

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7325844号

(P7325844)

(45)発行日 令和5年8月15日(2023.8.15)

(24)登録日 令和5年8月4日(2023.8.4)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/533(2014.01)

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/825(2014.01)

A 6 3 F 13/825

請求項の数 3 (全54頁)

(21)出願番号 特願2021-107194(P2021-107194)

(22)出願日 令和3年6月29日(2021.6.29)

(62)分割の表示 特願2019-197122(P2019-197122)
の分割

原出願日 平成30年3月8日(2018.3.8)

(65)公開番号 特開2021-151565(P2021-151565)
A)

(43)公開日 令和3年9月30日(2021.9.30)

審査請求日 令和3年7月26日(2021.7.26)

(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

(72)発明者 沖塩 豊武

東京都中央区銀座一丁目11番1号

(72)発明者 三浦 陵介

東京都中央区銀座一丁目11番1号

審査官 右田 純生

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲーム制御装置、ゲームシステム、及びプログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

キャラクタのパラメータを変更または設定することによって前記キャラクタを育成する
ゲームを提供するゲームシステムであって、

複数の選択肢のうちからユーザによる選択を受け付ける受付手段と、

前記ユーザによる選択に基づいて前記キャラクタのパラメータを変更または設定する第
1 ゲーム処理を実行する第1実行手段と、

前記キャラクタを育成するうえで不利な第2ゲーム処理を実行する第2実行手段と、

前記第2ゲーム処理の実行に基づき蓄積されるポイントを管理する管理手段と、

前記ポイントが閾値に到達した場合に、前記複数の選択肢のうちの少なくとも一つの選
択肢について、前記ユーザに選択された際に変更または設定する前記キャラクタのパラメ
ータを、前記ポイントが閾値未満である場合よりも一時的に有利になるように設定する設
定手段と、

を含むゲームシステム。

【請求項2】

キャラクタのパラメータを変更または設定することによって前記キャラクタを育成する
ゲームを提供するゲーム制御装置であって、

複数の選択肢のうちからユーザによる選択を受け付ける受付手段と、

前記ユーザによる選択に基づいて前記キャラクタのパラメータを変更または設定する第
1 ゲーム処理を実行する第1実行手段と、

10

20

前記キャラクタを育成するうえで不利な第2ゲーム処理を実行する第2実行手段と、
前記第2ゲーム処理の実行に基づき蓄積されるポイントを管理する管理手段と、
前記ポイントが閾値に到達した場合に、前記複数の選択肢のうちの少なくとも一つの選択肢について、前記ユーザに選択された際に変更または設定する前記キャラクタのパラメータを、前記ポイントが閾値未満である場合よりも一時的に有利になるように設定する設定手段と、
を含むゲーム制御装置。

【請求項3】

請求項1に記載のゲームシステムまたは請求項2に記載のゲーム制御装置としてコンピュータを機能させるためのプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明はゲーム制御装置、ゲームシステム、及びプログラムに関する。

【0002】

複数の選択肢のうちから選択を受け付け、選択された選択肢に対応するゲーム処理を実行することによって進行するゲームが知られている。例えば、このようなゲームの一例としては、ゲームキャラクタに行わせる行動に関する複数の選択肢のうちから選択を受け付け、選択された選択肢（行動）に応じてゲームキャラクタのパラメータを更新するゲーム処理を実行するようなゲームが知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2017-006279号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

従来、上記のようなゲームでは、ゲームを継続すると、ユーザにとって単調な選択肢の選択の繰り返しとなり、ユーザが興趣の点で物足りなさを感じてしまうおそれがあった。

【0005】

本発明は上記課題に鑑みてなされたものであって、その目的は、複数の選択肢のうちから選択を受け付け、選択された選択肢に対応するゲーム処理を実行するようなゲームの興趣を向上させることが可能なゲーム制御装置、ゲームシステム、及びプログラムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するために、本発明の一態様に係るゲーム制御装置は、複数の選択肢のうちの少なくとも一つの選択肢について、当該選択肢に関連付けるゲームデータを設定する第1設定手段と、前記複数の選択肢のうちから選択を受け付ける受付手段と、前記複数の選択肢のうちから選択された選択肢に関連付けられたゲームデータが所定条件を満足しない場合に、第1ゲーム処理を実行する第1実行手段と、前記選択された選択肢に関連付けられたゲームデータが前記所定条件を満足する場合に、前記第1ゲーム処理よりも前記ユーザにとって有利な第2ゲーム処理を実行する第2実行手段と、前記ユーザにとって不利な第3ゲーム処理を実行する第3実行手段と、前記第3ゲーム処理の実行履歴に関する実行履歴情報を取得する取得手段と、前記実行履歴情報に基づき、前記第1設定手段の代わりに、前記複数の選択肢のうちの少なくとも一つの選択肢について、当該選択肢に関連付けるゲームデータを、前記所定条件が満足されるように設定する第2設定手段とを含む。

【0007】

本発明の一態様に係るゲームシステムは、複数の選択肢のうちの少なくとも一つについて、当該選択肢に関連付けるゲームデータを設定する第1設定手段と、前記複数の選択肢

10

20

30

40

50

のうちから選択を受け付ける受付手段と、前記複数の選択肢のうちから選択された選択肢に関連付けられたゲームデータが所定条件を満足しない場合に、第１ゲーム処理を実行する第１実行手段と、前記選択された選択肢に関連付けられたゲームデータが前記所定条件を満足する場合に、前記第１ゲーム処理よりも前記ユーザにとって有利な第２ゲーム処理を実行する第２実行手段と、前記ユーザにとって不利な第３ゲーム処理を実行する第３実行手段と、前記第３ゲーム処理の実行履歴に関する実行履歴情報を取得する取得手段と、前記実行履歴情報に基づき、前記第１設定手段の代わりに、前記複数の選択肢のうちの少なくとも一つの選択肢について、当該選択肢に関連付けるゲームデータを、前記所定条件が満足されるように設定する第２設定手段とを含む。

【図面の簡単な説明】

10

【０００８】

【図１】本発明の実施形態に係るゲームシステムの全体構成を示す図である。

【図２】詳細画像の一例を示す図である。

【図３】メインコマンド画像の一例を示す図である。

【図４】練習コマンド画像の一例を示す図である。

【図５】練習効果データの一例を示す図である。

【図６】練習結果画像の一例を示す図である。

【図７】特別練習モードで練習を実行可能な状態における練習コマンド画像の一例を示す図である。

【図８】特別練習モードで練習を実行可能な状態における練習コマンド画像の一例を示す図である。

20

【図９】練習結果画像の他の一例を示す図である。

【図１０】不利処理データの一例を示す図である。

【図１１】特別イベント発生中の練習コマンド画像の一例を示す図である。

【図１２】能力向上画像の一例を示す図である。

【図１３】能力向上画像の一例を示す図である。

【図１４】本発明の実施形態に係るゲームシステムの機能ブロック図である。

【図１５】ゲームキャラクターデータの一例を示す図である。

【図１６】育成状況データの一例を示す図である。

【図１７】ゲームシステムで実行される処理の一例を示す図である。

30

【図１８】ゲームシステムで実行される他の処理の一例を示す図である。

【図１９】ゲームシステムで実行される他の処理の一例を示す図である。

【図２０Ａ】ゲームシステムで実行される他の処理の一例を示す図である。

【図２０Ｂ】ゲームシステムで実行される他の処理の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【０００９】

以下、本発明の実施形態の例を図面に基づいて説明する。

【００１０】

〔１．ゲームシステムの構成〕図１は、本発明の実施形態に係るゲームシステムの構成を示す。図１に示すように、本実施形態に係るゲームシステム１はゲーム端末１０とサーバ３０とを含む。ゲーム端末１０はサーバ３０とネットワークＮを介して相互にデータ通信を行うことが可能である。

40

【００１１】

ゲーム端末１０は、ユーザがゲームをプレイするために使用するコンピュータである。例えば、ゲーム端末１０は、携帯電話機（スマートフォンを含む）、携帯情報端末（タブレット型コンピュータを含む）、デスクトップ型コンピュータ、ラップトップ型コンピュータ、家庭用ゲーム機（据置型ゲーム機）、携帯用ゲーム機、又は遊戯施設等に設置される業務用ゲーム機である。

【００１２】

図１に示すように、ゲーム端末１０は制御部１１、記憶部１２、通信部１３、操作部１

50

4、表示部 15、及び音声出力部 16を含む。制御部 11は少なくとも1つのマイクロプロセッサ(CPU)を含み、記憶部 12に記憶されたプログラムに従って処理を実行する。記憶部 12は主記憶部(例えばRAM)及び補助記憶部(例えば、不揮発性の半導体メモリ、ハードディスクドライブ、又はソリッドステートドライブ)を含み、プログラムやデータを記憶する。通信部 13は、ネットワークNを介して他の装置とデータ通信するためのものである。

【0013】

操作部 14は、ユーザが各種操作を行うためのものである。表示部 15は各種画像を表示するためのものであり、例えば液晶ディスプレイ又は有機ELディスプレイ等である。図1では操作部 14と表示部 15とが別個に表されているが、操作部 14と表示部 15とはタッチパネルとして一体的に構成されてもよい。操作部 14と表示部 15とをタッチパネルとして一体的に構成することは必須ではなく、操作部 14は、例えばボタン(キー)、レバー(スティック)、タッチパッド(トラックパッド)、又はマウス等のように、表示部 15と別個に設けられてもよい。操作部 14は、ユーザが音声又はジェスチャによって操作を行うためのものであってもよい。音声出力部 16は音声データを出力するためのものであり、例えばスピーカ又はヘッドホン等である。操作部 14、表示部 15、及び音声出力部 16はゲーム端末 10自体に設けられていてもよいし、ゲーム端末 10に接続された外部装置として設けられてもよい。

【0014】

サーバ 30は例えばサーバコンピュータである。図1に示すように、サーバ 30は制御部 31、記憶部 32、及び通信部 33を含む。制御部 31、記憶部 32、及び通信部 33はゲーム端末 10の制御部 11、記憶部 12、及び通信部 13と同様である。サーバ 30はデータベース 34にアクセスできる。データベース 34はサーバ 30内に構築されていてもよいし、サーバ 30とは別のサーバコンピュータ内に構築されていてもよい。

【0015】

プログラムやデータはネットワークNを介して遠隔地からゲーム端末 10又はサーバ 30に供給されて、記憶部 12又は記憶部 32に記憶される。なお、情報記憶媒体(例えば光ディスク又はメモリカード等)に記憶されたプログラムやデータを読み取るための構成要素(例えば光ディスクドライブ又はメモリーカードスロット等)がゲーム端末 10又はサーバ 30に備えられていてもよい。そして、プログラムやデータが情報記憶媒体を介してゲーム端末 10又はサーバ 30に供給されるようにしてもよい。

【0016】

なお以下では、ゲーム端末 10がタッチパネルを備えたスマートフォン又はタブレット型コンピュータである場合を想定する。

【0017】

[2. ゲームの概要] ゲームシステム1では、ゲーム端末 10でプログラムが実行されることによってゲームが実行される。ゲームシステム1では各種ゲームを実行することが可能である。例えば、スポーツゲーム(野球、サッカー、テニス、アメリカンフットボール、バスケットボール、バレーボール等を題材としたゲーム)、アドベンチャーゲーム、シミュレーションゲーム、ロールプレイングゲーム、又は育成ゲームのように、ゲーム形式・ジャンルを問わず様々なゲームを実行することが可能である。なお、ゲームはゲーム端末 10単体で実行されてもよいし、ゲーム端末 10とサーバ 30との間でデータ通信が行われることによって実行されてもよい。

【0018】

以下では、ゲームシステム1で実行されるゲームの一例として、複数の選択肢のうちから選択を受け付け、選択された選択肢に対応するゲーム処理を実行することによって進行するゲームパートを有する野球ゲームについて説明する。

【0019】

ここで説明する野球ゲームは育成パートと対戦パートとを備える。育成パートは、ユーザがゲームキャラクタを育成して、自分だけのオリジナルのゲームキャラクタを作成する

10

20

30

40

50

ゲームパートである。一方、対戦パートは、ユーザが育成パートで作成したオリジナルキャラクターを使用して編成されるチームを使用して対戦相手チームと対戦を行うゲームパートである。

【 0 0 2 0 】

以下、育成パートについて詳しく説明する。育成パートでは、ユーザはシナリオを進めながらゲームキャラクター（以下「主人公キャラクター」と呼ぶ。）に練習等を行わせることによって主人公キャラクターを育成して、自分だけのオリジナルキャラクターを作成する。

【 0 0 2 1 】

[2 - 1] 育成パートの流れについて説明する前に、育成パートによって作成されるオリジナルキャラクターの一例について説明しておく。

【 0 0 2 2 】

図 2 は、オリジナルキャラクター（主人公キャラクター）の詳細情報を示す詳細画像の一例を示す。図 2 に示すように、詳細画像 G 1 0 0 はパーツ P 1 1 0 , P 1 2 0 を含む。なお、「パーツ」は画像を構成する要素であり、例えば、テキスト、画像、又は領域等である。パーツ P 1 1 0 はオリジナルキャラクターの画像を示し、パーツ P 1 2 0 はオリジナルキャラクターの名前、ポジション、打撃フォーム、及び利き腕を示す。

【 0 0 2 3 】

また、詳細画像 G 1 0 0 はパーツ P 1 3 0 を含む。パーツ P 1 3 0 は、オリジナルキャラクターの基本能力パラメータを示す。図 2 に示す例では、弾道、ミート、パワー、走力、肩力、守備力、捕球パラメータが示されており、各基本能力パラメータごとに数値及びアルファベットが示されている。数値は基本能力パラメータの値を示し、アルファベット（例えば、S , A , B , C , D , E , F , G ）は基本能力の高さのレベル（段階）を示す。「S」は基本能力が非常に高いことを示し、「G」は基本能力が非常に低いことを示す。

【 0 0 2 4 】

弾道パラメータは、オリジナルキャラクターの打球がどの程度高く上がるのかを示す。弾道パラメータの値が高いほど、打球が高く上がることを示す。ミートパラメータは、オリジナルキャラクターのミート力（投手が投げたボールにバットを当てる能力）を示す。ミートパラメータの値が高いほど、ミート力が高いことを示す。パワーパラメータは、オリジナルキャラクターのパワー（投手が投げたボールをバットで打つことによって遠くに飛ばす能力）を示す。パワーパラメータの値が高いほど、オリジナルキャラクターがバットで打ったボールが遠くに飛びやすいことを示す。

【 0 0 2 5 】

走力パラメータは、オリジナルキャラクターの足の速さを示す。走力パラメータの値が高いほど、足が速いことを示す。肩力パラメータは、オリジナルキャラクターの送球の速さを示す。肩力パラメータの値が高いほど、送球が速いことを示す。守備力パラメータは、オリジナルキャラクターの守備の巧さを示す。守備力パラメータの値が高いほど、守備が巧いことを示す。捕球パラメータは、オリジナルキャラクターの捕球の巧さを示す。捕球パラメータの値が高いほど、捕球が巧い（エラーしにくくなる）ことを示す。

【 0 0 2 6 】

さらに、詳細画像 G 1 0 0 はパーツ P 1 4 0 を含む。パーツ P 1 4 0 は、オリジナルキャラクターが修得した特殊能力を示す。図 2 に示す例では、特殊能力として、「チャンス」、「対左投手」、「盗塁×」が示されている。なお、特殊能力には、ユーザにとって好ましい能力だけでなく、ユーザにとって好ましくない負の能力もある。

【 0 0 2 7 】

「チャンス」は、チャンスに非常に強いという特殊能力である。オリジナルキャラクターが「チャンス」を修得していると、チャンスの際にオリジナルキャラクターの基本能力が大きく上昇する。「対左投手」は、左投手に強いという特殊能力である。オリジナルキャラクターが「対左投手」を修得していると、対戦相手の投手が左投手である際にオリジナルキャラクターの基本能力が高くなる。これらの特殊能力はユーザにとって好ましい特殊能力の一例である。なお、「」及び「」は特殊能力の高さの程度を示しており、「

10

20

30

40

50

」は「 」よりも特殊能力の高さの程度が高いことを示す。

【 0 0 2 8 】

一方、「盗塁×」は、盗塁に成功しにくくなる（盗塁に失敗しやすくなる）という特殊能力である。オリジナルキャラクタが「盗塁×」を修得していると、オリジナルキャラクタが盗塁に成功しにくくなる。この特殊能力はユーザにとって好ましくない負の特殊能力の一例である。

【 0 0 2 9 】

なお、図 2 に示す例は、オリジナルキャラクタが野手である場合を示しているため、野手に関する基本能力や特殊能力が表示されている。オリジナルキャラクタが投手である場合には、投手に関する基本能力や特殊能力が表示される。

10

【 0 0 3 0 】

[2 - 2] 育成パートでは、ユーザはシナリオを進めながら主人公キャラクタを育成することによって、上記のようなオリジナルキャラクタを作成する。例えば、育成パートでは、主人公キャラクタが高校の野球部に所属して、チームメイトと練習を積みながら、野球の大会に出場し、高校 3 年生の秋にプロ野球選手としてスカウトされることを目指すというシナリオが実行される。

【 0 0 3 1 】

育成パート（シナリオ）を開始するにあたって、ユーザはイベントデッキを設定する（特許文献 1 参照）。シナリオでは、主人公キャラクタの能力の向上に有利又は不利なイベント等の各種イベントが発生する。この点、本実施形態では、シナリオ中に発生するイベントが固定的ではなく、イベントデッキに組み込まれた 1 又は複数のゲームキャラクタに応じて変化する。すなわち、シナリオ中では、イベントデッキに組み込まれたゲームキャラクタが登場人物として登場し、当該ゲームキャラクタに関連するイベントが発生する。このため、ユーザは、イベントデッキに組み込むゲームキャラクタを選択することによって、シナリオ中で発生し得るイベントを選択できる。なお、イベントデッキに組み込まれたゲームキャラクタ（言い換えれば、イベント発生用のゲームキャラクタ）のことを「イベントキャラクタ」と呼ぶ。

20

【 0 0 3 2 】

イベントデッキの設定後、シナリオが開始される。シナリオには、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクタが、主人公キャラクタのチームメイトキャラクタ（選手として練習又は試合に参加し得るゲームキャラクタ）や、主人公キャラクタの所属する野球部のマネージャーキャラクタとして登場する。

30

【 0 0 3 3 】

またシナリオには、所定のゲームキャラクタ（例えば、監督、スカウト、マネージャー、チームメイトキャラクタ）があらかじめ登場人物として設定されている。これらのゲームキャラクタはイベントデッキに組み込まれていなくてもゲームに登場する。なお、イベントキャラクタであるチームメイトキャラクタと、予めシナリオに設定されたチームメイトキャラクタとで合わせて 1 2 人以上のチームメイトキャラクタがゲームに登場する。

【 0 0 3 4 】

シナリオは、ユーザが主人公キャラクタに行わせる行動（練習、休養、又は遊び等）を繰り返し選択することによって進行していく。例えば、シナリオは複数のターンから構成される。各ターンにおいて、ユーザは、主人公キャラクタの行動に関する複数の選択肢のうちからいずれか 1 つを、主人公キャラクタに行わせる行動として選択する。例えば、1 つのターンはゲーム内の 1 週間に対応する。1 つのターンが終了するごとにゲーム内の仮想的な時間が 1 週間進行することによって、シナリオが進行する。なお、1 つのターンがゲーム内の 1 日等に対応するようにしてもよい。

40

【 0 0 3 5 】

[2 - 3] 図 3 は、主人公キャラクタに行わせる行動を選択するためのメインコマンド画像の一例を示す。図 3 に示すように、メインコマンド画像 G 2 0 0 はパーツ P 2 1 0 , P 2 2 0 , P 2 3 0 を含む。パーツ P 2 1 0 はゲーム内における時点を示す。

50

【 0 0 3 6 】

パーツ P 2 2 0 は主人公キャラクターのやる気パラメータを示す。やる気パラメータは主人公キャラクターのやる気（調子）を示すパラメータである。例えば、やる気パラメータの値が高いほど、主人公キャラクターのやる気が高いことを示す。本実施形態では、主人公キャラクターのやる気が「絶好調」、「好調」、「普通」、「不調」、「絶不調」の 5 段階で表され、主人公キャラクターのやる気パラメータの値が「1」～「5」のうちで変化する。「5」、「4」、「3」、「2」、「1」はそれぞれ「絶好調」、「好調」、「普通」、「不調」、「絶不調」に対応する。

【 0 0 3 7 】

やる気パラメータは、例えば、シナリオ中で主人公キャラクターが特定の行動を行った場合や、シナリオ中で特定のイベントが発生した場合等に変化する。例えば、主人公キャラクターにとって好ましいイベントがシナリオ中で発生すると、主人公キャラクターのやる気パラメータが上がる。逆に、主人公キャラクターにとって好ましくないイベントがシナリオ中で発生すると、主人公キャラクターのやる気パラメータが下がる。

【 0 0 3 8 】

なお、図 3 に示す例では、「好調」等のテキストをパーツ P 2 2 0 として表示しているが、例えば、やる気の高低を示す画像（顔画像等）をパーツ P 2 2 0 として表示してもよい。具体的には、やる気が高い場合には、笑顔を示す画像をパーツ P 2 2 0 として表示し、やる気が低い場合には、落ち込んだ顔を示す画像をパーツ P 2 2 0 として表示してもよい。

【 0 0 3 9 】

パーツ P 2 3 0 は、主人公キャラクターの体力パラメータを示すゲージ画像である。例えば、主人公キャラクターが練習を行うと、体力パラメータの値が減少し、主人公キャラクターが練習を休むと、体力パラメータの値が増加（回復）する。なお、体力パラメータの値が低くなると、主人公キャラクターが練習中に怪我をする確率が高くなる。

【 0 0 4 0 】

また、メインコマンド画像 G 2 0 0 はパーツ P 2 4 0 を含む。パーツ P 2 4 0 は、主人公キャラクターの名前（田中）、ポジション（一塁手）、利き腕（左）、基本能力パラメータ（弾道、ミート、パワー、走力、肩力、及び守備力パラメータ）を示す。

【 0 0 4 1 】

さらに、メインコマンド画像 G 2 0 0 はコマンド領域 A 2 5 0 を含む。コマンド領域 A 2 5 0 はパーツ P 2 5 1 , P 2 5 2 , P 2 5 3 , P 2 5 4 , P 2 5 5 , P 2 5 6 を含む。

【 0 0 4 2 】

パーツ P 2 5 1 には、主人公キャラクターに練習を行わせるための処理が関連付けられており、ユーザはパーツ P 2 5 1 を選択することによって、主人公キャラクターに練習を行わせることができる。詳細については後述する（図 4 等参照）。

【 0 0 4 3 】

パーツ P 2 5 2 には、主人公キャラクターを休ませる処理が関連付けられており、ユーザはパーツ P 2 5 2 を選択することによって、主人公キャラクターを休ませることができる。主人公キャラクターを休ませると、主人公キャラクターの体力パラメータが増加（回復）する。

【 0 0 4 4 】

パーツ P 2 5 3 には、主人公キャラクターを通院させる処理が関連付けられており、ユーザはパーツ P 2 5 3 を選択することによって、主人公キャラクターを通院させることができる。例えば、主人公キャラクターが病気になったり、怪我をしたりした場合、主人公キャラクターを通院させることによって、病気や怪我を治すことができる。なお、1 回の通院では主人公キャラクターの病気や怪我が治らない場合もある。このような場合、主人公キャラクターの病気や怪我を治すために、主人公キャラクターを複数回通院させる必要がある。

【 0 0 4 5 】

パーツ P 2 5 4 には、主人公キャラクターを遊ばせる処理が関連付けられており、ユーザはパーツ P 2 5 4 を選択することによって、主人公キャラクターを遊ばせることができる。

主人公キャラクタを遊ばせると、主人公キャラクタのやる気パラメータが上がる。

【 0 0 4 6 】

パーツ P 2 5 5 には、主人公キャラクタにデートを行わせる処理が関連付けられており、ユーザはパーツ P 2 5 4 を選択することによって、主人公キャラクタにデートを行わせることができる。デートの結果によって、主人公キャラクタのやる気パラメータが上がったり、下がったりする場合がある。

【 0 0 4 7 】

パーツ P 2 5 5 には、主人公キャラクタの能力を向上させるための処理が関連付けられており、ユーザはパーツ P 2 5 5 を選択することによって、主人公キャラクタの能力を向上させることができる。詳細については後述する（図 1 2 , 1 3 参照）。

