲーム装置 1 0 は、上述したゲームを操作するための装置であり、例えば、スマートフォンなどの携帯型通信装置や、携帯型ゲーム専用機器、タブレット、据え置き型ゲーム機器などである。ゲーム装置 1 0 は、CPU 1 0 1 と、ROM 1 0 2 と、RAM 1 0 3 と、通信部 1 0 4 と、操作部 1 0 5 と、表示部 1 0 6 と、記憶装置 1 0 7 とを有している。

【 0 1 1 2 】

CPU 1 0 1 は、ROM 1 0 2 に記憶された制御プログラムを RAM 1 0 3 に読み出して各種処理を実行する。ROM 1 0 2 は、ゲーム装置 1 0 を動作させるために必要な制御プログラム（OS など）を記憶する。ROM 1 0 2 に替えてフラッシュメモリ（NVRAM）を用いてもよい。RAM 1 0 3 は、CPU 1 0 1 の主メモリ、ワークエリア等の一時記憶領域として用いられる。通信部 1 0 4 は、ネットワーク 2 0 を介してサーバ装置 3 0 やその他の外部装置との通信処理を行う。操作部 1 0 5 は、ユーザによる各種操作を受け付ける。なお、表示部 1 0 6 がタッチパネルを搭載した液晶表示パネルである場合には、タッチパネルが操作部 1 0 5 である。表示部 1 0 6 は、前述したゲームの画面など各種情報を表示する。記憶装置 1 0 7 は、主にゲームに関するゲームプログラムや、ゲームに関連する各種データ等を記憶する。

【 0 1 1 3 】

なお、ゲーム装置 1 0 の機能や処理は、CPU 1 0 1 が ROM 1 0 2 又は記憶装置 1 0 7 に格納されているプログラムを読み出し、このプログラムを実行することにより実現されるものである。また、他の例としては、CPU 1 0 1 は、ROM 1 0 2 等に記憶されたプログラムを読み出すのではなく、SD カード等の着脱可能な記録媒体に格納されているプログラムを読み出してよい。また、プログラムをコンピュータに供給するための手段は、プログラムを記録した CD-ROM 等のコンピュータ読み取り可能な記録媒体やプログラムを伝送するインターネット等の伝送媒体であってもよい。以下、ゲーム装置 1 0 はタッチパネルを搭載した液晶表示パネルを有するスマートフォンであるものとして説明する。

【 0 1 1 4 】

サーバ装置 3 0 は、CPU 3 0 1 と、ROM 3 0 2 と、RAM 3 0 3 と、通信部 3 0 4 と、記憶装置 3 0 5 とを有している。

【 0 1 1 5 】

CPU 3 0 1 は、ROM 3 0 2 に記憶された制御プログラムを読み出して各種処理を実行する。RAM 3 0 3 は、CPU 3 0 1 の主メモリ、ワークエリア等の一時記憶領域として用いられる。通信部 3 0 4 は、ネットワーク 2 0 を介してゲーム装置 1 0 やその他の外部装置との通信処理を行う。記憶装置 3 0 5 には、ゲームに関するプログラムや、ゲーム装置 1 0 を操作するユーザの ID などの識別情報や、その他ゲームに必要なユーザごとの各種情報が記憶されている。なお、不図示のデータベース等にこれらの一部の情報を記憶するようにしてもよい。

【0116】

図18は、ゲーム装置10における、育成パートの図8～図16で説明したシナリオのゲームを実行するための機能構成の一例を示す図である。

【0117】

ゲーム装置10の記憶装置107には、ゲームを実行するためのゲームプログラムが記憶されており、さらに記憶装置107は、ゲーム処理に必要な各種データを記憶するデータ記憶部1071を備えている。例えば、データ記憶部1071には、イベントキャラクターデータDT1、イベントデッキデータDT2、主人公キャラクターデータDT3、保持アイテムデータDT4a、使用アイテムデータDT4b、関連付けデータDT5、ゲーム状況データDT6、特典付与データDT7などが記憶されている。イベントキャラクターデータDT1、保持アイテムデータDT4a、および特典付与データDT7は、ゲームの状況によらない固定的なデータであり、イベントデッキデータDT2、主人公キャラクターデータDT3、使用アイテムデータDT4b、関連付けデータDT5、およびゲーム状況データDT6は、ゲーム状況によって更新されるデータである。

10

【0118】

イベントキャラクターデータDT1は、イベントキャラクターに関する各種情報からなる。例えば、イベントキャラクターデータDT1は、ユーザがゲーム上所有しているイベントキャラクターの種類の情報、イベントキャラクターと関連付けされている得意練習の情報、イベントキャラクターのレベルの情報、イベントキャラクターのイベントに関する情報、その他イベントキャラクターに関連する情報などからなる。また、シナリオ固有のイベントキャラクターおよびチームメイトとして登場する非イベントキャラクターに関する情報も含まれており、シナリオ固有で予め定められたシナリオイベントの情報もイベントキャラクターデータDT1に含まれる。また、イベントキャラクターデータDT1は、出航先で主人公キャラクターと一緒に練習する合同練習キャラクターの種類の情報、合同練習キャラクターと関連付けされている得意練習の情報などが含まれる。合同練習キャラクターは、出航先に関連付けられ、出航先ごとに固有のキャラクターである。

20

【0119】

また、イベントデッキに配置されたイベントキャラクター、シナリオ固有のイベントキャラクター、合同練習キャラクターには、積荷と同じ種類の5種類の属性のうちの何れかの属性がそれぞれ関連付けられている。なお、キャラクターによっては、5種類の属性のうち2種類以上の属性が関連付けられている。

30

【0120】

イベントデッキデータDT2は、イベントデッキに関する各種情報からなる。例えば、イベントデッキデータDT2は、イベントデッキに設定されているイベントキャラクターに係るイベントキャラクターデータDT1の参照情報が記憶されている。

【0121】

主人公キャラクターデータDT3は、育成パートで育成される主人公キャラクターに関する各種情報からなる。具体的には、主人公キャラクターデータDT3は、主人公キャラクターの名前、ポジション、利き腕、打撃フォーム、投球フォームなどの基本情報と、育成パートのシナリオで得られた主人公キャラクターの現在保持している経験点と、主人公キャラクターに対するチームメイトの評価値（合同練習キャラクターの場合には進捗度）の情報と、主人公キャラクターの現在の基本能力および特殊能力とが含まれる。なお、主人公キャラクターデータDT3は、育成パートのシナリオが進行する度に更新されるものである。

40

【0122】

保持アイテムデータDT4aは、育成パートで使用可能なゲームアイテムに関する情報からなる。保持アイテムデータDT4aには、ユーザがゲーム上所有しているゲームアイテムの種類及び数との情報が含まれる。

【0123】

使用アイテムデータDT4bは、選択されたシナリオで使用されるアイテムの情報が含まれる。使用アイテムデータDT4bには、主人公キャラクターの基本情報を入力する際に

50

選択されたゲームアイテムの種類及び数と、その選択されたゲームアイテムが使用済みか否かの情報とが含まれる。

【 0 1 2 4 】

関連付けデータ D T 5 は、ゲームを進める上で関連付けられた情報が含まれる。具体的には、出航先ごとに各練習に積荷の属性を関連付けた練習 T B L、出航先ごとに積荷の属性に売値レベルを関連付けた売値 T B L、各練習にチームメイトが関連付けられた練習 / チームメイト関連情報、各練習に積荷が関連付けられた練習 / 積荷関連情報、各練習に鐘の情報が関連付けられた練習 / 鐘関連情報、第 1 の出航先ごとに、第 1 の出航先の次に出航可能な第 2 の出航先が予め関連付けられた選択肢関連情報が含まれる。なお、練習 / チームメイト関連情報、練習 / 積荷関連情報、練習 / 鐘関連情報は、ターンごとに更新される。

10

【 0 1 2 5 】

ゲーム状況データ D T 6 は、その他、ゲームを進める上で必要なシナリオでの状況に関する情報が含まれている。具体的には、現在のセクション数および現在のターン数の情報、選択肢に出航先を関連付けた出航先関連情報、出航不可な出航先がある場合に生成される出航不可情報、出航可能フラグがオンになってからのターン数、現地点の情報、鐘の情報が関連付けられた練習を選択した数である鐘加算数、積荷の積載状態を表示するときに参照される積荷表示情報、経験点が蓄積される経験点付与情報、倉庫に配置された積荷の数量と配置可能な積荷の数量との情報が含まれる積荷積載情報、倉庫に配置された積荷の属性ごとの合計数の情報が含まれる特典付与情報、出航回数などの情報が含まれる。

20

特典付与データ D T 7 は、付与する特典の情報が含まれる。

【 0 1 2 6 】

また、ゲーム装置 1 0 は、ゲーム制御部 1 2 0 を備えており、ゲーム制御部 1 2 0 の機能は、記憶装置 1 0 7 に記憶されているゲームプログラムを C P U 1 0 1 が実行することにより実現される。ゲーム制御部 1 2 0 は、ゲーム装置 1 0 でユーザがゲームを行うのに必要な制御を行う。ゲーム制御部 1 2 0 が制御するゲームは少なくとも 3 つが含まれる。

【 0 1 2 7 】

第 1 のゲームは、関連付け可能な上限を有する第 1 のオブジェクトに、第 2 のオブジェクトを、関連付けるゲームである。具体的には、第 1 のゲームは、配置可能な上限を有する倉庫に積荷を配置するゲームである。

30

ここで、関連付け可能な上限を有するとは、上限を超えて関連付けられないことをいう。また、第 1 のオブジェクトとは、第 2 のオブジェクトが関連付けられるオブジェクトをいう。本実施形態では、第 1 のオブジェクトは倉庫である。また、第 2 のオブジェクトとは、第 1 のオブジェクトに関連付けられるオブジェクトである。本実施形態では、第 2 のオブジェクトは積荷である。また、関連付けるとは、一方の情報に、他方の情報を紐付けて記憶することをいう。

【 0 1 2 8 】

第 2 のゲームは、特典付与条件に基づいて特典要素に応じた特典を付与するゲームである。具体的には、第 2 のゲームは、売値レベルに基づいて積荷に応じた特典を付与するゲームである。

40

ここで、特典付与条件とは、特典が付与される特典要素の条件である。本実施形態では、特典付与条件は、出航先に応じた積荷の属性ごとの売値レベルである。特典要素に応じた特典を付与するとは、特典要素が異なる場合に特典が変化し得ることをいう。また、特典要素とは、特典を付与するときの参照される要素である。本実施形態では、特典要素とは、積荷の構成数量である。

【 0 1 2 9 】

第 3 のゲームは、ユーザが選択肢を選択しながら進行するゲームである。具体的には、ユーザが選択肢 P 1 4 0 1 ~ P 1 4 0 5 の出航先を選択しながら進行するゲームである。

ここで、進行とは、ゲームが進行することを意味する。ゲームが進行するとは、ターンが進むことであってもよく、時間が経過することであってもよい。

50

【 0 1 3 0 】

また、ゲーム制御部 1 2 0 は、選択部 1 2 1、関連付け部 1 2 2、特典付与部 1 2 3、蓄積部 1 2 4、進行部 1 2 5、減少処理部 1 2 6 および設定部 1 2 7 を備えている。

【 0 1 3 1 】

選択部 1 2 1 は、ユーザに選択肢を選択させる。例えば、選択部 1 2 1 は、ユーザによる選択肢の選択を受け付ける。また、選択部 1 2 1 は、構成数量が異なり得る第 2 のオブジェクトが、それぞれ関連付けられた複数の選択肢の何れかをユーザに選択させる。例えば、選択部 1 2 1 は、構成数量が異なり得る積荷が、それぞれ関連付けられた、選択肢 P 5 1 1 ~ P 5 1 6 の練習の何れかをユーザに仮選択させ確定させる。

ここで、構成数量が異なり得るとは、複数の選択肢にそれぞれ関連付けられた全ての第 2 のオブジェクトにおいて構成数量が必ずしも異なるわけではなく、構成数量が同一の場合も許容されることを意味する。選択とは、選択肢を仮選択する選択であっても、選択肢を確定させる選択であってもよい。また、構成数量とは、1 つの第 2 のオブジェクトを構成する数量をいう。ただし、数量は、数に限られず重さや容量であってもよい。すなわち、1 つの第 2 のオブジェクトは、重さや容量が異なり得るものであってもよい。本実施形態では、1 つの第 2 のオブジェクトが単数あるいは複数のブロックで構成される。

【 0 1 3 2 】

また、選択部 1 2 1 は、それぞれ異なる特典付与条件が関連付けられた複数の選択肢の何れかをユーザに選択させる。例えば、選択部 1 2 1 は、それぞれ異なる、出航先に応じた積荷の属性ごとの売値レベルが関連付けられた複数の選択肢 P 1 4 0 1 ~ P 1 4 0 4 の出航先の何れかをユーザに仮選択させ確定させる。

なお、本実施形態では、売値 T B L において出航先ごとに積荷の売値レベルが関連付けられ、選択肢 P 1 4 0 1 ~ P 1 4 0 4 に出航先が関連付けられていることから間接的に、積荷の売値レベルが選択肢 P 1 4 0 1 ~ P 1 4 0 4 に関連付けられている。

【 0 1 3 3 】

また、選択部 1 2 1 は、それぞれ特典要素および所定の情報が関連付けられ得る複数の特典要素選択肢の何れかをユーザに選択させる。例えば、選択部 1 2 1 は、それぞれ積荷および鐘の情報が関連付けられ得る複数の選択肢 P 5 1 1 ~ P 5 1 6 の練習の何れかをユーザに仮選択させ確定させる。

ここで、特典要素選択肢とは、特典要素が関連付けられた選択肢をいう。本実施形態では、特典要素選択肢とは、積荷が関連付けられた選択肢 P 5 1 1 ~ P 5 1 6 をいう。所定の情報は、本実施形態では鐘の情報であるが、鐘の情報に限られず、その他の情報であってもよい。また、特典要素が関連付けられ得るとは、複数の特典要素選択肢の全てあるいは何れかに特典要素が必ずしも関連付けられるわけではなく、複数の特典要素選択肢の何れにも関連付けられない場合も許容されることを意味する。また、所定の情報が関連付けられ得るとは、複数の特典要素選択肢の全てあるいは何れかに所定の情報が必ずしも関連付けられるわけではなく、複数の特典要素選択肢の何れにも関連付けられない場合も許容されることを意味する。

【 0 1 3 4 】

関連付け部 1 2 2 は、ユーザに選択された選択肢に関連付けられた第 2 のオブジェクトを、第 1 のオブジェクトの上限と、既に第 1 のオブジェクトに関連付けられた第 2 のオブジェクトの構成数量との関係において第 1 のオブジェクトに関連付け可能である場合に、第 1 のオブジェクトに関連付ける。例えば、関連付け部 1 2 2 は、倉庫の上限の数量から、既に配置された積荷の数量を減算した倉庫に配置可能な積荷の数量が、選択肢 P 5 1 1 ~ P 5 1 6 の練習に関連付けられた積荷の構成数量以上の場合に配置可能であると判定して、倉庫に積荷を配置する。一方、関連付け部 1 2 2 は、倉庫に配置可能な積荷の数量が、選択肢 P 5 1 1 ~ P 5 1 6 の練習に関連付けられた積荷の構成数量よりも小さい場合には配置できないと判定する。なお、関連付け部 1 2 2 が配置できないと判定した場合であっても、ユーザにより仮選択された選択肢が確定された場合には、当該選択肢に関連付けられた積荷は倉庫に配置されないが、当該選択肢に関連付けられた練習に応じた経験点が

得られる。

ここで、第1のオブジェクトの上限と、既に第1のオブジェクトに関連付けられた第2のオブジェクトの構成数量との関係とは、第1のオブジェクトに既に第2のオブジェクトが関連付けられている場合に、第1のオブジェクトに関連付けられる第2のオブジェクトの構成数量が限られてしまう関係をいう。

【0135】

また、関連付け部122は、ユーザにより選択された選択肢に関連付けられた第2のオブジェクトを、複数の第1のオブジェクトの何れかに関連付ける。例えば、関連付け部122は、ユーザにより選択された選択肢P511～P516の練習に関連付けられた積荷を、第1倉庫～第3倉庫の何れかに配置する。

10

なお、複数の第1のオブジェクトのうち上限は全て同じであってもよく、一部が同じであってもよく、全てが異なってもよい。

【0136】

また、関連付け部122は、選択処理においてユーザにより選択された選択肢に関連付けられた第2のオブジェクトを、所定の手順に基づいて複数の第1のオブジェクトの何れかに関連付ける。

また、関連付け部122は、所定の手順として、選択処理においてユーザにより選択された選択肢に関連付けられた第2のオブジェクトを、複数の第1のオブジェクトに対して所定の順番で関連付け可能であるか否かを判定し、最初に関連付け可能であると判定した第1のオブジェクトに関連付ける。例えば、関連付け部122は、選択処理においてユーザにより選択された選択肢P511～P516の練習に関連付けられた積荷を、第1倉庫、第2倉庫、第3倉庫の順番で配置可能か否かを後述する判定方法で判定し、最初に配置可能な倉庫に配置する。

20

ここで、選択処理とは、選択部121により構成数量が異なり得る第2のオブジェクトが、それぞれ関連付けられた複数の選択肢の何れかをユーザに選択させる処理をいう。また、所定の手順は、本実施形態の手順に限られず、積荷が関連付けられていない倉庫を優先したり、積荷が関連付けられている数量が小さい倉庫を優先したりする手順であってもよい。また、所定の順番は、本実施形態では、第1倉庫、第2倉庫、第3倉庫の順番であるが、この順番に限られず、その他の予め定められた順番であってもよい。

【0137】

30

また、関連付け部122は、選択処理においてユーザにより選択された選択肢に関連付けられた第2のオブジェクトの第1の属性と、当該選択肢に関連付けられた特典付与要素の第1の属性とが一致する場合（第1の条件）、かつ、当該選択肢に関連付けられた第2の属性と、当該選択肢に関連付けられた特典付与要素の第2の属性とが一致し、特典付与要素の評価値が所定値以上の場合（第2の条件）、かつ、既に配置された第2のオブジェクト、および当該選択肢に関連付けられた第2のオブジェクトの少なくとも何れかの積荷を圧縮することで、当該選択肢に関連付けられた第2のオブジェクトを第1のオブジェクトに関連付け可能である場合（第3の条件）の何れの条件も満たす場合には、少なくとも何れか1つの条件を満たさない場合よりも大きい構成数量の第2のオブジェクトを第1のオブジェクトに関連付け可能とする。例えば、関連付け部122は、選択処理においてユーザにより仮選択され確定された選択肢P511～P516の練習に関連付けられた積荷の属性と、当該選択肢の練習に関連付けられたチームメイトの属性とが一致する場合（第1の条件）、かつ、当該選択肢の練習と、当該選択肢の練習に関連付けられたチームメイトの得意練習とが一致し、チームメイトの評価値が所定値以上（合同練習キャラクタの場合に進捗度1以上）の場合（第2の条件）、かつ、既に配置された積荷、および当該選択肢に関連付けられた積荷の少なくとも何れかの積荷を圧縮することで、当該選択肢に関連付けられた積荷を倉庫に配置可能である場合（第3の条件）の何れの条件も満たす場合には、少なくとも何れか1つの条件を満たさない場合よりも大きい構成数量の積荷を倉庫に配置可能とする。

40

【0138】

50

ここで、第1の属性とは、第2のオブジェクトに関連付けられる属性である。本実施形態では、第1の属性とは、積荷に関連付けられる「星」、「ダイヤ」、「円」、「ハート」、「三角」のうち何れかの属性である。また、特典付与要素とは、特典の付与に寄与する要素である。本実施形態では、特典付与要素とは、選択肢P511～P516の練習に関連付けられたチームメイトである。また、第2の属性とは、選択肢に関連付けられる、第1の属性と異なる属性である。本実施形態では、第2の属性とは、選択肢P511～P516に関連付けられる練習であり、選択肢P511～P516の練習に関連付けられたチームメイトに関連付けられた得意練習である。また、圧縮とは、積荷の構成数量を維持したままサイズを小さくすることをいう。

なお、関連付け部122は、上述した第1の条件、第2の条件、第3の条件の何れかの条件を満たす場合に、何れの条件も満たさない場合よりも大きい構成数量の第2のオブジェクトを第1のオブジェクトに関連付け可能としてもよい。本実施形態では、第3の条件を、既に配置された第2のオブジェクトを圧縮することで、当該選択肢に関連付けられた第2のオブジェクトを第1のオブジェクトに関連付け可能である場合という条件で説明している。

【0139】

また、関連付け部122は、上述した第1の条件、第2の条件、第3の条件の何れの条件も満たす場合には、関連付け処理により既に関連付けられた第2のオブジェクト、および当該選択肢に関連付けられた第2のオブジェクトの少なくとも何れかの第2のオブジェクトを圧縮することにより、少なくとも何れか1つの条件を満たさない場合よりも大きい構成数量の第2のオブジェクトを第1のオブジェクトに関連付け可能とする。例えば、関連付け部122は、上述した第1の条件、第2の条件、第3の条件の何れの条件も満たす場合には、既に配置された積荷、および当該選択肢に関連付けられた積荷の少なくとも何れかの積荷を圧縮することにより、少なくとも何れか1つの条件を満たさない場合よりも大きい構成数量の積荷を倉庫に配置可能とする。本実施形態では、上述した第1の条件、第2の条件、第3の条件の何れの条件も満たす場合には、既に配置された積荷のサイズを半分に圧縮することにより、少なくとも何れか1つの条件を満たさない場合よりも大きい構成数量の積荷を倉庫に配置可能として説明している。

なお、関連付け部122は、上述した第1の条件、第2の条件、第3の条件の何れかの条件を満たす場合には、関連付け処理により既に関連付けられた第2のオブジェクト、および当該選択肢に関連付けられた第2のオブジェクトの少なくとも何れかの第2のオブジェクトを圧縮することにより、少なくとも何れか1つの条件を満たさない場合よりも大きい構成数量の第2のオブジェクトを第1のオブジェクトに関連付け可能としてもよい。

【0140】

特典付与部123は、選択処理と関連付け処理とが繰り返して実行され、所定の終了条件が満たされるまでの間に関連付け処理により第1のオブジェクトに関連付けられた第2のオブジェクトに応じて特典を付与する。例えば、特典付与部123は、選択処理と関連付け処理とが繰り返して実行され、出航先に出航されるまでの間に関連付け処理により倉庫に配置された積荷に応じて特典を付与する。

ここで、関連付け処理とは、関連付け部122によりユーザに選択された選択肢に関連付けられた第2のオブジェクトを、第1のオブジェクトの上限と、既に第1のオブジェクトに関連付けられた第2のオブジェクトの構成数量との関係において第1のオブジェクトに関連付け可能である場合に、第1のオブジェクトに関連付ける処理をいう。また、選択処理と関連付け処理とが繰り返して実行とは、選択処理を複数回実行し関連付け処理を複数回実行することをいい、必ずしも選択処理と関連付け処理とが同じ回数で実行される場合に限られず、選択処理と関連付け処理とが交互に実行させる場合に限られない。本実施形態では、所定の終了条件が満たされるまでの間とは、出航先に出航するまでの間であり、ユーザは自ら出航先を選択して出航するまでの間と、強制出航するまでの間とが含まれる。ただし、所定の終了条件が満たされるまでの間とは、所定のターン数になるまでの間、所定の時間が経過するまでの間などであってもよい。第2のオブジェクトに応じて特典

を付与するとは、第2のオブジェクトが関連付けられている場合に関連付けられていない場合とで特典が変化し得ることをいう。

【0141】

また、特典付与部123は、所定の終了条件が満たされるまでの間に関連付け処理により第1のオブジェクトに関連付けられた第2のオブジェクトの構成数量が大きいほど、より価値の高い特典を付与する。例えば、特典付与部123は、出航先に出航するまでの間に関連付け処理により倉庫に配置された積荷の構成数量が大きいほど多くの経験点を付与する。

ここで、価値の高い特典とは、同じ種類の特典であれば特典がより多いことを意味する。また、価値の高い特典とは、異なる種類の特典であれば、例えば、対戦パートにおいて試合が勝利する確率がより向上するゲームアイテムなどをいう。

10

【0142】

また、特典付与部123は、所定の終了条件が満たされるまでの間に関連付け処理により第1のオブジェクトに関連付けられた第2のオブジェクトの属性および構成数量に応じて特典を付与する。例えば、特典付与部123は、出航先に出航するまでの間に関連付け処理により倉庫に配置された積荷の属性および構成数量に応じて経験点を付与する。

ここで、第2のオブジェクトの属性および構成数量に応じて特典を付与するとは、第2のオブジェクトの属性および構成数量が異なることで特典が変化し得ることをいう。

【0143】

また、特典付与部123は、所定の終了条件が満たされるまでの間に関連付け処理により第1のオブジェクトに関連付けられた第2のオブジェクトが第1のオブジェクトの上限に対して所定の割合以上で関連付けられている場合に、特典を追加して付与する。例えば、特典付与部123は、出航先に出航するまでの間に関連付け処理により第1～第3倉庫に配置された積荷が第1倉庫～第3倉庫のそれぞれの上限を加算した配置可能数量に対して120%以上で関連付けられている場合に、特典を追加して付与する。

20

所定の割合は、本実施形態の割合に限られず、100%以上の値であってもよく、100%よりも小さい値であってもよい。

【0144】

また、特典付与部123は、第2のオブジェクトの複数の属性のそれぞれに対して予め設定された情報に基づいて、所定の終了条件が満たされるまでの間に関連付け処理により第1のオブジェクトに関連付けられた第2のオブジェクトに応じた特典の価値を変化させる。例えば、特典付与部123は、積荷の複数の属性のそれぞれに対して予め設定された売値レベルに基づいて、出航先に出航されるまでの間に関連付け処理により倉庫に配置された積荷に応じた特典の価値を変化させる。

30

【0145】

また、特典付与部123は、選択された選択肢に関連付けられた特典付与条件に基づいて、蓄積された特典要素に応じた特典を付与する。例えば、特典付与部123は、選択された選択肢P1401～P1404に関連付けられた出航先に応じた積荷の属性ごとの売値レベルに基づいて、倉庫に配置された積荷に応じた特典を付与する。

【0146】

40

蓄積部124は、特典要素を蓄積させる。例えば、蓄積部124は、確定された選択肢の練習に関連付けられた積荷の構成数量を積荷の属性ごとに加算する。

【0147】

また、蓄積部124は、特典要素選択処理によりユーザに選択された特典要素選択肢に関連付けられた特典要素を蓄積する。例えば、蓄積部124は、それぞれ積荷および鐘の情報が関連付けられ得る複数の選択肢P511～P516の練習の何れかをユーザに仮選択させ確定された練習に関連付けられた積荷の構成数量を積荷の属性ごとに加算する。

