

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B1)

(11) 特許番号

特許第6055147号
(P6055147)

(45) 発行日 平成28年12月27日 (2016.12.27)

(24) 登録日 平成28年12月9日 (2016.12.9)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 13/825 (2014.01)

A 6 3 F 13/825

A 6 3 F 13/53 (2014.01)

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/92 (2014.01)

A 6 3 F 13/92

A 6 3 F 13/31 (2014.01)

A 6 3 F 13/31

A 6 3 F 13/213 (2014.01)

A 6 3 F 13/213

請求項の数 21 (全 19 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願2016-81553 (P2016-81553)

(22) 出願日 平成28年4月14日 (2016.4.14)

審査請求日 平成28年4月14日 (2016.4.14)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 000135748

株式会社バンダイ

東京都台東区駒形一丁目4番8号

(73) 特許権者 597047130

株式会社ウィズ

東京都江東区東雲一丁目7番12号

(74) 代理人 100076428

弁理士 大塚 康德

(74) 代理人 100115071

弁理士 大塚 康弘

(74) 代理人 100112508

弁理士 高柳 司郎

(74) 代理人 100116894

弁理士 木村 秀二

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置及びプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

対象キャラクタの態様が変化し得るゲームを提供するゲーム装置であって、

前記対象キャラクタには、第1の関係を有する第1のキャラクタが対応付けられ、さらに態様が変化する少なくとも第1の段階及び第2の段階が設けられており、

前記ゲーム装置は、

前記対象キャラクタ及び前記第1のキャラクタのそれぞれにつき、態様に係る複数の構成要素を各々設定する設定手段と、

前記設定手段により設定された前記複数の構成要素に係る態様で、前記対象キャラクタを提示する提示手段と、

前記対象キャラクタにつき、新たに前記第1の関係を有する第2のキャラクタを生成するキャラクタ生成手段と、

前記設定手段を制御する制御手段と、を有し、

前記設定手段は、前記対象キャラクタにつき、前記第1のキャラクタの複数の構成要素のうちの少なくとも何れかの構成要素を非構成要素としてさらに設定し、

前記制御手段は、前記対象キャラクタの少なくとも1つの構成要素を、前記第1のキャラクタの複数の構成要素のうちから設定させ、前記対象キャラクタの前記非構成要素を、前記第2のキャラクタの複数の構成要素に設定させるよう前記設定手段を制御し、

前記対象キャラクタにつき前記第1のキャラクタの複数の構成要素のうちから設定される構成要素は、前記第1の段階に係る複数の構成要素と、前記第2の段階に係る複数の構

成要素と異なるゲーム装置。

【請求項 2】

前記第 1 の段階から前記第 2 の段階への移行において、前記提示手段により提示される前記対象キャラクタの姿態が、移行前の第 1 の態様から、該第 1 の態様と異なる第 2 の態様に変化する請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 3】

前記対象キャラクタは、操作対象キャラクタであり、

前記第 1 のキャラクタは、操作非対象キャラクタである請求項 1 または請求項 2 に記載のゲーム装置。

【請求項 4】

前記制御手段は、前記第 2 の段階に係り前記第 1 のキャラクタの複数の構成要素のうちから設定される構成要素の数を、前記第 1 の段階に係り前記第 1 のキャラクタの複数の構成要素のうちから設定される構成要素の数よりも多く設定させる請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 5】

前記ゲームに登場させることが可能なキャラクタには、所定の段階に係る複数の構成要素が予め設定された固定キャラクタが含まれ、

前記制御手段は、前記対象キャラクタを前記固定キャラクタとする場合に、前記固定キャラクタに予め設定された複数の構成要素を、前記対象キャラクタの複数の構成要素に設定させるよう前記設定手段を制御する請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 6】

前記固定キャラクタには予め種別が定められ、

前記制御手段は、前記対象キャラクタを前記固定キャラクタとする場合に、前記対象キャラクタの種別と前記固定キャラクタの種別が異なるのであれば、該固定キャラクタについて予め設定された複数の構成要素の少なくとも 1 つの構成要素を、前記対象キャラクタの種別に対応した構成要素に変更して、前記対象キャラクタの複数の構成要素に設定させるよう前記設定手段を制御する請求項 5 に記載のゲーム装置。