10

【 0 0 4 8 】

さらに、メインコマンド画像 G 2 0 0 はパーツ P 2 6 0 を含む。パーツ P 2 6 0 の詳細については後述する。

【 0 0 4 9 】

[2 - 4] 図 4 は、主人公キャラクタに練習を行わせるための練習コマンド画像の一例を示す。図 4 に示す練習コマンド画像 G 3 0 0 は、メインコマンド画像 G 2 0 0 のパーツ P 2 5 1 が選択された場合に表示部 1 5 に表示される。図 4 に示すように、練習コマンド画像 G 3 0 0 は、メインコマンド画像 G 2 0 0 と同様のパーツ P 2 1 0 , P 2 2 0 , P 2 3 0 , P 2 6 0 を含む。

【 0 0 5 0 】

20

練習コマンド画像 G 3 0 0 はコマンド領域 A 3 1 0 を含む。コマンド領域 A 3 1 0 は、複数の練習項目にそれぞれ対応するパーツ P 3 1 1 , P 3 1 2 , P 3 1 3 , P 3 1 4 , P 3 1 5 , P 3 1 6 を含む。本実施形態では各練習項目にレベルが設定されており、パーツ P 3 1 1 ~ P 3 1 6 の各々には、関連付けられた練習項目の名称及びレベルが表示されている。練習項目のレベルは、当該練習を行った回数が所定回数に達した場合に上がる。

【 0 0 5 1 】

パーツ P 3 1 1 には、主人公キャラクタに打撃練習を行わせる処理が関連付けられている。パーツ P 3 1 2 には、主人公キャラクタに筋力練習を行わせる処理が関連付けられている。パーツ P 3 1 3 には、主人公キャラクタに走塁練習を行わせる処理が関連付けられている。パーツ P 3 1 4 には、主人公キャラクタに肩力練習を行わせる処理が関連付けられている。パーツ P 3 1 5 には、主人公キャラクタに守備練習を行わせる処理が関連付けられている。パーツ P 3 1 6 には、主人公キャラクタにメンタル練習を行わせる処理が関連付けられている。

30

【 0 0 5 2 】

例えば、主人公キャラクタに走塁練習を行わせたい場合、まず、ユーザは走塁練習に対応するパーツ P 3 1 3 を選択する。この場合、パーツ P 3 1 3 が仮選択された状態となる。この状態では、パーツ P 3 1 3 が他のパーツ P 3 1 1 , P 3 1 2 , P 3 1 4 ~ P 3 1 6 と区別表示され、パーツ P 3 1 3 が仮選択されていることが示される。図 5 に示す例では、パーツ P 3 1 3 の画面縦方向の位置が他のパーツ P 3 1 1 , P 3 1 2 , P 3 1 4 ~ P 3 1 6 と異なっており、かつ、カーソルに相当するパーツ P 3 1 7 がパーツ P 3 1 3 に関連付けられている。またこの状態では、練習中に怪我をする確率を示すパーツ P 3 1 8 がパーツ P 3 1 3 に関連付けて表示される。この確率は主人公キャラクタの体力パラメータの値に基づいて決定される。主人公キャラクタの体力パラメータの値が小さいほど、練習中に怪我をする確率が高くなる。

40

【 0 0 5 3 】

また、練習コマンド画像 G 3 0 0 はパーツ P 3 2 0 を含む。パーツ P 3 2 0 は、主人公キャラクタの経験点（即ち、主人公キャラクタが現在保有している経験点）を示す。本実施形態では、筋力、敏捷、技術、変化球、及び精神ポイントの 5 種類の経験点が設定されている。図 4 は、主人公キャラクタの筋力、敏捷、技術、変化球、及び精神ポイントが、それぞれ、17 ポイント、0 ポイント、40 ポイント、0 ポイント、及び 8 ポイントであ

50

る場合を示している。

【0054】

また、図4に示す例では、筋力及び敏捷ポイントにそれぞれ関連付けて「+4」及び「+12」が表示されている。これは、仮選択されている練習項目（走塁練習）が実行された場合に、主人公キャラクタの筋力ポイントが4ポイント増加し、敏捷ポイントが12ポイント増加することを示している。

【0055】

本実施形態では、練習項目ごとに、当該練習が行われることによって増加する経験点の種類やその増加量が定められている。図5は練習効果データD101の一例を示す。練習効果データD101は練習項目ごとの効果情報を示す。すなわち、練習効果データD101は、練習項目ごとに、各練習が行われることによって増加する経験点の種類やその増加量を示す。

10

【0056】

図5に示すように、練習効果データD101は「練習ID」、「名称」、及び「効果」フィールドを含む。「練習ID」フィールドは各練習項目を一意に特定するための識別情報を示す。「名称」フィールドは練習項目の名称を示す。

【0057】

「効果」フィールドは効果情報を示す。図5に示すように、「効果」フィールドは、サブフィールドとして、「Lv.1」、「Lv.2」、「Lv.3」、「Lv.4」、及び「Lv.5」フィールドを含む。「Lv.1」フィールドは、レベル1の練習が行われた場合に発生する効果の内容を示す。すなわち、「Lv.1」フィールドは、レベル1の練習が行われた場合に、筋力、敏捷、技術、変化球、精神ポイントのうちどの経験点がどれだけ増加するかを示す。例えば、「筋力+2」は筋力ポイントが2ポイント増加されることを示す。「Lv.2」、「Lv.3」、「Lv.4」、及び「Lv.5」フィールドも「Lv.1」フィールドと同様である。

20

【0058】

図5に示すように、走塁練習が行われた場合には筋力及び敏捷ポイントが増加する。また例えば、打撃練習が行われた場合には、筋力、技術、及び精神ポイントが増加する。また図5に示すように、練習項目のレベルが高いほど、当該練習が行われた場合の経験点の増加量が多くなる。

30

【0059】

また、練習コマンド画像G300はゲームキャラクタ領域A330も含む。本実施形態では、各練習項目に主人公キャラクタ以外のゲームキャラクタ（チームメイト、マネージャー、監督、又はスカウトキャラクタ等）が割り当てられ、主人公キャラクタ以外のゲームキャラクタも何れかの練習を行っていたり、見守っていたりするように演出される。この点、ゲームキャラクタ領域A330には、仮選択されている練習項目に割り当てられたゲームキャラクタが表示される。なお、各練習項目に割り当てられるゲームキャラクタはターンごとに化する。

【0060】

図4に示す例では走塁練習が仮選択されているため、走塁練習に割り当てられたゲームキャラクタがゲームキャラクタ領域A330に表示される。図4に示す例では、走塁練習に割り当てられた2名のチームメイトキャラクタにそれぞれ対応するパーツP331-1、P331-2がゲームキャラクタ領域A330に表示されている。

40

【0061】

パーツP331-1はチームメイトキャラクタ（山田）に対応するパーツであり、パーツP331-1はチームメイトキャラクタの画像及び名前を示す。また、パーツP331-1は、主人公キャラクタに対するチームメイトキャラクタの評価を示すゲージ画像に相当するパーツP333-1を含む。パーツP333-1内の伸張部（斜線部分）が長いほど、主人公キャラクタに対するチームメイトキャラクタの評価が高いことを示す。さらに、パーツP331-1は、チームメイトキャラクタのやる気パラメータを示すパーツP3

50

32-1を含む。チームメイトキャラクタのやる気パラメータは主人公キャラクタのやる気パラメータと同様である。パーツP331-2はチームメイトキャラクタ（高橋）に対応するパーツである。パーツP331-2はパーツP331-1と同様である。パーツP331-2に含まれるパーツP332-2，P333-2もパーツP332-1，P333-1と同様である。図4に示した例では、走塁練習に割り当てられたチームメイトキャラクタのやる気パラメータがそれぞれ「好調（4）」及び「普通（3）」であることが示されている。

【0062】

なお、マネージャー、監督、又はスカウトキャラクタが練習項目に割り当てられた場合には、マネージャー、監督、又はスカウトキャラクタに対応するパーツがゲームキャラクタ領域A330内に表示される。ただし、マネージャー、監督、又はスカウトキャラクタにはやる気パラメータが設定されないため、この場合のパーツは、パーツP332-1，P332-2に相当するパーツを含まない。

10

【0063】

いずれかの練習項目が仮選択された状態でユーザがさらに当該練習項目を選択すると、実行対象（主人公キャラクタに行わせる練習項目）として当該練習項目が確定され、主人公キャラクタが当該練習を行う。例えば、パーツP313（走塁練習）が仮選択された状態でユーザがさらにパーツP313を選択すると、実行対象として走塁練習が確定され、主人公キャラクタが走塁練習を行う。

【0064】

20

いずれかの練習項目が実行対象として確定された場合、主人公キャラクタの練習結果を示す練習結果画像が表示部15に表示される。図6は練習結果画像の一例を示す。図6に示すように、練習結果画像G400は、メインコマンド画像G200と同様のパーツP210，P220，P230を含む。ただし、練習が行われたことによって主人公キャラクタの体力パラメータが減少した結果として、パーツP230の伸張部（斜線部分）の長さが図4に比べて短くなっている。

【0065】

図6に示すように、練習結果画像G400は、主人公キャラクタの練習結果を示すパーツP410を含む。パーツP410は、主人公キャラクタが練習を行ったことによる各種パラメータの変化内容を示すテキストを含む。図6に示す例では、当該テキストとして、パーツP411，P412，P413，P414がパーツP410に含まれている。

30

【0066】

図6は、図4に示す状態で主人公キャラクタがレベル3の走塁練習を行った場合を示している。このため、図6に示す例では、主人公キャラクタが走塁練習を行ったことによって、筋力ポイントが4ポイント増加し、敏捷ポイントが12ポイント増加し、体力パラメータが25ポイント減少したことを示すパーツP411が表示されている。

【0067】

また本実施形態では、主人公キャラクタが練習を行った場合、主人公キャラクタと、当該練習項目に割り当てられたチームメイトキャラクタとのやる気パラメータが1ポイント上がる。このため、図6に示す例では、主人公キャラクタのやる気パラメータと、走塁練習に割り当てられたチームメイトキャラクタ（山田及び高橋）とのやる気パラメータとがそれぞれ1ポイント上がったことを示すパーツP412が表示されている。なお、主人公キャラクタのやる気パラメータが1ポイント上がったことによって、パーツP220には主人公のやる気パラメータが「絶好調（5）」であることが示されている。

40

【0068】

また本実施形態では、主人公キャラクタが練習を行った場合、当該練習項目以外の練習項目に割り当てられたチームメイトキャラクタのうちから確率情報に基づいて（ランダムに）選出されたチームメイトキャラクタのやる気パラメータが1ポイント下がる。この点、図6に示す例では、走塁練習以外の練習項目に割り当てられたチームメイトキャラクタのうちから確率情報に基づいて（ランダムに）選出されたチームメイトキャラクタ（吉田

50

及び中村)のやる気パラメータが1ポイント下がったことを示すパーツP 4 1 3が表示されている。なお、やる気パラメータを下げる対象として選出されるチームメイトキャラクターの数はターンごとに異なってもよいし、同じであってもよい。

【0069】

さらに、図6に示す例では、主人公キャラクターが走塁練習を行ったことによって、主人公キャラクターに対する監督、スカウト、チームメイトキャラクターの評価が上がったことを示すパーツP 4 1 4も表示されている。

【0070】

練習結果画像G 4 0 0が表示された後、再び、メインコマンド画像G 2 0 0が表示部15に表示される。また、この場合、パーツP 2 5 1(練習)が選択されると、再び、練習コマンド画像G 3 0 0が表示部15に表示される。

10

【0071】

[2-5]本実施形態では、特定の条件が満足された場合に、通常よりも多くの経験点が主人公キャラクターに付与される特別練習モードで練習を実行可能な状態になる。具体的には、主人公キャラクターが下記条件Aを満足し、かつ、練習項目に割り当てられたチームメイトキャラクターが下記条件B, Cを満足する場合、当該練習項目を特別練習モードで実行可能な状態になる。

(A)主人公キャラクターのやる気パラメータが「絶好調(5)」である。

(B)練習項目に割り当てられたチームメイトキャラクターのやる気パラメータがすべて「絶好調(5)」である。

20

(C)練習項目に2人以上のチームメイトキャラクターが割り当てられている。

【0072】

なお、以下では、特別練習モードで練習を実行するために満足されるべき上記3つの条件A~Cのことを「特別練習モード条件」と記載する。また、特別練習モード条件が満足されていない状態で実行される練習モードのことを、特別練習モードと区別するために、「通常練習モード」と記載する。

【0073】

図7は、特別練習モードで練習を実行可能な状態における練習コマンド画像G 3 0 0の一例を示す。図7に示す例では、パーツP 3 1 2(筋力練習)が仮選択された状態になっている。このため、筋力練習に関連付けられた3人のチームメイトキャラクター(山田、吉田、中村)にそれぞれ対応するパーツP 3 3 1 - 1, P 3 3 1 - 3, P 3 3 1 - 4がゲームキャラクター領域A 3 3 0内に表示されている。なお、パーツP 3 3 1 - 3, P 3 3 1 - 4はパーツP 3 3 1 - 1と同様である。パーツP 3 3 1 - 3, P 3 3 1 - 4に含まれるパーツP 3 3 2 - 3, P 3 3 2 - 4, P 3 3 3 - 3, P 3 3 3 - 4もパーツP 3 3 2 - 1, P 3 3 3 - 1と同様である。図7に示した例では、筋力練習に割り当てられたチームメイトキャラクターのやる気パラメータがそれぞれ「5(絶好調)」、「3(普通)」、「不調(2)」であることが示されている。

30

【0074】

図7に示す例では、炎のようなエフェクトを示すパーツP 3 1 9がパーツP 3 1 3(走塁練習)に関連付けられている。これは、走塁練習に関して、特別練習モード条件が満足されており、走塁練習を特別練習モードで実行可能な状態であることを示している。

40

【0075】

図8は、図7に示す状態でパーツP 3 1 3(走塁練習)が仮選択された場合の練習コマンド画像G 3 0 0の一例を示す。図8に示す例では、走塁練習に3人のチームメイトキャラクターが割り当てられており、これら3人のチームメイトキャラクターに対応する3つのパーツP 3 3 1 - 5, P 3 3 1 - 6, P 3 3 1 - 7がゲームキャラクター領域A 3 3 0内に表示されている。なお、パーツP 3 3 1 - 5~P 3 3 1 - 7はパーツP 3 3 1 - 1と同様である。パーツP 3 3 1 - 5~P 3 3 1 - 7に含まれるパーツP 3 3 2 - 5, P 3 3 2 - 6, P 3 3 2 - 7, P 3 3 3 - 5, P 3 3 3 - 6, P 3 3 3 - 7もパーツP 3 3 2 - 1, P 3 3 3 - 1と同様である。

50

【 0 0 7 6 】

図 8 に示す例では、主人公キャラクタのやる気パラメータが「絶好調（ 5 ）」になっており、走塁練習に関連付けられた 3 人のチームメイトキャラクタのやる気パラメータもすべて「絶好調（ 5 ）」になっている。このため、特別練習モード条件が満足されている。

【 0 0 7 7 】

先述の通り、特別練習モードで練習を実行した場合には、通常の場合よりも多くの経験点が主人公キャラクタに付与される。例えば、通常の場合の 1 . 5 倍の経験点が主人公キャラクタに付与される。レベル 3 の走塁練習が通常練習モードで実行された場合には、主人公キャラクタの筋力ポイントが 4 ポイント増加し、敏捷ポイントが 1 2 ポイント増加するが（図 4 ~ 6 参照）、レベル 3 の走塁練習が特別練習モードで実行された場合には、それらに加えて、ボーナスポイントとして、主人公キャラクタの筋力ポイントがさらに 2 ポイント増加し、敏捷ポイントがさらに 6 ポイント増加する。このため、図 8 に示す例では、パーツ P 3 2 0 内の筋力及び敏捷ポイントにそれぞれ関連付けて「 + 4 + 2 」及び「 + 1 2 + 6 」が表示されている。

10

【 0 0 7 8 】

図 9 は、主人公キャラクタがレベル 3 の走塁練習を特別練習モードで行った場合の練習結果画像 G 4 0 0 の一例を示す。図 9 に示すように、この場合のパーツ P 4 1 0 内には、主人公キャラクタがレベル 3 の走塁練習を特別練習モードで実行したことによって、筋力ポイントが 6 ポイント増加し、敏捷ポイントが 1 8 ポイント増加し、体力パラメータが 2 5 ポイント減少したことを示すパーツ P 4 1 5 が表示されている。

20

【 0 0 7 9 】

また、この場合、主人公キャラクタと、当該練習項目に割り当てられたチームメイトキャラクタとのやる気パラメータがそれぞれ 2 ポイント下げられる。すなわち、やる気パラメータが「絶好調（ 5 ）」から「普通（ 3 ）」に戻る。このため、図 9 に示す例では、主人公キャラクタのやる気パラメータと、走塁練習に割り当てられたチームメイトキャラクタ（渡辺、山本、及び山口）とのやる気パラメータとがそれぞれ 2 ポイント下がったことを示すパーツ P 4 1 6 が表示されている。なお、主人公キャラクタのやる気パラメータが 2 ポイント下がったことによって、パーツ P 2 2 0 には主人公のやる気パラメータが「普通（ 3 ）」であることが示されている。

【 0 0 8 0 】

30

なお、通常練習モードで練習が実行された場合と同様、特別練習モードで練習が実行された場合には、実行された練習項目以外の練習項目に割り当てられたチームメイトキャラクタのうちから確率情報に基づいて（ランダムに）選出されたチームメイトキャラクタのやる気パラメータが 1 ポイント下げられる。この点、図 9 に示す例では、走塁練習以外の練習項目に割り当てられたチームメイトキャラクタのうちから選出されたゲームキャラクタ（吉田及び高橋）のやる気パラメータが 1 ポイント下がったことを示すパーツ P 4 1 7 が表示されている。

【 0 0 8 1 】

また、通常練習モードで練習が実行された場合と同様、図 9 に示す例では、主人公キャラクタに対する監督、スカウト、チームメイトキャラクタの評価が上がったことを示すパーツ P 4 1 8 も表示されている。

40

【 0 0 8 2 】

以上のように、本実施形態では、主人公キャラクタのやる気パラメータや、練習項目に割り当てられたチームメイトキャラクタのやる気パラメータがすべて「絶好調（ 5 ）」である場合に、通常練習モードよりも多くの経験点が付与される特別練習モードで主人公キャラクタの練習を実行できる。このため、特別練習モード条件が満足された状態の練習項目を実行対象として選択することによって、より多くの経験点を得るという興趣をユーザに提供できる。

【 0 0 8 3 】

なお、本実施形態では、特別練習モードでの経験点を通常練習モードでの経験点の 1 .

50

5 倍にしているが、特別練習モードでの経験点は通常練習モードでの経験点より多ければ、どのように定めてもよい。また、特別練習モードでは、通常練習モードで増加される経験点の種類よりも多くの種類の経験点を付与するようにしてもよい。例えば、通常練習モードで走塁練習が行われた場合には筋力及び敏捷ポイントが増加するようにし、特別練習モードで走塁練習が行われた場合には、筋力及び敏捷ポイントに加えて、他の経験点（例えば精神ポイント等）も増加するようにしてもよい。

【 0 0 8 4 】

また本実施形態では、実行された練習項目に割り当てられたすべてのチームメイトキャラクタのやる気パラメータを上げ、実行された練習項目以外の練習項目に割り当てられた少なくとも 1 つのチームメイトキャラクタのやる気パラメータを下げるようにしたため、ユーザは練習項目を選択することによって、単に主人公キャラクタに練習を行わせるだけでなく、チームメイトキャラクタのやる気パラメータを調整できる。すなわち、主人公キャラクタに行わせる練習項目を選択しながら、特別練習モード条件が満足されるように、チームメイトキャラクタのやる気パラメータを調整するという興趣をユーザに提供できる。言い換えれば、練習の実行によって主人公キャラクタに付与される経験点の種類や量と、練習項目に割り当てられたチームメイトキャラクタのやる気パラメータとを勘案して、練習項目を選択するという興趣をユーザに提供できる。

【 0 0 8 5 】

なお、実行された練習項目に割り当てられたすべてのチームメイトキャラクタのやる気パラメータを上げるのではなく、実行された練習項目に割り当てられたチームメイトキャラクタのうちから選出されたチームメイトキャラクタのみのやる気パラメータを上げるようにしてもよい。また、実行された練習項目以外の他の練習項目に割り当てられた少なくとも 1 つのチームメイトキャラクタのみのやる気パラメータを下げるのではなく、他の練習項目に割り当てられたすべてのチームメイトキャラクタのやる気パラメータを下げるようにしてもよい。

【 0 0 8 6 】

また本実施形態では、特別練習モード条件が満足された状態の練習項目に関連付けてパーツ P 3 1 9（エフェクト）が表示されるため、ユーザは、特別練習モード条件が満足された状態の練習項目の存在を把握し易くなる。例えば、ユーザが特別練習モード条件が満足された状態の練習項目の存在に気づかずに、特別練習モード条件が満足された状態の練習項目を実行しないという事態が生じないように図ることができる。

【 0 0 8 7 】

なお、特別練習モード条件が満足された状態の練習項目が存在する場合、当該練習項目に割り当てられたチームメイトキャラクタ（例えば図 8 のパーツ P 3 3 1 - 5 , P 3 3 1 - 6 , P 3 3 1 - 7）にもエフェクトを施すようにしてもよい。

【 0 0 8 8 】

また、特別練習モード条件は上記条件 A ~ C に限られない。例えば、上記条件 B の代わりに、練習項目に割り当てられたチームメイトキャラクタのうちの、所定数以上のチームメイトキャラクタのやる気パラメータが「絶好調（5）」であるという条件を設けてもよい。また例えば、上記条件 A , B では、やる気パラメータが「絶好調（5）」であるという条件の代わりに、やる気パラメータが所定の基準以上であるという条件を設けてもよい。ここで、「所定の基準」は「好調（4）」であってもよいし、「普通（3）」であってもよい。また例えば、上記条件 B では、チームメイトキャラクタのやる気パラメータに関する条件の代わりに、チームメイトキャラクタの他のパラメータに関する条件を設けてもよい。具体的には、例えば、上記条件 B では、主人公キャラクタに対するチームメイトキャラクタの評価が所定の基準以上であるという条件を設けてもよい。また例えば、上記条件 A , C の少なくとも一方を省略してもよい。

【 0 0 8 9 】

[2 - 6] ここで、メインコマンド画像 G 2 0 0 や練習コマンド画像 G 3 0 0 のパーツ P 2 6 0 について説明する。パーツ P 2 6 0 は、下記に説明するような特別イベントポイ

10

20

30

40

50

ントを示すゲージ画像である。

【 0 0 9 0 】

育成パートでは、ユーザが主人公キャラクタを育成する上で不利な（好ましくない）処理が実行される場合がある。本実施形態では、このような処理が実行された場合に特別イベントポイントが増加し、特別イベントポイントが閾値に達すると特別イベントが発生する。以下では、ユーザが主人公キャラクタを育成する上で不利な（好ましくない）処理のことを便宜上「不利処理」と呼ぶ。

【 0 0 9 1 】

図 1 0 は、育成パートで実行されることがある不利処理に関する不利処理データ D 1 0 2 の一例を示す。不利処理データ D 1 0 2 は、育成パートで実行され得る不利処理の種類のリストを示すとともに、不利処理と特別イベントポイントの増加量との対応関係を示す。図 1 0 に示すように、不利処理データ D 1 0 2 は「不利処理 I D」、「不利処理」、及び「増加量」フィールドを含む。「不利処理 I D」フィールドは、不利処理の類型を一意に識別する識別情報を示す。「不利処理」フィールドは不利処理の内容を示す。「増加量」フィールドは、不利処理が実行された場合の特別イベントポイントの増加量を示す。図 1 0 において、「増加量」フィールドに記載された「X A」～「X H」はそれぞれ 1 以上の値を示す。なお、増加量 X A ～ X H は互いに異なってもよいし、同じ値であってもよい。また、増加量 X A ～ X H は固定値であってもよいし、変動値であってもよい。

10

【 0 0 9 2 】

育成パートでは、イベントが発生した結果として、主人公キャラクタの体力パラメータを減少させる処理が実行される場合がある。例えば、育成パートのシナリオでは、主人公キャラクタが学校行事に参加するイベントが発生し、主人公キャラクタが学校行事に参加した結果、主人公キャラクタの体力パラメータが減少する場合がある。また例えば、シナリオでは、チームメイトキャラクタ間で発生したトラブルを主人公キャラクタが解決しようとするイベントが発生し、主人公キャラクタがトラブルを解決できずに徒労に終わり、主人公キャラクタの体力パラメータが減少する場合がある。また例えば、シナリオでは、主人公キャラクタが放課後又は休日にチームメイトキャラクタのショッピングに付き合わされるといふイベントが発生し、主人公キャラクタがショッピングに付き合った結果、主人公キャラクタの体力パラメータが減少する場合がある。イベントが発生した結果として主人公キャラクタの体力パラメータを減少させる処理は不利処理の一例に相当し（不利処理 I D「1」）、図 1 0 に示す例では、特別イベントポイントの増加量として「X A」が当該不利処理に関連付けられている。これは、上記のような不利処理が実行された場合に特別イベントポイントが X A ポイント増加されることを示す。なお、増加量 X A を体力パラメータの減少量に基づいて決定してもよい。例えば、体力パラメータの減少量が大きいほど、増加量 X A も大きくなるようにしてもよい。具体的には、体力パラメータの減少量の所定割合を増加量 X A として決定してもよい。