ここで、特典要素選択処理とは、選択部121により、それぞれ特典要素および所定の情報が関連付けられ得る複数の特典要素選択肢の何れかをユーザに選択させる処理である。

50

【 0 1 4 8 】

進行部 1 2 5 は、ゲームを進行させる。例えば、進行部 1 2 5 は、セクション開始処理、ターン開始処理を行う。また、例えば、進行部 1 2 5 は、仮選択された選択肢の練習が確定されることでターンを進行させる。このとき、例えば、進行部 1 2 5 は、確定された選択肢の練習に関連付けられた積荷がある場合には構成数量が積荷の属性ごとに加算されてからターンを進行させる。

なお、進行部 1 2 5 は、特典要素の蓄積に応じてゲームを進行させてもよい。ここで、特典要素の蓄積に応じてゲームを進行させるとは、特典要素が蓄積されることでターンが進行することをいう。特典要素の蓄積とターンの進行とは同じタイミングであってもよく、特典要素の蓄積とターンの進行との間に他の処理を行われてもよい。

10

【 0 1 4 9 】

また、進行部 1 2 5 は、減少処理によるユーザが選択可能な選択肢を減少させる処理が停止された状態では、残り 1 つの選択肢を選択しない限りはゲームを進行させない。例えば、進行部 1 2 5 は、減少処理部 1 2 6 によるユーザが選択可能な出航先を減少させる処理を停止された状態では、残り 1 つの出航先を選択しない限りはターンを進行させない。すなわち、ユーザが選択可能な選択肢を減少させる処理が停止された状態では、倉庫に積荷を配置するために練習の選択肢を仮選択して確定させることもできない。

ここで、選択肢を減少させるとは、選択可能な選択肢を選択できないようにすることをいう。選択肢を選択できないようにするとは、選択肢を表示させないことで選択肢を選択できないようにしてもよく、選択肢を選択しても選択を無効にすることで選択肢を選択できないようにしてもよい。

20

【 0 1 5 0 】

減少処理部 1 2 6 は、ゲームの進行に応じて、複数の選択肢からユーザが選択可能な選択肢を減少させる。例えば、減少処理部 1 2 6 は、ターンの進行に応じて、複数の出航先からユーザが仮選択して確定させることができる出航先を減少させる。

【 0 1 5 1 】

また、減少処理部 1 2 6 は、複数の選択肢から所定の規則に基づいてユーザが選択可能な選択肢を減少させる。例えば、減少処理部 1 2 6 は、ターンの進行に応じて出航先を 1 つずつ選択肢に関連付けられた出航先を減少させる。

所定の規則は、予め定められた規則をいう。所定の規則には、本実施形態の規則に限られず、予め定められた異なる順番で出航先を減少させてもよく、一度に 2 つ以上出航先を減少させてもよく、ターンの進行に応じて減少させる出航先の数を変更してもよく、その他の予め定められた規則で減少させてもよい。

30

【 0 1 5 2 】

また、減少処理部 1 2 6 は、複数の選択肢からユーザが選択可能な選択肢を残り 1 つになるまで減少させた場合にユーザが選択可能な選択肢を減少させる処理を停止する。例えば、減少処理部 1 2 6 は、複数の出航先からユーザが選択可能な出航先を残り 1 つになるまで減少させた場合にユーザが選択可能な出航先を減少させる処理を停止する。

ここで、残り 1 つになるまで減少させた場合にユーザが選択可能な選択肢を減少させる処理を停止するとは、1 つの選択肢はなくならずに残ることをいう。

40

【 0 1 5 3 】

また、減少処理部 1 2 6 は、ゲームの進行に応じて複数の選択肢からユーザが選択可能な選択肢を減少させない状態から、所定の条件を満たすことにより、ゲームの進行に応じて複数の選択肢からユーザが選択可能な選択肢を減少させる状態に移行させる。例えば、減少処理部 1 2 6 は、ターンの進行に応じて複数の出航先からユーザが選択可能な出航先を減少させない状態から、鐘加算数が「3」である条件を満たすことにより、ターンの進行に応じて複数の出航先からユーザが選択可能な出航先を減少させる状態に移行させる。

所定の条件は、本実施形態の条件に限られず、予め定められたターン数が経過した条件であってもよく、蓄積された特典要素に応じた条件であってもよい。

【 0 1 5 4 】

50

また、減少処理部 126 は、特典要素選択処理によりユーザに選択された特典要素選択肢に関連付けられた所定の情報に基づいて、所定の条件を満たすか否かを判定する。例えば、減少処理部 126 は、それぞれ積荷および鐘の情報が関連付けられ得る複数の選択肢の練習の何れかをユーザに仮選択させ確定された練習に関連付けられた鐘の情報に基づいて、鐘加算数が「3」である条件を満たすか否かを判定する。

ここで、特典要素選択肢に関連付けられた所定の情報に基づいて、所定の条件を満たすか否かを判定するとは、所定の情報が特典要素選択肢に関連付けられる場合に所定の条件を満たすと判定してもよく、所定の情報が関連付けられた特典要素選択肢を所定数、選択された場合に所定の条件を満たすと判定してもよい。

【0155】

10

設定部 127 は、ユーザによる選択可能な複数の選択肢の何れかが選択された場合に、当該複数の選択肢の少なくとも 1 つに基づいて、ユーザが選択可能な複数の選択肢を設定する。例えば、設定部 127 は、ユーザによる選択可能な複数の出航先の何れかが仮選択され確定された場合に、当該複数の出航先の少なくとも 1 つに基づいて、ユーザが選択可能な複数の出航先を設定する。

ここで、当該複数の選択肢の少なくとも 1 つに基づいて、ユーザが選択可能な複数の選択肢を設定するとは、ユーザが選択可能な複数の選択肢が任意では設定されないことを意味する。例えば、当該複数の選択肢の少なくとも 1 つに基づいて、ユーザが選択可能な複数の選択肢を設定するには、当該複数の選択肢の少なくとも 1 つに予め関連付けられた選択肢を設定する場合、当該複数の選択肢の少なくとも 1 つに予め関連付けられていない選

20

【0156】

また、設定部 127 は、複数の選択肢の何れかが選択された場合に、当該選択された選択肢に基づいて、ユーザが選択可能な複数の選択肢を設定する。例えば、設定部 127 は、複数の出航先の何れかが仮選択され確定された場合に、当該確定した出航先に基づいて、ユーザが選択可能な複数の出航先を設定する。

ここで、当該選択された選択肢に基づいて、ユーザが選択可能な複数の選択肢を設定するとは、ユーザにより選択された選択肢に基づかないような任意では設定されないことを意味する。例えば、当該選択された選択肢に基づいて、ユーザが選択可能な複数の選択肢を設定するには、当該選択された選択肢に予め関連付けられた選択肢を設定する場合、当該選択された選択肢に予め関連付けられていない選択肢を設定する場合などが含まれる。

30

【0157】

また、設定部 127 は、複数の選択肢の何れかが選択された場合に、当該複数の選択肢の全てに基づいて、ユーザが選択可能な複数の選択肢を設定する。例えば、設定部 127 は、複数の出航先の何れかが仮選択され確定された場合に、当該複数の出航先の全てに基づいて、ユーザが選択可能な複数の出航先を設定する。

ここで、当該複数の選択肢の全てに基づいて、ユーザが選択可能な複数の選択肢を設定するとは、当該複数の選択肢の全てに基づかないような任意では設定されないことを意味する。例えば、当該複数の選択肢の全てに基づいて、ユーザが選択可能な複数の選択肢を設定するとは、当該複数の選択肢のそれぞれに予め関連付けられた選択肢を設定する場合、当該複数の選択肢の全てに予め関連付けられていない選択肢を設定する場合などが含まれる。

40

【0158】

また、設定部 127 は、複数の選択肢の何れかが選択された場合に、当該複数の選択肢の何れとも異なる選択肢を少なくとも 1 つ含んだ複数の選択肢により、ユーザが選択可能な複数の選択肢を設定する。例えば、設定部 127 は、複数の出航先の何れかが仮選択され確定された場合に、当該複数の出航先の何れとも異なる出航先を少なくとも 1 つ含んだ複数の出航先により、ユーザが選択可能な複数の出航先を設定する。

【0159】

また、設定部 127 は、複数の選択肢の何れかが選択された場合に、当該複数の選択肢

50

の何れとも異なる複数の選択肢により、ユーザが選択可能な複数の選択肢を設定する。例えば、設定部 1 2 7 は、複数の出航先の何れかが仮選択され確定された場合に、当該複数の出航先の何れとも異なる複数の出航先により、ユーザが選択可能な複数の選択肢を設定する。

【 0 1 6 0 】

また、設定部 1 2 7 は、複数の選択肢の何れかが選択された場合に、当該選択の 1 つ前に選択された選択肢を含まない複数の選択肢により、ユーザが選択可能な複数の選択肢を設定する。例えば、設定部 1 2 7 は、複数の出航先の何れかが仮選択され確定された場合に、当該確定される 1 つ前に確定された出航先を含まない複数の出航先により、ユーザが選択可能な複数の出航先を設定する。

10

【 0 1 6 1 】

また、設定部 1 2 7 は、複数の選択肢の何れかが選択された場合に、当該選択された選択肢に対して予め関連付けられた複数の選択肢に基づいて、ユーザが選択可能な複数の選択肢を設定すると共に、当該設定された複数の選択肢のそれぞれに対して、当該選択肢をユーザが選択した場合にユーザにより選択可能となる複数の選択肢を新たに関連付けて設定する。例えば、設定部 1 2 7 は、複数の出航先の何れかが仮選択され確定された場合に、当該確定された出航先に対して予め関連付けられた複数の出航先に基づいて、ユーザが選択可能な複数の出航先を設定すると共に、設定された複数の出航先のそれぞれに対して、当該出航先をユーザが仮選択して確定された場合にユーザにより選択可能となる複数の出航先を新たに関連付けて設定する。

20

また、設定部 1 2 7 は、ユーザが選択可能な複数の選択肢のそれぞれに対して関連付けられて設定される複数の選択肢における少なくとも 1 つの選択肢を、ユーザが選択可能な複数の選択肢における少なくとも 2 以上の選択肢に関連付けて設定する。例えば、設定部 1 2 7 は、ユーザが選択可能な複数の出航先のそれぞれに対して関連付けられて設定される複数の出航先における少なくとも 1 つの出航先を、ユーザが選択可能な複数の出航先における少なくとも 2 以上の出航先に関連付けて設定する。

【 0 1 6 2 】

[3 . ゲームシステムでの処理の流れ]

以下、本実施形態に係るゲーム装置 1 0 での基本的な処理の流れについて説明する。

図 1 9 A ~ 図 2 1 は、本実施形態に係るゲーム装置 1 0 による育成パートの開始から終了までの基本的な処理手順の一例を示すフローチャートである。以下に説明する処理は、C P U 1 0 1 が記憶装置 1 0 7 に格納されているゲームプログラムを R A M 1 0 3 に読み出し、このゲームプログラムを実行することにより実現される。

30

まず、ユーザにより育成パートが選択されることによって処理が開始される。以下、図 1 ~ 図 1 6 で説明したシナリオが選択された場合の処理について説明する。

【 0 1 6 3 】

S 1 0 0 において、ゲーム制御部 1 2 0 は育成パートの開始処理を行う。ゲーム制御部 1 2 0 は、育成パートの開始処理として、ユーザの操作を介して、主人公キャラクタの基本情報の入力、イベントデッキに設定するイベントキャラクタの設定、およびゲームアイテムの選択を受け付ける。

40

具体的に、ゲーム制御部 1 2 0 は、主人公キャラクタの基本情報を入力するための設定画面を表示部 1 0 6 に表示する。ユーザが操作部 1 0 5 を操作することにより、主人公キャラクタの名前、ポジション、利き腕、打撃フォーム（および投球フォーム）の情報が入力される。そして、ゲーム制御部 1 2 0 は、図 2 に示したイベントデッキの設定画面を表示部 1 0 6 に表示する。ユーザが操作部 1 0 5 を操作することにより、イベントキャラクタが設定される。続いて、ゲーム制御部 1 2 0 は、シナリオで使用するゲームアイテムを選択するための画面を表示部 1 0 6 に表示する。ユーザが操作部 1 0 5 を操作することにより、シナリオで使用するゲームアイテムが選択される。これらの処理が終了すると、主人公キャラクタを育成するための育成パートが開始される。これらの処理により、ゲーム制御部 1 2 0 は、イベントデッキデータ D T 2、主人公キャラクタデータ D T 3、および

50

使用アイテムデータ D T 4 b を更新する。

【 0 1 6 4 】

S 1 0 2 では、ゲーム制御部 1 2 0 は出航先での各練習に積荷の属性を設定する。具体的に、ゲーム制御部 1 2 0 は出航先ごとに、各練習に積荷の属性を関連付けた練習 T B L 1 0 0 を設定して関連付けデータ D T 5 に記憶する。

図 2 2 は、主人公キャラクタが野手である場合の練習 T B L 1 0 0 の一例を示す図である。練習 T B L 1 0 0 には、出航先ごと、6 種類ある各練習に、5 種類の属性のうちの何れかの属性がそれぞれ関連付けられている。例えば、出航先「A」では、練習「打撃」に属性「円」、練習「筋力」に属性「ダイヤ」、練習「走塁」に属性「星」、練習「肩力」に属性「ハート」、練習「守備」および練習「メンタル」に属性「三角」が関連付けられている。ここで、練習「打撃」に属性「円」が関連付けられていることで、出航先「A」での練習画面 G 1 1 0 0 において、選択肢 P 5 1 1 の練習「打撃」に積荷が関連付けられている場合には、その積荷の属性は常に「円」であることを意味している。

なお、主人公キャラクタが投手である場合でも出航先ごと、6 種類ある各練習「球速」、「コントロール」、「スタミナ」、「変化球」、「守備」、「メンタル」に 5 種類の属性のうちの何れかの属性がそれぞれ関連付けた練習 T B L が設定される。

【 0 1 6 5 】

ゲーム制御部 1 2 0 は予め定められたデータに基づいて練習 T B L 1 0 0 を設定する。なお、練習 T B L 1 0 0 では、各練習に全て同じ属性が関連付けられないように、また 2 つの出航先の間で各練習に関連付けられた属性の構成が同じにならないように調整されている。練習 T B L 1 0 0 は、育成パートが終了するまで同じデータである。ただし、練習 T B L 1 0 0 は、予め定められたデータに限られず、育成パートを開始するごとにゲーム制御部 1 2 0 が出航先ごとに、各練習に関連付ける積荷の属性を抽選で設定してもよい。

【 0 1 6 6 】

S 1 0 4 では、ゲーム制御部 1 2 0 は倉庫に配置した積荷が出航先で売却されるときの出航先ごとの積荷の売値レベルを設定する。具体的に、ゲーム制御部 1 2 0 は出航先ごとに、積荷の属性に売値レベルを関連付けた売値 T B L 1 0 1 を設定して関連付けデータ D T 5 に記憶する。

図 2 3 は、売値 T B L 1 0 1 の一例を示す図である。売値 T B L 1 0 1 には、出航先ごと、5 種類の各属性に、3 種類の売値レベルのうち何れかのレベルがそれぞれ関連付けられている。例えば、出航先「A」では、属性「星」と属性「円」に売値レベル「標準」、属性「ダイヤ」と属性「三角」に売値レベル「レベル 1」、属性「ハート」に売値レベル「レベル 2」が関連付けられている。出航先「A」で、同じ数量の積荷を売却する場合でも、売却レベル「標準」が関連付けられた属性「星」または「円」の積荷よりも、売却レベル「レベル 1」が関連付けられた属性「ダイヤ」または「三角」の積荷の方が高値で売却できる、すなわち追加して特典が付与される。また、出航先「A」で、同じ数量の積荷を売却する場合でも、売却レベル「レベル 1」が関連付けられた属性「ダイヤ」または「三角」の積荷よりも、売却レベル「レベル 2」が関連付けられた属性「ハート」の積荷の方が高値で売却できる、すなわち追加して特典が付与される。

【 0 1 6 7 】

ゲーム制御部 1 2 0 は予め定められたデータに基づいて売値 T B L 1 0 1 を設定する。なお、売値 T B L 1 0 1 では、5 種類の属性に全て同じ売却レベルが関連付けられないように、また 2 つの出航先の間で 5 種類の属性に関連付けられた売却レベルの構成が同じにならないように調整されている。売値 T B L 1 0 1 は、育成パートが終了するまで同じデータである。ただし、売値 T B L 1 0 1、予め定められたデータに限られず、育成パートを開始するごとにゲーム制御部 1 2 0 は、出航先ごとの積荷の売値レベルを抽選で設定してもよい。

【 0 1 6 8 】

S 1 0 6 では、設定部 1 2 7 は出航先をユーザが選択するときに出航先を表示するための初期の出航先関連情報を設定する。具体的には、設定部 1 2 7 は出航可能な出航先をマ

10

20

30

40

50

ップ上に表示するときの選択肢に出航先を関連付けた出航先関連情報を生成してゲーム状況データDT6に記憶する。

図24Aは、出航先関連情報DT102aの一例を示す図である。出航先関連情報DT102aには、第1の出航先の選択肢P1401～P1404と、第2の出航先の選択肢P1405～P1412がある。選択肢P1401～P1404および選択肢P1405～P1412の何れの選択肢にもそれぞれ異なる出航先が関連付けられている。例えば、選択肢P1401～P1404にはそれぞれ出航先「B」～「E」が関連付けられ、選択肢P1405～P1412にはそれぞれ出航先「F」～「M」が関連付けられている。

【0169】

設定部127は各選択肢に関連付ける出航先を、全ての出航先（出航元を除く）から抽選で決定する。このとき、設定部127は、選択肢P1401～P1412に同じ出航先を関連付けないようにしたり、選択肢P1401～P1404に現地点である出航元を関連付けないようにしたり調整する。更に、設定部127は、選択肢P1401～P1412にも、現地点である出航元を関連付けないように調整する。したがって、第1の出航先および第2の出航先において出航元が選択できないようにしている。なお、出航先関連情報DT102aは育成パートを開始するごとに生成される場合に限られず、予め定められ常に同じデータであってもよい。

【0170】

なお、選択肢P1401～P1404の出航先のうち何れか1つの出航先の仮選択を確定して出航した後では、選択肢P1405～選択肢P1412の出航先のうち任意の出航先には出航することができず、選択肢P1401～P1404の出航先のうち仮選択を確定した選択肢に応じた特定の第2の選択肢の出航先しか出航できない。すなわち、第1の出航先ごとに、第1の出航先の次に出航可能な第2の出航先が予め関連付けられている。

関連付けデータDT5には、選択肢P1401～選択肢P1404の第1の出航先ごとに、選択肢P1405～P1412の第2の出航先が予め関連付けられた選択肢関連情報が関連付けデータDT5に記憶されている。

【0171】

図28は、選択肢関連情報DT106の一例を示す図である。

選択肢関連情報DT106では、選択肢P1401～P1404にそれぞれ選択肢P1405～P1412のうち何れかの選択肢が関連付けられることで、第1の出航先と第2の出航先とが間接的に関連付けられる。図28では、例えば、選択肢P1401には、選択肢P1412、P1405、P1406の3つが関連付けられている。したがって、図24Aの出航先関連情報DT102aを参照することで、第1の出航先「B」には第2の出航先「M」、「F」、「G」が関連付けられている。

また、選択肢P1402には、選択肢P1406、P1407、P1408の3つが関連付けられている。したがって、図24Aの出航先関連情報DT102aを参照することで、第1の出航先「C」には第2の出航先「G」、「H」、「I」が関連付けられている。

また、選択肢P1403には、選択肢P1408、P1409、P1410の3つが関連付けられている。したがって、図24Aの出航先関連情報DT102aを参照することで、第1の出航先「D」には第2の出航先「I」、「J」、「K」が関連付けられている。

また、選択肢P1404には、選択肢P1410、P1411、P1412の3つが関連付けられている。したがって、図24Aの出航先関連情報DT102aを参照することで、第1の出航先「E」には第2の出航先「K」、「L」、「M」が関連付けられている。

【0172】

逆に、選択肢P1405、P1407、P1409、P1411は、それぞれ1つのみの選択肢が関連付けられている。一方、選択肢P1406、P1408、P1410、P1412はそれぞれ複数（2つ）の選択肢に関連付けられている。したがって、図24A

10

20

30

40

50

の出航先関連情報 D T 1 0 2 a を参照することで、例えば、第 2 の出航先「F」、「H」、「J」、「L」には、1 つのみの第 1 の出航先が関連付けられており、第 2 の出航先「G」、「I」、「K」、「M」には 2 つの第 1 の出航先が関連付けられている。

ただし、全ての第 2 の出航先に、複数の第 1 の出航先が関連付けられていてもよい。また、選択肢関連情報 D T 1 0 6 は予め定められ常に同じデータでなくてもよく、選択肢 P 1 4 0 1 ~ 選択肢 P 1 4 0 4 の第 1 の出航先ごとに、関連付ける選択肢 P 1 4 0 5 ~ P 1 4 1 2 の第 2 の出航先を抽選で決定してもよい。

【 0 1 7 3 】

S 1 0 8 では、進行部 1 2 5 はセクション開始処理を行う。具体的には、進行部 1 2 5 は、ゲーム状況データ D T 6 に記憶されたセクション数に 1 加算する。セクション数が 1 である場合に第 1 セクションが開始されることを示し、セクション数が 2 である場合には第 2 セクションが開始されることを示す。本実施形態では、上述したように 4 つのセクション（第 1 セクション ~ 第 4 セクション）から構成される。また、ゲーム制御部 1 2 0 はセクションが開始されることを表示部 1 0 6 に表示する。

【 0 1 7 4 】

S 1 1 0 では、進行部 1 2 5 はターン開始処理を行う。具体的には、ゲーム制御部 1 2 0 は、ゲーム状況データ D T 6 に記憶されたターン数に 1 加算する。ターン数が 1 である場合に第 1 ターンが開始されることを示し、ターン数が 2 である場合には第 2 ターンが開始されることを示す。本実施形態では、上述したように、第 1 セクションから第 3 セクションは、それぞれ 1 2 ターン（第 1 ターン ~ 第 1 2 ターン）で構成され、第 4 セクションのみ 1 5 ターン（第 1 ターン ~ 第 1 5 ターン）で構成される。また、ゲーム制御部 1 2 0 は、出航可能フラグがオンである場合には出航可能フラグがオンになってからのターン数に 1 加算する。出航可能フラグは、出航可能な状態に移行することでオンになる。ゲーム制御部 1 2 0 は、出航可能フラグがオンになってからのターン回数を、ゲーム状況データ D T 6 に記憶する。

【 0 1 7 5 】

S 1 1 2 では、ゲーム制御部 1 2 0 は、6 種類の各練習と一緒に練習をするチームメイトを関連付ける。具体的に、ゲーム制御部 1 2 0 は、各練習ごとにチームメイトを抽選し、抽選されたチームメイトを練習に関連付けた練習 / チームメイト関連情報を生成して、関連付けデータ D T 5 に記憶する。なお、関連付けデータ D T 5 に既に練習 / チームメイト関連情報が記憶されている場合には、練習 / チームメイト関連情報を更新する。このとき、ゲーム制御部 1 2 0 は、イベントキャラクタデータ D T 1 においてチームメイトに属性および得意練習が関連付けられている場合には、練習 / チームメイト関連情報にもチームメイトに属性および得意練習を関連付ける。本実施形態では 1 つの練習に関連付けられるチームメイトの数は、最小が 0 であり最大が 6 である。チームメイトには、シナリオ固有のイベントキャラクタ、イベントデッキに配置されたイベントキャラクタ、非イベントキャラクタ、合同練習キャラクタが含まれる。なお、S 1 1 2 の処理は、ターン開始処理の後に行われることで、ターンごとに各練習に関連付けられるチームメイトが変動する。

【 0 1 7 6 】

S 1 1 4 では、ゲーム制御部 1 2 0 は、6 種類の各練習に積荷を関連付ける。積荷は、2 つの異なる種類の要素により構成される。具体的には、積荷は、5 種類の属性のうち何れかの属性と、構成数量とが関連付けて構成される。

まず、ゲーム制御部 1 2 0 は、練習に関連付ける積荷の構成数量を、S 1 1 2 で練習に関連付けたチームメイトの数などに基づいて決定する。具体的に、ゲーム制御部 1 2 0 は、練習に関連付けられたチームメイトの数が少なくとも 1 人にいる場合には構成数量に 1 加算し、チームメイトにイベントデッキに設定されたイベントキャラクタがいる場合には構成数量にイベントキャラクタの数に応じた数を加算する。なお、ゲーム制御部 1 2 0 は、練習に関連付けられたチームメイトがいない場合には、その練習に積荷を関連付けない。

【 0 1 7 7 】

次に、ゲーム制御部 120 は、練習に関連付ける積荷の属性を、図 22 に示す練習 TBL100 に基づいて決定する。具体的に、まず、ゲーム制御部 120 は、ゲーム状況データ DT6 から現地点の情報を取得する。次に、ゲーム制御部 120 は、練習 TBL100 のうち取得した現地点に対応する出航先の練習に関連付けられた属性を、積荷に関連付ける。例えば、現地点が出航先「A」である場合には、練習 TBL100 のうち出航先「A」の練習「打撃」には属性「円」が関連付けられていることから、ゲーム制御部 120 は練習「打撃」に関連付ける属性を「円」に決定する。

ゲーム制御部 120 は、構成数量および属性を関連付けられた積荷を各練習に関連付けた練習 / 積荷関連情報を生成して、関連付けデータ DT5 に記憶する。なお、関連付けデータ DT5 に既に練習 / 積荷関連情報が記憶されている場合には、練習 / 積荷関連情報を更新する。なお、各練習には少なくとも属性と構成数量とのうち少なくとも一方が異なり得る積荷が関連付けられる。また、各練習に関連付けられる積荷の属性および構成数量は、練習 TBL100 やチームメイトの数に基づくものに限られず、抽選であってもよく、ターンごとに予め定められたものであってもよい。

【0178】

S116 では、ゲーム制御部 120 は、出航可能な状態に移行するための鐘の情報を練習に関連付ける。具体的には、ゲーム制御部 120 は、6 種類の練習のうち関連付けられたチームメイトの数が 5 人以上である練習や、予め定められたイベントキャラクタまたは合同練習キャラクタの数が 3 人以上である練習に鐘の情報を関連付けた練習 / 鐘関連情報を生成して、関連付けデータ DT5 に記憶する。なお、関連付けデータ DT5 に既に練習 / 鐘関連情報が記憶されている場合には、練習 / 鐘関連情報を更新する。また、各練習に、鐘の情報を関連付けるか否かは、練習に関連付けられたチームメイトの数などに限られず、抽選であってもよく、ターンごとに予め定められていてもよい。

【0179】

S118 では、ゲーム制御部 120 はイベントキャラクタデータ DT1 に含まれる、イベントデッキに設定されているイベントキャラクタのイベントに関する情報、及びそのシナリオ固有で予め定められたシナリオイベントの情報に基づいて、午前イベントを発生させるか否かを判定する。この処理では、ゲーム制御部 120 がイベント発生抽選を行い、当選した場合に午前イベントを発生させる。この判定の結果、午前イベントを発生させる場合には S120 に進み、午前イベントを発生させない場合は S122 に進む。