【請求項 7】

前記構成要素は、キャラクタの姿態の少なくとも一部の色を決定するための色情報を含み、

前記提示手段は、前記対象キャラクタの複数の構成要素に含まれる前記色情報に基づいて決定された色を用いて、前記対象キャラクタの姿態を提示する請求項 1 乃至 6 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 8】

前記提示手段は、前記対象キャラクタの姿態の少なくとも一部の色を、前記ゲームにおいて取得されたゲーム要素が有する色情報に基づいて変更して提示する請求項 7 に記載のゲーム装置。

【請求項 9】

前記提示手段は、同一の色に係る前記色情報を有するゲーム要素が連続して所定回数取得された場合に、前記キャラクタの姿態の少なくとも一部の色を変更して提示する請求項 8 に記載のゲーム装置。

【請求項 10】

前記対象キャラクタにつき、前記第 1 の関係を有して派生した関係となるキャラクタの一覧画像を生成する一覧画像生成手段をさらに有し、

前記提示手段は、前記一覧画像生成手段により生成された前記一覧画像をさらに提示する請求項 1 乃至 9 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 11】

前記提示手段は、前記ゲームに係る操作入力を受け付け可能な状態において前記対象キャラクタを提示し、前記ゲームに係る操作入力を受け付け不可能な状態において前記一覧

10

20

30

40

50

画像を提示する請求項 1 0 に記載のゲーム装置。

【請求項 1 2】

前記対象キャラクタにつき、前記ゲームのプレイ内容が所定の条件を満たすか否かを判断する判断手段と、

前記判断手段により前記プレイ内容が前記所定の条件を満たすと判断された場合に、前記対象キャラクタにつき、新たに前記第 1 の関係を有する第 2 のキャラクタを生成するキャラクタ生成手段と、

前記ゲームを実行する実行手段と、をさらに有し、

前記実行手段は、前記キャラクタ生成手段により前記第 2 のキャラクタが生成された場合、該第 2 のキャラクタを前記新たな対象キャラクタとする前記ゲームを実行する請求項 1 0 または 1 1 に記載のゲーム装置。

10

【請求項 1 3】

前記一覧画像生成手段は、前記第 2 のキャラクタと異なるキャラクタを前記新たな対象キャラクタとする前記ゲームが前記実行手段により実行される場合に、前記第 1 の関係を有する派生が途切れたことを示す情報を付加して前記一覧画像を生成する請求項 1 2 に記載のゲーム装置。

【請求項 1 4】

前記一覧画像生成手段は、前記第 1 の関係を有して派生した数が所定の派生数以下の、前記対象キャラクタを含むキャラクタを提示する前記一覧画像を生成し、

前記ゲーム装置は、前記第 1 の関係を有して派生した数が前記所定の派生数を越えた場合に、前記一覧画像に提示されなくなった、前記第 1 の関係を有して派生した関係となるキャラクタの情報を示すコードを生成する第 1 のコード生成手段をさらに有し、

20

前記提示手段は、前記第 1 のコード生成手段により生成されたコードを提示する請求項 1 0 乃至 1 3 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 1 5】

前記第 1 の関係を有して派生した関係となるキャラクタの情報を示すコードを生成する第 2 のコード生成手段をさらに有し、

前記提示手段は、前記第 2 のコード生成手段により生成されたコードを提示する請求項 1 0 乃至 1 4 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 1 6】

30

前記提示手段により提示されるコードは、外部の装置において入力されることで、前記第 1 の関係を有して派生したキャラクタの一覧画像を構成するための情報を含む請求項 1 4 または 1 5 に記載のゲーム装置。

【請求項 1 7】

前記第 1 のキャラクタは複数存在し、

前記制御手段は、前記対象キャラクタの少なくとも 1 つの構成要素を、複数の前記第 1 のキャラクタのうちの少なくともいずれか 1 つのキャラクタの複数の構成要素のうちから設定させるよう前記設定手段を制御する請求項 1 乃至 1 6 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 1 8】

40

前記複数の第 1 のキャラクタは、前記第 1 のキャラクタとの間で、前記第 1 の関係とは異なる第 2 の関係が対応付けられたキャラクタを含む請求項 1 7 に記載のゲーム装置。