20

30

【 0 0 9 3 】

また育成パートでは、先述したように、主人公キャラクタが練習を実行した結果として、主人公キャラクタの体力パラメータを減少させる処理が実行される。このような処理も不利処理の一例に相当し（不利処理 I D「2」）、図 1 0 に示す例では、特別イベントポイントの増加量として「X B」が当該不利処理に関連付けられている。なお、増加量 X B を体力パラメータの減少量に基づいて決定してもよい。例えば、体力パラメータの減少量が大きいほど、増加量 X B も大きくなるようにしてもよい。具体的には、体力パラメータの減少量の所定割合を増加量 X B として決定してもよい。

40

【 0 0 9 4 】

また育成パートでは、主人公キャラクタに対するチームメイト、マネージャー、監督、又はスカウトキャラクタの評価を下げる処理が実行される場合がある。例えば、育成パートのシナリオでは、チームメイトキャラクタ等から見て好ましくない行動（例えば練習をさぼる等）を主人公キャラクタが行うイベントが発生し、その結果、主人公キャラクタに対するチームメイトキャラクタ等の評価が下がる場合がある。主人公キャラクタに対する

50

評価を下げる処理も不利処理の一例に相当し（不利処理 I D「3」）、図 10 に示す例では、特別イベントポイントの増加量として「X C」が当該不利処理に関連付けられている。なお、増加量 X C を評価の下がり具合に基づいて決定してもよい。例えば、評価の下がり具合が大きいほど、増加量 X C も大きくなるようにしてもよい。

【0095】

また育成パートでは、主人公キャラクタの経験点を減少させる処理が実行される場合がある。例えば、シナリオでは、イベントが発生した結果として、主人公キャラクタの筋力、敏捷、技術、変化球、精神ポイントのうちの少なくとも一つが減少する場合がある。具体的には、例えば、シナリオでは、抜き打ちの学力テストが行われるイベントが発生し、主人公キャラクタが良い成績を収めることができなかった結果として、主人公キャラクタの精神ポイントが減少する場合がある。主人公キャラクタの経験点を減少させる処理も不利処理の一例に相当し（不利処理 I D「4」）、図 10 に示す例では、特別イベントポイントの増加量として「X D」が当該不利処理に関連付けられている。なお、増加量 X D を経験点の減少具合に基づいて決定してもよい。例えば、経験点の減少具合が大きいほど、増加量 X D も大きくなるようにしてもよい。

10

【0096】

また育成パートでは、ユーザにとって好ましくない負の特殊能力を主人公キャラクタに修得させる処理が実行される場合がある。例えば、シナリオでは、特定のイベントが発生した結果として、負の特殊能力（例えば盗塁に失敗しやすい、守備でエラーをしやすい、怪我をしやすい等）を主人公キャラクタが修得してしまう場合がある。負の特殊能力を主人公キャラクタに修得させる処理も不利処理の一例に相当し（不利処理 I D「5」）、図 10 に示す例では、特別イベントポイントの増加量として「X E」が当該不利処理に関連付けられている。なお、主人公キャラクタが修得した特殊能力に基づいて増加量 X E を決定してもよい。

20

【0097】

また育成パートでは、主人公キャラクタを怪我状態又は病気状態にする処理が実行される場合がある。例えば、主人公キャラクタの体力パラメータが低い状態で主人公キャラクタが練習を実行すると、主人公キャラクタが怪我をする場合がある。また例えば、特定のイベントが実行された結果として、主人公キャラクタが病気（例えば風邪）になる場合がある。主人公キャラクタを怪我状態又は病気状態にする処理も不利処理の一例に相当し（不利処理 I D「6」及び「7」）、図 10 に示す例では、特別イベントポイントの増加量として「X F」又は「X G」が当該不利処理に関連付けられている。なお、主人公キャラクタの怪我又は病気の種類に基づいて増加量 X F、X G を決定してもよい。

30

【0098】

また育成パートでは、主人公キャラクタが怪我又は病気を治すべく通院した場合に、確率情報に基づいて（ランダムに）、怪我又は病気を完治させないと決定する処理が実行される場合がある。このような処理も不利処理の一例に相当し（不利処理 I D「8」）、図 10 に示す例では、特別イベントポイントの増加量として「X H」が当該不利処理に関連付けられている。

【0099】

なお、不利処理の例は図 10 に示した例に限られず、図 10 に示した不利処理以外の不利処理が育成パートで実行される場合がある。なお、育成パートで実行され得るすべての不利処理のうちの、所定の不利処理が実行された場合にのみ、特別イベントポイントを増加させてもよい。または、不利処理が実行された場合に、確率情報に基づいて（ランダムに）、特別イベントポイントを増加させるか否かを決定し、特別イベントポイントを増加させると決定された場合にのみ、特別イベントポイントを増加させてもよい。

40

【0100】

図 3 に示すように、パーツ P 260 は円形状を有しており、パーツ P 260 は伸張部（斜線部分）P 261 を含む。伸張部 P 261 は、所定の初期位置 P 262（例えばクロックポジションにおける 12 時の位置）から、円弧状を有するようにして、所定の方向（例

50

えば反時計回り)に伸びる。伸張部 P 2 6 1 が一周回って初期位置 P 2 6 2 まで到達すると、伸張部 P 2 6 1 が最大まで伸びたことになる。この場合、伸張部 P 2 6 1 によって円が描かれることになる。

【 0 1 0 1 】

伸張部 P 2 6 1 は特別イベントポイントの増加に応じて伸びる。例えば、特別イベントポイントの現在値を V とし、予め定められた閾値を V T H とすると、伸張部 P 2 6 1 の長さは $V / V T H$ に対応する長さに設定される。言い換えれば、特別イベントポイントが閾値に到達した場合に、伸張部 P 2 6 1 が、一周回って初期位置まで到達した状態(すなわち、最大まで伸びた状態)になるようにして、伸張部 P 2 6 1 の長さは設定される。このため、伸張部 P 2 6 1 は、特別イベントポイントが閾値までどれだけ近づいているのかを示す。

10

【 0 1 0 2 】

また、パーツ P 2 6 0 は、閾値に対する特別イベントポイントの現在値の割合 ($V / V T H$) の値を示すパーツ P 2 6 3 も含む。図 3 に示した例では、「60 / 100」がパーツ P 2 6 3 として表示されている。これは、閾値に対する特別イベントポイントの現在値の割合が 60 % であることを示す。この場合、伸張部 P 2 6 1 の長さは円周の長さの 60 % に相当する長さに設定される。

【 0 1 0 3 】

特別イベントポイントが閾値に達した場合(すなわち、伸張部 P 2 6 1 が最大まで伸びた場合)には、特別イベントが発生する。特別イベントは、所定数のターン(本実施形態では 5 ターン)にわたって、特別練習モード条件が満足された状態に設定されるイベントである。

20

【 0 1 0 4 】

図 1 1 は、特別イベントが発生した場合の練習コマンド画像 G 3 0 0 の一例を示す。図 1 1 に示すように、この場合の練習コマンド画像 G 3 0 0 では、伸張部 P 2 6 1 が最大まで伸びた状態になり、特別イベントポイントが閾値に達したことが伸張部 P 2 6 1 やパーツ P 2 6 3 によって示される。また、この場合、特別イベントが発生中であることや、特別イベントが終了するまでの残りターン数を示すパーツ P 2 6 4 がパーツ P 2 6 0 に関連付けて表示される。

【 0 1 0 5 】

30

特別イベントでは、主人公キャラクタのやる気パラメータと、すべてのチームメイトキャラクタのやる気パラメータとが「絶好調(5)」に設定される。その結果、図 1 1 に示す例では、すべての練習項目について、特別練習モード条件が満足された状態になっている。すなわち、特別練習モード条件が満足されていることを示すパーツ P 3 1 9 - 1, P 3 1 9 - 2, P 3 1 9 - 3, P 3 1 9 - 4, P 3 1 9 - 5, P 3 1 9 - 6 が、各練習項目に対応するパーツ P 3 1 1, P 3 1 2, P 3 1 3, P 3 1 4, P 3 1 5, P 3 1 6 にそれぞれ関連付けられている。この場合、どの練習も特別練習モードで実行できる。

【 0 1 0 6 】

なお、特別イベントでは、すべての練習項目について、2 人以上のチームメイトキャラクタを必ず割り当てるように制御してもよい。このような制御を行えば、特別イベントが発生しているターンでは、必ず、すべての練習項目について、特別練習モード条件が満足された状態になる。一方、仮に、上記のような制御を行わなかったとしても、育成パートでは、練習項目の個数よりも多くのチームメイトキャラクタが登場するため、特別イベントが発生しているターンでは、少なくとも一つの練習項目について、特別練習モード条件が満足された状態になる。

40

【 0 1 0 7 】

本実施形態では、ユーザにとって不利な不利処理の実行に応じて増加する特別イベントポイントが閾値に達すると、特別イベントが発生し、特別練習モード条件が満足された状態になり、特別練習モードで練習を実行可能な状態になる。このため、不利処理の実行の積み重ねによって、特別練習モードで練習を実行可能な状態になる過程を楽しむという興

50

趣をユーザに提供できるようになる。

【0108】

また本実施形態では、特別イベントが複数ターン（例えば5ターン）にわたって継続するため、不利処理の実行の積み重ねにより、複数ターンにわたって、特別イベントが継続するという興趣をユーザに提供できるようになる。

【0109】

なお、特別イベントを複数ターンにわたって継続させる代わりに、特別イベントを、所定時間（例えば数分間等）にわたって継続させるようにしてもよい。または、特別イベントを、特別イベントの発生時点とは関係なく予め定められた所定期限（例えば毎日24時等）まで継続させるようにしてもよい。

10

【0110】

また本実施形態では、特別イベントポイントが閾値に向けて増加するのに応じて変化するパーツP260を表示部15に表示させるようにしたため、ユーザはパーツP260の状態を見ることによって、特別イベントの発生タイミング（特別イベントポイントが閾値に達するタイミング）が近づいてくることを把握できる。

【0111】

なお、パーツP260の代わりに、円弧状以外の形状のゲージ画像を表示してもよい。例えば、直線状のゲージ画像を表示してもよい。また例えば、特別イベントポイントの増加に応じて徐々に拡大する三角形状、四角形状、又は円形状等の画像を表示してもよい。または、パーツP260に代えて、特別イベントポイントの増加に応じて徐々に縮む画像を表示してもよい。あるいは、パーツP260の代わりに、特別イベントポイントの増加に応じて第1位置から第2位置へと徐々に移動する画像を表示してもよい。

20

【0112】

また、特定の場合には特定イベントポイントを減少させるようにしてもよい。例えば、ユーザにとって有利なゲーム処理の実行に応じて、特別イベントポイントを減少させるようにしてもよい。具体的には、ユーザにとって有利な効果が発生するイベントのうち、所定のイベントが発生した場合に、常に、又は、確率情報に基づいて（ランダムに）、特別イベントポイントを減少させ、それに応じて、パーツP260の伸張部P261を縮ませるようにしてもよい。または、主人公キャラクタが特定の行動を行った場合に特別イベントポイントを減少させるようにしてもよい。具体的には、主人公キャラクタが遊んだ場合（パーツP254が選択された場合）や、主人公キャラクタがデートした場合（パーツP255が選択された場合）に、常に、又は、確率情報に基づいて（ランダムに）、特別イベントポイントを減少させ、それに応じて、パーツP260の伸張部P261を縮ませるようにしてもよい。

30

【0113】

また、パーツP260は、伸張部P261の代わりに、不利処理の実行に応じて縮む収縮部を含むようにしてもよい。すなわち、最初に収縮部の長さを最大長に設定し、不利処理が実行されるごとに収縮部の長さを短くしていき、収縮部の長さが所定長（例えば零）になったら、特別イベントを発生させるようにしてもよい。また、特別イベントポイントは、不利処理の実行に応じて減少するようなポイントとしてもよい。例えば、特別イベントポイントが所定の初期値から閾値（例えば零）まで減少した場合に特別イベントが発生するようにしてもよい。

40

【0114】

[2-7] ユーザは、上記のようにして練習を実行することによって付与された経験点を使用（消費）することによって、主人公キャラクタの能力を向上させることができる。

【0115】

図12及び図13は、主人公キャラクタの能力を向上させるための能力向上画像の一例を示す。図12、13に示す能力向上画像G500は、メインコマンド画像G200のパーツP256が選択された場合に表示部15に表示される。

【0116】

50

図 1 2 , 1 3 に示すように、能力向上画像 G 5 0 0 は第 1 領域 A 5 1 0 を含み、第 1 領域 A 5 1 0 は投手能力タブ P 5 1 1 と野手能力タブ P 5 1 2 とを含む。投手能力タブ P 5 1 1 には、投手能力に関連する基本能力パラメータの変更内容が表示され、野手能力タブ P 5 1 2 には、野手能力に関連する基本能力パラメータの変更内容が表示される。図 1 2 , 1 3 に示すように、野手能力タブ P 5 1 2 には、野手能力に関連する基本能力パラメータである弾道、ミート、パワー、走力、肩力、守備力、及び捕球パラメータの各々について、変更前の値と変更後の値とが表示される。

【 0 1 1 7 】

また、能力向上画像 G 5 0 0 は第 2 領域 A 5 2 0 を含み、第 2 領域 A 5 2 0 は基本能力タブ P 5 2 1 と特殊能力タブ P 5 2 2 とを含む。図 1 2 に示すように、基本能力タブ P 5 2 1 には、主人公キャラクタが現在保有している経験点（筋力、敏捷、技術、変化球、及び精神ポイント）が表示される。図 1 2 は、主人公キャラクタが現在保有している筋力、敏捷、技術、変化球、及び精神ポイントがそれぞれ 2 7 ポイント、2 0 ポイント、2 4 ポイント、0 ポイント、0 ポイントである状態を示している。

10

【 0 1 1 8 】

基本能力タブ P 5 2 1 では、主人公キャラクタが現在保有している経験点の一部又は全部と引き替えにして、主人公キャラクタの基本能力パラメータ（弾道、ミート、パワー、走力、肩力、守備力、及び捕球パラメータ）の値を上昇させることができる。

【 0 1 1 9 】

基本能力タブ P 5 2 1 では、各基本能力パラメータに関連付けて、当該基本能力パラメータの値を現在値から 1 ポイント上昇させるために必要な経験点が表示される。図 1 2 に示す基本能力タブ P 5 2 1 では、例えば、弾道パラメータの値を現在値から 1 ポイント上昇させるために、筋力、技術、及び精神ポイントがそれぞれ 3 0 ポイント必要であることが示されている。

20

【 0 1 2 0 】

さらに、基本能力タブ P 5 2 1 では、各基本能力パラメータに関連付けて、パーツ P 5 2 3 - 1 , P 5 2 3 - 2 , P 5 2 3 - 3 , P 5 2 3 - 4 , P 5 2 3 - 5 , P 5 2 3 - 6 , P 5 2 3 - 7 が表示されている。

【 0 1 2 1 】

例えば、パーツ P 5 2 3 - 1 は弾道パラメータに関連付けられており、パーツ P 5 2 3 - 1 には、所定の経験点と引き替えに弾道パラメータを 1 ポイント上昇させるための処理が関連付けられている。ユーザはパーツ P 5 2 3 - 1 を選択することによって、筋力ポイント：3 0 ポイント、技術ポイント：3 0 ポイント、及び精神ポイント：3 0 ポイントと引き替えにして、弾道パラメータを現在値から 1 ポイント上昇させることができる。この場合、弾道パラメータが 1 ポイント上昇し、その旨が第 1 領域 A 5 1 0 に表示されるとともに、必要な経験点が第 2 領域 A 5 2 0 の「現在の経験点」から減算される。

30

【 0 1 2 2 】

パーツ P 5 2 3 - 1 と同様、他のパーツ P 5 2 3 - 2 ~ P 5 2 3 - 7 は、それぞれ、ミート、パワー、走力、肩力、守力、及び捕球パラメータに関連付けられており、パーツ P 5 2 3 - 2 ~ P 5 2 3 - 7 には、所定の経験点と引き換えにこれらのパラメータを 1 ポイント上昇させるための処理が関連付けられている。

40

【 0 1 2 3 】

図 1 2 に示す状態でユーザが特殊能力タブ P 5 2 2 を選択すると、図 1 3 に示す状態に切り替わる。図 1 3 に示すように、特殊能力タブ P 5 2 2 にも主人公キャラクタが現在保有している経験点（筋力、敏捷、技術、変化球、及び精神ポイント）が表示される。

【 0 1 2 4 】

特殊能力タブ P 5 2 2 では、主人公キャラクタが現在保有している経験点の一部又は全部と引き替えにして、主人公キャラクタに特殊能力を修得させることができる。図 1 3 に示す例では、主人公キャラクタが修得可能な特殊能力として、「チャンス」、「対左投手」、「盗塁」、「走塁」、「送球」、「怪我しにくさ」、「アベレージヒッ

50

ター」が表示されている。「チャンス」は、チャンスに強いという特殊能力である。「対左投手」は、左投手に強いという特殊能力である。「盗塁」は、盗塁がうまくなるという特殊能力である。「送球」は、送球がそれにくくなるという特殊能力である。「怪我しにくさ」は、めったに怪我しなくなるという特殊能力である。「アベレージヒッター」は、ヒット性の打球が出やすくなるという特殊能力である。

【0125】

特殊能力タブP522では、各特殊能力に関連付けて、主人公キャラクタに当該特殊能力を修得させるために必要な経験点が表示される。図13に示す特殊能力タブP522では、例えば、主人公キャラクタに「チャンス」を修得させるために、敏捷、技術、及び精神ポイントがそれぞれ15ポイント、30ポイント、105ポイント必要であることが示されている。また例えば、主人公キャラクタに「送球」を修得させるために、筋力、敏捷、及び技術ポイントがそれぞれ48ポイント必要であることが示されている。なお、主人公キャラクタが修得済みの特殊能力に関しては、修得済みである旨が表示される。

10

【0126】

さらに、特殊能力タブP522では、各特殊能力に関連付けて、パーツP524-1, P524-2, P524-3, P524-4, P524-5, P524-6が表示されている。

【0127】

例えば、パーツP524-1は「チャンス」に関連付けられており、パーツP524-1には、所定の経験点と引き替えに主人公キャラクタに「チャンス」を修得させるための処理が関連付けられている。ユーザはパーツP524-1を選択することによって、敏捷ポイント：15ポイント、技術ポイント：30ポイント、及び精神ポイント：105ポイントと引き替えにして、主人公キャラクタに「チャンス」を修得させることができる。

20

【0128】

パーツP524-1と同様、他のパーツP524-2～P524-6は、それぞれ、「対左投手」、「盗塁」、「走塁」、「送球」、「アベレージヒッター」に関連付けられており、パーツP524-2～P524-6には、所定の経験点と引き換えに主人公キャラクタにこれらの特殊能力を修得させるための処理が関連付けられている。主人公キャラクタは既に「怪我しにくさ」の特殊能力を習得済みであるため、「怪我しにくさ」についてはパーツが関連付けられていない。

30

【0129】

なお、図13に示す例では、「走塁」に関連付けて「Lv.1」と表示されている。ここで、「Lv.1」は「走塁」のコツレベルを示している。

【0130】

コツレベルは、主人公キャラクタが特殊能力を修得するためのコツをつかんでいるか否かと、主人公キャラクタがつかんだコツの程度とを示す。コツレベルが1以上である場合とは、主人公キャラクタが特殊能力を修得するためのコツをつかんでいる場合であり、コツレベルが高いほど、主人公キャラクタがつかんだコツの程度が大きいことを示す。コツレベルが高いほど、主人公キャラクタに特殊能力を修得するために必要な経験点が軽減される。図13に示す状態では、主人公キャラクタに「走塁」を修得するために必要な経験点が通常よりも少なくなっている。

40

【0131】

育成パート開始当初、各特殊能力のコツレベルは零に設定される。例えば、育成パートでは、チームメイトキャラクタ（イベントキャラクタ）が主人公キャラクタに特殊能力のコツを教えるイベントが発生する場合があります、このようなイベントが発生した場合にも特殊能力のコツレベルが上昇する。

【0132】

以上のように、育成パートでは、ユーザの選択した選択肢（練習項目等）に基づいて経験点が主人公キャラクタに付与され、ユーザは経験点を使用して主人公キャラクタの能力

50

を向上できる（例えば、主人公キャラクターの基本能力を上昇させたり、主人公キャラクターに特殊能力を修得させたりすることができる）。シナリオが最後まで進行すると、主人公キャラクターの育成が完了し、例えば図 2 に示したような主人公キャラクターが完成する。育成が完了した主人公キャラクターはオリジナルキャラクターとして登録される。育成パートの終了後、再度、最初から育成パートを開始することによって、別のオリジナルキャラクターを育成できる。

【 0 1 3 3 】

[3 . 機能ブロック] 図 1 4 は、ゲームシステム 1 で実現される機能ブロックのうち、育成パートに関連する機能ブロックを示す機能ブロック図である。

【 0 1 3 4 】

図 1 4 に示すように、ゲームシステム 1 は、データ記憶部 1 0 0 と、第 1 設定部 1 1 0 と、第 2 設定部 1 2 0 と、表示制御部 1 3 0 と、受付部 1 4 0 と、第 1 実行部 1 5 0 と、第 2 実行部 1 6 0 と、変化部 1 7 0 と、第 3 実行部 1 8 0 と、取得部 1 9 0 とを含む。データ記憶部 1 0 0 は記憶部 1 2、記憶部 3 2、及びデータベース 3 4 の少なくとも一つによって実現される。また、データ記憶部 1 0 0 以外の機能ブロックは、制御部 1 1 及び制御部 3 1 の少なくとも一つによって実現される。すなわち、データ記憶部 1 0 0 以外の機能ブロックのすべてを制御部 1 1 によって実現してもよいし、これらのすべてを制御部 3 1 によって実現してもよいし、これらの一部を制御部 1 1 によって実現し、残りを制御部 3 1 によって実現してもよい。

【 0 1 3 5 】

[3 - 1 . データ記憶部 1 0 0] データ記憶部 1 0 0 はゲームを実行するために必要なデータを記憶する。ここでは、データ記憶部 1 0 0 に記憶されるデータの例として、先述の野球ゲームの育成パートを実行するために必要なデータについて説明する。例えば、データ記憶部 1 0 0 は、ゲームシステム 1 でゲームをプレイするユーザのリストを示すデータ、各ユーザが所有しているイベントキャラクターのリストを示すデータや、各ユーザが所有しているオリジナルキャラクター（各ユーザによって作成されたオリジナルキャラクター）のリストを示すデータを記憶する。これらのデータに加えて、図 1 4 に示すように、データ記憶部 1 0 0 は、練習効果データ D 1 0 1、不利処理データ D 1 0 2、ゲームキャラクターデータ D 1 0 3 や、育成状況データ D 1 0 4 を記憶する。練習効果データ D 1 0 1 と不利処理データ D 1 0 2 とについては説明済みであるため（図 5 , 1 0 参照）、ここでは、ゲームキャラクターデータ D 1 0 3 と育成状況データ D 1 0 4 とについて説明する。

【 0 1 3 6 】

[3 - 1 - 1] 図 1 5 はゲームキャラクターデータ D 1 0 3 の一例を示す。ゲームキャラクターデータ D 1 0 3 は、シナリオに登場するゲームキャラクターに関する情報を示す。ゲームキャラクターデータ D 1 0 3 には、イベントデッキに組み込まれたゲームキャラクターや、シナリオに予め設定されたゲームキャラクターの情報が登録される。なお、イベントデッキに組み込まれたゲームキャラクターのデータ（すなわちイベントデッキデータ）と、シナリオに予め設定されたゲームキャラクターのデータとを別個のデータとしてもよい。

【 0 1 3 7 】

図 1 5 に示すように、ゲームキャラクターデータ D 1 0 3 は「ゲームキャラクター ID」、「名称」、「属性」、「評価」、「ポジション」、「能力パラメータ」、及び「やる気パラメータ」フィールド等を含む。

【 0 1 3 8 】

「ゲームキャラクター ID」フィールドは、シナリオに登場する各ゲームキャラクターを一意に識別する識別情報を示す。「名称」フィールドは、ゲームキャラクターの名称を示す。「属性」フィールドは、ゲームキャラクターがチームメイト、マネージャー、監督、及びスカウトキャラクターのいずれであるのかを示す。「評価」フィールドは、主人公キャラクターに対するゲームキャラクターの現時点での評価を示す評価を示す。