【0180】

なお、午前イベントは複数種類存在し、これらのイベントにはそれぞれ発生条件（主人公キャラクタに対する評価値、関連イベントの発生有無、ターン数、など）が設定されている。本育成パートに関連する全てのイベントキャラクタイベントとシナリオイベントについて、ゲーム状況に基づいて発生条件を充足すると判定されたイベントの中から、抽選により決定された 1 つのイベントを発生させる。発生条件を充足するイベントが 1 つもない場合にはイベントは発生しない。また、シナリオイベントのように、抽選の結果によらず他のイベントよりも優先的に発生させるものもある。このようなシナリオイベントでは優先的に発生条件が設定されている。

【0181】

S120 では、ゲーム制御部 120 は抽選で当選したイベントを発生させる。具体的にはゲーム制御部 120 は、そのイベントのストーリーに応じた画面を生成して表示部 106 に表示する。このとき、主人公キャラクタに対して経験点を付与したり、体力を回復させたり、そのイベントで登場するイベントキャラクタの主人公に対する評価値を上げたり、主人公キャラクタの「やる気」を変化させたりするよう、ゲーム制御部 120 は主人公キャラクタデータ DT3 の更新を行う。

【0182】

S122 では、ゲーム制御部 120 は、例えば図 8 に示したようなメイン画面 G800 を表示部 106 に表示する。このとき、ゲーム制御部 120 は、表示領域 A806 に既に倉庫に積載した積荷の積載状態を、関連付けデータ DT5 に含まれる積荷表示情報に基づ

10

20

30

40

50

いて表示する。また、ゲーム制御部120は、選択肢P808に近接した表示領域A809に鐘のオブジェクトを、ゲーム状況データDT6に含まれる鐘加算数に基づいた数で表示する。なお、選択部121は、ゲーム状況データDT6に記憶された強制出航フラグがオンの場合には、「出航」の選択肢P808と「能力アップ」の選択肢P410のみしか選択できないようにする。ここで、「能力アップ」の選択肢P410は、選択されてもターンが進むことがないために、結果として、ユーザはターンを進めるには「出航」の選択肢P808を強制的に選択することになる。

【0183】

S124では、ゲーム制御部120は、ユーザの操作により、メイン画面G800から選択肢P407～P413（又はメニューボタンB403）の中の何れかの選択項目が選択されたかを判定する。この判定の結果、「練習」の選択肢P408が選択された場合はS136に進む。「出航」の選択肢P808が選択された場合はS144に進む。一方、「練習」の選択肢P408および「出航」の選択肢P808以外が選択された場合には、S126に進む。

10

S126では、ゲーム制御部120は、ユーザの操作により、「能力アップ」の選択肢P410が選択されたか否かを判定する。「能力アップ」の選択肢P410が選択された場合にはS128に進み、選択されていない場合にはS130に進む。

【0184】

S128では、ゲーム制御部120は、図6に示したような主人公キャラクタの基本能力を上昇させるための設定画面G600を表示部106に表示し、ユーザの操作に応じて、主人公キャラクタの基本能力の上昇および特殊能力の取得などのための処理を行う。この処理では、ゲーム制御部120は、ユーザの操作に応じて図6に示す画面と図7に示す画面とを切り替える。これらの画面で不図示の戻るボタンが選択されると、S122に戻る。なお、ユーザの操作によって経験点を消化して主人公キャラクタの基本能力を上昇させたり特殊能力を取得したりした場合は、ゲーム制御部120は、主人公キャラクタデータDT3を更新する。

20

【0185】

S130では、ゲーム制御部120は、メイン画面G800において、ユーザの操作によりメニューボタンB403が選択されたか否かを判定する。この判定の結果、メニューボタンB403が選択された場合はS132に進み、メニューボタンB403が選択されていない場合はS134に進む。

30

S132では、ゲーム制御部120は、メニュー画面を表示部106に表示する。ユーザはこのメニュー画面を見ながら、シナリオを途中で中断したり、その他ゲームに関連する設定の変更を行ったりすることができる。ユーザの操作によりメニュー画面を閉じる指示を受けると、ゲーム制御部120はメニュー画面を閉じ、S122に戻る。

【0186】

S134では、ゲーム制御部120は、選択された選択肢に応じた処理を行う。ユーザの操作により「休む」の選択肢P407が選択された場合は、ゲーム制御部120は、主人公キャラクタの体力を回復させるために、主人公キャラクタデータDT3の更新を行う。ユーザの操作により「通院」の選択肢P411が選択された場合は、ゲーム制御部120は、主人公キャラクタの病気等を治す抽選を行い、抽選に当選した場合にはその病気等に関しても主人公キャラクタデータDT3の更新を行う。ユーザの操作により「遊ぶ」の選択肢P412が選択された場合は、ゲーム制御部120は、主人公キャラクタの体力および「やる気」を回復させるために、主人公キャラクタデータDT3の更新を行う。ユーザの操作により「デート」の選択肢P413が選択された場合は、主人公キャラクタの体力を回復させるとともに、そのデートの内容に応じて経験点を主人公キャラクタに付与する。これに伴い、ゲーム制御部120は主人公キャラクタデータDT3の更新を行う。なお、必要に応じて、ゲーム制御部120は、体力の増加量などの情報を表示部106に表示する。

40

【0187】

50

S 1 3 6 では、ゲーム制御部 1 2 0 は、例えば図 1 1 に示すような練習画面 G 1 1 0 0 を表示部 1 0 6 に表示する。このとき、ゲーム制御部 1 2 0 は選択肢の練習に関連付けられた積荷がある場合には、選択肢に近接した位置に積荷の属性および構成数量を識別できるように表示する。具体的に、ゲーム制御部 1 2 0 は、関連付けデータ D T 5 に記憶された練習 / 積荷関連情報に基づいて、練習に関連付けられた積荷の属性および構成数量を表示する。ゲーム制御部 1 2 0 は、例えば、図 1 1 に示す練習画面 G 1 1 0 0 の積荷 P 1 1 0 1 ~ P 1 1 0 6 のように表示する。また、ゲーム制御部 1 2 0 は選択肢の練習に関連付けられた鐘の情報がある場合には、選択肢に近接した位置に鐘のオブジェクトを表示する。具体的に、ゲーム制御部 1 2 0 は、関連付けデータ D T 5 に記憶された練習 / 鐘関連情報に基づいて、練習に関連付けられた鐘を表示する。ゲーム制御部 1 2 0 は、例えば、図 1 1 に示す練習画面 G 1 1 0 0 の鐘 P 1 1 0 7 のように表示する。また、ゲーム制御部 1 2 0 は倉庫に配置された積荷の積載状態を表示する。具体的に、ゲーム制御部 1 2 0 は、ゲーム状況データ D T 6 に記憶された積荷表示情報に基づいて積荷の積載状態を表示する。ゲーム制御部 1 2 0 は、例えば、図 1 1 に示す練習画面 G 1 1 0 0 の表示領域 A 8 0 6 のように表示する。

10

【 0 1 8 8 】

S 1 3 8 では、ゲーム制御部 1 2 0 は積荷に関する処理を実行する。ここでは、積荷に関する処理について図 2 0 のフローチャートを参照して説明する。

まず、S 2 0 0 では、選択部 1 2 1 は、ユーザの操作により選択肢 P 5 1 1 ~ P 5 1 6 の何れかの練習が仮選択されたか否かを判定する。ここでの、仮選択とは、ユーザが選択肢の練習を確定させる前に仮に選択することをいう。仮選択することにより、仮選択した練習を確定させたときに付与される経験点、練習に関連付けられた積荷を倉庫に積載できるか否か、倉庫に積荷を配置した場合の積載状態、スペシャルタッグ練習や船積みボーナスあるいは船積みタッグ練習が生じるか否か、船積みボーナスあるいは船積みタッグ練習が生じた場合に追加して付与される経験点等を確認することができる。したがって、ユーザは仮選択して経験点や倉庫の積載状態を確認した上で練習を確定させることができる。選択部 1 2 1 は、選択肢 P 5 1 1 ~ P 5 1 6 の何れかがタッチされることで選択肢が仮選択されたと判定する。仮選択された場合には S 2 0 2 に進み、選択部 1 2 1 は仮選択されない場合には仮選択を待機する。なお、S 1 1 0 のターンを開始して初めて S 2 0 0 に進む場合には、選択肢 P 5 1 1 ~ P 5 1 6 のうち予め定められた練習が仮選択される。

20

30

【 0 1 8 9 】

S 2 0 2 では、ゲーム制御部 1 2 0 は仮選択された選択肢の練習に積荷が関連付けられているか否かを判定する。具体的には、ゲーム制御部 1 2 0 は関連付けデータ D T 5 に記憶された練習 / 積荷関連情報に基づいて判定する。練習に積荷が関連付けられている場合には S 2 1 0 に進み、積荷が関連付けられていない場合には S 2 0 4 に進む。

【 0 1 9 0 】

S 2 0 4 では、ゲーム制御部 1 2 0 は、仮選択された選択肢が何れの選択肢であるかを表示する。具体的に、ゲーム制御部 1 2 0 は、仮選択された選択肢に近接した位置に矢印 P 5 1 0 を表示する。また、ゲーム制御部 1 2 0 は、仮選択された選択肢の練習に関連付けられたチームメイトを表示する。具体的には、ゲーム制御部 1 2 0 は、関連付けデータ D T 5 に記憶された練習 / チームメイト関連情報に基づいてチームメイトを表示すると共に、主人公キャラクタデータ D T 3 に基づいてチームメイトの評価値（合同練習キャラクタの場合には進捗度）を表示する。なお、選択肢の練習に関連付けられたチームメイトに属性や得意練習がある場合には、チームメイトに近接した位置に属性や得意練習を表示する。ゲーム制御部 1 2 0 は、例えば、図 1 1 に示す練習画面 G 1 1 0 0 の表示領域 A 5 0 5 ~ A 5 0 7、A 1 1 0 8 のように表示する。また、ゲーム制御部 1 2 0 は、仮選択された選択肢の練習をユーザが確定させた場合に付与される経験点を表示する。具体的には、まず、特典付与部 1 2 3 は特典付与データ D T 7 に記憶された特典付与 T B L に基づいて、付与する経験点を決定する。ここでは、主に、仮選択した練習のレベル、練習に関連付けられたチームメイトの数、主人公キャラクタのやる気パラメータ等に基づいて経験点が

40

50

決定される。ゲーム制御部 120 は、例えば、図 11 に示す練習画面 G1100 の表示領域 A502 のように表示する。なお、これらの表示項目は、仮選択された選択肢に積荷が関連付けている場合でも同様に表示される。

【0191】

S206 では、選択部 121 は仮選択された選択肢の練習が確定されたか否かを判定する。具体的には、選択部 121 は、仮選択された選択肢が再びタッチされることで仮選択された選択肢の練習が確定されたと判定する。確定された場合には S208 に進み、確定されていない場合には S200 に戻る。

S208 では、特典付与部 123 は、S204 で決定された経験点をゲーム状況データ DT6 に記憶された経験点付与情報に追加して更新する。その後、図 19B のフローチャートの S138 に戻る。

【0192】

S210 では、ゲーム制御部 120 は仮選択された選択肢の練習が、スペシャルタッグ練習の条件および船積みボーナスの条件のうち何れの条件も満たしているか否かを判定する。

ゲーム制御部 120 は、スペシャルタッグ練習の条件を満たすか否かを次のような方法で判定する。ゲーム制御部 120 は、仮選択された練習に関連付けられたチームメイトのうち、仮選択された練習と得意練習が一致し、かつ主人公キャラクタに対する評価値が所定値以上（合同練習キャラクタの場合には進捗度 1 以上）のイベントキャラクタが存在する場合は、スペシャルタッグ練習の条件を満たすと判定する。なお、ゲーム制御部 120 は、関連付けデータ DT5 に記憶された練習 / チームメイト関連情報に基づいてチームメイトの得意練習を判定でき、主人公キャラクタデータ DT3 に基づいてチームメイトの評価値（合同練習キャラクタの場合には進捗度）を判定できる。

【0193】

次に、ゲーム制御部 120 は、船積みボーナスの条件を満たすか否かを次のような方法で判定する。ゲーム制御部 120 は、仮選択された練習に関連付けられたチームメイトの属性と、仮選択された練習に関連付けられた積荷の属性とが一致する場合に船積みボーナスの条件を満たすと判定する。なお、ゲーム制御部 120 は、関連付けデータ DT5 に記憶された練習 / 積荷関連情報に基づいて積荷の属性を判定でき、関連付けデータ DT5 に記憶された練習 / チームメイト関連情報に基づいてチームメイトの属性を判定できる。

スペシャルタッグ練習の条件および船積みボーナスの条件のうち何れの条件も満たす場合には S248 に進み、満たさない場合には S212 に進む。

【0194】

S212 では、関連付け部 122 は倉庫の上限と、既に倉庫に配置された積荷の数量との関係において、仮選択された選択肢の練習に関連付けられた積荷を倉庫に配置可能であるか否か、すなわち関連付け可能であるか否かを判定する。具体的には、関連付け部 122 は、ゲーム状況データ DT6 に記憶された積荷積載情報に基づいて積荷が配置可能な否かを判定する。

【0195】

図 25A は、積荷積載情報 DT103a の一例を示す図である。積荷積載情報 DT103a には、第 1 倉庫～第 3 倉庫ごとに積荷を配置できる上限が定められている。図 25A では、第 1 倉庫の上限の数量が「5」であり、第 2 倉庫の上限の数量が「5」であり、第 3 倉庫の上限の数量が「10」である例を示している。各倉庫の上限の数量は、図 9A に示す倉庫のオブジェクトの各倉庫の上限の数量と一致している。

また、積荷積載情報 DT103a には、第 1 倉庫～第 3 倉庫ごとに、「配置された積荷の数量」と、「配置可能な積荷の数量」とが含まれる。図 25A では、第 1 倉庫および第 2 倉庫に積荷が配置されておらず、第 3 倉庫に積荷が配置されている状態の例を示している。第 1 倉庫、第 2 倉庫では、「配置された積荷の数量」が何れも「0」であり、「配置可能な積荷の数量」がそれぞれ上限と同じ数量である。一方、第 3 倉庫では、「配置された積荷の数量」が「6」であり、「配置可能な積荷の数量」が上限から「配置された積荷

10

20

30

40

50

の数量」を減算した数量の「4」である。なお、「配置された積荷の数量」には、それぞれ「圧縮前」と「圧縮後」があるが、ここでは「圧縮前」の数量について説明し、「圧縮後」については後述する。

【0196】

関連付け部122は、積荷積載情報を参照して、積荷を倉庫に配置可能か否かを判定する。具体的には、関連付け部122は、積荷積載情報において、上限の数量から「配置された積荷の数量」を減算した「配置可能な積荷の数量」が、選択肢の練習に関連付けられた積荷の構成数量以上の倉庫には配置可能であると判定する。一方、関連付け部122は、積荷積載情報において、上限の数量から「配置された積荷の数量」を減算した「配置可能な積荷の数量」が、選択肢の練習に関連付けられた積荷の構成数量よりも小さい倉庫には配置できないと判定する。このとき、関連付け部122は、所定の手順として、第1倉庫、第2倉庫、第3倉庫の順番で配置可能か否かを判定する。なお、関連付け部122は、関連付けデータDT5に記憶された練習/積荷関連情報に基づいて選択肢の練習に関連付けられた積荷の構成数量を判定することができる。

10

例えば、図25Aに示す積荷積載情報DT103aの場合において、選択肢の練習に関連付けられた積荷の構成数量「3」の場合には、関連付け部122は最初に第1倉庫を判定の対象とし、第1倉庫で「配置可能な積荷の数量」が「5」であることから第1倉庫に配置可能であると判定する。

【0197】

図25Bは、積荷積載情報DT103bの一例を示す図である。積荷積載情報DT103bは、既に配置した積荷がある場合の例を示しており、第1倉庫の「配置された積荷の数量」は「2」であり、「配置可能な積荷の数量」は、上限の数量から「配置された積荷の数量」の「2」を減算した数量である「3」になっている。

20

例えば、図25Bに示す積荷積載情報DT103bの場合であって、選択肢の練習に関連付けられた積荷の構成数量「4」の場合には、関連付け部122は最初に第1倉庫を判定の対象とし、第1倉庫で「配置可能な積荷の数量」が「3」であることなら第1倉庫に配置できないと判定し、次に第2倉庫を判定の対象とし、第2倉庫で「配置可能な積荷の数量」が「5」であることから第2倉庫に配置可能であると判定する。

一方、例えば、図25Bに示す積荷積載情報DT103bの場合であって、選択肢の練習に関連付けられた積荷の構成数量が「6」の場合には、関連付け部122は最初に第1倉庫を判定の対象とし、第1倉庫に配置できないと判定し、次に第2倉庫を判定の対象とし、第2倉庫に配置できないと判定し、最後に第3倉庫を判定の対象とし、第3倉庫に配置できないと判定することで何れの倉庫にも配置できないと判定する。

30

積荷を配置可能である場合にはS220に進み、何れの倉庫にも配置できない場合にはS214に進む。

【0198】

S214では、ゲーム制御部120は、仮選択された選択肢、仮選択された選択肢の練習に関連付けられたチームメイト、チームメイトの属性や得意練習、仮選択された選択肢の練習をユーザが確定させた場合に付与される経験点を表示する。この処理は、S204と同様である。

40

なお、S214では、ゲーム制御部120は仮選択された選択肢の練習を確定させても、積荷を第1倉庫～第3倉庫の何れにも配置できない旨を表示する。具体的には、ゲーム制御部120は、「オーバー」等のメッセージを表示したり、配置できる場合の倉庫の色とは異なる色に変えたり、配置できる場合の選択肢の色とは異なる色に変えたりして表示する。

【0199】

S216では、選択部121は仮選択された選択肢の練習が確定されたか否かを判定する。この処理は、S206と同様の処理である。確定された場合にはS218に進み、確定されていない場合にはS200に戻る。

S218では、特典付与部123は、S214で決定された経験点をゲーム状況データ

50

D T 6 に記憶された経験点付与情報に追加して更新して後述する S 2 6 4 に進む。

【 0 2 0 0 】

一方、S 2 2 0 では、ゲーム制御部 1 2 0 は仮選択された選択肢の練習が、船積みボーナスの条件を満たすか否かを判定する。この処理は、上述した S 2 1 0 のうち、船積みボーナスの条件を満たすか否かを判定した方法と同様の方法で判定する。船積みボーナスの条件を満たさない場合には S 2 2 2 に進み、船積みボーナスの条件を満たす場合には S 2 3 2 に進む。

S 2 2 2 では、ゲーム制御部 1 2 0 は仮選択された選択肢の練習が、スペシャルタッグ練習の条件を満たすか否かを判定する。この処理は、上述した S 2 1 0 のうち、スペシャルタッグ練習の条件を満たすか否かを判定した方法と同様の方法で判定する。スペシャルタッグ練習の条件を満たさない場合には S 2 2 4 に進み、スペシャルタッグ練習の条件を満たす場合には S 2 4 0 に進む。

10

【 0 2 0 1 】

S 2 2 4 では、ゲーム制御部 1 2 0 は、仮選択された選択肢、仮選択された選択肢の練習に関連付けられたチームメイト、チームメイトの属性や得意練習、仮選択された選択肢の練習をユーザが確定させた場合に付与される経験点を表示する。この処理は、S 2 0 4 と同様である。

ただし、S 2 2 4 では、ゲーム制御部 1 2 0 は、仮選択された選択肢の練習に関連付けられた積荷を倉庫に仮配置したときの積荷の積載状態を表示する。具体的には、ゲーム制御部 1 2 0 は、ゲーム状況データ D T 6 に記憶された積荷表示情報に基づいて生成された仮配置用の積荷表示情報に基づいて表示する。

20

【 0 2 0 2 】

図 2 6 A は、積荷表示情報 D T 1 0 4 a の一例を示す図である。積荷表示情報 D T 1 0 4 a には、第 1 倉庫 ~ 第 3 倉庫ごとの各スペースの識別 N o に、配置された積荷の属性の情報が関連付けられる。図 2 6 A に示す積荷表示情報 D T 1 0 4 a には、第 1 倉庫および第 2 倉庫の各スペースの識別 N o 1 ~ 5 と、第 3 倉庫の各スペースの識別 N o 1 ~ 1 0 とが含まれる。図 2 6 A に示す積荷表示情報 D T 1 0 4 a では、第 1 倉庫および第 2 倉庫に積荷が配置されておらず、第 3 倉庫の識別 N o 1 ~ N o 6 に、属性「星」の積荷が配置されている状態の例を示している。

【 0 2 0 3 】

関連付け部 1 2 2 は、S 2 1 2 において配置可能であると判定した倉庫に、仮選択された選択肢の練習に関連付けられた積荷の構成数量および属性を関連付けた仮配置用の積荷表示情報を生成して、ゲーム状況データ D T 6 に記憶する。

例えば、図 2 6 A に示す表示情報 D T 1 0 4 a の場合において、仮選択された選択肢の練習に関連付けられた積荷の構成数量「2」であり属性「円」の場合には、S 2 1 2 では第 1 倉庫に配置可能であると判定される。したがって、関連付け部 1 2 2 は、第 1 倉庫の識別 N o 1 ~ N o 2 に属性「円」を関連付けた仮選択用の積荷表示情報を生成する。

30

【 0 2 0 4 】

図 2 6 B は、仮選択用の積荷表示情報 D T 1 0 4 b の一例を示す図である。仮配置用の積荷表示情報 D T 1 0 4 b は、第 1 倉庫の識別 N o 1 ~ N o 2 に属性「円」が関連付けられている。ただし、識別 N o 1 ~ N o 2 に関連付けられた属性「円」は、仮選択であることを識別するために選択識別情報が付加される。ここでは、識別情報として属性「円」を破線で示している。

40

【 0 2 0 5 】

ゲーム制御部 1 2 0 は、ゲーム状況データ D T 6 に記憶された仮配置用の積荷表示情報に基づいて、仮配置したときの積荷の積載状態を表示する。ゲーム制御部 1 2 0 は、仮配置用の積荷表示情報の識別 N o に対応する、倉庫の識別 N o の位置に、積荷のオブジェクトを重ねるように表示すると共に、それぞれ識別 N o に関連付けられた属性に対応するマークを表示する。このとき、ゲーム制御部 1 2 0 は、属性に選択識別情報が付加されている場合には、仮選択された選択肢に関連付けられた積荷であることをユーザが認識で

50

きるように、積荷のオブジェクトを点滅させて表示する。したがって、ユーザは仮選択した選択肢に関連付けられた積荷を倉庫に配置したときにどのように配置されるかを確定させる前に予め確認することができる。

【0206】

S226では、選択部121は仮選択された選択肢の練習が確定されたか否かを判定する。この処理は、S206と同様の処理である。確定された場合にはS228に進み、確定されていない場合にはS200に戻る。

S228では、関連付け部122は、確定された選択肢の練習に関連付けられた積荷を、配置可能な倉庫に配置して関連付ける。具体的には、関連付け部122は、ゲーム状況データDT6に記憶された積荷表示情報を、S224で生成した仮配置用の積荷表示情報に入れ替えて積荷表示情報を更新する。このとき、関連付け部122は、仮配置用の積荷表示情報において付加した選択識別情報を削除する。

10

【0207】

また、関連付け部122は、ゲーム状況データDT6に記憶された積荷積載情報を更新する。具体的には、関連付け部122は、確定された選択肢の練習に関連付けられた積荷の構成数量に基づいて、積荷積載情報のうち確定された積荷が配置された倉庫の「配置された積荷の数量」と、「配置可能な積荷の数量」とを変更して更新する。例えば、確定される前が図25Aに示す積荷積載情報DT103aであり、確定された練習に関連付けられた積荷の構成数量が「2」とであるとする。この場合、関連付け部122は、図25Bに示す積荷積載情報DT103bのように第1倉庫の「配置された積荷の数量」を「0」から「2」に変更し、「配置可能な積荷の数量」を「5」から「3」に変更して更新する。

20

【0208】

また、蓄積部124は、ゲーム状況データDT6に記憶された特典付与情報を更新する。

図27Aは、特典付与情報DT105aの一例を示す図である。特典付与情報DT105aには、第1倉庫～第3倉庫ごとに、倉庫に配置された積荷の数量を属性ごとに分けた数量が含まれる。また、属性ごとの数量を、第1倉庫～第3倉庫の全ての倉庫で加算した合計数が含まれる。また、積荷の全数が含まれる。図27Aでは、第3倉庫には属性が「星」の数量が6であり、他の倉庫には属性の数量が含まれていないことから合計数は「星」の数量が「6」であり、積荷の全数が「6」である例を示している。

30

【0209】

蓄積部124は、確定された選択肢の練習に関連付けられた積荷の構成数量を、積荷が関連付けられた倉庫のうち、該当する属性の数に加算する。例えば、確定される前が図27Aに示す特典付与情報DT105aであり、確定された練習に関連付けられた積荷の構成数量が「2」であり属性が「円」であり、第1倉庫に配置されたとする。この場合、蓄積部124は、図27Bに示す特典付与情報DT105bのように、第1倉庫の属性「円」に「2」を加算し、合計数のうち属性「円」に「2」を加算し、全数に「2」を加算して「8」にして更新する。このように、蓄積部124は、確定された選択肢の練習に関連付けられた積荷の構成数量を積荷の属性ごとに加算することで、特典要素としての積荷を蓄積させる。

40

S230では、特典付与部123は、S224で決定された経験点をゲーム状況データDT6に記憶された経験点付与情報に追加して更新して後述するS264に進む。

【0210】

一方、S220で船積みボーナスの条件を満たす場合にはS232に進む。

S232では、ゲーム制御部120は、仮選択された選択肢、倉庫に仮配置したときの積荷の積載状態、仮選択された選択肢の練習に関連付けられたチームメイト、チームメイトの属性や得意練習、仮選択された選択肢の練習をユーザが確定させた場合に付与される経験点を表示する。この処理は、S224と同様である。

ただし、S232では、ゲーム制御部120は、仮選択された選択肢の練習が船積みボーナスの条件を満たすことをユーザに対して識別可能に表示する。また、ゲーム制御部1

50

20は、付与される経験点として、通常経験点と、加算点としての船積みボーナスとを分けて表示する。特典付与部123は特典付与データDT7に記憶された特典付与TBLに基づいて、付与する経験点および船積みボーナスを決定する。ここでは、仮選択された練習に関連付けられた積荷の属性と一致すると判定したチームメイトのレベルおよび得意練習の数、主人公キャラクタのやる気パラメータ等に基づいて船積みボーナスが決定される。ゲーム制御部120は、例えば、図11に示す練習画面G1100の表示領域A1109のように船積みボーナスを表示する。

【0211】

S234では、選択部121は仮選択された選択肢の練習が確定されたか否かを判定する。この処理は、S206と同様の処理である。確定された場合にはS236に進み、確定されていない場合にはS200に戻る。