【請求項 1 9】

他の前記ゲーム装置から、該他のゲーム装置における対象キャラクタの情報を取得する通信手段をさらに有し、

前記複数の第 1 のキャラクタは、前記ゲームにおいて登場したキャラクタ、及び前記他のゲーム装置における対象キャラクタの少なくともいずれかを含む請求項 1 7 または 1 8 に記載のゲーム装置。

【請求項 2 0】

前記提示手段による提示は、背景画像を前記対象キャラクタの姿態と共に提示すること

50

を含み、

前記提示手段は、前記対象キャラクタにつき前記設定手段により設定された複数の構成要素の少なくともいずれかに応じた背景画像を提示する請求項 1 乃至 19 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 21】

コンピュータを、請求項 1 乃至 20 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置の各手段として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】

10

本発明は、ゲーム装置及びプログラムに関し、特にキャラクタの育成を行う電子ゲームに係るゲーム体験を提供するゲーム装置に関する。

【背景技術】

【0002】

ユーザの操作入力に応じてキャラクタを成長させる育成要素を有するゲーム（育成ゲーム）を提供するゲーム装置がある。特許文献 1 には、1 体のキャラクタの一生に相当する期間につき、例えば食事、トイレ等の世話に係る操作入力を行うことで、キャラクタを様々な姿態に育成することができる育成シミュレーション装置（ゲーム装置）が開示されている。

【0003】

20

特許文献 1 に記載のゲーム装置は、卵から孵った 1 体のキャラクタが成長する様を提示するよう構成されており、例えば該キャラクタが寿命を迎えた後は、ユーザは装置をリセットすることにより再度卵の状態からゲーム体験が可能となる。一方で、これまでユーザが育成していたキャラクタ（旧キャラクタ）の状態を考慮せずに、新たなキャラクタ（新キャラクタ）の育成を開始するようなゲーム装置では、旧キャラクタと新キャラクタとは何らの関連性も有さず、単にリセットして同様の育成ゲームを繰り返すことになるため、ユーザの興趣性を低減し得る。故に、新キャラクタに対してユーザの愛着が湧きやすいよう、近年では旧キャラクタと新キャラクタとの間に親子関係を定義し、旧キャラクタの結婚を経た産卵により新キャラクタが誕生する演出を行うものもある。

【先行技術文献】

30

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開平 10 - 274921 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

一方で、特許文献 1 のような育成ゲームでは、キャラクタの育成態様は、例えば世話の成功度等、ユーザの操作入力に応じたゲーム結果について予め定められた分岐が採択される。従って、上述したような親子関係をユーザに知らしめる誕生演出を行ったとしても、該演出以外の要素で新キャラクタと旧キャラクタとの繋がりをユーザが認識することは困難であり、ユーザの興趣を好適に高められない可能性があった。

40

【0006】

本発明は、上述の問題点に鑑みてなされたものであり、キャラクタ間の繋がりを好適に認識可能なゲーム体験を提供するゲーム装置及びプログラムを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

前述の目的を達成するために、本発明の対象キャラクタの態様が変化し得るゲームを提供するゲーム装置であって、対象キャラクタには、第 1 の関係を有する第 1 のキャラクタが対応付けられ、さらに態様が変化する少なくとも第 1 の段階及び第 2 の段階が設けられ

50

ており、ゲーム装置は、対象キャラクタ及び第１のキャラクタのそれぞれにつき、態様に係る複数の構成要素を各々設定する設定手段と、設定手段により設定された複数の構成要素に係る態様で、対象キャラクタを提示する提示手段と、対象キャラクタにつき、新たに第１の関係を有する第２のキャラクタを生成するキャラクタ生成手段と、設定手段を制御する制御手段と、を有し、設定手段は、対象キャラクタにつき、第１のキャラクタの複数の構成要素のうち少なくとも何れかの構成要素を非構成要素としてさらに設定し、制御手段は、対象キャラクタの少なくとも１つの構成要素を、第１のキャラクタの複数の構成要素のうちから設定させ、対象キャラクタの非構成要素を、第２のキャラクタの複数の構成要素に設定させるよう設定手段を制御し、対象キャラクタにつき第１のキャラクタの複数の構成要素のうちから設定される構成要素は、第１の段階に係る複数の構成要素と、第２の段階に係る複数の構成要素とで異なる。