【 0 1 3 9 】

「ポジション」フィールドは、ゲームキャラクター（チームメイトキャラクター）のポジシ

10

20

30

40

50

ョンを示す。「能力パラメータ」フィールドは、ゲームキャラクタ（チームメイトキャラクタ）の能力パラメータを示す。例えば、育成パートで試合イベントが発生した場合には、チームメイトキャラクタが主人公キャラクタとともに試合に参加する。このような試合イベントが実行される際にチームメイトキャラクタの能力パラメータが参照される。「やる気パラメータ」フィールドは、現時点におけるゲームキャラクタ（チームメイトキャラクタ）のやる気パラメータの値を示す。なお、マネージャー、監督、及びスカウトキャラクタに関しては、「ポジション」、「能力パラメータ」、及び「やる気パラメータ」フィールドに情報を登録しなくてもよい。

【0140】

ゲームキャラクタデータD103には、以上のフィールドの他にも、イベントキャラクタに関連付けられているイベントに関するイベント情報を示す「イベント」フィールド等を含む。「イベント」フィールドは、イベントキャラクタがイベントデッキに組み込まれた場合にゲーム中で発生し得るイベントに関するイベント情報を示す。イベント情報はイベントの名称や内容（効果）を示す情報である。例えば、イベント情報は、イベントの発生によって主人公キャラクタに付与される経験点又は能力パラメータの種類や量に関する情報を含む。なお、イベントが発生する確率や条件を示す情報も「イベント」フィールドに格納される。

【0141】

[3-1-2] 図16は育成状況データD104の一例を示す。育成状況データD104は、育成中の主人公キャラクタの育成状況を示す。図16に示すように、育成状況データD104は下記のフィールドを含む。

【0142】

「名称」フィールドは主人公キャラクタの名称を示す。「ポジション」フィールドは、主人公キャラクタが得意な野球のポジションを示す。「フォーム」及び「利き腕」フィールドは主人公キャラクタのフォーム（打撃フォーム又は投球フォーム）及び利き腕を示す。「やる気パラメータ」及び「体力パラメータ」フィールドは、現時点における主人公キャラクタのやる気パラメータ及び体力パラメータを示す。「怪我/病気」フィールドは、現時点における主人公キャラクタの怪我又は病気状態を示す。「コツ」フィールドは、現時点までに主人公キャラクタが獲得したコツを示す。

【0143】

「経験点」フィールドは、現時点で主人公キャラクタが有している経験点（筋力、敏捷、技術、変化球、及び精神ポイント）を示す。なお、「経験点ポイント」フィールドには、現時点で主人公キャラクタが有している経験点（すなわち、現時点で残っている経験点）とともに、現時点までに主人公キャラクタが獲得した経験点の累計が格納されていてもよい。

【0144】

「基本能力パラメータ」フィールドは、現時点における主人公キャラクタの基本能力パラメータ（弾道、ミート、パワー、走力、肩力、守備力、及び捕球パラメータ）を示す。

【0145】

「特殊能力パラメータ」フィールドは、現時点における主人公キャラクタの特殊能力パラメータを示す。特殊能力パラメータは、特殊能力の修得の有無及び修得された特殊能力のレベルを示すパラメータである。例えば、主人公キャラクタが特殊能力「チャンス」を修得済みである場合、「特殊能力パラメータ」フィールド内の「チャンス」フィールドに「2」が登録される。また例えば、主人公キャラクタが特殊能力「対左投手」を修得している場合、「特殊能力パラメータ」フィールド内の「対左投手」フィールドに「1」が登録される。また例えば、主人公キャラクタが特殊能力「流し打ち」を修得していない場合、「特殊能力パラメータ」フィールド内の「流し打ち」フィールドに「0」が登録される。

【0146】

「練習実行状況」フィールドは、現時点までの練習の実行状況を示す。「練習実行状況

10

20

30

40

50

」フィールドには、各練習項目（打撃、筋力、走塁、肩力、守備、メンタル練習）について、現時点でのレベルと、練習が実行された累計の実行回数と、現在のターンで練習項目に割り当てられているゲームキャラクタ（チームメイト、マネージャー、監督、又はスカウトキャラクタ）のリストと、特別練習モードフラグとが登録される。特別練習モードフラグは、特別練習モードで練習を実行可能な状態であるか否かを示す。例えば、特別練習モードで練習を実行可能な状態でない場合（すなわち、通常練習モードで練習を実行する状態である場合）には「0」が特別練習モードフラグにセットされ、特別練習モードで練習を実行可能な状態である場合には「1」が特別練習モードフラグにセットされる。

【0147】

「特別イベント」フィールドは、特別イベントに関する情報を示す。「特別イベント」フィールドには、現時点における特別イベントポイントと、現在特別イベントが発生中であるかを示す発生フラグと、現在発生中の特別イベントが終了するまでの残りターン数とが登録される。例えば、特別イベントが発生中でない場合には「0」が発生フラグにセットされ、特別イベントが発生中である場合には「1」が発生フラグにセットされる。

【0148】

「進行状況」フィールドは、現在の進行状況を示す。例えば、現在のゲーム内時間等が「進行状況」フィールドに登録される。

【0149】

[3-2.第1設定部110]第1設定部110は、複数の選択肢のうちの少なくとも一つの選択肢について、当該選択肢に関連付けるゲームデータを設定する。

【0150】

「選択肢」とは、ゲームをプレイするユーザによって選択される対象である。言い換えれば、「選択肢」とは、ゲーム中においてユーザによる選択の対象となるものである。

【0151】

「複数の選択肢」とは、ユーザによって選択され得る選択肢の候補である。例えば、「複数の選択肢」には、ゲームデータが関連付けられた選択肢と、ゲームデータが関連付けられていない選択肢との両方が含まれる。「複数の選択肢」には、ゲームデータが関連付けられた選択肢のみが含まれてもよい。先述の野球ゲームの例では、練習項目の選択肢が「複数の選択肢」の一例に相当する。すなわち、練習コマンド画像G300のパーツP311～P316が「複数の選択肢」の一例に相当する。

【0152】

「ゲームデータ」とは、ゲームに関連するデータである。言い換えれば、「ゲームデータ」とは、ゲーム処理を実行する際の基礎となるデータである。さらに言い換えれば、「ゲームデータ」とは、ゲーム処理の結果に影響を及ぼすデータである。

【0153】

例えば、「ゲームデータ」は1又は複数のゲームパラメータを含む。「ゲームパラメータ」とは、ゲームに関連するパラメータである。「ゲームパラメータ」は数値情報であってもよいし、数値情報でなくてもよい。

【0154】

例えば、1又は複数のゲームオブジェクトが「選択肢」に関連付けられる。この場合、選択肢に関連付けられる1又は複数のゲームオブジェクトが「選択肢に関連付けられるゲームデータ」の一例に相当する。

【0155】

「ゲームオブジェクト」とは、ゲーム画面に表示され得るものである。例えば、ゲームキャラクタ、ゲームカード、又はゲームアイテム等が「ゲームオブジェクト」の一例に相当する。個々の「ゲームオブジェクト」には1又は複数のパラメータが設定される。ゲームオブジェクトに設定されるパラメータは上記「ゲームパラメータ」の一例に相当する。

【0156】

例えば、下記のようなパラメータが「ゲームオブジェクトに設定されるパラメータ」の一例に相当する。

10

20

30

40

50

- (1) ゲームオブジェクトの状態を示す状態パラメータ
- (2) ゲームオブジェクトの性能を示す性能パラメータ
- (3) ゲームオブジェクトとユーザ (又はユーザオブジェクト) との関係 (親密度等) を示す関係パラメータ
- (4) ゲームオブジェクトと他のゲームオブジェクトとの関係 (親密度等) を示す関係パラメータ

【 0 1 5 7 】

また例えば、下記のようなパラメータが「状態パラメータ」の一例に相当する。

- (1 A) ゲームオブジェクトの精神状態 (やる気等) を示す精神状態パラメータ
- (1 B) ゲームオブジェクトの身体状態 (体力又は疲れ等) を示す身体状態パラメータ

10

【 0 1 5 8 】

なお、「ユーザオブジェクト」とは、ユーザの指示対象又は操作対象のゲームオブジェクトである。言い換えれば、「ユーザオブジェクト」とは、ユーザの分身であるゲームオブジェクトである。さらに言い換えれば、「ユーザオブジェクト」とは、ゲームの主人公であるゲームオブジェクトである。例えば、ゲームキャラクタを育成する育成ゲームの場合、育成対象のゲームキャラクタが「ユーザオブジェクト」の一例に相当する。

【 0 1 5 9 】

「選択肢」に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータは、当該選択肢の選択結果に基づいて変化してもよい。

【 0 1 6 0 】

20

例えば、ユーザによって選択された選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータに対して第 1 の変化 (上昇又は下降) を与えてもよい。なお、ユーザによって選択された選択肢に複数のゲームオブジェクトが関連付けられている場合には、ユーザによって選択された選択肢に関連付けられたすべてのゲームオブジェクトのパラメータに対して第 1 の変化を与えてもよいし、ユーザによって選択された選択肢に関連付けられた複数のゲームオブジェクトのうちの一部のゲームオブジェクトのみのパラメータに対して第 1 の変化を与えてもよい。

【 0 1 6 1 】

また例えば、ユーザによって選択されなかった選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータに対して、第 1 の変化とは逆の変化である第 2 の変化 (下降又は上昇) を与えてもよい。なお、ユーザによって選択されなかった選択肢に複数のゲームオブジェクトが関連付けられている場合、ユーザによって選択されなかった選択肢に関連付けられたすべてのゲームオブジェクトのパラメータに対して第 2 の変化を与えてもよいし、ユーザによって選択された選択肢に関連付けられた複数のゲームオブジェクトのうちの一部のゲームオブジェクトのみのパラメータに対して第 2 の変化を与えてもよい。

30

【 0 1 6 2 】

「選択肢に関連付けられるゲームデータを設定する」とは、例えば、選択肢に関連付けられるゲームデータの内容を設定することである。

【 0 1 6 3 】

例えば、選択肢に関連付けられるゲームデータの設定は、確率情報に基づいて行われるようにしてもよい。言い換えれば、選択肢に関連付けられるゲームデータの設定は、乱数に基づいてランダムに実行されるようにしてもよい。

40

【 0 1 6 4 】

複数の選択肢のうちからの選択が行われる選択機会ごとに、選択肢に関連付けるゲームデータの設定 (例えば、選択肢に関連付けられるゲームオブジェクトの選択) が実行される。すなわち、選択機会ごとに、選択肢に関連付けられるゲームデータ (例えばゲームオブジェクト) は変化する。複数の選択肢のうちからの選択が行われるのに先立って、選択肢に関連付けるゲームデータの設定 (例えば、選択肢に関連付けられるゲームオブジェクトの選択) が実行される。

【 0 1 6 5 】

50

例えば、ゲームデータが 1 又は複数のゲームパラメータを含む場合、「選択肢に関連付けられるゲームデータを設定する」とは、選択肢に関連付けるゲームデータに含まれる 1 又は複数のゲームパラメータを設定することである。

【0166】

また例えば、1 又は複数のゲームオブジェクトが選択肢に関連付けられる場合、「選択肢に関連付けられるゲームデータを設定する」とは、選択肢に関連付ける 1 又は複数のゲームオブジェクトを設定することである。または、「選択肢に関連付けられるゲームデータを設定する」とは、選択肢に関連付けられる 1 又は複数のゲームオブジェクトのデータ（パラメータ等）を決定することであってもよい。

【0167】

「選択肢に関連付けられる 1 又は複数のゲームオブジェクトを設定する」とは、例えば、選択肢に関連付けられる 1 又は複数のゲームオブジェクトを、複数のゲームオブジェクトのうちから乱数に基づいてランダムに選択することである。ここで、「複数のゲームオブジェクト」とは、選択肢に関連付けられるゲームオブジェクトの候補となるゲームオブジェクトである。すなわち、「複数のゲームオブジェクト」とは、選択肢に関連付けることが可能なゲームオブジェクトである。

【0168】

言い換えれば、「選択肢に関連付けられる 1 又は複数のゲームオブジェクトを設定する」とは、複数のゲームオブジェクトの各々について、当該ゲームオブジェクトを選択肢に関連付けるか否かを確率情報に基づいて決定し、選択肢に関連付けると決定されたゲームオブジェクトを、選択肢に関連付けられるゲームオブジェクトとして選択することである。

【0169】

なお、一つの選択肢に関連付けられるゲームオブジェクトの数の上限又は下限を設定してもよい。また、一の選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトは他の選択肢に関連付けられることを禁止してもよい。すなわち、一つのゲームオブジェクトが複数の選択肢に関連付けられることを禁止してもよい。

【0170】

先述の野球ゲームの例では、チームメイトキャラクタが上記の「ゲームデータ」や「ゲームオブジェクト」の一例に相当する。また、チームメイトキャラクタのやる気パラメータが上記の「ゲームパラメータ」の一例に相当する。

【0171】

第 1 設定部 110 はチームメイトキャラクタのやる気パラメータを設定する。また、第 1 設定部 110 は、各練習項目（パーツ P311～P316）に割り当てるチームメイトキャラクタをターンごとに決定する。

【0172】

なお、第 1 設定部 110 による設定によって、特別練習モード条件を満足しないようなチームメイトキャラクタが練習項目に割り当てられることもあれば、特別練習モード条件を満足するようなチームメイトキャラクタが練習項目に割り当てられることもある。ただし、特別練習モード条件を満足するようなチームメイトキャラクタが練習項目に割り当てられる可能性（確率）は、特別練習モード条件を満足しないようなチームメイトキャラクタが練習項目に割り当てられる可能性（確率）よりも低い。

【0173】

[3-3. 表示制御部 130] 表示制御部 130 は、各種画像を表示部 15 に表示するための制御を行う。

【0174】

例えば、表示制御部 130 は、複数の選択肢を表示部 15 に表示するための制御を行う。表示制御部 130 は、所定条件を満足するゲームデータが関連付けられている選択肢と、所定条件を満足しないゲームデータが関連付けられている選択肢とを区別して表示部 15 に表示するための制御を行う。

【0175】

10

20

30

40

50

「複数の選択肢を表示部 15 に表示するための制御」とは、複数の選択肢を示す画像を生成し、当該画像を表示部 15 に表示させることである。または、当該「制御」は、複数の選択肢を示す画像を表示するためのデータを他の装置に送信し、複数の選択肢を示す画像を当該他の装置の表示部 15 に表示させることであってもよい。なお、「画像を表示するためのデータ」とは、画像自体を示すデータであってもよいし、画像を生成するためのデータであってもよい。

【0176】

「所定条件」とは、選択肢に関連付けられたゲームデータに関する条件（ゲームデータ条件）である。言い換えれば、「所定条件」とは、選択肢に対応するゲーム処理として、後述の第2ゲーム処理が実行されるために、選択肢に関連付けられたゲームデータによって満足される必要のある条件である。「所定条件」の詳細については後述する。

10

【0177】

例えば、表示制御部 130 は、所定条件を満足するゲームデータが関連付けられている選択肢の表示態様を、所定条件を満足しないゲームデータが関連付けられている選択肢の表示態様と異ならせる。ここで、「選択肢の表示態様」とは、例えば、選択肢の表示色、表示サイズ、表示位置、形状、書体、エフェクトの有無、又は、表示オブジェクトの関連付けの有無等である。

【0178】

また例えば、表示制御部 130 は、所定条件を満足するゲームデータが関連付けられている選択肢に所定のエフェクト（例えば光らせる等）を施し、所定条件を満足しないゲームデータが関連付けられている選択肢に関連付けて当該エフェクトを施さないようにしてもよい。

20

【0179】

また例えば、表示制御部 130 は、所定条件を満足するゲームデータが関連付けられている選択肢に関連付けて所定の表示オブジェクト（例えば星形マーク等）を表示し、所定条件を満足しないゲームデータが関連付けられている選択肢に関連付けて当該表示オブジェクトを表示しないようにしてもよい。

【0180】

先述の野球ゲームの例では、特別練習モード条件が上記の「所定条件」の一例に相当する。表示制御部 130 は、練習コマンド画像 G300 において、特別練習モード条件が満足されている練習項目と、特別練習モード条件が満足されていない練習項目とを区別して表示する。具体的には、表示制御部 130 は、複数の練習項目のうちの、特別練習モード条件が満足されている練習項目のみに関連付けてパーツ P319 を表示する。

30

【0181】

[3-4. 受付部 140] 受付部 140 は、複数の選択肢のうちから選択を受け付ける。

【0182】

「複数の選択肢のうちから選択を受け付ける」とは、複数の選択肢のうちからいずれかを選択するための選択操作を受け付けることである。または、「複数の選択肢のうちから選択を受け付ける」とは、複数の選択肢のうちのいずれかが選択されたことを示す選択データを受け取ることであってもよい。複数の選択肢のうちからいずれか一つを選択することのみを許容してもよいし、複数の選択肢のうちから複数の選択肢を選択することを許容してもよい。

40

【0183】

先述の野球ゲームの例では、受付部 140 は、練習コマンド画像 G300 のパーツ P311 ~ P316 のうちから選択を受け付ける。すなわち、受付部 140 は、複数の練習項目のうちから、主人公キャラクタに行わせる練習項目の選択を受け付ける。

【0184】

[3-5. 第1実行部 150 と第2実行部 160] 第1実行部 150 は、複数の選択肢のうちから選択された選択肢に関連付けられたゲームデータが所定条件を満足しない場合に、第1ゲーム処理を実行する。第2実行部 160 は、複数の選択肢のうちから選択され

50

た選択肢に関連付けられたゲームデータが所定条件を満足する場合に、第1ゲーム処理よりもユーザにとって有利な第2ゲーム処理を実行する。

【0185】

例えば、第1実行部150は、選択された選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータが所定条件を満足しない場合に、第1ゲーム処理を実行し、第2実行部160は、選択された選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータが所定条件を満足する場合に、第2ゲーム処理を実行する。

【0186】

[3-5-1]「ゲーム処理」とは、ゲームにおいて実行される処理である。例えば、ゲーム上の効果を生じさせる効果発生処理が「ゲーム処理」の一例に相当する。「ゲーム上の効果」とは、ゲームにおいて発生する効果である。「ゲーム上の効果」としては、ゲームの内容に応じて様々な内容の効果を設定することができる。

10

【0187】

例えば、下記が「ゲーム上の効果」の一例に相当する。

(1) ゲームパラメータを変化させること

(2) ゲームオブジェクトをユーザに付与すること(ゲームオブジェクトをユーザ識別情報に関連付けること)、又はゲームオブジェクトをユーザから没収すること(ゲームオブジェクトとユーザ識別情報と関連付けを取り除くこと)

(3) ゲームの状態を特定の状態にすること

【0188】

「ゲームの状態を特定の状態にする」とは、例えば、ゲームの状態をユーザにとって有利な状態にすること、又はゲームの状態をユーザにとって不利な状態にすること等である。

20

【0189】

「ゲーム処理」は、ユーザにとって有利なゲーム処理であってもよいし、ユーザにとって不利なゲーム処理であってもよい。

【0190】

「ユーザにとって有利なゲーム処理」とは、ゲーム処理の実行によって、ゲームにおける目標の達成を目指す上でユーザにとって有利となるようなゲーム処理である。

【0191】

例えば、「目標」としては、特定のゲームパラメータを高める(又は下げる)こと、特定のゲームアイテムを入手すること、高得点を得ること、又は、敵を倒すこと等の目標がゲームの内容に合わせて設定される。例えば、ユーザがゲームキャラクタを育成するゲームや、ユーザがゲームカード又はゲームアイテムを強化するゲームの場合、ゲームキャラクタ、ゲームカード、又はゲームアイテムの性能を示す性能パラメータを高めることが「目標」に相当する。また例えば、ユーザがゲームキャラクタとの親密度を高めることを目指すゲームの場合、ゲームキャラクタとの親密度を示す親密度パラメータを高めることが「目標」に相当する。

30

【0192】

例えば、ユーザにとって有利な効果を生じさせる効果発生処理が「ユーザによって有利なゲーム処理」の一例に相当する。「ユーザにとって有利な効果」とは、ゲームにおける目標の達成を目指す上でユーザにとって有利となる効果である。すなわち、目標を達成し易くなるような効果である。

40

【0193】

例えば、特定のゲームパラメータXを高めることが「目標」である場合、ゲームパラメータXを上昇させること、ゲームパラメータXを上昇させるためのゲームオブジェクトを付与すること、ゲームパラメータXが上昇し易い(又は下降し難い)状態にすること(例えば、ゲームパラメータXの上昇率を通常よりも高く設定すること、ゲームパラメータXを上昇させるために満足されるべき条件を緩和すること、又は、ゲームパラメータXを上昇させるのに役立つゲームイベントの発生確率を高めること等)が、「ユーザにとって有利な効果」の一例に相当する。

50

【 0 1 9 4 】

例えば、ユーザが対戦相手と対戦するゲームの場合、対戦に勝利することが「目標」に相当し、ユーザのゲームキャラクタ又はゲームキャラクタグループ（チーム等）のパラメータ（能力等）を上昇させることや、対戦相手のゲームキャラクタ又はゲームキャラクタグループ（チーム）のパラメータ（能力等）を低下させることが「ユーザによって有利な効果」の一例に相当する。その他、ゲームの難易度を下げることが「ユーザによって有利な効果」の一例に相当する。

【 0 1 9 5 】

「ユーザにとって不利なゲーム処理」とは、ゲーム処理の実行によって、ゲームにおける目標の達成を目指す上でユーザにとって不利となるようなゲーム処理である。

10

【 0 1 9 6 】

例えば、ユーザにとって不利な効果が発生させる効果発生処理が「ユーザによって不利なゲーム処理」の一例に相当する。「ユーザにとって不利な効果」とは、ゲームにおける目標の達成を目指す上でユーザにとって不利となる効果である。すなわち、目標を達成し難くなるような効果である。

【 0 1 9 7 】

例えば、特定のゲームパラメータXを高めることが「目標」である場合、ゲームパラメータXを下降させること、ゲームパラメータXが上昇し難い（又は下降し易い）状態にすること（例えば、ゲームパラメータXの上昇率を通常よりも低く設定すること、ゲームパラメータXを上昇させるために満足されるべき条件を厳しくすること、又は、ゲームパラメータXの上昇を妨害するゲームイベントの発生確率を高めること等）が、「ユーザにとって不利な効果」の一例に相当する。

20

【 0 1 9 8 】

例えば、ユーザが対戦相手と対戦するゲームの場合、対戦に勝利することが「目標」に相当し、ユーザのゲームキャラクタ又はゲームキャラクタグループ（チーム等）のパラメータ（能力等）を低下させることや、対戦相手のゲームキャラクタ又はゲームキャラクタグループ（チーム）のパラメータ（能力等）を上昇させることが「ユーザによって不利な効果」の一例に相当する。その他、ゲームの難易度を上げることが「ユーザによって不利な効果」の一例に相当する。

【 0 1 9 9 】

30

[3 - 5 - 2] 「第1ゲーム処理」とは、例えば、複数の選択肢のうちから選択肢が選択された場合に、当該選択された選択肢に対応するゲーム処理として通常実行されるゲーム処理である。「選択された選択肢に対応するゲーム処理」とは、選択された選択肢に対応する内容のゲーム処理である。言い換えれば、「選択された選択肢に対応するゲーム処理」とは、当該選択肢の選択に応じて実行されるべきゲーム処理である。「第1ゲーム処理」は、例えば、ユーザにとって有利なゲーム処理である。なお、「ユーザにとって有利な処理」についてはすでに説明済みであるため、ここでは説明を省略する。

【 0 2 0 0 】

「第2ゲーム処理」とは、例えば、複数の選択肢のうちから選択肢が選択された場合に、当該選択された選択肢に対応するゲーム処理として実行されるゲーム処理である。「第2ゲーム処理」は、「第1ゲーム処理」よりもユーザにとって有利なゲーム処理である。

40

【 0 2 0 1 】

例えば、「第2ゲーム処理」は、「第1ゲーム処理」よりもユーザにとっての有利の程度が大きい効果が発生させるゲーム処理である。すなわち、例えば、「第2ゲーム処理」が実行されることによって発生するユーザによって有利な効果の程度は、「第1ゲーム処理」が実行されることによって発生するユーザによって有利な効果の程度よりも大きい。

【 0 2 0 2 】

また例えば、「第2ゲーム処理」は、「第1ゲーム処理」よりもユーザにとって有利な種類の効果が発生させるゲーム処理である。すなわち、「第2ゲーム処理」が実行されることによって発生する効果は、「第1ゲーム処理」が実行されることによって発生する効