10

S236では、関連付け部122は、確定された選択肢の練習に関連付けられた積荷を、配置可能な倉庫に配置して関連付ける。具体的には、関連付け部122は、ゲーム状況データDT6に記憶された積荷表示情報を、S232で生成した仮配置用の積荷表示情報に入れ替えて積荷表示情報を更新する。

【0212】

また、関連付け部122は、ゲーム状況データDT6に記憶された積荷積載情報を更新する。具体的には、関連付け部122は、確定された選択肢の練習に関連付けられた積荷の構成数量に基づいて、積荷積載情報のうち確定された積荷が配置された倉庫の「配置された積荷の数量」と、「配置可能な積荷の数量」とを変更して更新する。

20

また、蓄積部124は、ゲーム状況データDT6に記憶された特典付与情報を更新する。具体的には、蓄積部124は、確定された選択肢の練習に関連付けられた積荷の構成数量を、積荷が関連付けられた倉庫のうち、該当する属性の数に加算する。

これらの処理は、S228と同様である。

【0213】

S238では、特典付与部123は、S232で決定された経験点をゲーム状況データDT6に記憶された経験点付与情報に追加して更新して後述するS264に進む。

ここでは、特典付与部123が通常経験点に加えて加算点としての船積みボーナスを経験点付与情報に追加する。したがって、船積みボーナスの条件を満たしている場合には、船積みボーナスの条件を満たしていない場合よりも追加して経験点が付与される。

30

【0214】

一方、S222でスペシャルタッグ練習の条件を満たす場合にはS240に進む。

S240では、ゲーム制御部120は、仮選択された選択肢、倉庫に仮配置したときの積荷の積載状態、仮選択された選択肢の練習に関連付けられたチームメイト、チームメイトの属性や得意練習、仮選択された選択肢の練習をユーザが確定させた場合に付与される経験点を表示する。この処理は、S224と同様である。

ただし、S222では、ゲーム制御部120は、仮選択された選択肢の練習がスペシャルタッグ練習の条件を満たすことをユーザに対して識別可能に表示する。また、ゲーム制御部120は、付与される経験点として、通常経験点にスペシャルタッグ練習の加算点を追加した状態で表示する。特典付与部123は特典付与データDT7に記憶された特典付与TBLに基づいて、通常経験点とスペシャルタッグ練習の加算点とを決定する。ゲーム制御部120は、特典付与部123により決定された通常経験点とスペシャルタッグ練習の加算点とを加算した経験点を表示する。

40

【0215】

S242では、選択部121は仮選択された選択肢の練習が確定されたか否かを判定する。この処理は、S206と同様の処理である。確定された場合にはS244に進み、確定されていない場合にはS200に戻る。

S244では、関連付け部122は、確定された選択肢の練習に関連付けられた積荷を、配置可能な倉庫に配置して関連付ける。具体的には、関連付け部122は、ゲーム状況データDT6に記憶された積荷表示情報を、S240で生成した仮配置用の積荷表示情報

50

に入れ替えて積荷表示情報を更新する。

【0216】

また、関連付け部122は、ゲーム状況データDT6に記憶された積荷積載情報を更新する。具体的には、関連付け部122は、確定された選択肢の練習に関連付けられた積荷の構成数量に基づいて、積荷積載情報のうち確定された積荷が配置された倉庫の「配置された積荷の数量」と、「配置可能な積荷の数量」とを変更して更新する。

また、蓄積部124は、ゲーム状況データDT6に記憶された特典付与情報を更新する。具体的には、蓄積部124は、確定された選択肢の練習に関連付けられた積荷の構成数量を、積荷が関連付けられた倉庫のうち、該当する属性の数に加算する。

これらの処理は、S228と同様である。

10

【0217】

S246では、特典付与部123は、S240で決定された経験点をゲーム状況データDT6に記憶された経験点付与情報に追加して更新して後述するS264に進む。

ここでは、特典付与部123が通常の経験点に加えてスペシャルタッグ練習の加算点を経験点付与情報に追加する。したがって、スペシャルタッグ練習を満たしている場合には、スペシャルタッグ練習を満たしていない場合よりも追加して経験点が付与される。

【0218】

一方、S210でスペシャルタッグ練習の条件および船積みボーナスの条件のうち何れの条件も満たす場合にはS248に進む。

S248では、関連付け部122は、既に倉庫に配置された積荷のサイズを半分(1/2)に圧縮することで、仮選択された選択肢の練習に関連付けられた積荷を倉庫に配置可能であるか否か、すなわち関連付け可能であるか否かを判定する。具体的には、関連付け部122は、既に配置された積荷のサイズを1/2に圧縮させる代わりに、既に配置された積荷の構成数量を1/2にすることで積荷を倉庫に配置可能であるか否かを判定する。まず、関連付け部122は、ゲーム状況データDT6に記憶された積荷積載情報に基づいて、既に配置された積荷の構成数量を1/2にした仮選択用の積荷積載情報を生成する。

20

【0219】

図25Cは、仮選択用の積荷積載情報DT103cの一例を示す図である。図25Cに示す仮選択用の積荷積載情報DT103cは、図25Bに示す積荷積載情報DT103bに基づいて、既に倉庫に配置した積荷の構成数量を1/2にしたものである。図25Bに示す積荷積載情報DT103bでは、第1倉庫、第3倉庫の「配置された積荷の数量」がそれぞれ圧縮前では「2」、「6」であるが、それぞれ1/2にすることで、図25Cに示す仮選択用の積荷積載情報DT103cのように圧縮後ではそれぞれ「1」、「3」に変更される。したがって、第1倉庫、第3倉庫の「配置可能な積荷の数量」は、上限から「配置された積荷の数量」の「1」、「3」をそれぞれ減算した数量である「4」、「7」になっている。

30

【0220】

関連付け部122は、仮選択用の積荷積載情報において、「配置可能な積荷の数量」が、選択肢の練習に関連付けられた積荷の構成数量以上の倉庫がある場合に、配置可能であると判定する。このとき、関連付け部122は、所定の手順として、第1倉庫、第2倉庫、第3倉庫の順番で配置可能か否かを判定する。

40

例えば、図25Cに示す仮選択用の積荷積載情報DT103cの場合であって、選択肢の練習に関連付けられた積荷の構成数量「3」の場合には、関連付け部122は最初に第1倉庫を判定の対象とし、第1倉庫で「配置可能な積荷の数量」が「4」であることから第1倉庫に配置可能であると判定する。

また、例えば、図25Cに示す仮選択用の積荷積載情報DT103cの場合であって、選択肢の練習に関連付けられた積荷の構成数量「6」の場合には、関連付け部122は最初に第1倉庫を判定の対象とし、第1倉庫で「配置可能な積荷の数量」が「4」であることなら第1倉庫に配置できないと判定し、次に第2倉庫を判定の対象とし、第2倉庫で「配置可能な積荷の数量」が「5」であることなら第2倉庫に配置できないと判定し、次に

50

第3倉庫を判定の対象とし、第3倉庫で「配置可能な積荷の数量」が「7」であることから第3倉庫に配置可能であると判定する。なお、積荷を圧縮せずに、図25Bに示す積荷積載情報DT103bのままでは、第1倉庫～第3倉庫の何れにも配置できないと判定される。

【0221】

このように、スペシャルタッグ練習の条件および船積みボーナスの条件のうち何れの条件も満たし、かつ既に配置された積荷を圧縮することで配置できる場合には、少なくとも何れの条件も満たさない場合よりも、構成数量が大きい積荷を配置可能であると判定される。

積荷を圧縮して配置可能である場合にはS250に進み、何れの倉庫にも配置できない場合にはS258に進む。

【0222】

S250では、ゲーム制御部120は、仮選択された選択肢、倉庫に仮配置したときの積荷の積載状態、仮選択された選択肢の練習に関連付けられたチームメイト、チームメイトの属性や得意練習、仮選択された選択肢の練習をユーザが確定させた場合に付与される経験点を表示する。この処理は、S224と同様である。

ただし、S250では、ゲーム制御部120は、仮選択された選択肢の練習がスペシャルタッグ練習の条件および船積みボーナスの条件のうち何れの条件も満たしていることで船積みタッグの条件を満たすことをユーザに対して識別可能に表示する。また、ゲーム制御部120は、S232と同様に、付与される経験点として、通常の経験点と、加算点としての船積みタッグボーナスとを分けて表示する。特典付与部123は特典付与データDT7に記憶された特典付与TBLに基づいて、付与する経験点および船積みタッグボーナスを決定する。このとき、特典付与部123は、S232と同様に、仮選択された練習に関連付けられた積荷の属性と一致すると判定したチームメイトのレベルおよび得意練習の数、主人公キャラクターのやる気パラメータ等に基づいて船積みタッグボーナスを決定する。ゲーム制御部120は、例えば、図12に示す練習画面G1200の表示領域A1109のように船積みボーナスを表示する。また、ゲーム制御部120は、S240と同様に、付与される経験点として、通常の経験点にスペシャルタッグ練習の加算点を追加した状態で表示する。

【0223】

また、ゲーム制御部120は、仮選択された選択肢の練習に関連付けられた積荷を倉庫に仮配置したときの積荷の積載状態を表示する場合に、既に配置された積荷のサイズが半分に圧縮されることが理解できるように圧縮される積荷の濃度を濃くして表示する。ゲーム制御部120は、ゲーム状況データDT6に記憶された積荷表示情報に基づいて生成された仮配置用の積荷表示情報に基づいて表示する。

【0224】

関連付け部122は、S248において配置可能であると判定した倉庫に、仮選択された選択肢の練習に関連付けられた積荷の構成数量および属性を関連付けた仮配置用の積荷表示情報を生成して、ゲーム状況データDT6に記憶する。

例えば、図26Bのうち識別情報が削除された積荷表示情報DT104bの場合を例にする。図26Bに示す積荷表示情報DT104bにおいて、仮選択された選択肢の練習に関連付けられた積荷の構成数量「3」であり属性「円」の場合、第1倉庫に既に配置された構成数量「2」であり属性「円」の積荷を圧縮することでS248において第1倉庫に配置可能であると判定される。したがって、関連付け部122は、第1倉庫に属性「円」を関連付けた仮選択用の積荷表示情報を生成する。ここでは、関連付け部122は、第1倉庫の識別No1のセルを2分割して、2分割したセルの1つに既に配置された積荷の数量「1」分を割り当てるようにして、2分割してセルに既に配置された積荷を再び関連付ける。

【0225】

図26Cは、仮選択用の積荷表示情報DT104cの一例を示す図である。仮配置用の

10

20

30

40

50

積荷表示情報 D T 1 0 4 c は、第 1 倉庫の識別 N o 1 を 2 分割したセルの両方に既に配置した積荷を再び関連付ける。このように、第 1 倉庫の識別 N o 1 のセルを 2 分割したセルの両方に積荷を関連付けることで、積荷の構成数量が「2」のままでサイズが 1 / 2 に圧縮されたことが示されている。なお、識別 N o 1 を 2 分割したセルの両方に関連付けた属性「円」は、圧縮されたことを識別するために圧縮識別情報が付加される。また、第 1 倉庫の識別 N o 2 ~ N o 4 には、仮選択された選択肢の練習に関連付けられた構成数量「3」の積荷の属性「円」が関連付けられている。ここで、仮選択された選択肢であることを識別するために属性「円」を破線で示した選択識別情報が付加される。

【 0 2 2 6 】

ゲーム制御部 1 2 0 は、ゲーム状況データ D T 6 に記憶された仮配置用の積荷表示情報に基づいて、仮配置したときの積荷の積載状態を表示する。ゲーム制御部 1 2 0 は、仮配置用の積荷表示情報の識別 N o に対応する、倉庫の識別 N o の位置に、積荷のオブジェクトを重ねるように表示すると共に、それぞれ識別 N o に関連付けられた属性に対応するマークを表示する。このとき、ゲーム制御部 1 2 0 は、圧縮識別情報が付加されている場合には圧縮された積荷を認識できるように表示すると共に、選択識別情報が付加されている場合には仮選択された選択肢に関連付けられた積荷であることを認識できるように表示する。

【 0 2 2 7 】

図 9 C は、図 1 1 に示す表示領域 A 8 0 6 に表示される積載状態の一例を示す図である。ここでは、図 2 6 C の仮配置用の積荷表示情報 D T 1 0 4 c に基づいて表示された積載状態である。図 9 C に示す積載状態では、第 1 倉庫 P 9 0 1 の識別 N o 1 に対応する位置に、圧縮された積荷 P 9 0 5 が配置され、圧縮された積荷であることを認識できるように積荷 P 9 0 5 の濃度を濃くして表示される。また、第 1 倉庫 P 9 0 1 の識別 N o 2 ~ N o 4 に対応する位置に、仮選択された選択肢の練習に関連付けられた積荷 P 9 0 6 が配置され、仮選択された積荷であることを認識できるように点滅して表示される。また、第 3 倉庫 P 9 0 3 の識別 N o 1 ~ N o 6 に対応する位置に、圧縮されていない積荷 P 9 0 7 が配置されている。

したがって、ユーザは既に配置した積荷がどのように圧縮されるか、仮選択した選択肢に関連付けられた積荷を倉庫に配置したときにどのように配置されるかを確定させる前に予め確認することができる。

【 0 2 2 8 】

S 2 5 2 では、選択部 1 2 1 は仮選択された選択肢の練習が確定されたか否かを判定する。この処理は、S 2 0 6 と同様の処理である。確定された場合には S 2 2 8 に進み、確定されていない場合には S 2 0 0 に戻る。

S 2 5 4 では、関連付け部 1 2 2 は、確定された選択肢の練習に関連付けられた積荷を、配置可能な倉庫に配置して関連付ける。具体的には、関連付け部 1 2 2 は、ゲーム状況データ D T 6 に記憶された積荷表示情報を、S 2 5 0 で生成した仮配置用の積荷表示情報に入れ替えて積荷表示情報を更新する。このとき、関連付け部 1 2 2 は、仮配置用の積荷表示情報において付加した選択識別情報を削除する。

【 0 2 2 9 】

また、関連付け部 1 2 2 は、ゲーム状況データ D T 6 に記憶された積荷積載情報を更新する。具体的には、関連付け部 1 2 2 は、確定された選択肢の練習に関連付けられた積荷の構成数量に基づいて、仮選択用の積荷積載情報のうち確定された積荷が配置された倉庫の「配置された積荷の数量」と、「配置可能な積荷の数量」とを変更して更新する。例えば、確定される前が図 2 5 B に示す仮選択用の積荷積載情報 D T 1 0 3 b であり、構成数量が「3」の積荷に関連付けられた練習の選択肢が確定された場合には、関連付け部 1 2 2 は、図 2 5 D に示す積荷積載情報 D T 1 0 3 d のように、既に第 1 倉庫に配置した積荷の構成数量を「2」から 1 / 2 である「1」にした上で、確定された選択肢の練習に関連付けられた積荷の構成数量「3」を加算することで、「配置された積荷の数量」を「2」から「4」に変更し、「配置可能な積荷の数量」を「3」から「1」に変更して更新する

。

【0230】

また、蓄積部124は、ゲーム状況データDT6に記憶された特典付与情報を更新する。蓄積部124は、確定された選択肢の練習に関連付けられた積荷の構成数量を、積荷に関連付けられた倉庫のうち、該当する属性の数に加算する。例えば、確定される前が図27Bに示す特典付与情報DT105bであり、構成数量「3」であり属性「円」の積荷に関連付けられた練習が確定された場合には、蓄積部124は、図27Cに示す特典付与情報DT105cのように、既に第1倉庫に配置した積荷の属性「円」の数量「2」に、確定された選択肢の練習に関連付けられた積荷の構成数量「3」を加算することで、「2」から「5」に変更し、合計数のうち属性「円」の数量を「2」から「5」に変更し、全数を「3」加算して「11」にして更新する。すなわち、蓄積部124は、既に第1倉庫に配置した積荷の構成数量を1/2にすることなく加算する。このように、特典付与情報が更新されることで、特典要素としての積荷、具体的には積荷の属性の数量が蓄積される。

10

【0231】

S256では、特典付与部123は、S250で決定された経験点をゲーム状況データDT6に記憶された経験点付与情報に追加して更新して後述するS264に進む。

ここでは、特典付与部123がスペシャルタッグ練習の経験点に加えて、加算点としての船積みボーナスよりも大きい加算点を経験点付与情報に追加する。したがって、船積みボーナスの条件およびスペシャルタッグ練習の条件を満たしている場合には、船積みボーナスの条件およびスペシャルタッグ練習の条件の少なくとも何れかの条件を満たしていない場合よりも追加して経験点が付与される。

20

【0232】

一方、S248で積荷を圧縮しても、仮選択された選択肢の練習に関連付けられた積荷を倉庫に配置できないと判定された場合にはS258に進む。

S258では、ゲーム制御部120は、仮選択された選択肢、選択肢の練習に関連付けられたチームメイト、チームメイトの属性や得意練習、仮選択された選択肢の練習をユーザが確定させた場合に付与される経験点を表示する。この処理は、S204と同様である。

。

ただし、S258では、ゲーム制御部120は、仮選択された選択肢の練習がスペシャルタッグ練習の条件を満たすことをユーザに対して識別可能に表示する。また、ゲーム制御部120は、付与される経験点として、通常の経験点にスペシャルタッグ練習の加算点を追加した状態で表示する。特典付与部123は特典付与データDT7に記憶された特典付与TBLに基づいて、通常の経験点とスペシャルタッグ練習の加算点とを決定する。ゲーム制御部120は、特典付与部123により決定された通常の経験点とスペシャルタッグ練習の加算点とを加算した経験点を表示する。

30

また、S258では、ゲーム制御部120は仮選択された選択肢の練習を確定させても、積荷を第1倉庫～第3倉庫の何れにも配置できない旨を表示する。具体的には、ゲーム制御部120は、「オーバー」等のメッセージを表示したり、配置できる場合の倉庫の色とは異なる色に変えたり、配置できる場合の選択肢の色とは異なる色に変えたりして表示する。

40

【0233】

S260では、選択部121は仮選択された選択肢の練習が確定されたか否かを判定する。この処理は、S206と同様の処理である。確定された場合にはS262に進み、確定されていない場合にはS200に戻る。

S262では、特典付与部123は、S258で決定された経験点をゲーム状況データDT6に記憶された経験点付与情報に追加して更新して後述するS264に進む。

ここでは、特典付与部123が通常の経験点に加えてスペシャルタッグ練習の加算点を経験点付与情報に追加する。したがって、スペシャルタッグ練習を満たしている場合には、スペシャルタッグ練習を満たしていない場合よりも追加して経験点が付与される。

【0234】

50

S 2 6 4 では、ゲーム制御部 1 2 0 は確定された選択肢の練習に鐘の情報が関連付けられているか否かを判定する。具体的には、ゲーム制御部 1 2 0 は、関連付けデータ D T 5 に記憶された練習 / 鐘関連情報に基づいて、確定された選択肢の練習に鐘の情報が関連付けられているか否かを判定する。鐘の情報が関連付けられている場合には S 2 6 6 に進み、鐘の情報が関連付けられていない場合には図 1 9 B のフローチャートの S 1 3 8 に戻る。

【 0 2 3 5 】

S 2 6 6 では、ゲーム制御部 1 2 0 は鐘加算数が所定数であるか否かを判定する。具体的には、ゲーム制御部 1 2 0 はゲーム状況データ D T 6 に記憶された鐘加算数に基づいて鐘加算数が所定数、ここでは「 3 」であるか否かを判定する。鐘加算数が所定数である場合には図 1 9 B のフローチャートの S 1 3 8 に戻り、鐘加算数が所定数ではない場合には S 2 6 8 に進む。

10

S 2 6 8 では、ゲーム制御部 1 2 0 は鐘加算数に「 1 」を加算する。具体的には、ゲーム制御部 1 2 0 はゲーム状況データ D T 6 に記憶された鐘加算数に「 1 」を加算して更新する。鐘加算数は上述した所定数の「 3 」まで加算される。その後、図 1 9 B のフローチャートの S 1 3 8 に戻る。

【 0 2 3 6 】

S 1 4 0 では、ゲーム制御部 1 2 0 は、イベントキャラクターデータ D T 1 およびゲーム状況データ D T 6 に含まれる、イベントデッキに設定されているイベントキャラクターのイベントに関する情報、及びそのシナリオ固有で予め定められたシナリオイベントの情報に基づいて、午後イベントを発生させるか否かを判定する。この処理では、午前イベント同様にゲーム制御部 1 2 0 がイベント発生抽選を行い、当選した場合に午後イベントを発生させる。この判定の結果、午後イベントを発生させない場合は S 1 4 6 に進み、午後イベントを発生させる場合は S 1 4 2 に進む。なお、午後イベントの発生条件については午前イベントと同様である。

20

【 0 2 3 7 】

S 1 4 2 においては、抽選で当選したイベントを発生させる。具体的にはゲーム制御部 1 2 0 はそのイベントのストーリーに応じた画面を生成して表示部 1 0 6 に表示する。このとき、午前イベントと同様に、主人公キャラクターに対して経験点を付与したり、体力を回復させたり、そのイベントで登場するイベントキャラクターの主人公に対する評価値を上げたり、主人公キャラクターの「やる気」を変化させるよう、ゲーム制御部 1 2 0 は主人公キャラクターデータ D T 3 の更新を行う。なお、第 4 セクションの所定のターンでは、午後イベントとして野球の試合（予選または甲子園の試合）が発生する。この場合には、ゲーム制御部 1 2 0 は試合の勝敗に係る情報をゲーム状況データ D T 6 として更新する。

30

【 0 2 3 8 】

一方、S 1 2 4 で「出航」の選択肢 P 8 0 8 が選択された場合には S 1 4 4 に進む。

S 1 4 4 では、ゲーム制御部 1 2 0 は出航に関する処理を実行する。ここでは、出航に関する処理について図 2 1 のフローチャートを参照して説明する。

まず、S 3 0 0 では、ゲーム制御部 1 2 0 は、例えば図 1 3 に示すような出航画面 G 1 3 0 0 を表示部 1 0 6 に表示する。ゲーム制御部 1 2 0 は、「出航」の選択肢 P 1 3 0 2 の近辺の表示領域 A 1 3 0 4 に鐘のオブジェクトを、ゲーム状況データ D T 6 に含まれる鐘加算数に基づいた数で表示する。なお、選択部 1 2 1 は、鐘加算数が 3 つではない場合、具体的にはゲーム状況データ D T 6 に記憶された出航可能フラグがオンではない場合には「出航」の選択肢 P 1 3 0 2 を選択できないようにし、鐘加算数が 3 つの場合、具体的にはゲーム状況データ D T 6 に記憶された出航可能フラグがオンである場合には「出航」の選択肢 P 1 3 0 2 を選択できるようにする。

40

【 0 2 3 9 】

また、ゲーム制御部 1 2 0 は、出航画面 G 1 3 0 0 には、表示領域 A 1 3 0 5 に出航情報を、表示領域 A 1 3 0 6 に現地点である出航元に関連付けられた合同練習キャラクターの情報を表示する。ここで、出航情報として、表示領域 A 1 3 0 7 に現地点である出航元の

50

名称および仮選択された選択肢の出航先の名称、表示領域 A 1 3 0 8 に現在の積載状態、表示領域 A 1 3 0 9 に属性別積載情報、表示領域 A 1 3 1 0 に仮選択された選択肢の出航先に応じた積荷の属性ごとの売値レベルを表示する。なお、ゲーム制御部 1 2 0 は、現地点である出航元の名称をゲーム状況データ D T 6 に記憶された現地点の情報に基づいて表示する。また、ゲーム制御部 1 2 0 は、図 1 9 B のフローチャートから S 3 0 0 に進んだ場合には、ゲーム状況データ D T 6 に記憶された出航先関連情報のうち、選択肢 P 1 4 0 1 に関連付けられた出航先の名称を表示する。また、ゲーム制御部 1 2 0 は、現在の積載状態を、ゲーム状況データ D T 6 に記憶された積荷表示情報に基づいて表示する。また、ゲーム制御部 1 2 0 は、属性別積載情報をゲーム状況データ D T 6 に記憶された特典付与情報に基づいて表示する。また、ゲーム制御部 1 2 0 は、関連付けデータ D T 5 に記憶された売値 T B L 1 0 1 に基づいて、出航先に応じた積荷の属性ごとの売値レベルを表示する。また、ゲーム制御部 1 2 0 は、合同練習キャラクタの情報を表示する場合には合同練習キャラクタの属性、得意練習および進捗度を含めて表示する。

10

【 0 2 4 0 】

S 3 0 2 では、選択部 1 2 1 は、ユーザの操作により、出航画面 G 1 3 0 0 から選択肢 P 1 3 0 1 ~ P 1 3 0 3 の中の何れかの選択項目が選択されたかを判定する。この判定の結果、「戻る」の選択肢 P 1 3 0 3 が選択された場合は図 1 9 B のフローチャートの S 1 2 2 に戻る。「目的地変更」の選択肢 P 1 3 0 1 が選択された場合は S 3 0 4 に進み、「出航」の選択肢 P 1 3 0 2 が選択された場合には S 3 1 2 に進む。

【 0 2 4 1 】

20

S 3 0 4 では、ゲーム制御部 1 2 0 は、例えば図 1 4 A に示すような出航先マップ画面 G 1 4 0 0 A を表示部 1 0 6 に表示する。具体的には、ゲーム制御部 1 2 0 は、ゲーム状況データ D T 6 に記憶された出航先関連情報に基づいて、選択肢 P 1 4 0 1 ~ P 1 4 1 2 のそれぞれに出航先を関連付けて表示する。図 1 4 A に示す出航先マップ画面 G 1 4 0 0 A では、ゲーム制御部 1 2 0 は、選択肢 P 1 4 0 1 ~ P 1 4 0 4 にそれぞれ第 1 の出航先「B」~「E」を表示し、選択肢 P 1 4 0 5 ~ P 1 4 1 2 にそれぞれ第 2 の出航先「F」~「M」を表示する。なお、現地点は出航元「A」である。また、ゲーム制御部 1 2 0 は、選択肢 P 1 4 0 1 ~ P 1 4 0 4 を、現地点を中心とした円形状の表示領域 A 1 4 2 0 内に表示し、選択肢 P 1 4 0 5 ~ P 1 4 1 2 を、現地点を中心とした円環状の表示領域 A 1 4 2 1 内に表示する。また、ゲーム制御部 1 2 0 は、選択肢 P 1 4 0 1 ~ P 1 4 0 4 を、表示領域 A 1 4 2 0 内において上から順番に時計回りに位置するように表示し、選択肢 P 1 4 0 5 ~ P 1 4 1 2 を表示領域 A 1 4 2 1 内において上から順番に時計回りに位置するように表示する。

30

【 0 2 4 2 】

ゲーム制御部 1 2 0 は、関連付けデータ D T 5 に記憶された選択肢関連情報に基づいて、仮選択された第 1 の出航先が確定された後に、次に仮選択して確定させることができる第 2 の出航先を示す表示アイテムを表示する。図 1 4 A に示す出航先マップ画面 G 1 4 0 0 A では、ゲーム制御部 1 2 0 は、仮選択された選択肢 P 1 4 0 1 の出航先「B」から、それぞれ選択肢 P 1 4 1 2 の出航先「M」、選択肢 P 1 4 0 5 の出航先「F」、選択肢 P 1 4 0 6 の出航先「G」に向かって矢印 P 1 4 2 2 a ~ 1 4 2 2 c を表示する。また、ゲーム制御部 1 2 0 は、選択肢 P 1 4 0 2 の出航先「C」が仮選択された場合には、仮選択された選択肢 P 1 4 0 2 の出航先「C」から、それぞれ選択肢 P 1 4 0 6 の出航先「G」、選択肢 P 1 4 0 7 の出航先「H」、選択肢 P 1 4 0 8 の出航先「I」に向かって矢印 P 1 4 2 2 a ~ 1 4 2 2 c を表示する。また、ゲーム制御部 1 2 0 は、選択肢 P 1 4 0 3 の出航先「D」が仮選択された場合には、仮選択された選択肢 P 1 4 0 3 の出航先「D」から、それぞれ選択肢 P 1 4 0 8 の出航先「I」、選択肢 P 1 4 0 9 の出航先「J」、選択肢 P 1 4 1 0 の出航先「K」に向かって矢印 P 1 4 2 2 a ~ 1 4 2 2 c を表示する。また、ゲーム制御部 1 2 0 は、選択肢 P 1 4 0 4 の出航先「E」が仮選択された場合には、仮選択された選択肢 P 1 4 0 4 の出航先「E」から、それぞれ選択肢 P 1 4 1 0 の出航先「K」、選択肢 P 1 4 1 1 の出航先「L」、選択肢 P 1 4 1 2 の出航先「M」に向かって矢

40

50

印 P 1 4 2 2 a ~ 1 4 2 2 c を表示する。

【 0 2 4 3 】

ただし、ゲーム制御部 1 2 0 は、第 1 の出航先のうち出航不可になった出航先がある場合には、その旨を表示する。具体的に、ゲーム制御部 1 2 0 は、ゲーム状況データ D T 6 に記憶された出航不可情報に基づいて出航先を特定して、出航できないことを表示する。したがって、ユーザは、例えば、第 1 の出航先「B」の仮選択を確定できない旨の表示がある場合には、1 つ先の出航先であっても出航先「B」には出航できないことを認識することができる。

【 0 2 4 4 】

また、ゲーム制御部 1 2 0 は、出航先マップ画面 G 1 4 0 0 A には、表示領域 A 1 4 3 0 に属性別積載情報、表示領域 A 1 4 3 1 に仮選択された選択肢の出航先に応じた積荷の属性ごとの売値レベル、表示領域 A 1 4 3 2 に仮選択された出航先に関連付けられた合同練習キャラクタの情報、表示領域 A 1 4 3 3 に仮選択された出航先における練習に関連付けられた積荷の属性を表示する。なお、ゲーム制御部 1 2 0 は、属性別積載情報をゲーム状況データ D T 6 に記憶された特典付与情報に基づいて表示する。また、ゲーム制御部 1 2 0 は、関連付けデータ D T 5 に記憶された売値 T B L 1 0 1 に基づいて、出航先に応じた積荷の属性ごとの売値レベルを表示する。また、ゲーム制御部 1 2 0 は、出航先における練習に関連付けられた積荷の属性を、関連付けデータ D T 5 に記憶された練習 T B L 1 0 0 に基づいて表示する。また、ゲーム制御部 1 2 0 は、合同練習キャラクタの情報を表示する場合には、合同練習キャラクタの属性、得意練習および進捗度を含めて表示する。

また、ゲーム制御部 1 2 0 は、出航先マップ画面 G 1 4 0 0 A に「目的地決定」の選択肢 P 1 4 4 0 および「戻る」の選択肢 P 1 4 4 1 を表示する。

【 0 2 4 5 】

S 3 0 6 では、選択部 1 2 1 は、ユーザの操作により、出航画面 G 1 3 0 0 の選択肢 P 1 4 0 1 ~ P 1 4 1 2 の何れか出航先が仮選択されたか否かを判定する。ここでの、仮選択とは、ユーザが選択肢の出航先を確定させる前に仮に選択することをいう。選択部 1 2 1 は、選択肢 P 1 4 0 1 ~ P 1 4 1 2 の何れかがタッチされることで選択肢が仮選択されたと判定する。このとき、第 1 の出航先の選択肢 P 1 4 0 1 ~ P 1 4 0 4 に限られず、現時点では出航することはできない第 2 の出航先の選択肢 P 1 4 0 5 ~ P 1 4 1 2 も仮選択可能である。また、仮選択を確定できない選択肢も仮選択可能である。

仮選択された場合には S 3 0 4 に戻り、仮選択されない場合には S 3 0 8 に進む。

【 0 2 4 6 】

なお、S 3 0 4 に戻った場合には、ゲーム制御部 1 2 0 は、仮選択された出航先に応じて出航先マップ画面を変更して表示する。具体的には、ゲーム制御部 1 2 0 は、仮選択された出航先に応じた積荷の属性ごとの売値レベル、仮選択された出航先に関連付けられた合同練習キャラクタの情報、仮選択された出航先における練習に関連付けられた積荷の属性等を変更して表示する。

【 0 2 4 7 】

S 3 0 8 では、選択部 1 2 1 は、ユーザの操作により出航画面 G 1 3 0 0 から「目的地決定」の選択肢 P 1 4 4 0 が選択されたかを判定する。「目的地決定」の選択肢 P 1 4 4 0 が選択された場合には S 3 0 0 に戻り、選択されない場合には S 3 1 0 に進む。なお、仮選択された選択肢が選択肢 P 1 4 0 5 ~ P 1 4 1 2 の第 2 の出航先の何れかである場合や、選択肢 P 1 4 0 1 ~ P 1 4 0 4 の第 1 の出航先であっても出航できない出航先である場合には、選択部 1 2 1 は、「目的地決定」の選択肢 P 1 4 4 0 を選択できないようにする。

【 0 2 4 8 】

なお、S 3 0 0 に戻った場合であって、仮選択された出航先が前回から変更されている場合には、ゲーム制御部 1 2 0 は、仮選択された出航先の名称、仮選択された出航先に応じた積荷の属性ごとの売値レベルを変更して表示する。

【 0 2 4 9 】

10

20

30

40

50

S 3 1 0 では、選択部 1 2 1 は、ユーザの操作により出航画面 G 1 3 0 0 から「戻る」の選択肢 P 1 4 4 1 が選択されたかを判定する。「戻る」の選択肢 P 1 4 4 1 が選択された場合には S 3 0 0 に戻り、選択されない場合には S 3 0 8 に戻る。

【 0 2 5 0 】

一方、S 3 0 2 で「出航」の選択肢 P 1 3 0 2 が選択された場合には S 3 1 2 に進む。

S 3 1 2 では、ゲーム制御部 1 2 0 は仮選択された出航先を確定させて、出航処理を行う。具体的に、ゲーム制御部 1 2 0 は、ゲーム状況データ D T 6 に記憶された現地点の情報を、確定された出航先の情報に変更する。また、ゲーム制御部 1 2 0 は、ゲーム状況データ D T 6 に記憶された出航可能フラグをオフにする。また、ゲーム制御部 1 2 0 は、ゲーム状況データ D T 6 に記憶された強制出航フラグがオンの場合には、強制出航フラグをオフにする。また、ゲーム制御部 1 2 0 は、ゲーム状況データ D T 6 に出航不可情報が記憶されている場合には、出航不可情報を削除する。また、ゲーム制御部 1 2 0 は、ゲーム状況データ D T 6 に記憶された出航回数を 1 加算する。このとき、ゲーム制御部 1 2 0 は、ゲーム状況データ D T 6 に出航したときのセクション数およびターン数を記憶する。

【 0 2 5 1 】

S 3 1 4 では、特典付与部 1 2 3 は、倉庫に配置された積荷に応じて特典を付与する。また、特典付与部 1 2 3 は、倉庫に配置された積荷の数量が大きいほど、より価値の高い特典を付与する。ここで、価値の高い特典とは、同じ種類の特典であれば、積荷の数量が小さい場合よりも大きい場合の方が特典の大きいことをいう。また、異なる種類の特典であれば、積荷の数量が小さい場合よりも大きい場合の方が育成パートにおいて育成に効果がある特典をいう。また、異なる種類の特典であれば、積荷の数量が小さい場合よりも大きい場合の方が、例えば、対戦パートにおいて試合をより有利に進めることができるゲームアイテムなどの特典を付与する。また、特典付与部 1 2 3 は、倉庫に配置して関連付けられた積荷の構成数量に加えて属性に応じた特典を付与する。

【 0 2 5 2 】

具体的には、特典付与部 1 2 3 は、ゲーム状況データ D T 6 に記憶された特典付与情報に基づいて特典を付与する。

まず、第 1 に、特典付与部 1 2 3 は、特典付与情報から属性ごとに積荷の合計数を集計して、属性ごとの積荷の合計数に応じた特典を付与する。具体的には、特典付与部 1 2 3 は、属性ごとの積荷の合計数のうち 1 番目に大きい積荷の属性には、関連付けデータ D T 5 に記憶された属性 T B L 1 1 0 に基づいて、属性に応じた練習のレベルを増やす。例えば、主人公キャラクターが野手とすると、属性ごとの積荷の合計数のうち 1 番目に大きい積荷の属性が「星」の場合には練習「筋力」のレベルを増やし、属性が「ダイヤ」の場合には練習「打撃」のレベルを増やし、属性が「円」の場合には練習「走塁」のレベルを増やし、属性が「ハート」の場合には練習「肩力」のレベルを増やし、属性が「三角」の場合には練習「守備」のレベルを増やす。また、主人公キャラクターが投手とすると、属性ごとの積荷の合計数のうち 1 番目に大きい積荷の属性が「星」の場合には練習「球速」のレベルを増やし、属性が「ダイヤ」の場合には練習「コントロール」のレベルを増やし、属性が「円」の場合には練習「変化球」のレベルを増やし、属性が「ハート」の場合には練習「スタミナ」のレベルを増やし、属性が「三角」の場合には練習「守備」のレベルを増やす。

特典付与部 1 2 3 は属性ごと積荷の合計数が 1 番目に大きい積荷の属性に応じて直接、経験点を付与するのではなく、経験点が多く付与されるための練習の種類のレベルを増やす。

【 0 2 5 3 】

また、特典付与部 1 2 3 は、属性ごとの積荷の合計数のうち 2 番目～ 5 番目に大きい積荷の属性には、合計数が大きいほど経験点を付与する。具体的に、特典付与部 1 2 3 は、属性ごとの積荷の合計数のうち 2 番目～ 5 番目に大きい積荷の属性には、関連付けデータ D T 5 に記憶された属性 T B L 1 1 0 に基づいて、属性に関連付けられた、経験点の種類に対して経験点を付与する。例えば、主人公キャラクターが野手とすると、属性ごとの積荷

の合計数のうち2番目に大きい積荷の属性が「星」の場合には経験点の種類「筋力」に経験点を付与し、属性が「ダイヤ」の場合には経験点の種類「技術」に経験点を付与し、属性が「円」の場合には経験点の種類「敏捷」に経験点を付与し、属性が「ハート」の場合には経験点の種類「精神」に経験点を付与し、属性が「三角」の場合には全ての種類に経験点を付与する。例えば、主人公キャラクターが投手とすると、属性ごとの積荷の合計数のうち2番目に大きい積荷の属性が「星」の場合には経験点の種類「筋力」に経験点を付与し、属性が「ダイヤ」の場合には経験点の種類「技術」に経験点を付与し、属性が「円」の場合には経験点の種類「変化球」に経験点を付与し、属性が「ハート」の場合には経験点の種類「精神」に経験点を付与し、属性が「三角」の場合には全ての種類に経験点を付与する。

10

特典付与部123は属性ごとの積荷の合計数が2番目以降に大きい積荷の属性に応じて直接、経験点を付与する。

【0254】

図27Dは、特典付与情報DT105dの一例を示す図である。図27Dに示す特典付与情報DT105dは、図26Cに示す特典付与情報DT105cから、更に属性「三角」の数量「4」が加算されたものである。

ゲーム制御部120は、例えば、図26Cに示す特典付与情報DT105cに基づいて、図15に示す特典付与画面G1500のように、表示領域A1504に付与する特典を表示する。図26Cに示す特典付与情報DT105cでは、属性「星」の積荷の合計数が「6」であり1番目に大きい積荷の属性であるために、属性「星」に関連付けられた練習「筋力」のレベルが1加算される。また、図26Cに示す特典付与情報DT105cでは、属性「円」の積荷の合計数が「5」であり2番目に大きい積荷の属性であるために、属性「円」に関連付けられた経験点の種類「敏捷」に経験点が付与される。また、属性「三角」の積荷の合計数が「4」であり3番目に大きい積荷の属性であるために、属性「三角」に関連付けられた「全経験点」に経験点が付与される。

20

【0255】

このように、属性ごとの積荷の合計数のうち1番目に大きい積荷の属性に応じた特典と、合計数が2番目以降に大きい積荷の属性に応じた特典との種類が異なる。特に、ユーザは合計数が2番目以降に大きい積荷の属性に応じた特典を得たい場合には、同じ属性だけの積荷を配置するのではなく、所望する特典に応じた属性の積荷が2番目以降に大きくなるように配置するように積荷を選択する。なお、合計数の順番に関わらず、同じ種類の特典を付与するようにしてもよい。この場合、合計数が大きいほど多くの特典を付与してもよく、合計数が1番目に大きい積荷の属性よりも2番目以降に大きい積荷の属性の方が多くの特典を付与してもよい。

30

【0256】

第2に、特典付与部123は、確定した出航先に応じた積荷の属性ごとの売値レベルに基づいて追加して特典を付与する。具体的に、特典付与部123は、関連付けデータDT5に記憶された売値TBL101に基づいて、売値レベル「レベル1」または「レベル2」が関連付けられた属性の積荷がある場合には、当該属性の積荷の合計数に応じて経験点を追加して付与する。例えば、主人公キャラクターが野手とすると、売値レベル「レベル1」または「レベル2」が関連付けられた属性が「星」の場合には経験点の種類「筋力」に追加して経験点を付与し、属性が「ダイヤ」の場合には経験点の種類「技術」に追加して経験点を付与し、属性が「円」の場合には経験点の種類「敏捷」に追加して経験点を付与し、属性が「ハート」の場合には経験点の種類「精神」に追加して経験点を付与し、属性が「三角」の場合には全ての種類に追加して経験点を付与する。例えば、主人公キャラクターが投手とすると、売値レベル「レベル1」または「レベル2」が関連付けられた属性が「星」の場合には経験点の種類「筋力」に追加して経験点を付与し、属性が「ダイヤ」の場合には経験点の種類「技術」に追加して経験点を付与し、属性が「円」の場合には経験点の種類「変化球」に追加して経験点を付与し、属性が「ハート」の場合には経験点の種類「精神」に追加して経験点を付与し、属性が「三角」の場合には全ての種類に追加して

40

50

経験点を付与する。このとき、属性ごとの積荷の合計数が同じ場合には、売値レベル「レベル 1」が関連付けられた属性よりも、売値レベル「レベル 2」が関連付けられた属性の方が大きい経験点を付与する。

ゲーム制御部 120 は、例えば、図 15 に示す特典付与画面 G1500 のように、表示領域 A1505 に追加して付与する特典を表示する。

【0257】

このように、出航先に応じた積荷の属性ごとの売値レベルに基づいて追加して特典が付与されることで、ユーザは出航先を選択する場合に現在の特典付与情報に応じて、追加して特典が付与される出航先を選択する。また、ユーザは所望する出航先がある場合には所望する出航先に応じた積荷の属性ごとの売値レベルを参照して、売値レベル「レベル 1」または「レベル 2」の属性の積荷を倉庫に配置するように積荷を選択する。

10

【0258】

第 3 に、特典付与部 123 は、積荷が倉庫の上限に対して所定の割合以上で配置されている場合に、追加して特典を付与する。具体的には、特典付与部 123 は、特典付与情報から積荷の全数の情報を取得して、取得した積荷の全数を、第 1 倉庫～第 3 倉庫のそれぞれの上限を加算した配置可能数量で割り 100 を掛けることで、倉庫の上限に対する積荷の割合を算出する。特典付与部 123 は、算出した割合が所定の割合以上、ここでは 120 % 以上であるか否かを判定する。特典付与部 123 は、所定の割合以上である場合には特殊能力のコツを付与する。なお、上述したように船積みタッグの条件を満たす場合、既に倉庫に配置した積荷の構成数量が 1 / 2 になるが、特典付与情報では倉庫に配置した積荷の構成数量を 1 / 2 にすることなく加算する。したがって、積荷の全数が、配置可能数量を上回り、積荷の割合を 100 % 以上にすることができる。

20

このように、積荷が倉庫の上限に対して所定の割合以上で配置されている場合に、追加して特典が付与されることで、ユーザは倉庫により多くの積荷を配置する。

【0259】

第 4 に、特典付与部 123 は、出航元に関連付けられた合同練習キャラクタの進捗度に応じて追加して特典を付与する。具体的には、特典付与部 123 は、主人公キャラクタデータ DT3 に記憶された合同練習キャラクタの進捗度が所定値以上、ここでは進捗度 1 以上である場合に追加して特典を付与する。特典付与部 123 は、評価値が所定値以上である合同練習キャラクタに関連付けられた属性に応じて経験点を追加して付与する。例えば、合同練習キャラクタに関連付けられた属性が「星」の場合には経験点の種類「筋力」に追加して経験点を付与し、属性が「ダイヤ」の場合には経験点の種類「技術」に追加して経験点を付与し、属性が「円」の場合には経験点の種類「変化球」に追加して経験点を付与し、属性が「ハート」の場合には経験点の種類「精神」に追加して経験点を付与し、属性が「三角」の場合には全ての種類に追加して経験点を付与する。また、特典付与部 123 は、進捗度 1 の場合よりも進捗度 2 の場合の方が追加して付与する特典を大きくする。

30

このように、合同練習キャラクタの進捗度に応じて追加して特典が付与されることで、ユーザはできるだけ選択肢の練習に合同練習キャラクタが関連付けられた積荷を選択する。

【0260】

40

第 5 に、特典付与部 123 は、イベントデッキに特定のキャラクタが設定されており、倉庫に所定種類以上の属性の積荷が配置されている場合に、追加して特典を付与する。具体的には、特典付与部 123 は、イベントデッキデータ DT2 に記憶されたキャラクタに特定のキャラクタが含まれ、かつ特典付与情報から積荷の属性が所定種類以上、ここでは 3 種類以上であるか否かを判定する。特典付与部 123 は、条件を満たす場合に、属性ごとの合計数において合計数が最も小さい（0 を除く）属性について、合計数に応じた経験点を追加して付与する。例えば、主人公キャラクタが野手とすると、合計数が最も小さい属性が「星」の場合には経験点の種類「筋力」に追加して経験点を付与し、属性が「ダイヤ」の場合には経験点の種類「技術」に追加して経験点を付与し、属性が「円」の場合には経験点の種類「変化球」に追加して経験点を付与し、属性が「ハート」の場合には経験

50

点の種類「精神」に追加して経験点を付与し、属性が「三角」の場合には全ての種類に追加して経験点を付与する。例えば、主人公キャラクタが投手とすると、合計数が最も小さい属性が「星」の場合には経験点の種類「筋力」に経験点を付与し、属性が「ダイヤ」の場合には経験点の種類「技術」に経験点を付与し、属性が「円」の場合には経験点の種類「変化球」に経験点を付与し、属性が「ハート」の場合には経験点の種類「精神」に経験点を付与し、属性が「三角」の場合には全ての種類に経験点を付与する。

このように、倉庫に所定種類以上の属性の積荷が配置されている場合に、追加して特典が付与されることで、ユーザは複数種類の属性の積荷を倉庫に配置できるように積荷を選択する。

【0261】

第6に、特典付与部123は、出航回数に応じて追加して特典を付与する。具体的には、特典付与部123は、ゲーム状況データDT6に記憶された出航回数が所定回数、ここでは7回であるか否かを判定する。特典付与部123は、出航回数が所定回数である場合には特殊能力のコツを付与する。

このように、出航回数に応じて追加して特典が付与されることで、ユーザはできるだけ出航できるように、鐘が関連付けられた練習を選択する。

【0262】

S316では、設定部127は、次回に出航先マップ画面を表示部106に表示する場合に備えて、ゲーム状況データDT6に記憶された出航先関連情報を更新して設定する。このとき、設定部127は、出航先が確定される前の選択肢P1401～P1404の出航先のうち少なくとも何れか1つに基づいて、出航先関連情報を更新して設定する。

【0263】

まず、設定部127は、出航先関連情報のうち更新する選択肢P1401～P1403に、確定された出航先に基づいた出航先を関連付ける。具体的に、設定部127は、関連付けデータDT5に記憶された選択肢関連情報を参照して、確定された出航先に対応する選択肢P1401に関連付けられていた選択肢の出航先を、更新する選択肢P1401～P1403に関連付ける。

例えば、設定部127は、選択肢P1401の出航先が確定した場合には、出航先が確定される前の選択肢P1412、P1405、P1406に関連付けられていた出航先をそれぞれ、更新する選択肢P1401、P1402、P1403に関連付ける。また、設定部127は、選択肢P1402の出航先が確定した場合には、出航先が確定される前の選択肢P1406、P1407、P1408に関連付けられていた出航先をそれぞれ、更新する選択肢P1401、P1402、P1403に関連付ける。また、設定部127は、選択肢P1403の出航先が確定した場合には、出航先が確定される前の選択肢P1408、P1409、P1410に関連付けられていた出航先をそれぞれ、更新する選択肢P1401、P1402、P1403に関連付ける。また、設定部127は、選択肢P1404の出航先が確定した場合には、出航先が確定される前の選択肢P1410、P1411、P1412に関連付けられていた出航先をそれぞれ、更新する選択肢P1401、P1402、P1403に関連付ける。

【0264】

次に、設定部127は、更新する選択肢P1404に、出航先が確定される前の選択肢P1401～P1404の全てに基づいた選択肢を関連付ける。具体的に、設定部127は、更新する選択肢P1404には、出航先が確定される前の選択肢P1401～P1404および選択肢P1405～P1412の何れにも関連付けられていなかった出航先から抽選で決定した出航先を関連付ける。

結果として、更新する選択肢P1401～P1404には、出航先が確定される前の選択肢P1401～P1404に関連付けられていた出航先の何れとも異なる出航先が関連付けられる。なお、設定部127は、更新する選択肢P1401～P1404に、出航先が確定される前の選択肢P1401～P1404の何れにも関連付けられていなかった出航先の少なくとも1つを関連付けてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 2 6 5 】

このとき、設定部 1 2 7 は、出航先関連情報のうち更新する選択肢 P 1 4 0 4 には、出航先が確定される前の出航元を関連付けない。結果として、選択肢 P 1 4 0 1 ~ P 1 4 0 4 の何れにも出航先が確定される前の出航元が関連付けられないことで、確定した出航先から出航元には出航できずに、直ぐに出航元に戻ることが制限される。

また、設定部 1 2 7 は、更新する選択肢 P 1 4 0 5 ~ P 1 4 1 2 には、全ての出航先のうち、出航先が確定される前の選択肢 P 1 4 0 1 ~ P 1 4 0 4 および選択肢 P 1 4 0 5 ~ P 1 4 1 2 の何れにも関連付けられていなかった出航先から抽選で決定した出航先を新たに関連付ける。更に、設定部 1 2 7 は、更新する選択肢 P 1 4 0 5 ~ P 1 4 1 2 には、出航先が確定される前の出航元を関連付けない。

10

【 0 2 6 6 】

図 2 4 B は、出航先関連情報 D T 1 0 2 b の一例を示す図である。図 2 4 B に示す出航先関連情報 D T 1 0 2 b は、図 2 4 A に示す出航先関連情報 D T 1 0 2 a において、出航先が選択肢 P 1 4 0 1 の出航先「B」に確定することで設定部 1 2 7 により更新され設定されたものである。

図 2 4 B に示すように、選択肢 P 1 4 0 1 ~ P 1 4 0 3 には、それぞれ出航先が確定される前の選択肢 P 1 4 1 2、P 1 4 0 5、P 1 4 0 6 に関連付けられていた出航先「M」、「F」、「G」が関連付けられている。また、選択肢 P 1 4 0 4 には、それぞれ出航先が確定される前の選択肢 P 1 4 0 1 ~ P 1 4 1 2 に関連付けられていた出航先の何れとも異なる出航先「X」が関連付けられている。また、選択肢 P 1 4 0 5 ~ P 1 4 1 2 には、それぞれ出航先が確定される前の選択肢 P 1 4 0 1 ~ P 1 4 1 2 に関連付けられていた出航先の何れとも異なる新たな出航先「O」~「V」が関連付けられている。また、選択肢 P 1 4 0 1 ~ P 1 4 1 2 の何れにも、出航先が確定される 1 つ前の出航元としての出航先「A」は含まれない。

20

【 0 2 6 7 】

なお、S 3 1 6 の処理の後に再び S 3 0 4 に進んだ場合（確定された出航先で出航先マップ画面を表示する場合）には、ゲーム制御部 1 2 0 は、図 2 4 B に示す出航先関連情報 D T 1 0 2 b に基づいて出航先マップ画面を表示する。この場合には、図 1 6 に示すように、選択肢 P 1 4 0 1 ~ P 1 4 0 4 にそれぞれ出航先「M」、「F」、「G」、「X」が関連付けられ、選択肢 P 1 4 0 5 ~ P 1 4 1 2 にそれぞれ出航先「O」~「V」が関連付けられた出航先マップ画面 G 1 6 0 0 が表示される。

30

更に、再び S 3 1 6 に進んだ場合（図 1 6 に示す選択肢 P 1 4 0 1 ~ P 1 4 0 4 のうち出航先「M」、「F」、「G」、「X」の何れかに出航先が確定した場合）には、設定部 1 2 7 は、ゲーム状況データ D T 6 に記憶された図 2 4 B に示す出航先関連情報 D T 1 0 2 b を更新して設定する。

【 0 2 6 8 】

図 2 4 C は、出航先関連情報 D T 1 0 2 c の一例を示す図である。図 2 4 C に示す出航先関連情報 D T 1 0 2 c は、図 2 4 B に示す出航先関連情報 D T 1 0 2 b において、出航先が選択肢 P 1 4 0 1 の出航先「M」に確定することで設定部 1 2 7 により更新され設定されたものである。