50

果の種類よりもユーザにとって有利な種類の効果である。

【0203】

また例えば、「第2ゲーム処理」は、「第1ゲーム処理」よりも多くの種類のユーザにとって有利な効果を生じさせるゲーム処理である。すなわち、「第2ゲーム処理」が実行されることによって発生する効果の種類数は、「第1ゲーム処理」が実行されることによって発生する効果の種類数よりも多い。

【0204】

先述の野球ゲームの例では、通常練習モードの練習処理が「第1ゲーム処理」の一例に相当する。すなわち、通常練習モードで主人公キャラクターの経験点を増加させる処理が「第1ゲーム処理」の一例に相当する。

10

【0205】

また、特別練習モードの練習処理が「第2ゲーム処理」の一例に相当する。すなわち、特別練習モードで主人公キャラクターの経験点を増加させる処理が「第2ゲーム処理」の一例に相当する。つまり、主人公キャラクターの経験点を通常練習モード時よりも多く増加させる処理が「第2ゲーム処理」の一例に相当する。

【0206】

[3-5-3]「所定条件」とは、選択肢に関連付けられたゲームデータに関する条件（ゲームデータ条件）である。言い換えれば、「所定条件」とは、選択肢に対応するゲーム処理として、第2ゲーム処理が実行されるために、選択肢に関連付けられたゲームデータによって満足される必要のある条件である。「所定条件」としては、選択肢に関連付けられるゲームデータの内容（種類）や、ゲームの内容等を考慮して、各種条件が設定される。

20

【0207】

例えば、選択肢に関連付けられたゲームデータが1又は複数のゲームパラメータを含む場合、当該1又は複数のゲームパラメータに関する条件が「所定条件」として設定される。具体的には、例えば、選択肢に関連付けられたゲームパラメータのすべてが所定状態であるか否かの条件、又は、選択肢に関連付けられたゲームパラメータのうちの所定数以上のゲームパラメータが所定状態であるか否かの条件が「所定条件」として設定される。

【0208】

例えば、1又は複数のゲームオブジェクトが選択肢に関連付けられる場合、当該1又は複数のゲームオブジェクトに関する条件が「所定条件」として設定される。具体的には、例えば、選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのすべてが所定状態であるか否かの条件、又は、選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのうちの所定数以上のゲームオブジェクトが所定状態であるか否かの条件が「所定条件」として設定される。

30

【0209】

この場合、「所定状態」とは、例えば下記のような状態である。

- (1) 精神状態パラメータが所定の基準以上である状態（やる気が最高の状態等）
- (2) 身体状態パラメータが所定の基準以上である状態（体力が最高の状態等）
- (3) 性能パラメータが所定の基準以上である状態（性能が高い状態等）
- (4) 親密度パラメータが所定の基準以上である状態（親密度が最高の状態等）

40

【0210】

なお、「所定状態」とは、例えば下記のような状態であってもよい。

- (1) 精神状態パラメータが所定の基準以下である状態
- (2) 身体状態パラメータが所定の基準以下である状態
- (3) 性能パラメータが所定の基準以下である状態
- (4) 親密度パラメータが所定の基準以下である状態

【0211】

先述の野球ゲームの例では、特別練習モード条件が上記の「所定条件」の一例に相当する。やる気パラメータが「絶好調(5)」である状態が上記の「所定状態」の一例に相当する。

50

【 0 2 1 2 】

[3 - 5 - 4] 先述の野球ゲームの例では、実行対象として選択された練習項目に割り当てられたチームメイトキャラクタが特別練習モード条件（上記条件 B , C ）を満足しない場合、第 1 実行部 1 5 0 は通常練習モードの練習処理を実行する。なお、主人公キャラクタが特別練習モード条件（上記条件 A ）を満足しない場合にも、第 1 実行部 1 5 0 は通常練習モードの練習処理を実行する。

【 0 2 1 3 】

一方、主人公キャラクタと、実行対象として選択された練習項目に割り当てられたチームメイトキャラクタとが特別練習モード条件を満足する場合、第 2 実行部 1 6 0 は特別練習モードの練習処理を実行する。

10

【 0 2 1 4 】

[3 - 6 . 変化部 1 7 0] 1 又は複数のゲームオブジェクトが選択肢に関連付けられる場合、変化部 1 7 0 は、第 1 ゲーム処理又は第 2 ゲーム処理の実行に応じて、複数の選択肢のうちから選択された選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータと、選択された選択肢以外の選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータとの少なくとも一方を変化させる。

【 0 2 1 5 】

「第 1 ゲーム処理又は第 2 ゲーム処理の実行に応じて、パラメータを変化させる」とは、第 1 ゲーム処理又は第 2 ゲーム処理が実行された場合に、パラメータを変化させることである。「第 1 ゲーム処理又は第 2 ゲーム処理の実行に応じて、パラメータを変化させる」とは、第 1 ゲーム処理又は第 2 ゲーム処理が実行された後、直ちに、パラメータの変化処理を実行してもよいし、第 1 ゲーム処理又は第 2 ゲーム処理が実行された後、所定の実行条件が満足されるのを待って、パラメータの変化処理を実行することであってもよい。

20

【 0 2 1 6 】

または、「第 1 ゲーム処理又は第 2 ゲーム処理の実行に応じて、パラメータを変化させる」とは、第 1 ゲーム処理又は第 2 ゲーム処理が実行されることが確定した場合（例えば、複数の選択肢のうちから選択肢が選択された場合）に、パラメータの変化処理を実行することであってもよい。すなわち、第 1 ゲーム処理又は第 2 ゲーム処理を実行することが確定した後（例えば、複数の選択肢のうちから選択肢が選択された後）、実際に第 1 ゲーム処理又は第 2 ゲーム処理が実行される前に、パラメータの変化処理を実行してもよい。または、第 1 ゲーム処理又は第 2 ゲーム処理が実行されることが確定した後、第 1 ゲーム処理又は第 2 ゲーム処理を実行している間に、並行して、パラメータの変化処理を実行してもよい。

30

【 0 2 1 7 】

「選択された選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータと、選択された選択肢以外の選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータとの少なくとも一方を変化させる」とは、例えば、選択された選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータに対して第 1 の変化を与え、選択された選択肢以外の選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータに対して、第 1 の変化とは異なる種類の第 2 の変化（例えば第 1 の変化とは逆の種類の変化）を与えることである。例えば、「第 1 の変化」は、所定条件が満足され易くなるようにパラメータを変化させることであり、「第 2 の変化」は、所定条件が満足され難くなるようにパラメータを変化させることである。ここでの「所定条件」は、第 1 実行部 1 5 0 及び第 2 実行部 1 6 0 の説明において説明した「所定条件」と同じである。

40

【 0 2 1 8 】

なお、「選択された選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータと、選択された選択肢以外の選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータとの少なくとも一方を変化させる」とは、選択された選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータのみを変化させ、選択された選択肢以外の選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータを変化させないような態様も含む。

50

【 0 2 1 9 】

また、「選択された選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータと、選択された選択肢以外の選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータとの少なくとも一方を変化させる」とは、選択された選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータを変化させず、選択された選択肢以外の選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータのみを変化させるような態様も含む。

【 0 2 2 0 】

選択された選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトが複数存在する場合、それらすべてのゲームオブジェクトのパラメータを変化させるようにしてもよいし、それらのゲームオブジェクトのうちから選出されたゲームオブジェクトのみのパラメータを変化させるようにしてもよい。なお、後者の場合のゲームオブジェクトの選出は、確率情報に基づいて行われてもよいし（乱数に基づいてランダムに行われてもよいし）、所定の選出規則に基づいて行われてもよい。

10

【 0 2 2 1 】

また、選択された選択肢以外の選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトが複数存在する場合、それらすべてのゲームオブジェクトのパラメータを変化させるようにしてもよいし、それらのゲームオブジェクトのうちから選出されたゲームオブジェクトのみのパラメータを変化させるようにしてもよい。なお、後者の場合のゲームオブジェクトの選出は、確率情報に基づいて行われてもよいし（乱数に基づいてランダムに行われてもよいし）、所定の選出規則に基づいて行われてもよい。

20

【 0 2 2 2 】

例えば、選択された選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトに関しては、それらのすべてのゲームオブジェクトのパラメータを変化させるようにし、選択された選択肢以外の選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトに関しては、それらのゲームオブジェクトのうちから選出されたゲームオブジェクトのみのパラメータを変化させるようにしてもよい。

【 0 2 2 3 】

または、選択された選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトに関しては、それらのゲームオブジェクトのうちから選出されたゲームオブジェクトのみのパラメータを変化させ、選択された選択肢以外の選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトに関しては、それらのすべてのゲームオブジェクトのパラメータを変化させるようにしてもよい。

30

【 0 2 2 4 】

変化部 1 7 0 は第 1 変化部 1 7 1 と第 2 変化部 1 7 2 との少なくとも一方を含む。第 1 変化部 1 7 1 は、選択された選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータを、所定条件が満足され易くなるように変化させる。第 2 変化部 1 7 2 は、選択された選択肢以外の選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータを、所定条件が満足され難くなるように変化させる。ここでの「所定条件」は、第 1 実行部 1 5 0 及び第 2 実行部 1 6 0 の説明において説明した「所定条件」と同じである。

【 0 2 2 5 】

「所定条件が満足され易くなるようにゲームオブジェクトのパラメータを変化させる」とは、所定条件が満足され易くなるようにゲームオブジェクトのパラメータを増加又は減少させることである。例えば、ゲームオブジェクトのパラメータが所定状態である場合が「所定条件が満足された場合」に相当するような態様では、ゲームオブジェクトのパラメータを所定状態に近づくように更新することが「所定条件が満足され易くなるようにゲームオブジェクトのパラメータを変化させる」ことに相当する。具体的には、例えば、ゲームオブジェクトの精神状態パラメータが所定基準以上である場合が「所定条件が満足された場合」に相当するような態様では、ゲームオブジェクトの精神状態パラメータを増加することが「所定条件が満足され易くなるようにゲームオブジェクトのパラメータを変化させる」ことに相当する。先述の野球ゲームの例では、チームメイトキャラクタのやる気パラメータを上げることが「所定条件が満足され易くなるようにゲームオブジェクトのパラ

40

50

メータを変化させる」の一例に相当する。

【 0 2 2 6 】

「所定条件が満足され難くなるようにゲームオブジェクトのパラメータを変化させる」とは、所定条件が満足され難くなるようにゲームオブジェクトのパラメータを増加又は減少させることである。例えば、ゲームオブジェクトのパラメータが所定状態である場合が「所定条件が満足された場合」に相当するような態様では、ゲームオブジェクトのパラメータを所定状態から離れるように更新することが「所定条件が満足され難くなるようにゲームオブジェクトのパラメータを変化させる」ことに相当する。具体的には、例えば、ゲームオブジェクトの精神状態パラメータが所定基準以上である場合が「所定条件が満足された場合」に相当するような態様では、ゲームオブジェクトの精神状態パラメータを減少させることが「所定条件が満足され難くなるようにゲームオブジェクトのパラメータを変化させる」ことに相当する。先述の野球ゲームの例では、チームメイトキャラクタのやる気パラメータを下げるのが「所定条件が満足され難くなるようにゲームオブジェクトのパラメータを変化させる」の一例に相当する。

10

【 0 2 2 7 】

先述の野球ゲームの例では、第 1 変化部 1 7 1 は、実行対象として選択された練習項目に割り当てられたすべてのチームメイトキャラクタのやる気パラメータを 1 ポイント上げる。第 2 変化部 1 7 2 は、実行対象として選択された練習項目以外の練習項目に割り当てられたすべてのチームメイトキャラクタのうちから確率情報に基づいて（ランダムに）選出されたチームメイトキャラクタのやる気パラメータを 1 ポイント下げる。

20

【 0 2 2 8 】

[3 - 7 . 第 3 実行部 1 8 0] 第 3 実行部 1 8 0 は、ユーザにとって不利な第 3 ゲーム処理を実行する。なお、「ユーザにとって不利な処理」についてはすでに説明済みであるため、ここでは説明を省略する。

【 0 2 2 9 】

例えば、第 3 実行部 1 8 0 は、確率情報に基づいて、第 3 ゲーム処理を実行する。すなわち、第 3 実行部 1 8 0 は、確率情報に基づく確率で、第 3 ゲーム処理を実行する。例えば、第 3 実行部 1 8 0 は、確率情報に基づいて、第 3 ゲーム処理を実行するか否かを決定し、第 3 ゲーム処理を実行すると決定された場合に第 3 ゲーム処理を実行する。

【 0 2 3 0 】

30

また例えば、第 3 実行部 1 8 0 は、ユーザのゲーム操作に応じて、第 3 ゲーム処理を実行してもよい。ここでの「ゲーム操作」には、複数の選択肢のうちから選択する操作を含んでもよい。すなわち、第 3 実行部 1 8 0 は、選択された選択肢に対応するゲーム処理として、第 3 ゲーム処理を実行してもよい。つまり、選択された選択肢に関連付けられたゲームデータが所定条件を満足しない場合に、第 3 実行部 1 8 0 は、選択された選択肢に対応するゲーム処理として、第 3 ゲーム処理を実行してもよい。この場合、選択された選択肢に対応するゲーム処理として、第 1 ゲーム処理と第 3 ゲーム処理との両方が実行されてもよい。

【 0 2 3 1 】

先述の野球ゲームの例では、図 1 0 に示した例のような不利処理が「第 3 ゲーム処理」の一例に相当する。すなわち、第 3 実行部 1 8 0 は、図 1 0 に示した例のような不利処理を実行する。

40

【 0 2 3 2 】

[3 - 8 . 取得部 1 9 0 と表示制御部 1 3 0] 取得部 1 9 0 は、第 3 ゲーム処理の実行履歴に関する実行履歴情報を取得する。例えば、実行履歴情報が第 3 ゲーム処理の実行に応じて変化する数値情報を含む場合、表示制御部 1 3 0 は、数値情報の変化に応じて変化する表示オブジェクトを表示部 1 5 に表示するための制御を行う。表示制御部 1 3 0 は、数値情報が所定値に向けて変化するのに応じて、表示オブジェクトの状態を所定状態に向けて変化させるための制御を行う。

【 0 2 3 3 】

50

〔 3 - 8 - 1 〕 「実行履歴情報」とは、所与の時点から現時点までの期間内における第 3 ゲーム処理の実行履歴に関する情報である。「所与の時点」とは、例えば、ゲームを起動した時点、又は、ユーザがゲームのプレイを開始した時点である。シナリオが進行するようなゲームの場合であれば、シナリオが開始された時点が「所与の時点」の一例に相当する。また、複数のパートから構成されるゲームの場合であれば、現在のパートの開始時点が「所与の時点」の一例に相当する。なお、現時点から所定時間前の時点も「所与の時点」の一例に相当し得る。

【 0 2 3 4 】

なお、「実行履歴情報」とは、ゲームで実行され得る、ユーザにとって不利なゲーム処理のうちの、特定のゲーム処理の実行履歴に関する情報であってもよい。また、「実行履歴情報」とは、ゲームで実行され得る、ユーザにとって不利なゲーム処理のすべての実行履歴に関する情報であってもよい。

10

【 0 2 3 5 】

例えば、「実行履歴情報」とは、第 3 ゲーム処理の実行に応じて変化する数値情報である。「実行履歴情報」とは、第 3 ゲーム処理の実行回数又は実行頻度等を示す情報であってもよい。

【 0 2 3 6 】

「第 3 ゲーム処理の実行に応じて変化する数値情報」とは、例えば、第 3 ゲーム処理が実行されるごとに増加される数値情報である。具体的には、当該「数値情報」とは、例えば、第 3 ゲーム処理が実行されるごとに所定量ずつ増加される数値情報である。または、当該「数値情報」とは、第 3 ゲーム処理が実行されるごとに、当該第 3 ゲーム処理によって生じる、ユーザにとっての不利の程度に対応する量だけ増加される数値情報であってもよい。なお、この場合、当該「数値情報」は、ユーザにとって有利な第 1 ゲーム処理が実行された場合に減少されてもよい。具体的には、当該「数値情報」は、第 1 ゲーム処理が実行されるごとに所定量ずつ減少されてもよい。または、当該「数値情報」は、第 1 ゲーム処理が実行されるごとに、当該第 1 ゲーム処理によって生じる、ユーザにとっての有利の程度に対応する量だけ減少されてもよい。

20

【 0 2 3 7 】

または、「第 3 ゲーム処理の実行に応じて変化する数値情報」とは、例えば、第 3 ゲーム処理が実行されるごとに減少される数値情報であってもよい。具体的には、当該「数値情報」とは、例えば、第 3 ゲーム処理が実行されるごとに所定量ずつ減少される数値情報である。または、当該「数値情報」とは、第 3 ゲーム処理が実行されるごとに、当該第 3 ゲーム処理によって生じる、ユーザにとっての不利の程度に対応する量だけ減少される数値情報であってもよい。なお、この場合、当該「数値情報」は、ユーザにとって有利な第 1 ゲーム処理が実行された場合に増加されてもよい。具体的には、当該「数値情報」は、第 1 ゲーム処理が実行されるごとに所定量ずつ増加されてもよい。または、当該「数値情報」は、第 1 ゲーム処理が実行されるごとに、当該第 1 ゲーム処理によって生じる、ユーザにとっての有利の程度に対応する量だけ増加されてもよい。

30

【 0 2 3 8 】

また例えば、「実行履歴情報」とは、第 3 ゲーム処理の実行履歴が所定条件を満足したか否かを示す情報であってもよい。具体的には、「実行履歴情報」とは、例えば、第 3 ゲーム処理の実行回数又は実行頻度が所定の閾値以上になったか否かを示す情報であってもよい。ここでの「所定条件」は、第 3 ゲーム処理の実行履歴に関する条件（実行履歴条件）である。

40

【 0 2 3 9 】

「実行履歴情報を取得する」とは、例えば、第 3 ゲーム処理が実行された場合に実行履歴情報を更新することによって、実行履歴情報を取得することであってもよい。または、「実行履歴情報を取得する」とは、第 3 ゲーム処理が実行されたか否かを判定（監視）し、その判定結果に基づいて、実行履歴情報を取得（生成）することであってもよいし、他の装置で取得（生成）された実行履歴情報を通信部を介して取得（受信）することであっ

50

てもよい。

【0240】

先述の野球ゲームの例では、特別イベントポイントが上記の「実行履歴情報」や「数値情報」の一例に相当する。取得部190は、図10に示した例のような不利処理が実行された場合に、当該実行された不利処理に対応する増加量分、特別イベントポイントを増加させる。

【0241】

[3-8-2]「表示オブジェクト」とは、表示部15に表示される対象である。「表示オブジェクト」とは、表示部15に表示される画像に含まれる要素ということもできる。例えば、画像又はテキスト等が「表示オブジェクト」の一例に相当する。

10

【0242】

「数値情報の変化に応じて変化する表示オブジェクト」とは、数値情報の変化に応じて状態が変化する表示オブジェクトである。「表示オブジェクトの状態」とは、例えば、表示オブジェクトの表示内容、表示位置、長さ、大きさ（面積）、形状、色、又はぼかし度等である。

【0243】

例えば、「数値情報の変化に応じて変化する表示オブジェクト」は、数値情報が増加するのに応じて、位置又は大きさ等が変化する表示オブジェクトである。または、「数値情報の変化に応じて変化する表示オブジェクト」は、例えば、数値情報が減少するのに応じて、位置又は大きさ等が変化する表示オブジェクトであってもよい。

20

【0244】

例えば、現在の数値自体を表示内容とする表示オブジェクトが「数値情報の変化に応じて変化する表示オブジェクト」の一例に相当する。また例えば、数値情報の増加に応じて伸びるゲージ（又は数値情報の減少に応じて縮むゲージ）が「数値情報の変化に応じて変化する表示オブジェクト」の一例に相当する。また例えば、数値情報の増加に応じて拡大する画像（又は数値情報の減少に応じて縮小する画像）が「数値情報の変化に応じて変化する表示オブジェクト」の一例に相当する。具体的には、例えば、数値情報の増加に応じて拡大する円形画像（又は数値情報の減少に応じて縮小する円形画像）が「数値情報の変化に応じて変化する表示オブジェクト」の一例に相当する。

【0245】

30

なお、「数値情報の変化に応じて状態が変化する表示オブジェクト」は、数値情報の変化に応じて段階的に状態が変化する表示オブジェクトであってもよい。例えば、ユーザによって視認可能な複数の区画を含むゲージ画像であって、数値情報が第1番目の区画に対応する数値範囲に含まれている場合に第1番目の区画までゲージが伸び、数値情報が第2番目の区画に対応する数値範囲に含まれている場合に第1番目の区画及び第2番目の区画までゲージが伸び、数値情報が第n番目の区画に対応する数値範囲に含まれている場合に第1～n番目の区画までゲージが伸びるといったようなゲージ画像も「数値情報の変化に応じて状態が変化する表示オブジェクト」の一例に相当する。

【0246】

「表示オブジェクトを表示手段に表示するための制御」とは、表示オブジェクトを含む画像を生成し、当該画像を表示部15に表示させることである。または、上記「制御」は、表示オブジェクトを含む画像を表示するためのデータを他の装置に送信し、表示オブジェクトを含む画像を当該他の装置の表示部に表示させることであってもよい。なお、「表示オブジェクトを含む画像を表示するためのデータ」とは、表示オブジェクトを含む画像自体を示すデータであってもよいし、表示オブジェクトを含む画像を生成するためのデータであってもよい。

40

【0247】

「数値情報が所定値に向けて変化するのに応じて、表示オブジェクトの状態を所定状態に向けて変化させるための制御」とは、例えば、数値情報が初期値から所定値に向けて徐々に増加するのに伴って、表示オブジェクトの状態を初期状態から所定状態へと徐々に変

50

化させ、数値情報が所定値になった時点で表示オブジェクトの状態が所定状態になるようするための制御である。

【 0 2 4 8 】

具体的には、例えば、表示制御部 1 3 0 は、数値情報が初期値から所定値に向けて徐々に増加するのに伴って、表示オブジェクトの長さを初期値（零）から所定値へと徐々に伸張させ、数値情報が所定値まで増加された時点で表示オブジェクトの長さが所定値になるようするための制御を行う。または、表示制御部 1 3 0 は、数値情報が初期値から所定値に向けて徐々に増加するのに伴って、表示オブジェクトの位置を初期位置から所定位置へと徐々に移動させ、数値情報が所定値になった時点で表示オブジェクトの位置が所定位置になるようするための制御である。

10

【 0 2 4 9 】

また、「数値情報が所定値に向けて変化するのに応じて、表示オブジェクトの状態を所定状態に向けて変化させるための制御」とは、数値情報が初期値から所定値に向けて徐々に減少するのに伴って、表示オブジェクトの状態を初期状態から所定状態へと徐々に変化させ、数値情報が所定値まで減少された時点で表示オブジェクトの状態が所定状態になるようするための制御であってもよい。

【 0 2 5 0 】

先述の野球ゲームの例では、メインコマンド画像 G 2 0 0 や練習コマンド画像 G 3 0 0 のパーツ P 2 6 0 が上記の「表示オブジェクト」の一例に相当する。表示制御部 1 3 0 は、パーツ P 2 6 0 を含むメインコマンド画像 G 2 0 0 又は練習コマンド画像 G 3 0 0 を表示部 1 5 に表示するための制御を行う。また、表示制御部 1 3 0 は、特別イベントポイントが初期値（零）から閾値に向けて徐々に増加するのに伴って、パーツ P 2 6 0 の伸張部 P 2 6 1 の長さを初期値（零）から最大長へと徐々に伸張させ、特別イベントポイントが閾値まで増加した時点で伸張部 P 2 6 1 の長さが最大長になるようするための制御を行う。

20

【 0 2 5 1 】

[3 - 9 . 第 2 設定部 1 2 0] 第 2 設定部 1 2 0 は、取得部 1 9 0 によって取得された実行履歴情報に基づき、第 1 設定部 1 1 0 の代わりに、複数の選択肢のうちの少なくとも一つの選択肢について、当該選択肢に関連付けるゲームデータを、所定条件が満足されるように設定する。例えば、第 2 設定部 1 2 0 は、実行履歴情報に基づき、所定期間にわたって、選択肢に関連付けるゲームデータを、所定条件が満足されるように設定する。

30

【 0 2 5 2 】

[3 - 9 - 1] 「第 1 設定手段の代わりに、複数の選択肢のうちの少なくとも一つの選択肢に関連付けられるゲームデータを設定する」とは、複数の選択肢のうちの少なくとも一つの選択肢に関連付けられるゲームデータの設定を、第 1 設定部 1 1 0 によって行わずに、第 2 設定部 1 2 0 によって行うことである。