40

図 2 4 C に示すように、選択肢 P 1 4 0 1 ~ P 1 4 0 3 には、それぞれ出航先が確定される前の選択肢 P 1 4 1 2、P 1 4 0 5、P 1 4 0 6 に関連付けられた出航先「V」、「O」、「P」が関連付けられている。また、選択肢 P 1 4 0 4 には、それぞれ出航先が確定される前、すなわち図 2 4 B の出航先関連情報 D T 1 0 2 b において選択肢 P 1 4 0 1 ~ P 1 4 1 2 に関連付けられていた出航先の何れとも異なる出航先「Y」が関連付けられている。また、選択肢 P 1 4 0 5 ~ P 1 4 1 2 には、それぞれ出航先が確定される前、すなわち図 2 4 B の出航先関連情報 D T 1 0 2 b において選択肢 P 1 4 0 1 ~ P 1 4 1 2 に関連付けられていた出航先の何れとも異なる出航先「A A」~「A H」が関連付けられている。ただし、設定部 1 2 7 は、選択肢 P 1 4 0 4 の出航先および選択肢 P 1 4 0 5 ~ P 1 4 1 2 の出航先の何れか 1 つに、抽選に応じて、出航先が確定される前の前の出航元で

50

ある出航先「A」を関連付ける。したがって、ユーザは再び同じ出航先に戻ることができる場合がある。ただし、選択肢P 1 4 0 1 ~ P 1 4 1 2の何れにも出航先が確定される1つ前に確定された出航元としての出航先「B」は含まれない。

【0269】

その後、図19Bに示すフローチャートのS 1 4 4に戻り、S 1 6 6のターン終了処理に進む。一方、S 1 4 2においてイベント処理した後、あるいはS 1 4 0において午後イベントを発生させない場合にはS 1 4 6に進む。

S 1 4 6では、ゲーム制御部120は当該セクションにおいて残りのターン数が所定数以下であり、当該セクションにおいて1度も出航しておらず、今回のターンで鐘の情報を取得していないという条件を満たすか否かを判定する。ゲーム制御部120は、ゲーム状況データDT6に記憶された現在のターン数に基づいて、残りターン数が所定数以下、ここでは「4」以下であることを判定できる。また、ゲーム制御部120は、ゲーム状況データDT6に記憶された、出航したときのセクション数に基づいて、当該セクションにおいて出航したか否かを判定することができる。条件を満たす場合にはS 1 4 8に進み、条件を満たさない場合にはS 1 5 4に進む。

【0270】

S 1 4 8では、ゲーム制御部120はゲーム状況データDT6に記憶された鐘加算数に1加算する。したがって、S 1 4 6の条件を満たす場合には、仮に確定された選択肢の練習に鐘の情報が関連付けられていない場合であっても鐘加算数が1加算される。

S 1 5 0では、ゲーム制御部120は鐘加算数が所定数であるか否かを判定する。具体的には、ゲーム制御部120はゲーム状況データDT6に記憶された鐘加算数に基づいて鐘加算数が「3」であるか否かを判定する。鐘加算数が所定数になった場合にはS 1 5 2に進み、鐘加算数が所定数になっていない場合にはS 1 6 6に進む。

【0271】

S 1 5 2では、ゲーム制御部120は出航可能フラグをオン、強制出航フラグをオンにしてゲーム状況データDT6に記憶する。出航可能フラグがオンになることでS 3 0 0において、「出航」の選択肢P 1 3 0 2を選択できる。一方、強制出航フラグがオンになることでS 1 2 4において、「出航」の選択肢P 8 0 8と「能力アップ」の選択肢P 4 1 0のみしか選択できないように制限される。

【0272】

また、減少処理部126は、第1の出航先のうち所定の出航先に出航できないように出航先を減少させる。具体的に、減少処理部126は、出航不可情報に、出航先関連情報における選択肢P 1 4 0 1、P 1 4 0 2、P 1 4 0 3に関連付けられた出航先を出航不可な出航先として記憶する。なお、出航不可情報に既に選択肢P 1 4 0 1、P 1 4 0 2、P 1 4 0 3に関連付けられた出航先が含まれている場合には、含まれていない選択肢に関連付けられた出航先を追加する。このように、出航不可情報に出航不可な出航先が記憶されることで、ユーザは出航不可情報に含まれる出航先には出航させることができない。一方、出航不可情報には、選択肢P 1 4 0 4に関連付けられた出航先が含まれていないことから、ユーザは少なくとも選択肢P 1 4 0 4に関連付けられた出航先には出航させることができる。なお、強制出航フラグがオンになることで、「出航」の選択肢P 8 0 8を選択することでしかターンが進行しないために、ユーザは選択肢P 1 4 0 4に関連付けられた出航先を仮選択して確定させない限りはターンを進行させることができない。

【0273】

一方、S 1 4 6で条件を満たさないと判定された場合にはS 1 5 4に進む。

S 1 5 4では、ゲーム制御部120は今回のターンで鐘加算数が所定数になったか否かを判定する。具体的には、ゲーム制御部120はゲーム状況データDT6に記憶された鐘加算数に基づいて鐘加算数が「3」になったか否かを判定する。鐘加算数が所定数になった場合にはS 1 5 6に進み、鐘加算数が所定数になっていない場合にはS 1 5 8に進む。

S 1 5 6では、ゲーム制御部120は出航可能フラグをオンにしてゲーム状況データDT6に記憶する。したがって、鐘の情報が関連付けられた選択肢の練習が3回、確定され

10

20

30

40

50

ること出航可能フラグがオンになる。すなわち、出航可能フラグがオンになることで S 3 0 0 において、「出航」の選択肢 P 1 3 0 2 を選択できる。

【 0 2 7 4 】

S 1 5 8 では、ゲーム制御部 1 2 0 は今回のターンについて、出航可能フラグがオンになってからのターン回数が所定の範囲であるか否かを判定する。具体的に、ゲーム制御部 1 2 0 は、ゲーム状況データ D T 6 に記憶された、出航可能フラグがオンになってからのターン回数に基づいて、ターン回数が「 1 」～「 3 」の範囲内であるか否かを判定する。ターン回数が所定の範囲内である場合には S 1 6 0 に進み、所定の範囲ではない場合には S 1 6 2 に進む。なお、S 1 5 6 において出航可能フラグがオンになった直後に S 1 5 8 に進んだ場合には、出航可能フラグがオンになってからのターン回数は「 0 」であるため 10
に、ターン回数が「 1 」～「 3 」の範囲内には含まれない。また、出航可能フラグがオンになってからのターン回数が「 4 」の場合にも、ターン回数が「 1 」～「 3 」の範囲内には含まれない。

【 0 2 7 5 】

S 1 6 0 では、減少処理部 1 2 6 は所定の規則に基づいて出航先を減少させる。具体的に、減少処理部 1 2 6 は、出航可能フラグがオンになってからのターン回数に基づいて、出航可能な出航先を減少させる。

減少処理部 1 2 6 は、出航可能フラグがオンになってからのターン回数が「 1 」である場合には、出航先関連情報における選択肢 P 1 4 0 1 に関連付けられた出航先を出航不可 20
な出航先として出航不可情報に記憶する。また、出航可能フラグがオンになってからのターン回数が「 2 」である場合には、出航先関連情報における選択肢 P 1 4 0 2 に関連付けられた出航先を出航不可な出航先として出航不可情報に記憶する。また、出航可能フラグがオンになってからのターン回数が「 3 」である場合には、出航先関連情報における選択肢 P 1 4 0 3 に関連付けられた出航先を出航不可な出航先として出航不可情報に記憶する。

なお、S 1 5 8 から S 1 6 0 に進むには、少なくとも出航可能フラグがオンであることが条件となる。したがって、減少処理部 1 2 6 は、鐘加算数が所定数、ここでは「 3 」になって出航可能フラグがオンになることをトリガーとして、出航先を減少させない状態から出航先を減少させる状態に移行させる。

【 0 2 7 6 】

このように、減少処理部 1 2 6 は、所定の規則として、ターンの進行に応じて選択肢 P 1 4 0 1、P 1 4 0 2、P 1 4 0 3 の順番に 1 つずつ選択肢に関連付けられた出航先を減少させる。したがって、ターンの進行に応じて、ユーザは仮選択して確定させることができる出航先の選択の幅が徐々に狭くなる。 30

ただし、上述した S 1 5 8 では出航可能フラグがオンになってからのターン回数が「 4 」の場合には S 1 6 0 には進まないことから、出航先関連情報における選択肢 P 1 4 0 4 に関連付けられた出航先は出航不可にならない。すなわち、減少処理部 1 2 6 は、出航可能フラグがオンになってからのターン回数が「 4 」の場合には、出航先を減少させる処理を停止する。したがって、ユーザは少なくとも選択肢 P 1 4 0 4 に関連付けられた出航先 40
には出航させることができる。

【 0 2 7 7 】

S 1 6 2 では、ゲーム制御部 1 2 0 は出航可能フラグがオンになってからのターン回数が所定の範囲を超えたか否かを判定する。具体的に、ゲーム制御部 1 2 0 は、ゲーム状況データ D T 6 に記憶された、出航可能フラグがオンになってからのターン回数に基づいて、ターン回数が「 1 」～「 3 」の範囲を超えて「 4 」であるか否かを判定する。ターン回数が所定の範囲を超えた場合には S 1 6 2 に進み、所定の範囲ではない場合には S 1 6 6 に進む。

【 0 2 7 8 】

S 1 6 4 では、ゲーム制御部 1 2 0 は強制出航フラグをオンにしてゲーム状況データ D T 6 に記憶する。強制出航フラグがオンになることで S 1 2 4 において、「出航」の選択 50

肢 P 8 0 8 と「能力アップ」の選択肢 P 4 1 0 のみしか選択できないように制限される。なお、強制出航フラグがオンになることで、進行部 1 2 5 は「出航」の選択肢 P 8 0 8 を選択することでしかターンを進行させないために、ユーザは選択肢 P 1 4 0 4 に関連付けられた出航先を仮選択して確定させない限りはターンを進行させることができない。

【 0 2 7 9 】

S 1 6 6 では、進行部 1 2 5 はターン終了処理を行う。具体的には、進行部 1 2 5 は、主人公キャラクタの体力を一定量回復させるよう、主人公キャラクタデータ D T 3 を更新したり、次のターンへ移行するためにゲーム状況データ D T 6 を更新したりする。

S 1 6 8 では、進行部 1 2 5 は現在のターンが各セクションの最後のターンであるか否かを判定する。最後のターンではある場合には S 1 7 0 に進み、最後のターンではない場合には S 1 1 0 に戻る。なお、第 4 セクションの途中で試合に負けて敗退となった場合には、強制的に第 4 セクションは終了するため、現在のターンが最後のターンとなる。なお、試合に勝ち続けて第 4 セクションの第 1 5 ターンまで進行した場合も最後のターンとなる。

【 0 2 8 0 】

S 1 7 0 では、進行部 1 2 5 は現在のセクションが最後のセクションであるか否かを判定を判定する。最後のセクションである場合には S 1 7 2 に進む。一方、最後のセクションではない場合には、進行部 1 2 5 はそのセクションが終了した旨の画面を表示部 1 0 6 に表示し、次のセクションへ移行するためにゲーム状況データ D T 6 を更新して S 1 0 8 に戻る。

【 0 2 8 1 】

S 1 7 2 では、ゲーム制御部 1 2 0 は、育成パートの終了処理を行う。具体的には、まず、ゲーム制御部 1 2 0 は、図 6 に示したような主人公キャラクタの基本能力を上昇させるための設定画面 G 6 0 0 を表示部 1 0 6 に表示する。つまり、ユーザに対して、保持している残りの経験点をすべて基本能力の向上および特殊能力の取得のために消化させることを促す。そして、ユーザの操作により、残りの経験点が基本能力および特殊能力のために消化されると、ゲーム制御部 1 2 0 は、最終的に決定される主人公キャラクタの能力として主人公キャラクタデータ D T 3 の更新を行い、育成パートであるシナリオを終了させる。

【 0 2 8 2 】

以上のように、本実施形態によれば、関連付け可能な上限を有する倉庫に、積荷を、関連付けるゲームを実行するためのプログラムであって、構成数量が異なり得る積荷が、それぞれ関連付けられた複数の選択肢の何れかをユーザに選択させる選択処理と、ユーザに選択された選択肢に関連付けられた積荷を、倉庫の上限と、既に倉庫に関連付けられた積荷の構成数量との関係において倉庫に関連付け可能である場合に、倉庫に関連付ける関連付け処理と、選択処理と関連付け処理とが繰り返して実行され、所定の終了条件が満たされるまでの間に前記関連付け処理により倉庫に関連付けられた積荷に応じて特典を付与する特典付与処理と、がある。したがって、ユーザが選択肢を選択するときに、所定の終了条件が満たされるまでの間に倉庫の上限を超えないように積荷が関連付けられた選択肢を選択することを考慮することで、より興趣性を向上させることができる。

【 0 2 8 3 】

また、本実施形態によれば、特典付与処理では、所定の終了条件が満たされるまでの間に関連付け処理により倉庫に関連付けられた積荷の構成数量が大きいほど、より価値の高い特典を付与する。したがって、ユーザが選択肢を選択するときに、倉庫の上限を超えない範囲の積荷のうち、構成数量ができるだけ大きくなるような積荷が関連付けられた選択肢を選択することを考慮することで、より興趣性を向上させることができる。

【 0 2 8 4 】

また、本実施形態によれば、積荷を関連付ける倉庫が複数あり、関連付け処理では、記選択処理においてユーザにより選択された選択肢に関連付けられた積荷を、複数の倉庫の何れかに関連付ける。このように、複数の倉庫があることで、積荷を倉庫に関連付けると

10

20

30

40

50

きのパターンが増えるために、より興趣性を向上させることができる。

【0285】

また、本実施形態によれば、複数の倉庫には、積荷が関連付け可能な上限が異なる倉庫が含まれる。したがって、ユーザが選択肢を選択するときに、倉庫の異なる上限を考慮して、積荷が関連付けられた選択肢を選択することから、より興趣性を向上させることができる。

【0286】

また、本実施形態によれば、積荷には、複数の属性の何れかが関連付けられており、特典付与処理では、所定の終了条件が満たされるまでの間に関連付け処理により倉庫に関連付けられた積荷の属性および構成数量に応じて特典を付与する。したがって、ユーザが選択肢を選択するときに、積荷の属性も考慮することで、より興趣性を向上させることができる。

10

【0287】

また、本実施形態によれば、関連付け処理では、選択処理においてユーザにより選択された選択肢に関連付けられた積荷を、所定の手順に基づいて複数の倉庫の何れかに関連付ける。したがって、積荷を関連付ける倉庫をユーザが選択する操作を省くことができ、操作性を向上させることができる。

【0288】

また、本実施形態によれば、関連付け処理では、所定の手順として、選択処理においてユーザにより選択された選択肢に関連付けられた積荷を、複数の倉庫に対して所定の順番で関連付け可能であるか否かを判定し、最初に関連付け可能であると判定した倉庫に関連付ける。ユーザが選択肢を選択するときに、積荷を関連付ける倉庫を予め把握できるので、当該倉庫に関連付けるのに適した積荷が関連付けられた選択肢を選択するように考慮することで、より興趣性を向上させることができる。

20

【0289】

また、本実施形態によれば、特典付与処理では、所定の終了条件が満たされるまでの間に関連付け処理により倉庫に関連付けられた積荷が倉庫の上限に対して所定の割合以上で関連付けられている場合に、特典を追加して付与する。ユーザが選択肢を選択するときに、所定の割合以上になるように積荷が関連付けられた選択肢を選択するように考慮することで、より興趣性を向上させることができる。

30

【0290】

また、本実施形態によれば、関連付け処理では、選択処理においてユーザにより選択された選択肢に関連付けられた積荷の属性と、当該選択肢に関連付けられたチームメイトの属性とが一致する条件を満たす場合には、当該条件を満たさない場合よりも大きい構成数量の積荷を倉庫に関連付け可能にする。ユーザが選択肢を選択するときに、更にチームメイトを考慮して、積荷に関連付けられた選択肢を選択することから、より興趣性を向上させることができる。

【0291】

また、本実施形態によれば、関連付け処理では、積荷の属性と、当該選択肢に関連付けられたチームメイトの属性とが一致する条件を満たす場合には、関連付け処理により既に倉庫に関連付けられた積荷、および関連付け処理により関連付ける積荷の少なくとも何れかを圧縮することにより、当該条件を満たさない場合よりも大きい構成数量の積荷を倉庫に関連付け可能にする。ユーザが選択肢を選択するときに、条件を満たすような積荷が関連付けられた選択肢を選択するように考慮することで、より興趣性を向上させることができる。

40

【0292】

また、本実施形態によれば、特典付与処理は、積荷の複数の属性のそれぞれに対して予め設定された売値レベルに基づいて、所定の終了条件が満たされるまでの間に関連付け処理により倉庫に関連付けられた積荷に応じた特典の価値を変化させる。積荷の属性に応じて特典の価値が変化することから、より興趣性を向上させることができる。

50

【0293】

更に、本実施形態によれば、特典付与条件に基づいて積荷に応じた特典を付与するゲームを実行するためのプログラムであって、積荷を蓄積させる蓄積処理と、積荷の蓄積に応じてターンを進行させる進行処理と、それぞれ異なる売値レベルが関連付けられた複数の出航先の何れかをユーザに選択させる選択処理と、選択された出航先に関連付けられた売値レベルに基づいて、蓄積された積荷に応じた特典を付与する特典付与処理と、ターンの進行に応じて、複数の出航先からユーザが選択可能な出航先を減少させる減少処理と、がある。したがって、ユーザが出航先を選択するときに、ターンが進むことで積荷が蓄積される一方、所望する売値レベルの出航先が選択できなくなる虞があることから、適切なタイミングで出航先を選択するように考慮することで、より興趣性を向上させることができる。

10

【0294】

また、本実施形態によれば、減少処理では、複数の出航先から所定の規則に基づいてユーザが選択可能な出航先を減少させる。したがって、ユーザは減少する出航先を予め把握できるので、所望する出航先がある場合に減少する直前まで積荷を蓄積させることができる、より興趣性を向上させることができる。

【0295】

また、本実施形態によれば、減少処理では、複数の出航先からユーザが選択可能な出航先を残り1つになるまで減少させた場合にユーザが選択可能な出航先を減少させる処理を停止する。したがって、出航先が減少しても出航先がなくなることがないので特典が付与される機会が与えられることで、より興趣性を向上させることができる。

20

【0296】

また、本実施形態によれば、進行処理では、減少処理によるユーザが選択可能な選択肢を減少させる処理が停止された状態では、残り1つの出航先を選択しない限りはターンを進行させない。したがって、ユーザは強制的に出航先を選択することになるために、強制的に選択される出航先が所望する出航先ではない場合を想定して、適切なタイミングで出航先を選択するように考慮することで、より興趣性を向上させることができる。

【0297】

また、本実施形態によれば、減少処理では、ターンの進行に応じて複数の出航先からユーザが選択可能な出航先を減少させない状態から、所定の条件を満たすことにより、ターンの進行に応じて複数の出航先からユーザが選択可能な出航先を減少させる状態に移行させる。所定の条件を満たすまでの状態と、所定の条件を満たした状態との間で、出航先を選択できる幅に変化を与えることで、より興趣性を向上させることができる。

30

【0298】

また、本実施形態によれば、それぞれ積荷および鐘の情報が関連付けられ得る複数の選択肢の練習の何れかをユーザに選択させる特典要素選択処理を、更に実行させ、蓄積処理では、特典要素選択処理によりユーザに選択された特典要素選択肢に関連付けられた積荷を蓄積し、減少処理では、特典要素選択処理によりユーザに選択された選択肢の練習に関連付けられた鐘の情報に基づいて、所定の条件を満たすか否かを判定する。ユーザが出航先を選択するときに、鐘の情報が関連付けられた選択肢の練習を選択しないことで出航先を減少させずに積荷を蓄積し続けるか、鐘の情報が関連付けられた選択肢の練習を選択して出航先が減少させてまでも積荷を蓄積させるかを考慮することで、より興趣性を向上させることができる。

40

【0299】

更に、本実施形態によれば、ユーザが選択肢を選択しながら進行するゲームを実行するためのプログラムであって、ユーザによる選択可能な複数の出航先の何れかが選択された場合に、当該複数の出航先の少なくとも1つに基づいて、ユーザが選択可能な複数の出航先を設定する設定処理がある。したがって、ユーザが複数の出航先の何れかを選択した場合に設定される複数の出航先が任意で設定される場合よりも、興趣性を向上させることができる。

50

【 0 3 0 0 】

また、本実施形態によれば、設定処理では、複数の出航先の何れかが選択された場合に、当該選択された出航先に基づいて、ユーザが選択可能な複数の出航先を設定する。したがって、ユーザが複数の出航先の何れかを選択した場合に設定される複数の出航先が、ユーザにより選択された出航先に基づかないような任意で設定される場合よりも、興趣性を向上させることができる。

【 0 3 0 1 】

また、本実施形態によれば、設定処理では、複数の出航先の何れかが選択された場合に、当該複数の出航先の全てに基づいて、ユーザが選択可能な複数の出航先を設定する。したがって、ユーザが複数の出航先の何れかを選択した場合に設定される複数の出航先が、当該複数の出航先の全てに基づかないような任意で設定される場合よりも、興趣性を向上させることができる。

10

【 0 3 0 2 】

また、本実施形態によれば、設定処理では、複数の出航先の何れかが選択された場合に、当該複数の出航先の何れとも異なる出航先を少なくとも1つ含んだ複数の出航先により、ユーザが選択可能な複数の出航先を設定する。したがって、ユーザが複数の出航先の何れかを選択した場合に設定される複数の出航先には、当該複数の出航先の何れとも異なる出航先を少なくとも1つ含むので、異なる出航先を選択できることから、興趣性を向上させることができる。

20

【 0 3 0 3 】

また、本実施形態によれば、設定処理では、複数の出航先の何れかが選択された場合に、当該複数の出航先の何れとも異なる複数の出航先により、ユーザが選択可能な複数の出航先を設定する。したがって、ユーザが複数の出航先の何れかを選択した場合に設定される複数の出航先には、当該複数の出航先の何れとも異なるので、興趣性を向上させることができる。

30

【 0 3 0 4 】

また、本実施形態によれば、設定処理では、複数の出航先の何れかが選択された場合に、当該選択の1つ前に選択された出航先を含まない複数の出航先により、ユーザが選択可能な複数の出航先を設定する。したがって、ユーザが複数の出航先の何れかを選択した場合に設定される複数の出航先には、1つ前に選択された出航先が含まれないために、ユーザに同じ出航先を直ぐに選択させないようにすることで、興趣性を向上させることができる。

40

【 0 3 0 5 】

また、本実施形態によれば、設定処理では、複数の出航先の何れかが選択された場合に、当該選択された出航先に対して予め関連付けられた複数の出航先に基づいて、ユーザが選択可能な複数の出航先を設定すると共に、当該設定された複数の選択肢のそれぞれに対して、当該選択肢をユーザが選択した場合にユーザにより選択可能となる複数の選択肢を新たに関連付けて設定する。したがって、ユーザが複数の第1の出航先の何れかを選択した場合に設定される複数の第2の出航先には、ユーザにより選択された第1の出航先に予め関連付けられた複数の第2の出航先が含まれるために、ユーザは第2の出航先を考慮して第1の出航先を選択することから、興趣性を向上させることができる。

50

【 0 3 0 6 】

また、本実施形態によれば、設定処理では、ユーザが選択可能な複数の選択肢のそれぞれに対して関連付けられて設定される複数の選択肢における少なくとも1つの選択肢を、前記ユーザが選択可能な複数の選択肢における少なくとも2以上の選択肢に関連付けて設定する。ユーザは選択を所望する第2の出航先がある場合に、予め関連付けられた複数の第1の出航先のうち何れかの出航先を選択するかを考慮することで、より興趣性を向上させることができる。

【 0 3 0 7 】

[4 . 変形例]

50

本発明の実施形態について図面を参照して詳述してきたが、具体的な構成は上記の実施形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲で適宜変更可能である。

【0308】

上述した実施形態では、ユーザにより選択肢 P 5 1 1 ~ P 5 1 6 あるいは選択肢 P 1 4 0 1 ~ P 1 4 0 4 が仮選択された後に確定される場合について説明したが、この場合に限られない。例えば、ユーザにより選択肢 P 5 1 1 ~ P 5 1 6 の中の何れかを指などによって一度、押下することで確定するようにしてもよい。また、例えば、ユーザにより選択肢 P 1 4 0 1 ~ P 1 4 0 4 の中の何れかを指などによって一度、押下することで確定するようにしてもよい。

【0309】

また、上述した実施形態では、練習 T B L では、各練習に積荷の属性が関連付けられる場合について説明したが、この場合に限られず、選択肢 P 5 1 1 ~ P 5 1 6 に積荷の属性が関連付けられていてもよい。

【0310】

また、上述した実施形態では、積荷のオブジェクトを倉庫のオブジェクトに配置させる場合について説明したが、この場合に限られない。例えば、液体や気体などの流体のオブジェクトを、容器などのオブジェクトに溜めるようなゲームに適用することができる。この場合、関連付け部 1 2 2 は、ユーザに選択された選択肢に関連付けられた流体を、容器の上限である容積と、既に容器に溜められた流体の構成数量との関係において容器に溜めることができる場合に、容器に溜める。なお、この場合の流体の構成数量とは流体の容量である。

【0311】

また、上述した実施形態では、積荷のオブジェクトを倉庫のオブジェクトに配置させる場合について説明したが、この場合に限られない。例えば、錘などのオブジェクトを、荷台などのオブジェクトに積載するようなゲームに適用することができる。この場合、関連付け部 1 2 2 は、ユーザに選択された選択肢に関連付けられた錘を、荷台の上限である耐荷重と、既に荷台に積載された錘の構成数量との関係において荷台に積載できる場合に、荷台に積載する。なお、この場合の錘の構成数量とは錘の重さである。

【0312】

また、上述した実施形態では、ターンの進行に応じて、複数の出航先からユーザが選択可能な出航先が減少する場合について説明したが、この場合に限られない。例えば、複数の商品からユーザが購入可能な商品が減少するゲームに適用することができる。この場合に、例えば、蓄積部 1 2 4 は、ターンの進行に応じて商品を購入するための通貨を蓄積させることができる。したがって、ユーザは商品を購入するときに、ターンが進むことで通貨が蓄積される一方、所望する商品を選択できなくなる虞があることから、適切なタイミングで商品を購入するように考慮する。

【0313】

また、上述した実施形態では、ユーザが選択可能な複数の出航先の何れかが選択された場合に、ユーザが選択可能な出航先が設定される場合について説明したが、この場合に限られない。例えば、ユーザが購入可能な複数の商品の何れかを選択した場合に、ユーザが次に購入可能な複数の商品が設定されるゲームに適用することができる。この場合に、例えば、設定部 1 2 7 は、ユーザが購入可能な複数の商品の少なくとも1つに基づいて、ユーザが次に購入可能な複数の商品を設定することができる。したがって、ユーザが複数の商品が任意で設定される場合よりも、興趣性を向上させることができる。

【0314】

また、上述した実施形態では、野球における育成パートのゲーム内容について説明したが、野球以外のスポーツであってもよく、学業に関する育成パートのゲームであってもよい。例えばスポーツ全般を通じて育成する場合には、練習の選択肢の内容を「野球」、「サッカー」、「バレーボール」などの種類に変更してもよく、学業を通じて育成する場合には、「国語」、「英語」、「数学」といった選択肢を用いてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 3 1 5 】

また、上述した実施形態では、主に主人公キャラクタを育成するゲームに関するものであったが、必ずしも育成するゲームである必要はない。例えば、主人公キャラクタがお金を儲けるゲームなど、その他どのようなゲームであってもよい。

【 0 3 1 6 】

また、上述した実施形態では、ゲーム装置 1 0 側で行う処理として説明したが、一部の処理をサーバ装置 3 0 で行うようにしてもよい。例えば、イベントキャラクタデータ D T 1、ゲーム状況データ D T 6 をサーバ装置 3 0 側が保持し、サーバ装置 3 0 と通信を行いながら上述の処理を実現するようにしてもよい。例えば、ゲーム制御部 1 2 0 の処理のうち表示部 1 0 6 に表示する処理をゲーム装置 1 0 側で行い、その他の全ての処理あるいは一部の処理をゲーム装置 1 0 側あるいはサーバ装置 3 0 で行うようにしてもよい。

10

【 0 3 1 7 】

〔 5 . 付記 〕

以上のような記載から、本発明は例えば以下のように把握される。

【 0 3 1 8 】

(1 - 1)

本発明の第一の態様に係るプログラムは、関連付け可能な上限を有する第 1 のオブジェクトに、第 2 のオブジェクトを、関連付けるゲームを実行するためのプログラムであって、構成数量が異なり得る第 2 のオブジェクトが、それぞれ関連付けられた複数の選択肢の何れかをユーザに選択させる選択処理と、前記ユーザに選択された選択肢に関連付けられた第 2 のオブジェクトを、前記第 1 のオブジェクトの前記上限と、既に前記第 1 のオブジェクトに関連付けられた第 2 のオブジェクトの構成数量との関係において前記第 1 のオブジェクトに関連付け可能である場合に、前記第 1 のオブジェクトに関連付ける関連付け処理と、前記選択処理と前記関連付け処理とが繰り返して実行され、所定の終了条件が満たされるまでの間に前記関連付け処理により前記第 1 のオブジェクトに関連付けられた前記第 2 のオブジェクトに応じて特典を付与する特典付与処理と、をコンピュータに実行させるためのプログラムである。

20

【 0 3 1 9 】

(1 - 1 2)

本発明の第一の態様に係るゲーム制御方法は、関連付け可能な上限を有する第 1 のオブジェクトに、第 2 のオブジェクトを、関連付けるゲームを制御するゲーム制御方法であって、構成数量が異なり得る第 2 のオブジェクトが、それぞれ関連付けられた複数の選択肢の何れかをユーザに選択させる選択処理と、前記ユーザに選択された選択肢に関連付けられた第 2 のオブジェクトを、前記第 1 のオブジェクトの前記上限と、既に前記第 1 のオブジェクトに関連付けられた第 2 のオブジェクトの構成数量との関係において前記第 1 のオブジェクトに関連付け可能である場合に、前記第 1 のオブジェクトに関連付ける関連付け処理と、前記選択処理と前記関連付け処理とが繰り返して実行され、所定の終了条件が満たされるまでの間に前記関連付け処理により前記第 1 のオブジェクトに関連付けられた前記第 2 のオブジェクトに応じて特典を付与する特典付与処理と、を有することを特徴とする。

30

40

【 0 3 2 0 】

(1 - 1 3)

本発明の第一の態様に係るゲーム装置は、関連付け可能な上限を有する第 1 のオブジェクトに、第 2 のオブジェクトを、関連付けるゲームを実行するゲーム装置であって、構成数量が異なり得る第 2 のオブジェクトが、それぞれ関連付けられた複数の選択肢の何れかをユーザに選択させる選択手段と、前記ユーザに選択された選択肢に関連付けられた第 2 のオブジェクトを、前記第 1 のオブジェクトの前記上限と、既に前記第 1 のオブジェクトに関連付けられた第 2 のオブジェクトの構成数量との関係において前記第 1 のオブジェクトに関連付け可能である場合に、前記第 1 のオブジェクトに関連付ける関連付け手段と、前記選択手段による処理と前記関連付け手段による処理とが繰り返して実行され、所定の

50

終了条件が満たされるまでの間に前記関連付け手段により前記第 1 のオブジェクトに関連付けられた前記第 2 のオブジェクトに応じて特典を付与する特典付与手段と、を有することを特徴とする。

【 0 3 2 1 】

(1 - 1 4)

本発明の第一の態様に係るゲームシステムは、関連付け可能な上限を有する第 1 のオブジェクトに、第 2 のオブジェクトを、関連付けるゲームを実行するゲームシステムであって、構成数量が異なり得る第 2 のオブジェクトが、それぞれ関連付けられた複数の選択肢の何れかをユーザに選択させる選択手段と、前記ユーザに選択された選択肢に関連付けられた第 2 のオブジェクトを、前記第 1 のオブジェクトの前記上限と、既に前記第 1 のオブジェクトに関連付けられた第 2 のオブジェクトの構成数量との関係において前記第 1 のオブジェクトに関連付け可能である場合に、前記第 1 のオブジェクトに関連付ける関連付け手段と、前記選択手段による処理と前記関連付け手段による処理とが繰り返して実行され、所定の終了条件が満たされるまでの間に前記関連付け手段により前記第 1 のオブジェクトに関連付けられた前記第 2 のオブジェクトに応じて特典を付与する特典付与手段と、を有することを特徴とする。

10

【 0 3 2 2 】

上記 (1 - 1)、(1 - 1 2)、(1 - 1 3) 又は (1 - 1 4) に係る発明によれば、ユーザが選択肢を選択するときに、所定の終了条件が満たされるまでの間に第 1 のオブジェクトの上限を超えないように第 2 のオブジェクトが関連付けられた選択肢を選択することを考慮することで、より興趣性を向上させることができる。

20

【 0 3 2 3 】

(1 - 2)

本発明の第一の態様では、上記 (1 - 1) の態様において、前記特典付与処理では、前記所定の終了条件が満たされるまでの間に前記関連付け処理により前記第 1 のオブジェクトに関連付けられた前記第 2 のオブジェクトの構成数量が大きいほど、より価値の高い特典を付与するようにしてもよい。上記 (1 - 2) の態様によれば、ユーザが選択肢を選択するときに、第 1 のオブジェクトの上限を超えない範囲の第 2 のオブジェクトのうち、構成数量ができるだけ大きくなるような第 2 のオブジェクトが関連付けられた選択肢を選択することを考慮することで、より興趣性を向上させることができる。

30

【 0 3 2 4 】

(1 - 3)

本発明の第一の態様では、上記 (1 - 1) または (1 - 2) の態様において、前記第 2 のオブジェクト (積荷) を関連付ける前記第 1 のオブジェクトが複数あり、前記関連付け処理では、前記選択処理においてユーザにより選択された選択肢に関連付けられた前記第 2 のオブジェクトを、複数の前記第 1 のオブジェクトの何れかに関連付けるようにしてもよい。上記 (1 - 3) の態様によれば、複数の第 1 のオブジェクトがあることで、第 2 のオブジェクトを第 1 のオブジェクトに関連付けるときのパターンが増えるために、より興趣性を向上させることができる。

40

【 0 3 2 5 】

(1 - 4)

本発明の第一の態様では、上記 (1 - 3) の態様において、複数の前記第 1 のオブジェクトには、前記第 2 のオブジェクトを関連付け可能な上限が異なるオブジェクトが含まれるようにしてもよい。上記 (1 - 4) の態様によれば、ユーザが選択肢を選択するときに、第 1 のオブジェクトの異なる上限を考慮して、第 2 のオブジェクトが関連付けられた選択肢を選択することから、より興趣性を向上させることができる。

【 0 3 2 6 】

(1 - 5)

本発明の第一の態様では、上記 (1 - 1) ~ (1 - 4) の何れかの態様において、前記第 2 のオブジェクトには、複数の属性の何れかが関連付けられており、前記特典付与処理

50

では、前記所定の終了条件が満たされるまでの間に前記関連付け処理により前記第1のオブジェクトに関連付けられた前記第2のオブジェクトの属性および構成数量に応じて特典を付与するようにしてもよい。上記(1-5)の態様によれば、ユーザが選択肢を選択するときに、第2のオブジェクトの属性も考慮することで、より興趣性を向上させることができる。

【0327】

(1-6)

本発明の第一の態様では、上記(1-1)~(1-5)の何れかの態様において、前記関連付け処理では、前記選択処理においてユーザにより選択された選択肢に関連付けられた前記第2のオブジェクトを、所定の手順に基づいて複数の前記第1のオブジェクトの何れかに関連付けるようにしてもよい。上記(1-6)の態様によれば、第2のオブジェクトを関連付ける第1のオブジェクトをユーザが選択する操作を省くことができ、操作性を向上させることができる。

10

【0328】

(1-7)

本発明の第一の態様では、上記(1-6)の態様において、前記関連付け処理では、前記所定の手順として、前記選択処理においてユーザにより選択された選択肢に関連付けられた前記第2のオブジェクトを、複数の前記第1のオブジェクトに対して所定の順番で関連付け可能であるか否かを判定し、最初に関連付け可能であると判定した前記第1のオブジェクトに関連付けるようにしてもよい。上記(1-7)の態様によれば、ユーザが選択肢を選択するときに、第2のオブジェクトを関連付ける第1のオブジェクトを予め把握できるので、当該第1のオブジェクトに関連付けるのに適した第2のオブジェクトが関連付けられた選択肢を選択するように考慮することで、より興趣性を向上させることができる。

20

【0329】

(1-8)

本発明の第一の態様では、上記(1-1)~(1-7)の何れかの態様において、前記特典付与処理では、前記所定の終了条件が満たされるまでの間に前記関連付け処理により前記第1のオブジェクトに関連付けられた前記第2のオブジェクトが前記第1のオブジェクトの前記上限に対して所定の割合以上で関連付けられている場合に、特典を追加して付与するようにしてもよい。上記(1-8)の態様によれば、ユーザが選択肢を選択するときに、所定の割合以上になるように第2のオブジェクトが関連付けられた選択肢を選択するように考慮することで、より興趣性を向上させることができる。

30

【0330】

(1-9)

本発明の第一の態様では、上記(1-1)~(1-8)の何れかの態様において、前記関連付け処理では、前記選択処理においてユーザにより選択された選択肢に関連付けられた前記第2のオブジェクトの属性と、当該選択肢に関連付けられた特典付与要素の属性とが一致する条件を満たす場合には、当該条件を満たさない場合よりも大きい構成数量の前記第2のオブジェクトを前記第1のオブジェクトに関連付け可能にするようにしてもよい。上記(1-9)の態様によれば、ユーザが選択肢を選択するときに、更に特典付与要素を考慮して、第2のオブジェクトが関連付けられた選択肢を選択することから、より興趣性を向上させることができる。

40

【0331】

(1-10)

本発明の第一の態様では、上記(1-1)~(1-9)の何れかの態様において、前記関連付け処理では、前記条件を満たす場合には、前記関連付け処理により既に前記第1のオブジェクトに関連付けられた前記第2のオブジェクト、および前記関連付け処理により関連付ける前記第2のオブジェクトの少なくとも何れかを圧縮することにより、当該条件を満たさない場合よりも大きい構成数量の前記第2のオブジェクトを前記第1のオブジェ

50

クトに関連付け可能にするようにしてもよい。上記(1-10)の態様によれば、ユーザが選択肢を選択するときに、条件を満たすような第2のオブジェクトが関連付けられた選択肢を選択するように考慮することで、より興趣性を向上させることができる。

【0332】

(1-11)

本発明の第一の態様では、上記(1-1)～(1-10)の何れかの態様において、前記特典付与処理は、前記第2のオブジェクトの前記複数の属性のそれぞれに対して予め設定された情報に基づいて、前記所定の終了条件が満たされるまでの間に前記関連付け処理により前記第1のオブジェクトに関連付けられた前記第2のオブジェクトに応じた特典の価値を変化させるようにしてもよい。上記(1-11)の態様によれば、第2のオブジェクトの属性に応じて特典の価値が変化することから、より興趣性を向上させることができる。

10

【0333】

(2-1)

本発明の第二の態様に係るプログラムは、特典付与条件に基づいて特典要素に応じた特典を付与するゲームを実行するためのプログラムであって、前記特典要素を蓄積させる蓄積処理と、前記特典要素の蓄積に応じてゲームを進行させる進行処理と、それぞれ異なる特典付与条件が関連付けられた複数の選択肢の何れかをユーザに選択させる選択処理と、前記選択された選択肢に関連付けられた特典付与条件に基づいて、前記蓄積された特典要素に応じた特典を付与する特典付与処理と、ゲームの前記進行に応じて、前記複数の選択肢からユーザが選択可能な選択肢を減少させる減少処理と、をコンピュータに実行させるためのプログラムである。

20

【0334】

(2-7)

本発明の第二の態様に係るゲーム制御方法は、特典付与条件に基づいて特典要素に応じた特典を付与するゲームを制御するゲーム制御方法であって、前記特典要素を蓄積させる蓄積処理と、前記特典要素の蓄積に応じてゲームを進行させる進行処理と、それぞれ異なる特典付与条件が関連付けられた複数の選択肢の何れかをユーザに選択させる選択処理と、前記選択された選択肢に関連付けられた特典付与条件に基づいて、前記蓄積された特典要素に応じた特典を付与する特典付与処理と、ゲームの前記進行に応じて、前記複数の選択肢からユーザが選択可能な選択肢を減少させる減少処理と、を有することを特徴とする。

30

【0335】

(2-8)

本発明の第二の態様に係るゲーム装置は、特典付与条件に基づいて特典要素に応じた特典を付与するゲームを実行するゲーム装置であって、前記特典要素を蓄積させる蓄積手段と、前記特典要素の蓄積に応じてゲームを進行させる進行手段と、それぞれ異なる特典付与条件が関連付けられた複数の選択肢の何れかをユーザに選択させる選択手段と、前記選択された選択肢に関連付けられた特典付与条件に基づいて、前記蓄積された特典要素に応じた特典を付与する特典付与手段と、ゲームの前記進行に応じて、前記複数の選択肢からユーザが選択可能な選択肢を減少させる減少手段と、を有することを特徴とする。

40

【0336】

(2-9)

本発明の第二の態様に係るゲームシステムは特典付与条件に基づいて特典要素に応じた特典を付与するゲームを実行するゲームシステムであって、前記特典要素を蓄積させる蓄積手段と、前記特典要素の蓄積に応じてゲームを進行させる進行手段と、それぞれ異なる特典付与条件が関連付けられた複数の選択肢の何れかをユーザに選択させる選択手段と、前記選択された選択肢に関連付けられた特典付与条件に基づいて、前記蓄積された特典要素に応じた特典を付与する特典付与手段と、ゲームの前記進行に応じて、前記複数の選択肢からユーザが選択可能な選択肢を減少させる減少手段と、を有することを特徴とする。

50

【 0 3 3 7 】

上記（ 2 - 1 ）、（ 2 - 7 ）、（ 2 - 8 ）又は（ 2 - 9 ）に係る発明によれば、ユーザが選択肢を選択するときに、特典要素が蓄積されることでゲームが進行する一方、所望する特典付与条件の選択肢が選択できなくなる虞があることから、適切なタイミングで選択肢を選択するように考慮することで、より興趣性を向上させることができる。

【 0 3 3 8 】

（ 2 - 2 ）

本発明の第二の態様では、上記（ 2 - 1 ）の態様において、前記減少処理では、前記複数の選択肢から所定の規則に基づいてユーザが選択可能な選択肢を減少させるようにしてもよい。上記（ 2 - 2 ）の態様によれば、ユーザは減少する選択肢を予め把握できるので、所望する選択肢がある場合に減少する直前まで特典要素を蓄積させることができ、より興趣性を向上させることができる。

10

【 0 3 3 9 】

（ 2 - 3 ）

本発明の第二の態様では、上記（ 2 - 1 ）または（ 2 - 2 ）の態様において、前記減少処理では、前記複数の選択肢からユーザが選択可能な選択肢を残り 1 つになるまで減少させた場合にユーザが選択可能な選択肢を減少させる処理を停止するようにしてもよい。上記（ 2 - 3 ）の態様によれば、選択肢が減少しても選択肢がなくなることがないので特典が付与される機会が与えられることで、より興趣性を向上させることができる。

20

【 0 3 4 0 】

（ 2 - 4 ）

本発明の第二の態様では、上記（ 2 - 3 ）の態様において、前記進行処理では、前記減少処理による前記ユーザが選択可能な選択肢を減少させる処理が停止された状態では、前記残り 1 つの選択肢を選択しない限りはゲームを進行させないようにしてもよい。上記（ 2 - 4 ）の態様によれば、ユーザは強制的に選択肢を選択することになるために、強制的に選択される選択肢が所望する選択肢ではない場合を想定して、適切なタイミングで選択肢を選択するように考慮することで、より興趣性を向上させることができる。

【 0 3 4 1 】

（ 2 - 5 ）

本発明の第二の態様では、上記（ 1 - 1 ）～（ 1 - 4 ）の何れかの態様において、前記減少処理では、ゲームの前記進行に応じて前記複数の選択肢からユーザが選択可能な選択肢を減少させない状態から、所定の条件を満たすことにより、ゲームの前記進行に応じて前記複数の選択肢からユーザが選択可能な選択肢を減少させる状態に移行させるようにしてもよい。上記（ 2 - 5 ）の態様によれば、所定の条件を満たすまでの状態と、所定の条件を満たした状態との間で、選択肢を選択できる幅に変化を与えることで、より興趣性を向上させることができる。

30

【 0 3 4 2 】

（ 2 - 6 ）

本発明の第二の態様では、上記（ 2 - 5 ）の態様において、それぞれ前記特典要素および所定の情報が関連付けられ得る複数の特典要素選択肢の何れかをユーザに選択させる特典要素選択処理を、更に実行させ、前記蓄積処理では、前記特典要素選択処理によりユーザに選択された前記特典要素選択肢に関連付けられた前記特典要素を蓄積し、前記減少処理では、前記特典要素選択処理によりユーザに選択された前記特典要素選択肢に関連付けられた前記所定の情報に基づいて、前記所定の条件を満たすか否かを判定するようにしてもよい。上記（ 2 - 6 ）の態様によれば、ユーザが選択肢を選択するときに、所定の情報が関連付けられた選択肢を選択しないことで選択肢を減少させずに特典要素を蓄積し続けるか、所定の情報が関連付けられた選択肢を選択して選択肢が減少させてまでも特典要素を蓄積させるかを考慮することで、より興趣性を向上させることができる。

40

【 0 3 4 3 】

（ 3 - 1 ）

50

本発明の第三の態様に係るプログラムは、ユーザが選択肢を選択しながら進行するゲームを実行するためのプログラムであって、ユーザによる選択可能な複数の選択肢の何れかが選択された場合に、当該複数の選択肢の少なくとも1つに基づいて、ユーザが選択可能な複数の選択肢を設定する設定処理をコンピュータに実行させるためのプログラムである。

【0344】

(3-9)

本発明の第三の態様に係るゲーム制御方法は、ユーザが選択肢を選択しながら進行するゲームを制御するゲーム制御方法であって、ユーザによる選択可能な複数の選択肢の何れかが選択された場合に、当該複数の選択肢の少なくとも1つに基づいて、ユーザが選択可能な複数の選択肢を設定する設定処理を有することを特徴とする。

10

【0345】

(3-10)

本発明の第三の態様に係るゲーム装置は、ユーザが選択肢を選択しながら進行するゲームを実行するゲーム装置であって、ユーザによる選択可能な複数の選択肢の何れかが選択された場合に、当該複数の選択肢の少なくとも1つに基づいて、ユーザが選択可能な複数の選択肢を設定する設定手段を有することを特徴とする。

【0346】

(3-11)

本発明の第三の態様に係るゲームシステムは、ユーザが選択肢を選択しながら進行するゲームを実行するゲームシステムであって、ユーザによる選択可能な複数の選択肢の何れかが選択された場合に、当該複数の選択肢の少なくとも1つに基づいて、ユーザが選択可能な複数の選択肢を設定する設定手段を有することを特徴とする。

20

【0347】

上記(3-1)、(3-9)、(3-10)又は(3-11)に係る発明によれば、ユーザが複数の選択肢の何れかを選択した場合に設定される複数の選択肢が任意で設定される場合よりも、興趣性を向上させることができる。

【0348】

(3-2)

本発明の第三の態様では、上記(3-1)の態様において、前記設定処理では、前記複数の選択肢の何れかが選択された場合に、当該選択された選択肢に基づいて、ユーザが選択可能な複数の選択肢を設定するようにしてもよい。上記(3-2)の態様によれば、ユーザが複数の選択肢の何れかを選択した場合に設定される複数の選択肢が、ユーザにより選択された選択肢に基づかないような任意で設定される場合よりも、興趣性を向上させることができる。

30

【0349】

(3-3)

本発明の第三の態様では、上記(3-1)または(3-2)の態様において、前記設定処理では、前記複数の選択肢の何れかが選択された場合に、当該複数の選択肢の全てに基づいて、ユーザが選択可能な複数の選択肢を設定するようにしてもよい。上記(3-3)の態様によれば、ユーザが複数の選択肢の何れかを選択した場合に設定される複数の選択肢が、当該複数の選択肢の全てに基づかないような任意で設定される場合よりも、興趣性を向上させることができる。

40

【0350】

(3-4)

本発明の第三の態様では、上記(3-3)の態様において、前記設定処理では、前記複数の選択肢の何れかが選択された場合に、当該複数の選択肢の何れとも異なる選択肢を少なくとも1つ含んだ複数の選択肢により、ユーザが選択可能な複数の選択肢を設定するようにしてもよい。上記(3-4)の態様によれば、ユーザが複数の選択肢の何れかを選択した場合に設定される複数の選択肢には、当該複数の選択肢の何れとも異なる選択肢を少

50

なくとも1つ含むので、異なる選択肢を選択できることから、興趣性を向上させることができる。

【0351】

(3-5)

本発明の第三の態様では、上記(3-3)または(3-4)の態様において、前記設定処理では、前記複数の選択肢の何れかが選択された場合に、当該複数の選択肢の何れとも異なる複数の選択肢により、ユーザが選択可能な複数の選択肢を設定するようにしてもよい。上記(3-5)の態様によれば、ユーザが複数の選択肢の何れかを選択した場合に設定される複数の選択肢には、当該複数の選択肢の何れとも異なるので、興趣性を向上させることができる。

10

【0352】

(3-6)

本発明の第三の態様では、上記(3-1)~(3-5)の何れかの態様において、前記設定処理では、前記複数の選択肢の何れかが選択された場合に、当該選択肢の1つ前に選択された選択肢を含まない複数の選択肢により、ユーザが選択可能な複数の選択肢を設定するようにしてもよい。上記(3-6)の態様によれば、ユーザが複数の選択肢の何れかを選択した場合に設定される複数の選択肢には、1つ前に選択された選択肢が含まれないために、ユーザに同じ選択肢を直ぐに選択させないようにすることで、興趣性を向上させることができる。

20

【0353】

(3-7)

本発明の第三の態様では、上記(3-1)~(3-6)の何れかの態様において、前記設定処理では、前記複数の選択肢の何れかが選択された場合に、当該選択された選択肢に対して予め関連付けられた複数の選択肢に基づいて、ユーザが選択可能な複数の選択肢を設定すると共に、当該設定された複数の選択肢のそれぞれに対して、当該選択肢をユーザが選択した場合にユーザにより選択可能となる複数の選択肢を新たに関連付けて設定するようにしてもよい。上記(3-7)の態様によれば、ユーザが複数の選択肢の何れかを選択したときに設定される複数の選択肢の何れかの選択肢を選択した場合に、次に選択可能となる選択肢が新たに関連付けられて設定されるために、ユーザは2つ先の選択肢を考慮して1つ先の選択肢を選択できるようになることから、興趣性を向上させることができる。

30

【0354】

(3-8)

本発明の第三の態様では、上記(3-7)の態様において、前記設定処理では、ユーザが選択可能な複数の選択肢のそれぞれに対して関連付けられて設定される複数の選択肢における少なくとも1つの選択肢を、前記ユーザが選択可能な複数の選択肢における少なくとも2以上の選択肢に関連付けて設定するようにしてもよい。上記(3-8)の態様によれば、ユーザは選択を所望する第2の選択肢がある場合に、予め関連付けられた複数の第1の選択肢のうち何れかの選択肢を選択するかを考慮することで、より興趣性を向上させることができる。

40

【0355】

以上、本発明を上述した実施形態と共に説明したが、本発明は上述した実施形態にのみ限定されるものではなく、本発明の範囲内で変更等が可能であり、上述した実施形態あるいは変形例を適時組み合わせてもよい。

【符号の説明】

【0356】

1 ゲームシステム、10 ゲーム装置、20 ネットワーク、30 サーバ装置、101, 301 CPU、102, 302 ROM、103, 303 RAM、104, 304 通信部、105 操作部、106 表示部、107, 305 記憶装置、1071 データ記憶部、120 ゲーム制御部、121 選択部、122 関連付け部、123

50

特典付与部、124 蓄積部、125 進行部、126 減少処理部、127 設定部
 DT1 イベントキャラクタデータ、DT2 イベントデッキデータ、DT3 主人公
 キャラクタデータ、DT4a 保持アイテムデータ、DT4b 使用アイテムデータ、D
 T5 関連付けデータ、DT6 ゲーム状況データ、DT7 特典付与データ、A110
 ~A115 表示領域、A210~A222 表示領域、A2221~A2222 表示
 領域、A310~A316 表示領域、A3161~A3162 表示領域、A401~
 A402 表示領域、B403 メニューボタン、A404~A405 表示領域、P4
 07~P413 選択肢、A414 表示領域、A501~A502 表示領域、B50
 4 戻るボタン、A505~A508 表示領域、P510 矢印、P511~P516
 選択肢、A601~A604 表示領域、B611~B612 選択ボタン、B613
 矢印ボタン、A701~A702 表示領域、B713 矢印ボタン、A806~A8
 07 表示領域、P808 選択肢、P901~P903 倉庫、P904~P906
 積荷、P1001~P1005 属性、P1101~P1106 積荷、P1107 鐘
 、A1108~A1110 表示領域、P1301~P1303 選択肢、A1304~
 A13110 表示領域、P1304a 強制出航までのターン数、P1401~P14
 12 A1420~A1421 表示領域、P1422a~P1422c 矢印、P14
 24 選択肢、P1425 タイムオーバー、A1431~A1433 表示領域、P1
 441~P1442 選択肢、A1501~A1505 表示領域、G100~G160
 0 画面、TBL100 属性TBL、TBL101 売値TBL、DT102a~DT
 102c 出航先関連情報、DT103a~DT103d 積荷積載情報、DT104a
 ~DT104c 積荷表示情報、DT105a~DT105d 特典付与情報、DT10
 6 選択肢関連情報