【 0 2 5 3 】

「実行履歴情報に基づき、第 1 設定部 1 1 0 の代わりに、複数の選択肢のうちの少なくとも一つの選択肢に関連付けられるゲームデータを設定する」とは、例えば、実行履歴情報が所定条件を満足しない場合に、複数の選択肢のうちの少なくとも一つの選択肢に関連付けられるゲームデータの設定が第 1 設定手段によって行われるようにし、実行履歴情報が所定条件を満足する場合に、上記設定が、第 1 設定部 1 1 0 の代わりに、第 2 設定部 1 2 0 によって行われるようにすることである。

40

【 0 2 5 4 】

ここで、例えば、第 3 ゲーム処理の実行回数又は実行頻度を示す情報が「実行履歴情報」である態様では、第 3 ゲーム処理の実行回数又は実行頻度が所定値以上になった場合等が「実行履歴情報が所定条件を満足する場合」の一例に相当する。

【 0 2 5 5 】

また例えば、第 3 ゲーム処理の実行に応じて変化する数値情報が「実行履歴情報」である態様では、数値情報が所定値に達した場合が「実行履歴情報が所定条件を満足する場合」の一例に相当する。すなわち、この態様では、第 2 設定部 1 2 0 は、数値情報が所定値

50

に達した場合に、選択肢に関連付けるゲームデータを、所定条件が満足されるように設定する。なお、第3ゲーム処理の実行に応じて増加する数値情報の場合、「数値情報が所定値に達した場合」とは、数値情報が所定値まで増加されて所定値になった場合だけでなく、数値情報が所定値を超えた場合も含む。一方、第3ゲーム処理の実行に応じて減少する数値情報の場合、「数値情報が所定値に達した場合」とは、数値情報が所定値まで減少されて所定値になった場合だけでなく、数値情報が所定値未満になった場合も含む。

【0256】

また例えば、第3ゲーム処理の実行履歴が所定条件を満足したか否かを示す情報が「実行履歴情報」である態様では、所定条件が満足されたことを実行履歴情報が示す場合が「実行履歴情報が所定条件を満足する場合」に相当する。

10

【0257】

「複数の選択肢のうちの少なくとも一つの選択肢に関連付けられるゲームデータを、所定条件が満足されるように設定する」とは、ゲームデータが関連付けられるすべての選択肢について、選択肢に関連付けられるゲームデータを、所定条件が満足されるように設定することである。

【0258】

または、「複数の選択肢のうちの少なくとも一つの選択肢に関連付けられるゲームデータを、所定条件が満足されるように設定する」とは、ゲームデータが関連付けられる選択肢のうちから選出された一部の選択肢について、選択肢に関連付けられるゲームデータを、所定条件が満足されるように設定することであってもよい。この場合、一部の選択肢の以外の選択肢については、第1設定部110によって設定されるようにすればよい。また、この場合、上記設定の対象とする一部の選択肢は、ランダムに選出されてもよいし、所定の規則に基づいて選出されてもよい。

20

【0259】

「選択肢に関連付けられるゲームデータを、所定条件が満足されるように設定する」とは、選択肢に関連付けられたゲームデータが所定条件を満足した状態となるようにして、選択肢に関連付けられるゲームデータを設定することである。

【0260】

例えば、選択肢に関連付けられたゲームデータが1又は複数のゲームパラメータを含み、かつ、当該1又は複数のゲームパラメータに関する条件が「所定条件」として設定されている場合、第2設定部120は、当該1又は複数のゲームパラメータが所定条件を満足した状態となるようにして、選択肢に関連付けられるゲームデータ（ゲームパラメータ）を設定する。具体的には、例えば、選択肢に関連付けられたゲームパラメータのすべてが所定状態であるか否かの条件が「所定条件」として設定されている場合、第2設定部120は、選択肢に関連付けられたゲームパラメータのすべてが所定状態になるようにして、選択肢に関連付けられるゲームデータ（ゲームパラメータ）を設定する。

30

【0261】

また例えば、選択肢に関連付けられたゲームパラメータのうちの所定数以上のゲームパラメータが所定状態であるか否かの条件が「所定条件」として設定されている場合、第2設定部120は、選択肢に関連付けられたゲームパラメータのうちの所定数以上のゲームパラメータが所定状態になるようにして、選択肢に関連付けられるゲームデータ（ゲームパラメータ）を設定する。

40

【0262】

また例えば、1又は複数のゲームオブジェクトが選択肢に関連付けられ、当該1又は複数のゲームオブジェクトに関する条件が「所定条件」として設定されている場合、第2設定部120は、選択肢に関連付けられるゲームオブジェクトを、選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトによって所定条件が満足された状態になるように設定する。

【0263】

具体的には、ゲームオブジェクトのパラメータに関する条件が「所定条件」として設定されている場合、第2設定部120は、選択肢に関連付けるゲームオブジェクトを、当該

50

選択肢に関連付けるゲームオブジェクトのパラメータが所定条件が満足されるように設定する。例えば、第2設定部120は、選択肢に関連付けるゲームオブジェクトのパラメータを、所定条件が満足されるように設定する。また例えば、第2設定部120は、選択肢に関連付けるゲームオブジェクトとして、パラメータが所定条件を満足するゲームオブジェクトを選択する。

【0264】

または、選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのすべてが所定状態であるか否かの条件が「所定条件」として設定されている場合、第2設定部120は、選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのすべてが所定状態になるようにして、選択肢に関連付けられるゲームオブジェクトを設定する。

10

【0265】

あるいは、選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのうちの所定数以上のゲームオブジェクトが所定状態であるか否かの条件が「所定条件」として設定されている場合、第2設定部120は、選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのうちの所定数以上のゲームオブジェクトが所定状態になるようにして、選択肢に関連付けられるゲームオブジェクトを設定する。

【0266】

[3-9-2]「所定期間」とは、例えば、複数の選択肢のうちから選択を行う選択機会が繰り返しユーザに提供される態様の場合であれば、所定回数の選択機会が終了するまでの期間である。または、「所定期間」とは、所定時間が経過するまでの期間であってもよい。あるいは、「所定期間」とは、第2設定部120による設定が開始されてから（又は、第2設定部120による設定が行われ得る状態になってから）所定時間が経過するまでの期間であってもよい。または、「所定期間」とは、所定イベントが発生するまでの期間であってもよい。先述の野球ゲームの場合であれば、5ターンが「所定期間」の一例に相当する。

20

【0267】

[3-9-3]先述の野球ゲームの例では、第2設定部120は、特別イベントポイントが所定の閾値に達した場合に特別イベントを5ターンにわたって発生させる。

【0268】

特別イベントでは、第2設定部120は、第1設定部110の代わりに、少なくとも一つの練習項目について、特別練習モード条件（上記条件B，C）が満足されるようにして、当該練習項目に割り当てるチームメイトキャラクタを設定する。具体的には、第2設定部120は、すべてのチームメイトキャラクタのやる気パラメータを「絶好調（5）」に設定する。また、第2設定部120は、少なくとも一つの練習項目について、当該練習項目に2人以上のチームメイトキャラクタを関連付ける。また、第2設定部120は主人公キャラクタのやる気パラメータも「絶好調（5）」に設定する。このようにして、第2設定部120は、少なくとも一つの練習項目について、特別練習モード条件が満足された状態に設定する。なお、第2設定部120は、すべての練習項目について、特別練習モード条件が満足された状態に設定してもよい。

30

【0269】

[4.処理]次に、ゲームシステム1で実行される処理について説明する。

40

【0270】

[4-1]図17は、各ターンの開始時に実行される処理の一例を示す。例えば、ゲーム端末10（ゲーム制御装置の一例）の制御部11が図17に示す処理をプログラムに従って実行することによって、制御部11が第1設定部110、第2設定部120、及び表示制御部130として機能する。図17に示す各ステップの処理はデータ記憶部100に記憶されるデータに基づいて実行される。

【0271】

図17に示すように、制御部11は特別イベントの発生中であるか否かを判定する（S100）。すなわち、制御部11は育成状況データD104（発生フラグフィールド）を

50

参照し、特別イベントの発生フラグが「１」であるか否かを判定する。

【０２７２】

特別イベントの発生中であると判定された場合（Ｓ１００：Ｙｅｓ）、制御部１１は、主人公キャラクタ及びすべてのチームメイトキャラクタのやる気パラメータを「絶好調」に設定する（Ｓ１０２）。すなわち、制御部１１は育成状況データＤ１０４（やる気パラメータフィールド）にアクセスし、主人公キャラクタのやる気パラメータを「５」に設定する。また、制御部１１はゲームキャラクタデータＤ１０３（やる気パラメータフィールド）にアクセスし、すべてのチームメイトキャラクタのやる気パラメータを「５」に設定する。一方、特別イベントの発生中でないと判定された場合（Ｓ１００：Ｎｏ）、制御部１１はステップＳ１０２を実行せずに、後述のステップＳ１０４を実行する。

10

【０２７３】

ステップＳ１０２が実行された場合、又は、ステップＳ１００において特別イベントの発生中でないと判定された場合（Ｓ１００：Ｎｏ）、制御部１１は、各練習項目に割り当てるゲームキャラクタを決定する（Ｓ１０４）。例えば、制御部１１は、ゲームキャラクタデータＤ１０３に登録された各ゲームキャラクタについて、６つの練習項目（打撃、筋力、走塁、肩力、守備、メンタル練習）のうちのいずれかを確率情報に基づいて（ランダムに）選出し、選出された練習項目を、当該ゲームキャラクタを割り当てる先の練習項目として決定する。また、制御部１１は育成状況データＤ１０４（ゲームキャラクタフィールド）にアクセスし、決定結果を登録する。なお、特別イベントの発生中であると判定された場合、制御部１１は、各練習項目に２名以上のチームメイトキャラクタが割り当てられた状態となるようにし、各練習項目に割り当てるゲームキャラクタを決定してもよい。

20

【０２７４】

ステップＳ１０４の実行後、制御部１１は、６つの練習項目のうちに、特別練習モード条件が満足された状態の練習項目が存在しているか否かを判定する（Ｓ１０６）。この判定では、育成状況データＤ１０４（やる気パラメータフィールドやゲームキャラクタフィールド）や、ゲームキャラクタデータＤ１０３（やる気パラメータフィールド）が参照される。

【０２７５】

特別練習モード条件が満足された状態の練習項目が存在していると判定された場合（Ｓ１０６：Ｙｅｓ）、制御部１１は育成状況データＤ１０４（特別練習モードフラグフィールド）にアクセスし、特別練習モード条件が満足された状態の練習項目の特別練習モードフラグに「１」を設定し、特別練習モード条件が満足されていない状態の練習項目の特別練習モードフラグに「０」を設定する（Ｓ１０８）。

30

【０２７６】

一方、特別練習モード条件が満足された状態の練習項目が存在しないと判定された場合（Ｓ１０６：Ｎｏ）、制御部１１は育成状況データＤ１０４（特別練習モードフラグフィールド）にアクセスし、すべての練習項目の特別練習モードフラグに「０」を設定する（Ｓ１１０）。

【０２７７】

ステップＳ１０８又はＳ１１０の実行後、制御部１１はメインコマンド画像Ｇ２００を表示部１５に表示する（Ｓ１１２）。この場合、制御部１１は育成状況データＤ１０４を参照し、「特別イベント」フィールドに登録されている情報に基づいてパーツＰ２６０を表示する。

40

【０２７８】

[４－２]図１８は、メインコマンド画像Ｇ２００が表示部１５に表示されている場合に実行される処理の一例を示す。例えば、ゲーム端末１０（ゲーム制御装置の一例）の制御部１１が図１８に示す処理をプログラムに従って実行することによって、制御部１１が表示制御部１３０及び第３実行部１８０として機能する。図１８に示す各ステップの処理はデータ記憶部１００に記憶されるデータに基づいて実行される。

【０２７９】

50

図 18 に示すように、制御部 11 はいずれかのコマンドが選択されたか否かを監視する (S120)。なお、メインコマンド画像 G200 のパーツ P251 ~ P256 の各々が「コマンド」に相当する。

【0280】

いずれかのコマンドが選択されたと判定された場合 (S120: Yes)、制御部 11 は、選択されたコマンドが能力アップコマンドであるか否かを判定する (S122)。なお、パーツ P256 が「能力アップコマンド」に相当する。

【0281】

選択されたコマンドが能力アップコマンドである場合 (S122: Yes)、制御部 11 は能力向上画像 G500 を表示部 15 に表示する (S140)。一方、選択されたコマンドが能力アップコマンドでない場合 (S122: No)、制御部 11 は、選択されたコマンドが練習コマンドであるか否かを判定する (S124)。なお、パーツ P251 が「練習コマンド」に相当する。

【0282】

選択されたコマンドが練習コマンドである場合 (S124: Yes)、制御部 11 は練習コマンド画像 G300 を表示部 15 に表示する (S142)。一方、選択されたコマンドが練習コマンドでない場合 (S124: No)、制御部 11 は、選択されたコマンドに対応するゲーム処理を実行する (S126)。

【0283】

例えば、選択されたコマンドが休むコマンド (パーツ P252) である場合、制御部 11 は、主人公キャラクタの体力パラメータを増加させる処理を実行する。また例えば、選択されたコマンドが遊ぶコマンド (パーツ P254) である場合、制御部 11 は、主人公キャラクタのやる気パラメータを上げる処理を実行する。

【0284】

また例えば、選択されたコマンドがデートコマンド (パーツ P255) である場合、制御部 11 はデート処理を実行する。デート処理は、例えば、主人公キャラクタがデートが行う様子を示す画像を表示部 15 に表示する処理や、主人公キャラクタのやる気パラメータをデートの結果に基づいて上げる (又は下げる) 処理を含む。

【0285】

また例えば、選択されたコマンドが通院コマンド (パーツ P253) である場合、制御部 11 は通院処理を実行する。通院処理は、例えば、主人公キャラクタの病気又は怪我を完治させるか否かを確率情報に基づいて (ランダムに) 決定する処理や、主人公キャラクタの病気又は怪我を完治させると決定された場合に育成状況データ D104 の「怪我/病気」フィールドを更新する処理を含む。

【0286】

ステップ S126 では、上記のような処理に加えて、制御部 11 は、イベントキャラクタに関連するイベント、又は、シナリオに設定されたイベントを発生させる処理を実行する。例えば、制御部 11 は、イベントを発生する否かを確率情報に基づいて (ランダムに) 決定する。また例えば、制御部 11 は、イベントに対して設定された発生条件が満足されたか否かに基づいて、イベントを発生する否かを決定する。そして、イベントを発生させると決定された場合に制御部 11 は当該イベントを発生させ、イベントの結果に基づいて、主人公キャラクタの体力パラメータ、やる気パラメータ、又は経験点を更新する処理を実行する。この場合、主人公キャラクタの体力パラメータ等がユーザによって有利に更新される場合もあれば、ユーザによって不利に更新される場合もある。

【0287】

ステップ S126 の実行後、制御部 11 は、ステップ S126 の実行結果を示す実行結果画像を表示部 15 に表示する (S128)。例えば、ステップ S126 の実行によって主人公キャラクタ等のパラメータが変化した場合には、変化内容を示す実行結果画像が表示部 15 に表示される。

【0288】

10

20

30

40

50

ステップ S 1 2 8 の実行後、制御部 1 1 は特別イベントの発生中であるか否かを判定する (S 1 3 0)。ステップ S 1 3 0 はステップ S 1 0 0 と同様である。

【 0 2 8 9 】

特別イベントの発生中であると判定された場合 (S 1 3 0 : Y e s)、制御部 1 1 は育成状況データ D 1 0 4 (残りターン数フィールド) にアクセスし、特別イベントの残りターン数を 1 減少させる (S 1 3 2)。そして、制御部 1 1 は残りターン数が零になったか否かを判定する (S 1 3 4)。残りターン数が零になったと判定された場合 (S 1 3 4 : Y e s)、制御部 1 1 は特別イベントを終了させる (S 1 3 6)。すなわち、制御部 1 1 は育成状況データ D 1 0 4 (発生フラグフィールド) にアクセスし、特別イベントの発生フラグに「 0 」を設定する。

10

【 0 2 9 0 】

ステップ S 1 3 6 が実行された場合、ステップ S 1 3 0 において特別イベントの発生中でないと判定された場合 (S 1 3 0 : N o)、又は、ステップ S 1 3 4 において残りターン数が零になっていないと判定された場合 (S 1 3 4 : N o)、制御部 1 1 は次のターンの開始処理を実行する (S 1 3 8)。すなわち、制御部 1 1 は図 1 7 に示した処理を実行する。

【 0 2 9 1 】

[4 - 3] 図 1 8 のステップ S 1 2 6 では、図 1 0 に示した例のような不利処理が実行される場合がある。図 1 9 は、不利処理の実行に応じて実行される処理の一例を示す。図 1 9 に示す処理は不利処理が実行された後で実行されてもよいし、不利処理と並行して実行されてもよい。または、図 1 9 に示す処理は、不利処理を実行することが確定された後、不利処理が実行される前に実行されてもよい。例えば、ゲーム端末 1 0 (ゲーム制御装置の一例) の制御部 1 1 が図 1 9 に示す処理をプログラムに従って実行することによって、制御部 1 1 が取得部 1 9 0 として機能する。図 1 9 に示す各ステップの処理はデータ記憶部 1 0 0 に記憶されるデータに基づいて実行される。

20

【 0 2 9 2 】

図 1 9 に示すように、制御部 1 1 は特別イベントポイントの増加量を決定する (S 1 5 0)。すなわち、制御部 1 1 は不利処理データ D 1 0 2 を参照し、実行された不利処理に対応する増加量を取得する。そして、制御部 1 1 は特別イベントポイントを増加する (S 1 5 2)。すなわち、制御部 1 1 は育成状況データ D 1 0 4 (特別イベントポイントフィールド) にアクセスし、ステップ S 1 5 0 で取得された増加量を特別イベントポイントの現在値に加える。

30

【 0 2 9 3 】

ステップ S 1 5 2 の実行後、制御部 1 1 は特別イベントポイントが所定の閾値に達したか否かを判定する (S 1 5 4)。すなわち、制御部 1 1 は、閾値に対する特別イベントポイントの現在値の割合が 1 0 0 % になったか否かを判定する。

【 0 2 9 4 】

特別イベントポイントが閾値に達したと判定された場合 (S 1 5 4 : Y e s)、制御部 1 1 は特別イベントを発生させる (S 1 5 6)。すなわち、制御部 1 1 は育成状況データ D 1 0 4 (発生フラグや残りターン数フィールド) にアクセスし、特別イベントの発生フラグに「 1 」を設定し、残りターン数を「 5 」に設定する。また、制御部 1 1 は、特別イベントが発生したことを示す画像を表示部 1 5 に表示する。

40

【 0 2 9 5 】

なお、特別イベントの発生中に不利処理が実行された場合、図 1 9 に示す処理は実行されない。

【 0 2 9 6 】

[4 - 4] 図 2 0 A 及び図 2 0 B は、練習コマンド画像 G 3 0 0 が表示部 1 5 に表示されている状態で実行対象の練習項目が確定された場合に実行される処理の一例を示す。例えば、ゲーム端末 1 0 (ゲーム制御装置の一例) の制御部 1 1 が図 2 0 A , 2 0 B に示す処理をプログラムに従って実行することによって、制御部 1 1 が受付部 1 4 0、第 1 実行

50

部 1 5 0、第 2 実行部 1 6 0、変化部 1 7 0、及び第 3 実行部 1 8 0 として機能する。図 2 0 A 及び図 2 0 B に示す各ステップの処理はデータ記憶部 1 0 0 に記憶されるデータに基づいて実行される。

【 0 2 9 7 】

図 2 0 A に示すように、練習コマンド画像 G 3 0 0 が表示部 1 5 に表示されている場合、制御部 1 1 はいずれかの練習項目が実行対象として確定されたか否かを監視する (S 1 6 0)。例えば、練習コマンド画像 G 3 0 0 のパーツ P 3 1 1 ~ P 3 1 6 のいずれかが仮選択された状態でさらに当該パーツが選択された場合に、制御部 1 1 は、実行対象の練習項目が確定されたと判定する。

【 0 2 9 8 】

いずれかの練習項目が実行対象として確定された場合 (S 1 6 0 : Y e s)、制御部 1 1 は、実行対象の練習項目を特別練習モードで実行することが可能であるか否かを判定する (S 1 6 2)。すなわち、制御部 1 1 は育成状況データ D 1 0 4 (練習実行状況フィールド) を参照し、実行対象の練習項目の特別練習モードフラグが「 1 」であるか否かを判定する。

【 0 2 9 9 】

実行対象の練習項目を特別練習モードで実行することが可能でないと判定された場合 (S 1 6 2 : N o)、制御部 1 1 は育成状況データ D 1 0 4 (練習実行状況フィールド) に基づいて、実行対象の練習項目のレベルを取得する (S 1 6 4)。また、制御部 1 1 は練習効果データ D 1 0 1 に基づき、実行対象の練習項目と、ステップ S 1 6 4 で取得されたレベルとに対応する効果情報を取得する (S 1 6 6)。すなわち、制御部 1 1 は、実行対象の練習項目とステップ S 1 8 6 で取得されたレベルとの組み合わせに対応付けて登録されている、経験点の種類と増加量とを特定する。

【 0 3 0 0 】

また制御部 1 1 は、ステップ S 1 6 6 で取得された効果情報に基づいて、通常練習モードの練習処理を実行する (S 1 6 8)。すなわち、制御部 1 1 は育成状況データ D 1 0 4 (経験点フィールド) にアクセスし、5 種類の経験点 (筋力、敏捷、技術、変化球、及び精神ポイント) のうちの、ステップ S 1 6 6 で特定された種類の経験点を、ステップ S 1 6 6 で特定された増加量だけ増加させる。

【 0 3 0 1 】

以上に加えて、制御部 1 1 は育成状況データ D 1 0 4 (練習実行状況フィールド) にアクセスし、実行対象の練習項目の実行回数を 1 増加させ、当該実行回数が所定回数に達したら、当該練習項目のレベルを 1 段階上げる。また、制御部 1 1 は、練習の実行に応じて主人公キャラクタの体力パラメータを減少させるべく、育成状況データ D 1 0 4 (体力パラメータフィールド) にアクセスし、体力パラメータの値を減少させる。さらに、制御部 1 1 はゲームキャラクタデータ D 1 0 3 (評価フィールド) にアクセスし、主人公キャラクタに対するゲームキャラクタの評価を更新する。

【 0 3 0 2 】

なお、ステップ S 1 6 8 では、図 1 0 に示した例のような不利処理が実行される場合がある。この場合、不利処理の実行に応じて、図 1 9 に示した処理が実行される。

【 0 3 0 3 】

ステップ S 1 6 8 の実行後、制御部 1 1 はやる気パラメータの更新処理を実行する (S 1 7 0)。

【 0 3 0 4 】

例えば、制御部 1 1 は育成状況データ D 1 0 4 (やる気パラメータフィールド) にアクセスし、主人公キャラクタのやる気パラメータの値を 1 ポイント上げる。なお、主人公キャラクタのやる気パラメータの値がすでに「 5 」である場合には主人公キャラクタのやる気パラメータは更新されない。

【 0 3 0 5 】

また例えば、制御部 1 1 は育成状況データ D 1 0 4 (練習実行状況フィールド) に基づ

10

20

30

40

50

いて、実行対象の練習項目に割り当てられているチームメイトキャラクタを特定する。そして、制御部 11 はゲームキャラクタデータ D 1 0 3 (やる気パラメータフィールド) にアクセスし、特定されたチームメイトキャラクタのやる気パラメータの値を 1 ポイント上げる。やる気パラメータの値がすでに「5」であるチームメイトキャラクタに関しては、やる気パラメータは更新されない。

【0306】

また例えば、制御部 11 は育成状況データ D 1 0 4 (練習実行状況フィールド) に基づいて、実行対象の練習項目以外の練習項目に割り当てられるチームメイトキャラクタを特定する。また、制御部 11 は、特定された各チームメイトキャラクタについて、当該チームメイトキャラクタのやる気パラメータを下げるか否かを確率情報に基づいて(ランダムに)決定する。そして、制御部 11 はゲームキャラクタデータ D 1 0 3 (やる気パラメータフィールド) にアクセスし、やる気パラメータを下げると決定されたチームメイトキャラクタのやる気パラメータの値を 1 ポイント下げる。

10

【0307】

また、制御部 11 は他のゲーム処理を実行する(S 1 7 2)。例えば、制御部 11 は、イベントキャラクタに関連するイベント、又は、シナリオに設定されたイベントを発生させる処理を実行する。例えば、制御部 11 は、イベントを発生する否かを確率情報に基づいて(ランダムに)決定する。また例えば、制御部 11 は、イベントに対して設定された発生条件が満足されたか否かに基づいて、イベントを発生する否かを決定する。そして、イベントを発生させると決定された場合に制御部 11 は当該イベントを発生させ、イベントの結果に基づいて、主人公キャラクタの体力パラメータ、やる気パラメータ、又は経験点を更新する処理を実行する。この場合、主人公キャラクタの体力パラメータ等がユーザによって有利に更新される場合もあれば、ユーザによって不利に更新される場合もある。