10

20

【要約】

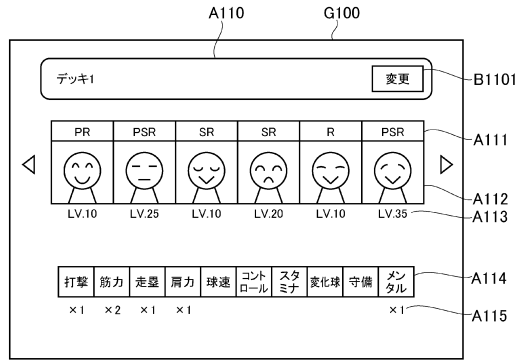
【課題】ゲームの興趣性を向上させることを目的とする。

【解決手段】関連付け可能な上限を有する第1のオブジェクトに、第2のオブジェクトを、
 関連付けるゲームを実行するためのプログラムであって、構成数量が異なり得る第2オブ
 ジェクトが、それぞれ関連付けられた複数の選択肢の何れかをユーザに選択させる選択処
 理と、ユーザに選択された選択肢に関連付けられた第2のオブジェクトを、第1のオブジ
 ェクトの上限と、既に第1のオブジェクトに関連付けられた第2のオブジェクトの構成数量
 との関係において第1のオブジェクトに関連付け可能である場合に、第1のオブジェクト
 に関連付ける関連付け処理と、選択処理と関連付け処理とが繰り返して実行され、所定の
 終了条件が満たされるまでの間に関連付け処理により第1のオブジェクトに関連付けられ
 た第2のオブジェクトに応じて特典を付与する特典付与処理と、をコンピュータに実行さ
 せる。

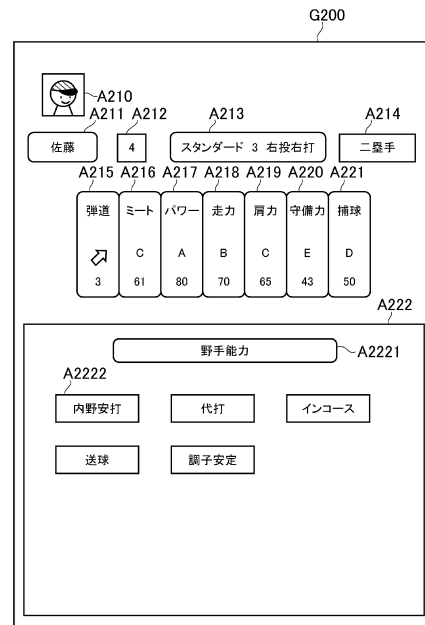
30

【選択図】図11

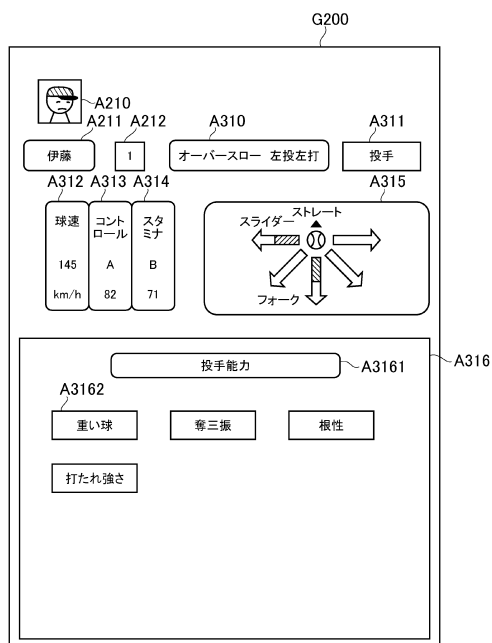
【図 1】



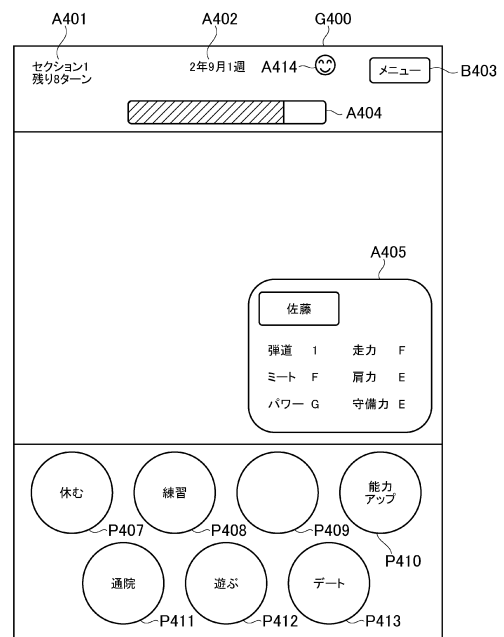
【図 2】



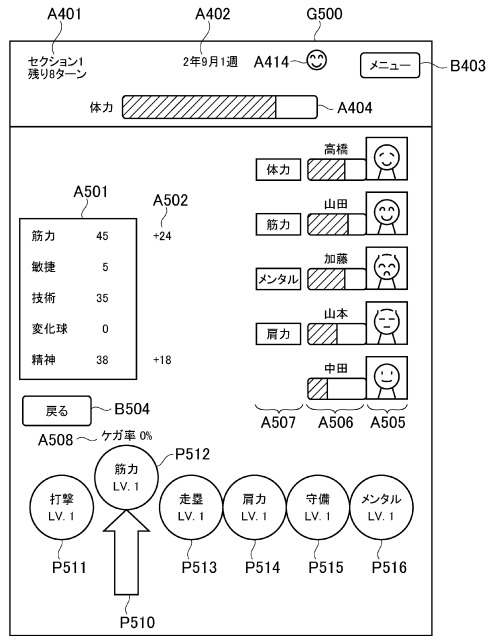
【図 3】



【図 4】



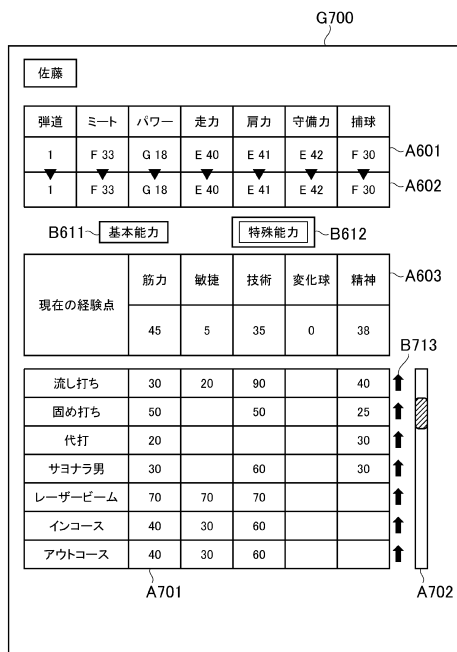
【 図 5 】



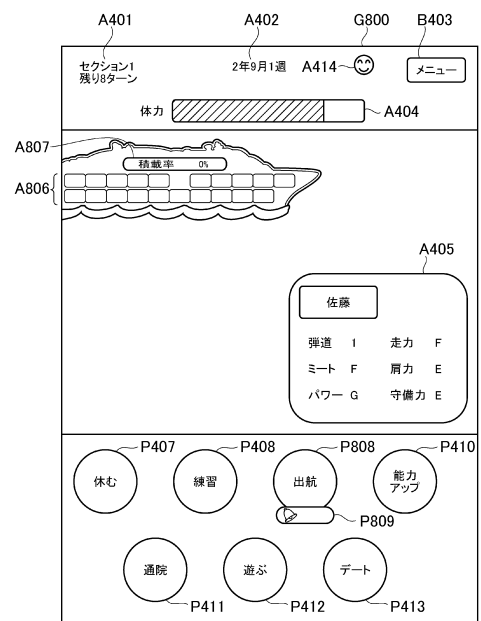
【 図 6 】



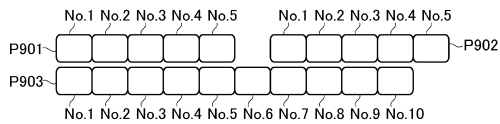
【 圖 7 】



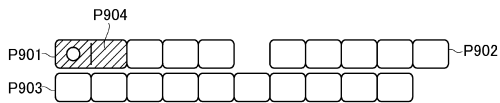
【 図 8 】



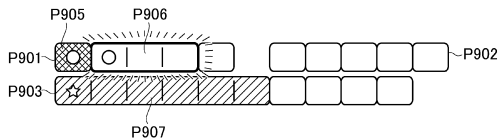
【図 9 A】



【図 9 B】



【図 9 C】

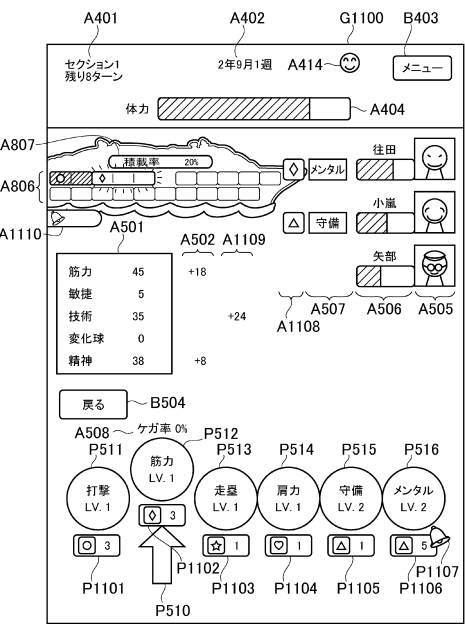


【図 1 0】

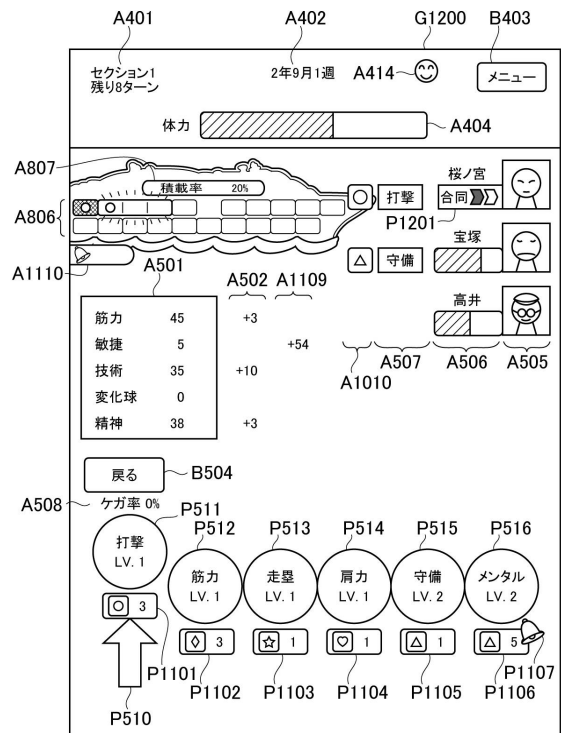
属性TBL 110

属性			練習レベルアップ		経験点	
属性	マーク	色	野手	投手	野手	投手
P1001	☆	緑色	筋力	球速	筋力	筋力
P1002	◇	青色	打撃	コントロール	技術	技術
P1003	○	紫色	走塁	変化球	敏捷	変化球
P1004	▽	赤色	肩力	スタミナ	精神	精神
P1005	△	黄色	守備	守備	全経験点	全経験点

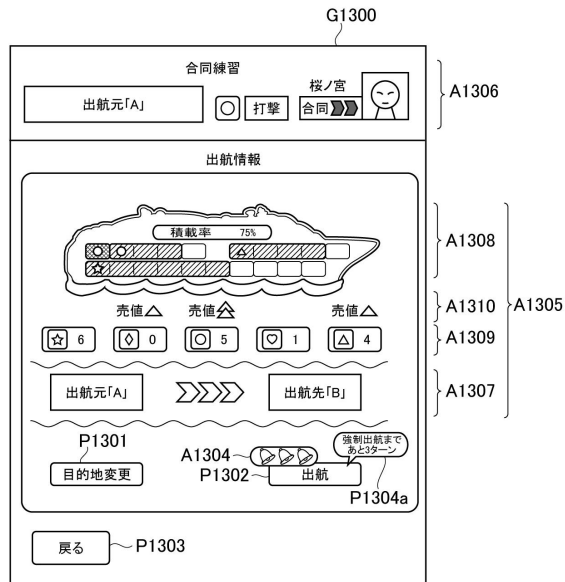
【図 1 1】



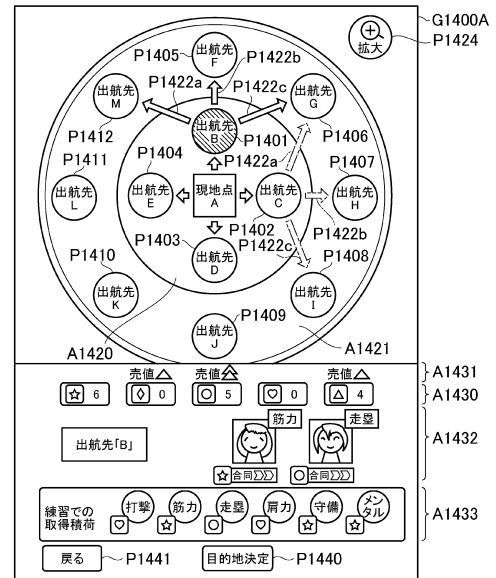
【図 1 2】



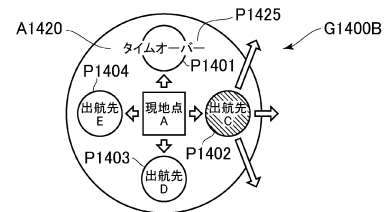
【図 13】



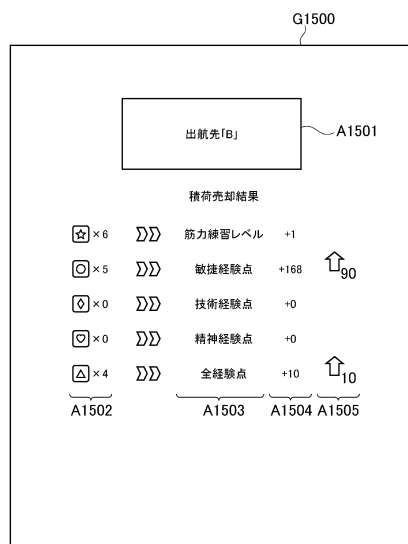
【図 14 A】



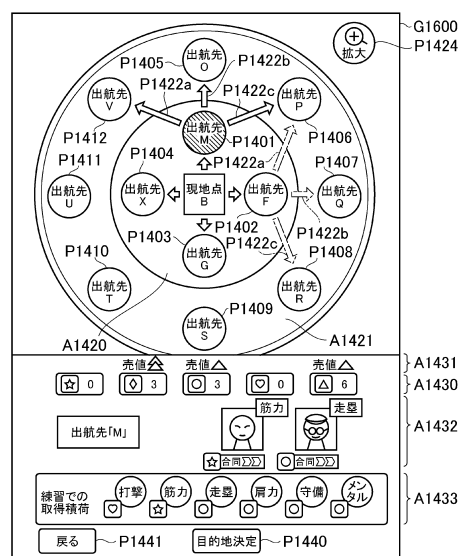
【図 14 B】



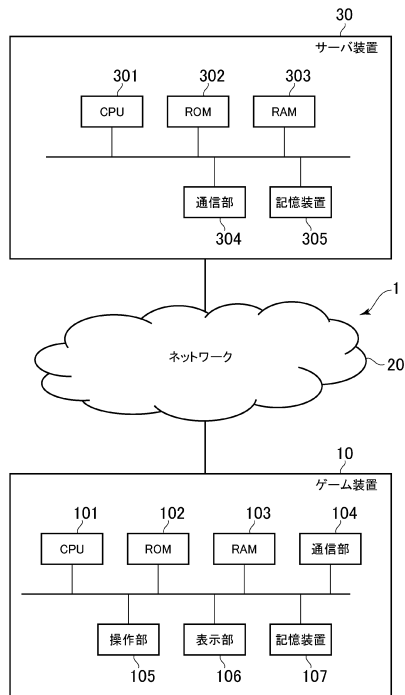
【図 15】



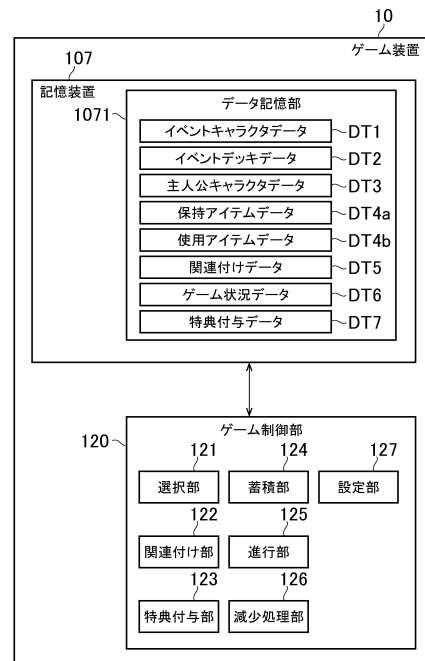
【図 16】



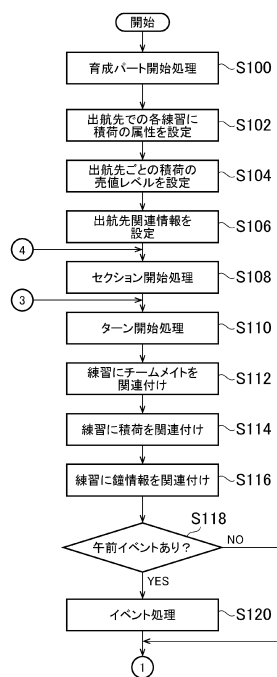
【図 17】



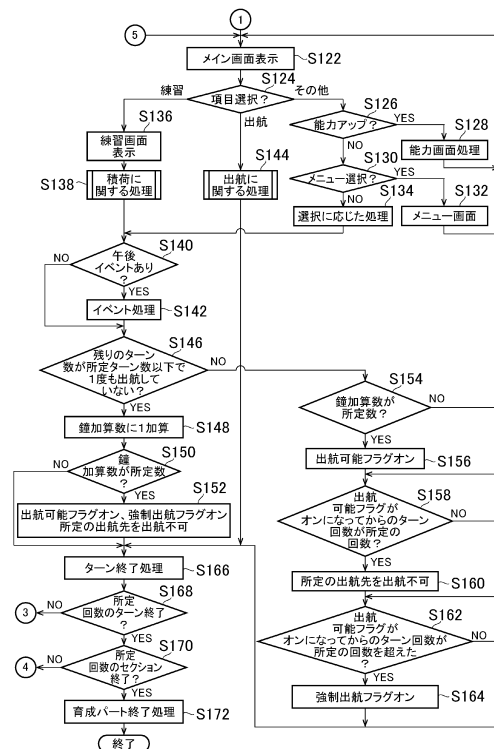
【図 18】



【図 19 A】



【図 19 B】



【図 25 A】

積荷積載情報DT 103a

	上限	配置された積荷数量		配置可能な積荷数量
		圧縮前	圧縮後	
第1倉庫	5	0	—	5
第2倉庫	5	0	—	5
第3倉庫	10	6	—	4

【図 25 B】

積荷積載情報DT 103b

	上限	配置された積荷数量		配置可能な積荷数量
		圧縮前	圧縮後	
第1倉庫	5	2	—	3
第2倉庫	5	0	—	5
第3倉庫	10	6	—	4

【図 25 C】

積荷積載情報DT 103c

	上限	配置された積荷数量		配置可能な積荷数量
		圧縮前	圧縮後	
第1倉庫	5	0	1	4
第2倉庫	5	0	—	5
第3倉庫	10	0	3	7

【図 25 D】

積荷積載情報DT 103d

	上限	配置された積荷数量		配置可能な積荷数量
		圧縮前	圧縮後	
第1倉庫	5	4	—	1
第2倉庫	5	0	—	5
第3倉庫	10	6	—	4

【図 26 A】

積荷表示情報DT 104a

	識別No.									
	No.1	No.2	No.3	No.4	No.5	No.6	No.7	No.8	No.9	No.10
第1倉庫										
第2倉庫										
第3倉庫	☆	☆	☆	☆	☆	☆				

【図 26 B】

積荷表示情報DT 104b

	識別No.									
	No.1	No.2	No.3	No.4	No.5	No.6	No.7	No.8	No.9	No.10
第1倉庫	○	○								
第2倉庫										
第3倉庫	☆	☆	☆	☆	☆	☆				

【図 26 C】

積荷表示情報DT 104c

	識別No.									
	No.1	No.2	No.3	No.4	No.5	No.6	No.7	No.8	No.9	No.10
第1倉庫	○	○	○	○						
第2倉庫										
第3倉庫	☆	☆	☆	☆	☆	☆				

【図 27 A】

特典付与情報DT 105a

	属性				
	☆	◇	○	♡	△
第1の倉庫					
第2の倉庫					
第3の倉庫	6				
合計数	6				
全数	6				

【図 27 B】

特典付与情報DT 105b

	属性				
	☆	◇	○	♡	△
第1の倉庫			2		
第2の倉庫					
第3の倉庫	6				
合計数	6		2		
全数	8				

【図 27 C】

特典付与情報DT 105c

	属性				
	☆	◇	○	♡	△
第1の倉庫			5		
第2の倉庫					
第3の倉庫	6				
合計数	6		5		
全数	11				

【図 27 D】

特典付与情報DT 105d

	属性				
	☆	◇	○	♡	△
第1の倉庫			5		
第2の倉庫					
第3の倉庫	6				4
合計数	6		5		4
全数	15				

【図 28】

選択肢関連情報DT 106

第1の出航先	第2の出航先
P1401	P1412, P1405, P1406
P1402	P1406, P1407, P1408
P1403	P1408, P1409, P1410
P1404	P1410, P1411, P1412

フロントページの続き

特許法第30条第2項適用 令和1年7月29日 ウェブサイト((A) http://dev-asc02.konaminet.jp/asc/pawasma/webpage/news/news_detail.php?id=6464&env=stg_all、(B) <https://www.youtube.com>、(C) <https://youtu.be/diMm7VXfLRs?t=241>、(D) <https://twitter.com>、(E) https://twitter.com/pawa_app573/status/1155804330051526656)にて公開

特許法第30条第2項適用 令和1年7月30日 ウェブサイト((A) <https://dengekionline.com>、(B) <https://dengekionline.com/articles/7551/>、(C) <https://dengekionline.com/articles/7652/>)にて公開

特許法第30条第2項適用 令和1年7月30日 ウェブサイト((A) <https://www.4gamer.net>、(B) <https://www.4gamer.net/games/278/G027881/20190730003/>)にて公開

特許法第30条第2項適用 令和1年7月30日 ウェブサイト((A) <http://secure.gamebiz.jp>、(B) <http://secure.gamebiz.jp/?p=244551>、(C) <https://gamebiz.jp>、(D) <https://gamebiz.jp/?p=244620>)にて公開

特許法第30条第2項適用 令和1年7月30日 ウェブサイト((A) <https://www.gamer.ne.jp>、(B) <https://www.gamer.ne.jp/news/201907300001/>)にて公開

特許法第30条第2項適用 令和1年7月31日 ウェブサイト((A) https://asc.s.konaminet.jp/asc/pawasma/webpage/news/2019_0731_Guide_tmPRQE75.php、(B) <https://www.konami.com>、(C) https://www.konami.com/pawa/app/success_23.html)にて公開

特許法第30条第2項適用 令和1年7月31日 ウェブサイト((A) <https://wiki.famitsu.com/pawapuro/>、(B) <https://wiki.famitsu.com/pawapuro/%E3%83%95%E3%83%AA%E3%83%BC%E3%83%88%E9%AB%98%E6%A0%A1%E7%B7%A8>)にて公開

特許法第30条第2項適用 令和1年7月31日 ウェブサイト((A) <https://twitter.com>、https://twitter.com/appli_style/status/1156399333006168064、(B) https://twitter.com/pawa_app573/status/1156413183592001537)にて公開

特許法第30条第2項適用 令和1年8月1日 株式会社アブリストイル発行の刊行物「2分ではじめるシリーズ実況パワフルプロ野球 第1～4頁」にて公開

特許法第30条第2項適用 令和1年8月2日 ウェブサイト((A) <https://twitter.com>、(B) https://twitter.com/pawa_app573/status/1157208848899248129)にて公開

特許法第30条第2項適用 令和1年8月9日 ウェブサイト((A) <https://appli-style.jp>、(B) <https://appli-style.jp/pickup/pickuppage.php?id=6388>)にて公開

特許法第30条第2項適用 令和1年8月26日 ウェブサイト((A) <https://twitter.com>、(B) https://twitter.com/appli_style/status/1165832853948530693)にて公開

特許法第30条第2項適用 令和1年8月26日 ウェブサイト((A) <https://twitter.com>、(B) https://twitter.com/pawa_app573/status/1165919722342248448)にて公開

特許法第30条第2項適用 令和1年8月30日 ウェブサイト((A) <https://twitter.com>、(B) https://twitter.com/pawa_app573/status/11672

63633581232129)にて公開

特許法第30条第2項適用 令和1年9月27日 ウェブサイト((A)<https://twitter.com>、(B)https://twitter.com/pawa_app573/status/1177501695741325315)にて公開

特許法第30条第2項適用 令和1年11月8日 ウェブサイト((A)<https://www.youtube.com>、(B)<https://youtu.be/z2-BWODSSjE?t=223>)にて公開

特許法第30条第2項適用 令和1年11月9日 ウェブサイト((A)<https://www.youtube.com>、(B)<https://youtu.be/XVzQKoWTAWA?t=186>)にて公開

早期審査対象出願

(56)参考文献 特許第6126276(JP, B1)

特開2017-113174(JP, A)

特開2010-136882(JP, A)

特開2001-239062(JP, A)

Vジャンプブックス[ゲームシリーズ] プレイステーション2版 バンダイ公式 ドラゴンボールZ3 ギリギリ限界超パワー!!!, 株式会社集英社, 2005年 3月21日, 第2刷, p.282-286

乗客をピッタリ電車で詰め込むパズル「電車パズル ツメツメ」スマホ向けに配信開始, 4Gamer.net [online], 2016年 8月23日, [2020年3月12日検索], インターネット, URL, <https://www.4gamer.net/games/999/G999904/20160823108/>

目代将規, 日本の日常風景!? おっさんたちを電車で詰め込むスマホ向けカジュアルゲーム「つめこめおっさん」を紹介する「(ほぼ)日刊スマホゲーム通信」第399回, 4Gamer.net [online], 2013年11月12日, [2020年3月12日検索], インターネット, URL, <https://www.4gamer.net/games/237/G023719/20131111063/>

Vジャンプブックス “プレイステーション4” / “プレイステーション3” / “プレイステーション ヴィータ” 3機種対応版 ドラゴンクエストヒーローズII 双子の王と予言の終わり 修練の書, 株式会社集英社, 2016年 5月31日, 第1刷, p.118-119, 144, 157

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 9/24, 13/00-13/98