20

【0308】

なお、ステップ S 1 7 2 では、図 1 0 に示した例のような不利処理が実行される場合がある。この場合、不利処理の実行に応じて、図 1 9 に示した処理が実行される。

【0309】

ステップ S 1 6 8 ~ S 1 7 2 の実行後、制御部 11 はステップ S 1 6 8 ~ S 1 7 2 の実行結果に基づいて、練習結果画像 G 4 0 0 を表示部 1 5 に表示する(S 1 7 4)。

【0310】

30

ステップ S 1 7 4 の実行後、制御部 11 は特別イベントの発生中であるか否かを判定する(S 1 7 6)。特別イベントの発生中であると判定された場合(S 1 7 6: Yes)、制御部 11 は育成状況データ D 1 0 4 (特別イベントフィールド) にアクセスし、特別イベントの残りターン数を 1 減少させる(S 1 7 8)。そして、制御部 11 は残りターン数が零になったか否かを判定する(S 1 8 0)。残りターン数が零になったと判定された場合(S 1 8 0: Yes)、制御部 11 は特別イベントを終了させる(S 1 8 2)。すなわち、制御部 11 は育成状況データ D 1 0 4 (特別イベントフィールド) にアクセスし、特別イベントの発生フラグに「0」を設定する。なお、ステップ S 1 7 6 ~ S 1 8 2 は図 1 8 のステップ S 1 3 0 ~ S 1 3 6 と同様である。

【0311】

40

ステップ S 1 8 2 が実行された場合、ステップ S 1 7 6 において特別イベントの発生中でないと判定された場合(S 1 7 6: No)、又は、ステップ S 1 8 0 において残りターン数が零でないと判定された場合(S 1 8 0: No)、制御部 11 は次のターンの開始処理を実行する(S 1 8 4)。すなわち、制御部 11 は図 1 7 に示した処理を実行する。

【0312】

一方、ステップ S 1 6 2 において、実行対象の練習項目を特別練習モードで実行することが可能であると判定された場合(S 1 6 2: Yes)、図 2 0 B に示すように、制御部 11 は育成状況データ D 1 0 4 (練習実行状況フィールド) に基づいて、実行対象の練習項目のレベルを取得する(S 1 8 6)。また、制御部 11 は練習効果データ D 1 0 1 に基づき、実行対象の練習項目とステップ S 1 8 6 で取得されたレベルとの組み合わせに対応

50

する効果情報を取得する（S 1 8 8）。すなわち、制御部 1 1 は、実行対象の練習項目とステップ S 1 8 6 で取得されたレベルとの組み合わせに対応付けて登録されている、経験点の種類と増加量とを特定する。

【0 3 1 3】

また制御部 1 1 は、ステップ S 1 8 8 で取得された効果情報に基づいて、特別練習モードの練習処理を実行する（S 1 9 0）。すなわち、制御部 1 1 は育成状況データ D 1 0 4（経験点フィールド）にアクセスし、5 種類の経験点（筋力、敏捷、技術、変化球、及び精神ポイント）のうちの、ステップ S 1 8 8 で特定された種類の経験点を、ステップ S 1 8 8 で特定された増加量の 1.5 倍の増加量だけ増加させる。

【0 3 1 4】

以上に加えて、制御部 1 1 は育成状況データ D 1 0 4（練習実行状況フィールド）にアクセスし、実行された練習項目の実行回数を 1 増加させ、当該実行回数が所定回数に達したら、当該練習項目のレベルを 1 段階上げる。また、制御部 1 1 は、練習の実行に応じて主人公キャラクタの体力パラメータを減少させるべく、育成状況データ D 1 0 4（体力パラメータフィールド）にアクセスし、体力パラメータの値を減少させる。さらに、制御部 1 1 はゲームキャラクタデータ D 1 0 3（評価フィールド）にアクセスし、主人公キャラクタに対するゲームキャラクタの評価を更新する。

【0 3 1 5】

なお、ステップ S 1 9 0 では、図 1 0 に示した例のような不利処理が実行される場合がある。この場合、不利処理の実行に応じて、図 1 9 に示した処理が実行される。

【0 3 1 6】

ステップ S 1 9 0 の実行後、制御部 1 1 はやる気パラメータの更新処理を実行する（S 1 9 2）。

【0 3 1 7】

例えば、制御部 1 1 は育成状況データ D 1 0 4（やる気パラメータフィールド）にアクセスし、主人公キャラクタのやる気パラメータの値を 2 ポイント下げて、「普通（3）」に設定する。また例えば、制御部 1 1 は育成状況データ D 1 0 4（練習実行状況フィールド）に基づいて、実行対象の練習項目に割り当てられているチームメイトキャラクタを特定する。そして、制御部 1 1 はゲームキャラクタデータ D 1 0 3（やる気パラメータフィールド）にアクセスし、特定されたチームメイトキャラクタのやる気パラメータの値を 2 ポイント下げて、「普通（3）」に設定する。

【0 3 1 8】

また例えば、制御部 1 1 は育成状況データ D 1 0 4（練習実行状況フィールド）に基づいて、実行対象の練習項目以外の練習項目に割り当てられているチームメイトキャラクタを特定する。また、制御部 1 1 は、特定された各チームメイトキャラクタについて、当該チームメイトキャラクタのやる気パラメータを下げるか否かを確率情報に基づいて（ランダムに）決定する。そして、制御部 1 1 はゲームキャラクタデータ D 1 0 3（やる気パラメータフィールド）にアクセスし、やる気パラメータを下げると決定されたチームメイトキャラクタのやる気パラメータの値を 1 ポイント下げる。

【0 3 1 9】

また、制御部 1 1 は他のゲーム処理を実行する（S 1 9 4）。例えば、制御部 1 1 は、イベントキャラクタに関連するイベント、又は、シナリオに設定されたイベントを発生させる処理を実行する。例えば、制御部 1 1 は、イベントを発生する否かを確率情報に基づいて（ランダムに）決定する。また例えば、制御部 1 1 は、イベントに対して設定された発生条件が満足されたか否かに基づいて、イベントを発生する否かを決定する。そして、イベントを発生させると決定された場合に制御部 1 1 は当該イベントを発生させ、イベントの結果に基づいて、主人公キャラクタの体力パラメータ、やる気パラメータ、又は経験点を更新する処理を実行する。この場合、主人公キャラクタの体力パラメータ等がユーザによって有利に更新される場合もあれば、ユーザによって不利に更新される場合もある。

【0 3 2 0】

10

20

30

40

50

なお、ステップ S 1 9 4 では、図 1 0 に示した例のような不利処理が実行される場合がある。この場合、不利処理の実行に応じて、図 1 9 に示した処理が実行される。

【 0 3 2 1 】

ステップ S 1 9 0 ~ S 1 9 4 の実行後、制御部 1 1 は図 2 0 A のステップ S 1 7 4 ~ S 1 8 4 を実行する。この場合、ステップ S 1 7 4 では、制御部 1 1 はステップ S 1 9 0 ~ S 1 9 4 の実行結果に基づいて、練習結果画像 G 4 0 0 を表示部 1 5 に表示する。

【 0 3 2 2 】

[5 . まとめ] 以上に説明したゲームシステム 1 では、主人公キャラクタのやる気パラメータと、練習項目として確定された練習項目に割り当てられたすべてのチームメイトキャラクタのやる気パラメータとがすべて「絶好調 (5) 」である場合に特別練習モード条件が満足されたことになり、当該練習項目が実行対象として確定された場合には、通常練習モードの練習処理よりも多くの経験点が付与される特別練習モードの練習処理が実行される。ゲームシステム 1 によれば、特別練習モード条件が満足された状態の練習項目を実行対象として選択することによって、より多くの経験点を得るという興趣をユーザに提供できる。

10

【 0 3 2 3 】

またゲームシステム 1 では、特別練習モード条件が満足された状態の練習項目に関連付けてパーツ P 3 1 9 (エフェクト) を付加するようにしたため、ユーザは、特別練習モード条件が満足された状態の練習項目の存在を把握し易くなる。

【 0 3 2 4 】

20

またゲームシステム 1 では、実行対象の練習項目に割り当てられたチームメイトキャラクタのやる気パラメータを上げ、実行対象の練習項目以外の練習項目に割り当てられた少なくとも 1 つのチームメイトキャラクタのやる気パラメータを下げるようにしたため、チームメイトキャラクタのやる気パラメータが「絶好調 (5) 」になるように練習項目を選択するという興趣をユーザに提供できるようになる。すなわち、ゲームシステム 1 では、ユーザは練習項目を選択することによって、単に主人公キャラクタに練習を実行させるだけでなく、チームメイトキャラクタのやる気パラメータを調整できる。このため、ゲームシステム 1 によれば、実行対象の練習項目を選択しながら、特別練習モード条件が満足されるように、チームメイトキャラクタのやる気パラメータを調整するという興趣をユーザに提供できる。言い換えれば、練習の実行によって主人公キャラクタに付与される経験点の種類や量と、練習項目に割り当てられたチームメイトキャラクタのやる気パラメータとを勘案して、練習項目を選択するという興趣をユーザに提供できる。

30

【 0 3 2 5 】

またゲームシステム 1 では、ユーザにとって不利な不利処理の実行に応じて増加する特別イベントポイントが閾値に達すると、特別イベントが発生し、チームメイトキャラクタのやる気パラメータと主人公キャラクタのやる気パラメータとが「絶好調 (5) 」に設定され、特別練習モードで練習を実行可能な状態になる。このため、ゲームシステム 1 によれば、不利処理の実行の積み重ねによって、特別練習モードで練習を実行可能な状態になる過程を楽しむという興趣をユーザに提供できるようになる。その結果として、複数の選択肢のうちから選択を受け付け、選択された選択肢に対応するゲーム処理を実行するようなゲームの興趣を向上させることが可能になる。

40

【 0 3 2 6 】

またゲームシステム 1 では、特別イベントが複数ターン (例えば 5 ターン) にわたって継続するため、ゲームシステム 1 によれば、不利処理の実行の積み重ねにより、5 ターンにわたって、特別イベントが継続するという興趣をユーザに提供できるようになる。

【 0 3 2 7 】

またゲームシステム 1 では、特別イベントポイントが閾値に向けて増加するのに応じて変化するパーツ P 2 6 0 を表示部 1 5 に表示させるようにしたため、ユーザはパーツ P 2 6 0 の状態を見ることによって、特別イベントポイントが閾値に達するタイミング (特別イベントの発生タイミング) が近づいてくることを把握できる。

50

【 0 3 2 8 】

[6 . 変形例] 本発明は以上に説明した実施形態に限定されるものではない。

【 0 3 2 9 】

[6 - 1] 例えば、通常練習モードで練習が実行された場合の経験点の増加量を、練習項目に割り当てられたゲームキャラクタの数等に基づいて基本増加量を増減してなる増加量としてもよい。この場合、特別練習モードで練習が実行された場合の経験点の増加量を、通常練習モードでの増加量を 1 . 5 倍してなる増加量とすればよい。

【 0 3 3 0 】

[6 - 2] また例えば、イベントデッキは必須の構成ではない。育成パートのシナリオには、用意されたゲームキャラクタのみが登場するようにし、それらのゲームキャラクタに関連するイベントが発生するようにしてもよい。

10

【 0 3 3 1 】

[6 - 3] また例えば、図 1 7 ~ 2 0 B に示した処理の全部又は一部がサーバ 3 0 (ゲーム制御装置の一例) で実行されてもよい。この場合、サーバ 3 0 で処理を実行するために必要なデータ (ゲーム端末 1 0 で行われたゲーム操作に関するゲーム操作データ等) がゲーム端末 1 0 からサーバ 3 0 に送信されるようにすればよい。また、各種画像を表示部 1 5 に表示するために必要なデータ (画像自体を示すデータ又は画像を生成するためのデータ等) がサーバ 3 0 からゲーム端末 1 0 に送信されるようにすればよい。

【 0 3 3 2 】

[6 - 4] 以上では、本発明を、野球選手のゲームキャラクタを育成する育成ゲームに適用した例について主に説明したが、本発明は、他のゲームキャラクタを育成する育成ゲームにも適用できる。また、本発明は育成ゲーム以外のゲームにも適用できる。本発明は、複数の選択肢のうちから選択を受け付け、選択された選択肢に対応するゲーム処理を実行することによって進行するような各種ゲームに適用できる。

20

【 0 3 3 3 】

[7 . 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。なお、本発明の理解を容易にするために、適宜図面に記載された符号を括弧書きで記載するが、それにより本発明が図示の態様に限定されるものではない。

【 0 3 3 4 】

1) 本発明の一態様に係るゲーム制御装置 (1 0 又は 3 0) は、複数の選択肢 (例えば P 3 1 1 ~ P 3 1 6) のうちの少なくとも一つの選択肢について、当該選択肢に関連付けるゲームデータ (例えばチームメイトキャラクタ) を設定する第 1 設定手段 (1 1 0) と、前記複数の選択肢のうちから選択を受け付ける受付手段 (1 4 0) と、前記複数の選択肢のうちから選択された選択肢に関連付けられたゲームデータが所定条件 (例えば特別練習モード条件) を満足しない場合に、第 1 ゲーム処理 (例えば通常練習モードの練習処理) を実行する第 1 実行手段 (1 5 0) と、前記選択された選択肢に関連付けられたゲームデータが前記所定条件を満足する場合に、前記第 1 ゲーム処理よりも前記ユーザにとって有利な第 2 ゲーム処理 (例えば特別練習モードの練習処理) を実行する第 2 実行手段 (1 6 0) と、前記ユーザにとって不利な第 3 ゲーム処理 (例えば不利処理) を実行する第 3 実行手段 (1 8 0) と、前記第 3 ゲーム処理の実行履歴に関する実行履歴情報 (例えば特別イベントポイント) を取得する取得手段 (1 9 0) と、前記実行履歴情報に基づき、前記第 1 設定手段 (1 1 0) の代わりに、前記複数の選択肢のうちの一つの選択肢について、当該選択肢に関連付けるゲームデータを、前記所定条件が満足されるように設定する第 2 設定手段 (1 2 0) とを含む。

30

40

【 0 3 3 5 】

7) また、本発明の一態様に係るゲームシステム (1) は、複数の選択肢のうちの一つについて、当該選択肢に関連付けるゲームデータを設定する第 1 設定手段 (1 1 0) と、前記複数の選択肢のうちから選択を受け付ける受付手段 (1 4 0) と、前記複数の選択肢のうちから選択された選択肢に関連付けられたゲームデータが所定条件を満足しない場合に、第 1 ゲーム処理を実行する第 1 実行手段 (1 5 0) と、前記選択された選

50

択肢に関連付けられたゲームデータが前記所定条件を満足する場合に、前記第 1 ゲーム処理よりも前記ユーザにとって有利な第 2 ゲーム処理を実行する第 2 実行手段 (1 6 0) と、前記ユーザにとって不利な第 3 ゲーム処理を実行する第 3 実行手段 (1 8 0) と、前記第 3 ゲーム処理の実行履歴に関する実行履歴情報を取得する取得手段 (1 9 0) と、前記実行履歴情報に基づき、前記第 1 設定手段 (1 1 0) の代わりに、前記複数の選択肢のうちの少なくとも一つの選択肢について、当該選択肢に関連付けるゲームデータを、前記所定条件が満足されるように設定する第 2 設定手段 (1 2 0) とを含む。

【 0 3 3 6 】

8) また、本発明の一態様に係るプログラムは、 1) ~ 6) のいずれかに記載のゲーム制御装置 (1 0 又は 3 0)、又は、 7) に記載のゲームシステム (1) としてコンピュータ

10

【 0 3 3 7 】

9) また、本発明の一態様に係る情報記憶媒体は、 8) に記載のプログラムを記録したコンピュータで読み取り可能な情報記憶媒体である。

【 0 3 3 8 】

1 0) 本発明の一態様に係るゲーム制御方法は、複数の選択肢のうちの少なくとも一つの選択肢について、当該選択肢に関連付けるゲームデータを設定すること (S 1 0 4) と、前記複数の選択肢のうちから選択を受け付ける受付手段 (S 1 6 0) と、前記複数の選択肢のうちから選択された選択肢に関連付けられたゲームデータが所定条件を満足しない場合に、第 1 ゲーム処理を実行すること (S 1 6 8) と、前記選択された選択肢に関連付けられたゲームデータが前記所定条件を満足する場合に、前記第 1 ゲーム処理よりも前記ユーザにとって有利な第 2 ゲーム処理を実行すること (S 1 9 0) と、前記ユーザにとって不利な第 3 ゲーム処理を実行すること (S 1 2 6 , S 1 6 8 , S 1 7 2 , S 1 9 0 , S 1 9 4) と、前記第 3 ゲーム処理の実行履歴に関する実行履歴情報を取得すること (S 1 5 2) と、前記実行履歴情報に基づき、前記複数の選択肢のうちの少なくとも一つの選択肢について、当該選択肢に関連付けるゲームデータを、前記所定条件が満足されるように設定すること (S 1 0 2 , S 1 0 4) とを含む。

20

【 0 3 3 9 】

上記 1)、 7) ~ 1 0) に記載の発明によれば、複数の選択肢のうちから選択された選択肢に関連付けられたゲームデータによって所定条件が満足される場合には、所定条件が満足されない場合に実行される第 1 ゲーム処理よりもユーザにとって有利な第 2 ゲーム処理が実行される。この点、本発明では、ユーザにとって不利な第 3 ゲーム処理の実行履歴に基づき、選択肢に関連付けられるゲームデータが、所定条件が満足されるようにして設定され、選択肢の状態が、第 2 ゲーム処理を実行可能な状態になる。このため、本発明によれば、ユーザにとって不利な第 3 ゲーム処理の実行の積み重ねによって、選択肢の状態が、ユーザにとってより有利な第 2 ゲーム処理を実行可能な状態になる過程を楽しむという興趣をユーザに提供できるようになる。その結果として、複数の選択肢のうちから選択を受け付け、選択された選択肢に対応するゲーム処理を実行するようなゲームの興趣を向上させることが可能になる。

30

【 0 3 4 0 】

2) 本発明の一態様では、前記第 2 設定手段 (1 2 0) は、前記実行履歴情報に基づき、所定期間にわたって、前記選択肢に関連付けるゲームデータを、前記所定条件が満足されるように設定するようにしてもよい。

40

【 0 3 4 1 】

2) に記載の発明によれば、ユーザにとって不利な第 3 ゲーム処理の実行の積み重ねにより、所定期間にわたって、選択肢の状態が、ユーザにとってより有利な第 2 ゲーム処理を実行可能な状態になるという興趣をユーザに提供できるようになる。

【 0 3 4 2 】

3) 本発明の一態様では、前記実行履歴情報は、前記第 3 ゲーム処理の実行に応じて変化する数値情報 (例えば特別イベントポイント) を含み、前記第 2 設定手段 (1 2 0) は

50

、前記数値情報が所定値に達した場合に、前記選択肢に関連付けるゲームデータを、前記所定条件が満足されるように設定し、前記ゲーム制御装置（１０又は３０）は、前記数値情報の変化に応じて変化する表示オブジェクト（Ｐ２６０）を表示手段（１５）に表示するための制御を行う表示制御手段（１３０）を含み、前記表示制御手段（１３０）は、前記数値情報が前記所定値に向けて変化するのに応じて、前記表示オブジェクトの状態を所定状態に向けて変化させるための制御を行うようにしてもよい。

【０３４３】

３）に記載の発明によれば、第３ゲーム処理の実行に応じて変化する数値情報が所定値に達した場合に、所定条件が満足されるようにして、選択肢に関連付けられるゲームデータが設定され、選択肢の状態が、ユーザにとってより有利な第２ゲーム処理を実行可能な状態になる。このように、本発明によれば、数値情報が所定値に向けて変化するのに応じて所定状態に向けて変化する表示オブジェクトを表示手段に表示させるようにしたため、ユーザは表示オブジェクトの状態を見ることによって、選択肢の状態が、ユーザにとってより有利な第２ゲーム処理を実行可能な状態になるタイミングが近づいてくることを把握できる。

10

【０３４４】

４）本発明の一態様では、前記選択肢には、１又は複数のゲームオブジェクト（例えばチームメイトキャラクタ）が前記ゲームデータとして関連付けられ、前記第１設定手段（１１０）は、前記選択肢に関連付ける１又は複数のゲームオブジェクトを設定し、前記第１実行手段（１５０）は、前記選択された選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータ（例えばやる気パラメータ）が前記所定条件を満足しない場合に、前記第１ゲーム処理を実行し、前記第２実行手段（１６０）は、前記選択された選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータが前記所定条件を満足する場合に、前記第２ゲーム処理を実行し、前記第２設定手段（１２０）は、前記実行履歴情報に基づき、前記第１設定手段の代わりに、前記選択肢に関連付けるゲームオブジェクトを、当該選択肢に関連付けるゲームオブジェクトのパラメータによって前記所定条件が満足された状態となるように設定し、前記ゲーム制御装置（１０又は３０）は、前記第１ゲーム処理又は前記第２ゲーム処理の実行に応じて、前記選択された選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータと、前記選択された選択肢以外の選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータとの少なくとも一方を変化させる変化手段（１７０）を含むようにしてもよい。

20

30

【０３４５】

４）に記載の発明によれば、選択された選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータが所定条件を満足する場合に、第１ゲーム処理よりもユーザにとって有利な第２ゲーム処理が実行される。このように、本発明によれば、第１ゲーム処理又は第２ゲーム処理の実行に応じて、選択された選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータと、選択された選択肢以外の選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータとの少なくとも一方を変化させるようにしたため、ゲームオブジェクトのパラメータが所定条件を満足する状態になるように選択肢を選択するという興趣をユーザに提供できるようになる。その結果として、複数の選択肢のうちから選択を受け付け、選択された選択肢に対応するゲーム処理を実行するようなゲームの興趣を向上させることが可能になる。

40

【０３４６】

５）本発明の一態様では、前記変化手段（１７０）は、前記選択された選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータを、前記所定条件が満足され易くなるように変化させる第１変化手段（１７１）と、前記選択された選択肢以外の選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータを、前記所定条件が満足され難くなるように変化させる第２変化手段（１７２）と、の少なくとも一方を含むようにしてもよい。

【０３４７】

５）に記載の発明によれば、選択された選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータが所定条件を満足する場合に、第１ゲーム処理よりもユーザにとって有利な第

50

２ゲーム処理が実行される。このように、本発明によれば、選択された選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータを、所定条件が満足され易くなるように変化させたり、選択された選択肢以外の選択肢に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータを、所定条件が満足され難くなるように変化させたりするようにしたため、ゲームオブジェクトのパラメータが所定条件を満足する状態になるようにするためにどの選択肢を選択するか（どの選択肢を選択しないか）を考えるという興趣をユーザに提供できるようになる。その結果として、複数の選択肢のうちから選択を受け付け、選択された選択肢に対応するゲーム処理を実行するようなゲームの興趣を向上させることが可能になる。

【０３４８】

６）本発明の一態様では、前記所定条件を満足するゲームデータが関連付けられている選択肢（図７：Ｐ３１３）と、前記所定条件を満足しないゲームデータが関連付けられている選択肢（図７：Ｐ３１１，Ｐ３１２，Ｐ３１４～Ｐ３１６）とを区別して表示手段（１５）に表示するための制御を行う手段（１３０）を含むようにしてもよい。

10

【０３４９】

６）に記載の発明によれば、所定条件を満足するゲームデータが関連付けられている選択肢と、所定条件を満足しないゲームデータが関連付けられている選択肢とが区別して表示されるため、ユーザは、所定条件を満足するゲームデータが関連付けられている選択肢を把握し易くなる。すなわち、所定条件を満足するゲームデータが関連付けられている選択肢が存在することを把握し易くなる。

【符号の説明】

20

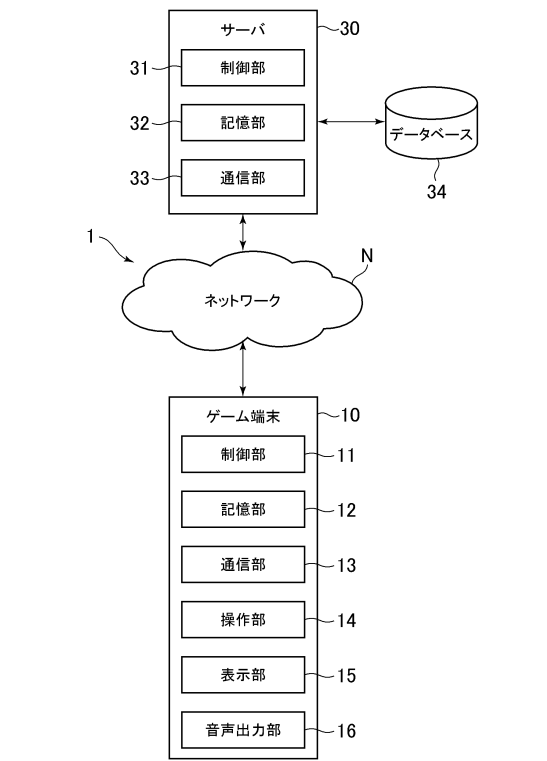
【０３５０】

１ ゲームシステム、Ｎ ネットワーク、１０ ゲーム端末、１１ 制御部、１２ 記憶部、１３ 通信部、１４ 操作部、１５ 表示部、１６ 音声出力部、３０ サーバ、３１ 制御部、３２ 記憶部、３３ 通信部、３４ データベース、１００ データ記憶部、１１０ 第１設定部、１２０ 第２設定部、１３０ 表示制御部、１４０ 受付部、１５０ 第１実行部、１６０ 第２実行部、１７０ 変化部、１７１ 第１変化部、１７２ 第２変化部、１８０ 第３実行部、１９０ 取得部、Ｄ１０１ 練習効果データ、Ｄ１０２ 不利処理データ、Ｄ１０３ ゲームキャラクタデータ、Ｄ１０４ 育成状況データ、Ｇ１００ 詳細画像、Ｇ２００ メインコマンド画像、Ａ２５０ コマンド領域、Ｇ３００ 練習コマンド画像、Ａ３１０ コマンド領域、Ａ３３０ ゲームキャラクタ領域、Ｇ４００ 練習結果画像、Ｇ５００ 能力向上画像、Ａ５１０ 第１領域、Ａ５２０ 第２領域、Ｐ１１０，Ｐ１２０，Ｐ１３０，Ｐ１４０，Ｐ２１０，Ｐ２２０，Ｐ２３０，Ｐ２４０，Ｐ２５１，Ｐ２５２，Ｐ２５３，Ｐ２５４，Ｐ２５５，Ｐ２５６，Ｐ２６０，Ｐ２６３，Ｐ２６４，Ｐ３１１，Ｐ３１２，Ｐ３１３，Ｐ３１４，Ｐ３１５，Ｐ３１６，Ｐ３１７，Ｐ３１８，Ｐ３１９，Ｐ３１９－１，Ｐ３１９－２，Ｐ３１９－３，Ｐ３１９－４，Ｐ３１９－５，Ｐ３１９－６，Ｐ３２０，Ｐ３３１－１，Ｐ３３２－１，Ｐ３３３－１，Ｐ３３１－２，Ｐ３３２－２，Ｐ３３３－２，Ｐ３３１－３，Ｐ３３２－３，Ｐ３３３－３，Ｐ３３１－４，Ｐ３３２－４，Ｐ３３３－４，Ｐ３３１－５，Ｐ３３２－５，Ｐ３３３－５，Ｐ３３１－６，Ｐ３３２－６，Ｐ３３３－６，Ｐ３３１－７，Ｐ３３２－７，Ｐ３３３－７，Ｐ４１０，Ｐ４１１，Ｐ４１２，Ｐ４１３，Ｐ４１４，Ｐ４１５，Ｐ４１６，Ｐ４１７，Ｐ４１８，Ｐ５２３－１，Ｐ５２３－２，Ｐ５２３－３，Ｐ５２３－４，Ｐ５２３－５，Ｐ５２３－６，Ｐ５２３－７，Ｐ５２４－１，Ｐ５２４－２，Ｐ５２４－３，Ｐ５２４－４，Ｐ５２４－５，Ｐ５２４－６ パーツ、Ｐ２６１ 伸張部、Ｐ２６２ 初期位置、Ｐ５１１ 投手能力タブ、Ｐ５１２ 野手能力タブ、Ｐ５２１ 基本能力タブ、Ｐ５２２ 特殊能力タブ。

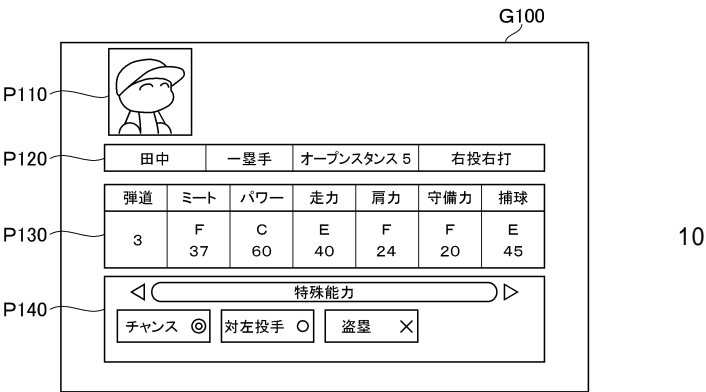
30

40

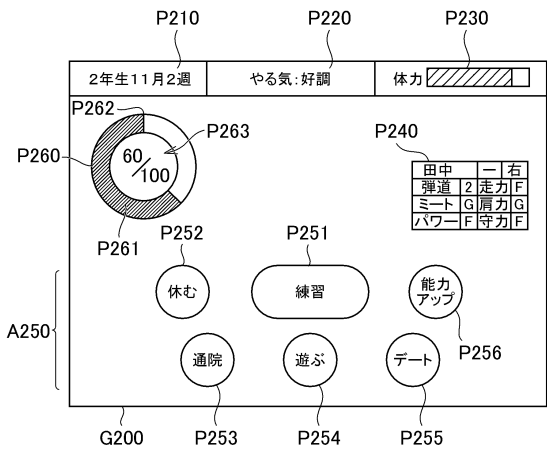
【図面】
【図 1】



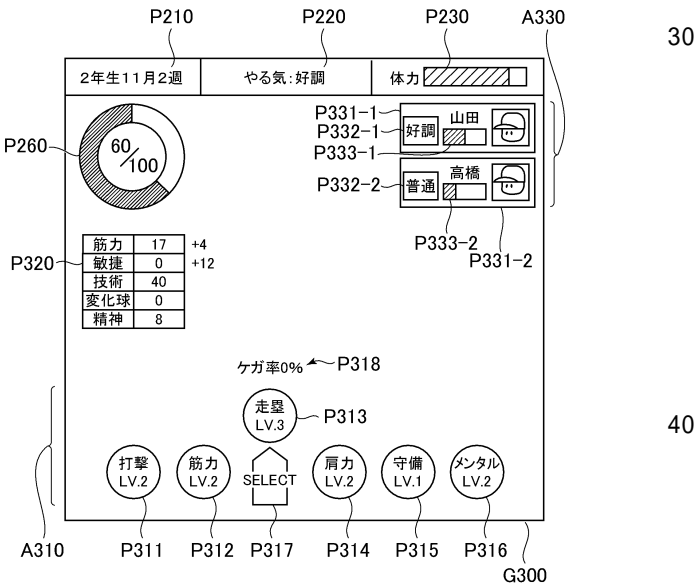
【図 2】



【図 3】



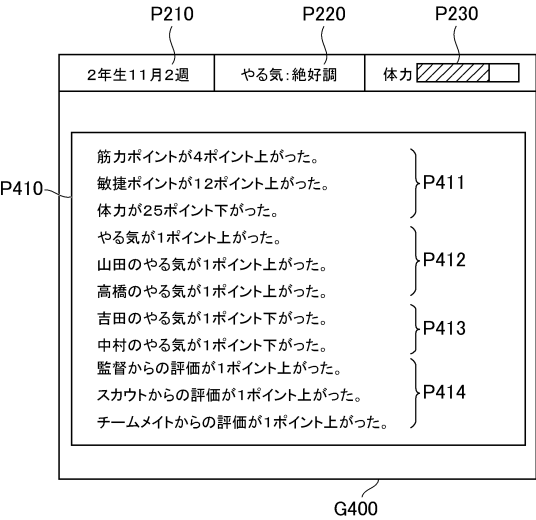
【図 4】



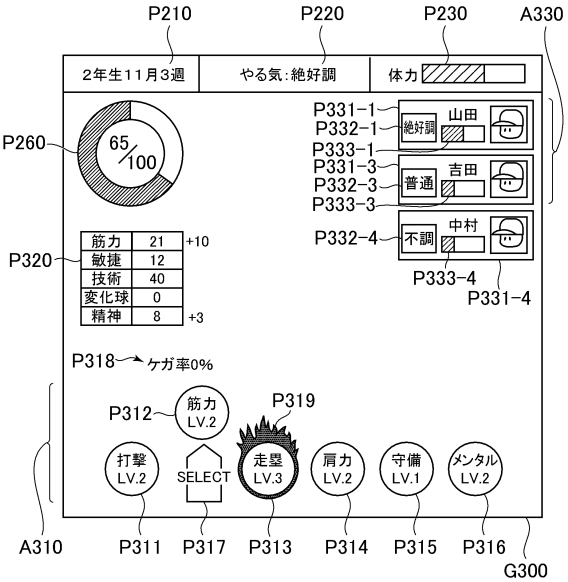
【 図 5 】

練習 ID	名称	効果				
		Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5
T1	打撃	筋力+2 技術+7 精神+1	筋力+3 技術+8 精神+2	筋力+4 技術+9 精神+3	筋力+5 技術+10 精神+4	筋力+6 技術+11 精神+5
T2	筋力	筋力+8 精神+2	筋力+10 精神+3	筋力+12 精神+4	筋力+14 精神+5	筋力+16 精神+6
T3	走塁	筋力+2 敏捷+8	筋力+3 敏捷+10	筋力+4 敏捷+12	筋力+5 敏捷+14	筋力+6 敏捷+16
T4	肩力	筋力+4 敏捷+3 技術+3	筋力+5 敏捷+4 技術+4	筋力+6 敏捷+5 技術+5	筋力+7 敏捷+6 技術+6	筋力+8 敏捷+7 技術+7
T5	守備	敏捷+2 技術+7 精神+1	敏捷+3 技術+8 精神+2	敏捷+4 技術+9 精神+3	敏捷+5 技術+10 精神+4	敏捷+6 技術+11 精神+5
T6	メンタル	技術+2 精神+8	技術+3 精神+10	技術+4 精神+12	技術+5 精神+14	技術+6 精神+16

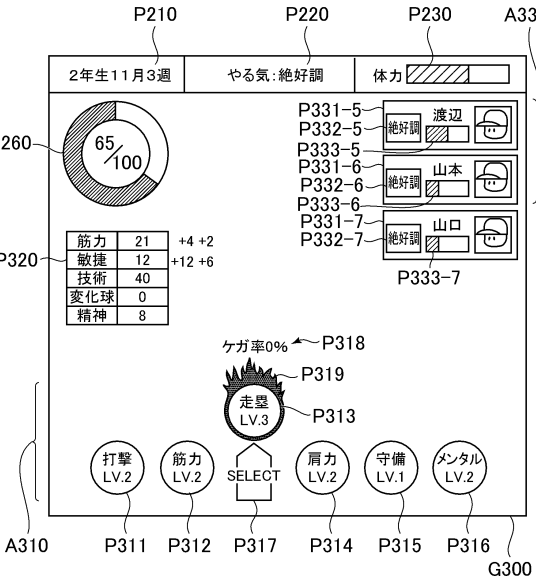
【 図 6 】



【 図 7 】



【 図 8 】



10

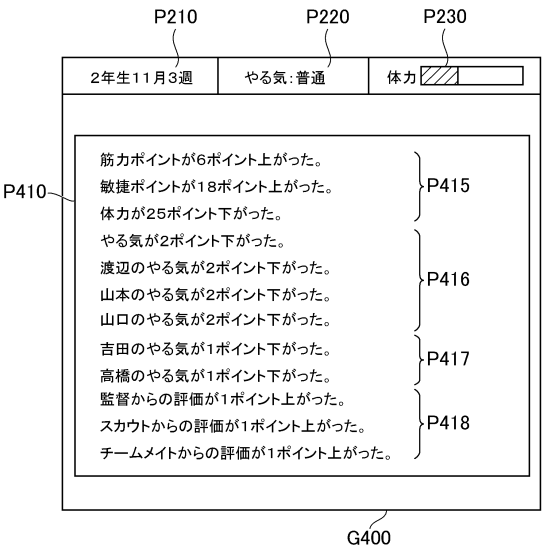
20

30

40

50

【図 9】



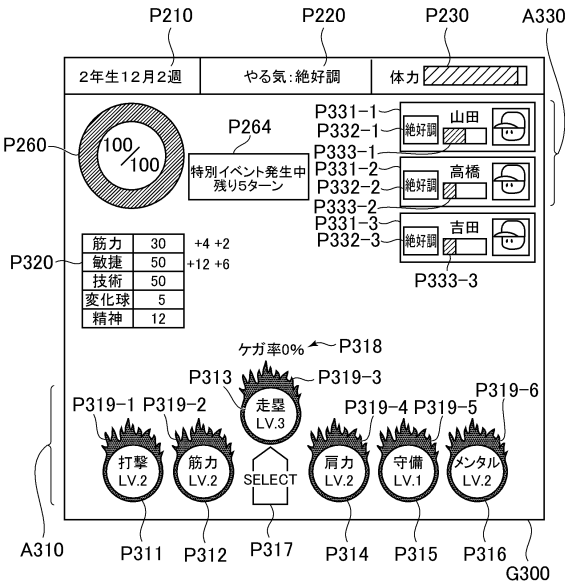
【図 10】

不利処理ID	不利処理	増加量
1	イベントによって体力パラメータを減少させる処理	XA
2	練習によって体力パラメータを減少させる処理	XB
3	主人公キャラクターに対する評価を下げる処理	XC
4	経験点を減少させる処理	XD
5	主人公キャラクターに好ましくない特殊能力を修得させる処理	XE
6	主人公キャラクターを怪我状態にする処理	XF
7	主人公キャラクターを病気状態にする処理	XG
8	通院した主人公キャラクターの怪我又は病気が治らないと決定する処理	XH
...

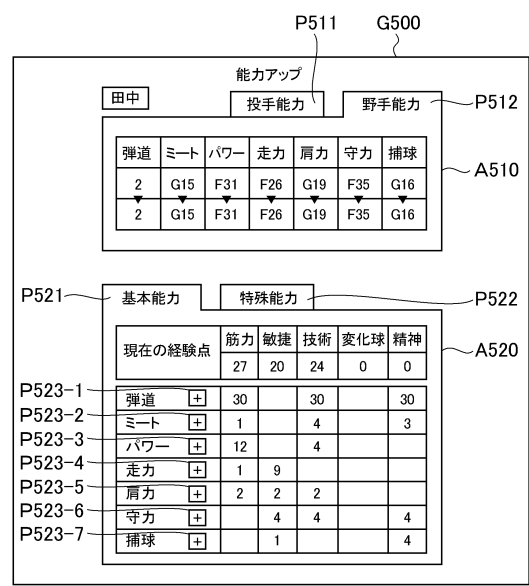
D102

10

【図 11】



【図 12】



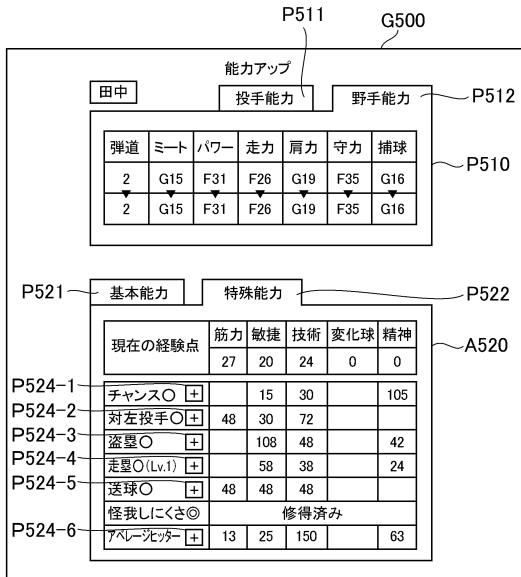
20

30

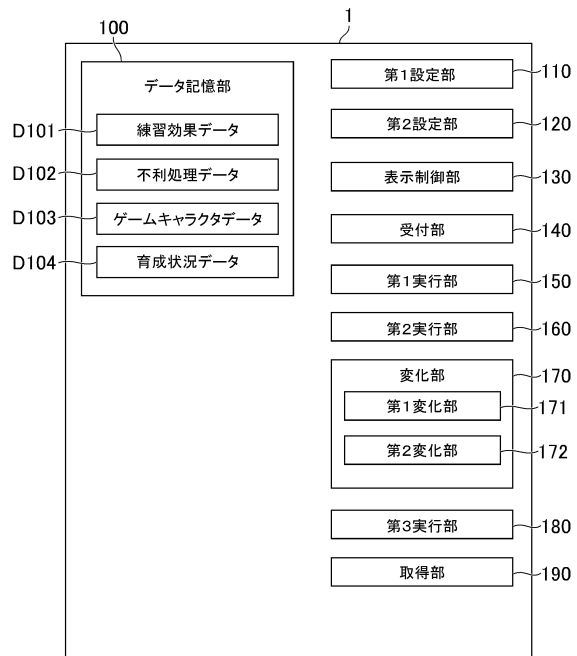
40

50

【 図 1 3 】



【 図 1 4 】



10

20

【 図 1 5 】

D103						
ゲームキャラクタ ID	名称	属性	評価	ポジション	能力 パラメータ	やる気 パラメータ
C101	山田	チームメイト	————	外野手	————	4
C102	高橋	チームメイト	————	捕手	————	3
...

【 図 1 6 】

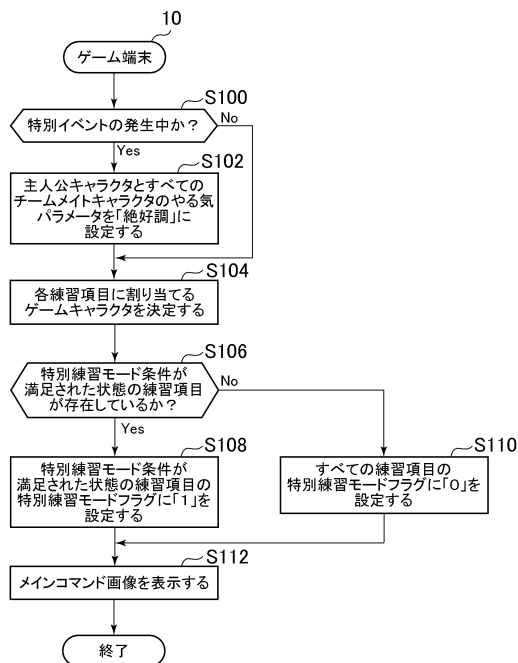
名称		田中	
ポジション		一塁手	
フォーム		オープンスタンス 5	
利き腕		右投右打	
やる気パラメータ		3	
体力パラメータ		80	
怪我／病気		-----	
コツ		-----	
経験点	筋力	17	
	敏捷	0	
	技術	40	
	変化球	0	
基本能力 パラメータ	精神	8	
	弾道	3	
	ミート	F. 37	
特殊能力 パラメータ	
	チャンス	2	
	対左投手	1	
	流し打ち	0	
練習実行状況	
	打撃	レベル	2
		実行回数	-----
		ゲームキャラクタ	C103, C104, C105
		特別練習モードフラグ	0
...	
特別イベント	特別イベントポイント	-----	
	発生フラグ	0	
	残りターン数	0	
進行状況		-----	

D104

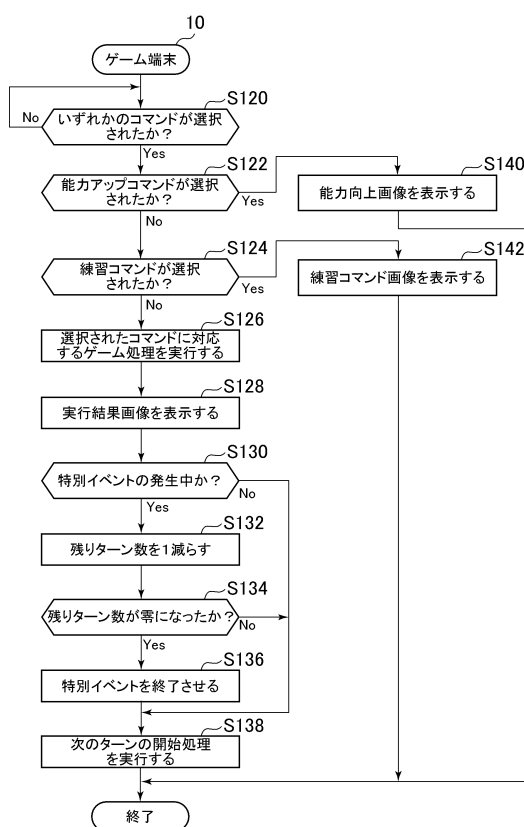
30

40

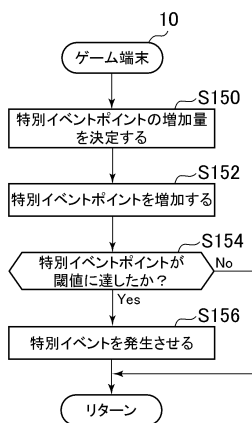
【図 17】



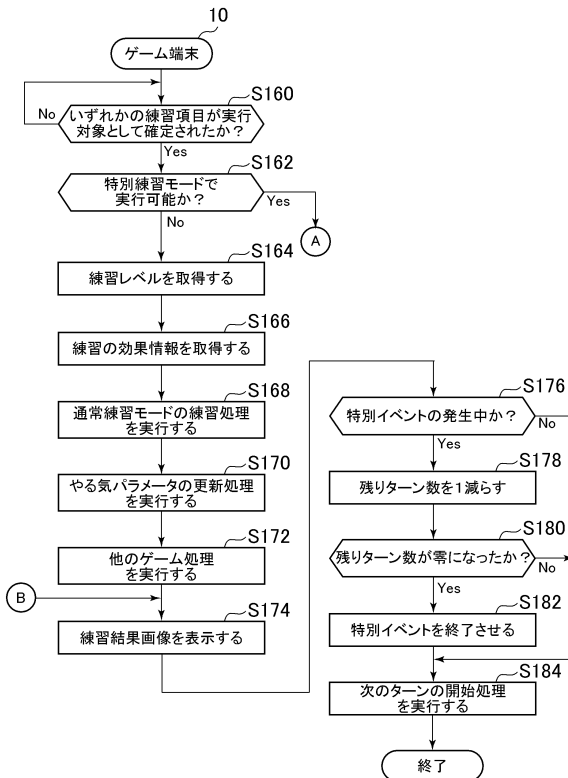
【図 18】



【図 19】



【図 20 A】



10

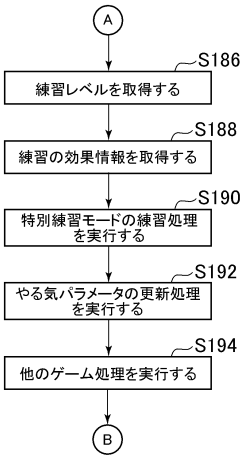
20

30

40

50

【図 20 B】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 1 8 9 9 7 1 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 0 0 6 2 7 9 (J P , A)
特開 2 0 0 2 - 2 6 3 3 7 1 (J P , A)
アーマード・コア 2 , 電撃PlayStation 2001 1/12 , メディアワークス , 2001年01月12日
 , 第7巻, 第2号 , p.44-49
「スーパーファミコン必勝法スペシャル ゼロヨンチャンプ ダブルアール・ツィー」 , 第1
版 , 株式会社勤文社 , 1995年12月15日 , p.20,36,47 , ISBN: 4-7669-2388-X
「Vジャンプブックスゲームシリーズ ファイナルファンタジーVII」 , 第3版 , 株式会社集
英社 , 1997年03月10日 , p.26-27
「エストポリス伝記II必勝攻略法」 , 新訂 , 株式会社双葉社 , 1997年09月30日 , p.20
ファイナルファンタジー IX、S L P M87388 ~ 91 , SQUARE ENIX , 2006年07月26日 ,
p.11-12 , [2020年8月6日検索]
F F 9 (H D リマスター版) のブースト機能について , 攻略屋ブログ (仮) [online] , 2018
年02月26日 , [2020年8月6日検索] , インターネット < U R L : [https://k-triggergappy.com/
blog/ff9-boost/](https://k-triggergappy.com/blog/ff9-boost/) >
戦い方 , 戦国無双クロニクル 3 攻略WIKI[online] , 2016年12月10日 , [2020年8月6日検
索] , インターネット < U R L : <https://chronicle3.wiki.fc2.com/wiki/戦い方> >
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8
A 6 3 F 9 / 2 4