10

【発明の効果】

【０００８】

このような構成により本発明によれば、キャラクタ間の繋がりを好適に認識可能なゲーム体験を提供することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】本発明の実施形態及び変形例に係るゲーム装置１００の外観を示した図

【図２】本発明の実施形態及び変形例に係るゲーム装置１００の機能構成を示したブロック図

20

【図３】本発明の実施形態及び変形例に係るゲーム装置１００において構成される家系図を説明するための図

【図４】本発明の実施形態及び変形例に係るゲーム装置１００において実行される、キャラクタ形成処理を例示したフローチャート

【図５】本発明の変形例３に係るキャラクタ画像の構成に係る制御を説明するための図

【図６】本発明の実施形態及び変形例に係るゲーム装置１００において用いられる、各種情報の構成例を示した図

【発明を実施するための形態】

【００１０】

〔実施形態〕

30

以下、本発明の例示的な実施形態について、図面を参照して詳細に説明する。なお、以下に説明する一実施形態は、ゲーム装置の一例としての、育成対象（操作対象）である１体のキャラクタ（対象キャラクタ）を登場させた育成ゲームのプレイを、ユーザに提供可能なゲーム装置に、本発明を適用した例を説明する。しかし、本発明は、育成に限らず、対象キャラクタの態様が変化し得るゲームを提供することが可能な任意の機器に適用可能である。また本実施形態では、本発明に係る対象キャラクタが、上記育成ゲームの育成対象である例について説明するが、本発明の実施においてゲームのジャンルはこれに限られるものではなく、またゲームに登場するいずれのキャラクタを対象キャラクタとするものであってもよい。

【００１１】

40

《ゲーム装置の構成》

図１（ａ）及び（ｂ）に、本発明の実施形態に係るゲーム装置１００の外観を示す。図示されるように、本実施形態のゲーム装置１００は、楕円球状に形成される球面１２０と、ゲームコンテンツの画面を表示する表示部１０６及びユーザからの操作入力を受け付ける操作入力部１０９が設けられる平面１３０とを有して外装が形成されている。ゲーム装置１００は、例えば幼児の両手で把持可能なサイズの玩具体であり、電池駆動する。またゲーム装置１００は、赤外線により他のゲーム装置とデータ通信を行う通信部１１０を有する。

【００１２】

ゲーム装置の機能構成

50

図 2 は、本発明の実施形態に係るゲーム装置 100 の機能構成を示したブロック図である。

【0013】

制御部 101 は、例えば CPU であり、ゲーム装置 100 が有する各ブロックの動作を制御する。具体的には制御部 101 は、例えば記録媒体 102 に記憶されている各ブロックの動作プログラムを読み出し、メモリ 103 に展開して実行することにより各ブロックの動作を制御する。

【0014】

記録媒体 102 は、例えば不揮発性メモリや HDD 等の恒久的にデータを保持可能な記録装置である。記録媒体 102 は、ゲーム装置 100 が有する各ブロックの動作プログラムに加え、各ブロックの動作において必要となるパラメータ等の情報や、本実施形態の育成ゲームに使用される各種のグラフィックスデータを記録する。メモリ 103 は、例えば揮発性メモリ等の一時的なデータ記憶に使用される記憶装置である。メモリ 103 は、各ブロックの動作プログラムの展開領域としてだけでなく、各ブロックの動作において出力されたデータ等を一時的に記憶する格納領域としても用いられる。

【0015】

要素 DB 104 は、本実施形態のゲーム装置 100 で提供される育成ゲームにおいて、対象キャラクタを含む種々のキャラクタを提示するために参照される、後述の提示要素（あるいは構成要素）に係る各種情報を管理するデータベースである。

【0016】

表示制御部 105 は、本実施形態のゲーム装置 100 に設けられた例えば LCD 等の表示部 106 において表示される画面データを生成し、表示部 106 の表示内容を制御する。本実施形態では表示制御部 105 は、例えば記録媒体 102 に記憶された操作対象のキャラクタ（操作キャラクタ）や背景等のグラフィックスデータを使用して画面データを描画し、表示部 106 に表示させる。以下の説明において表示制御部 105 は操作キャラクタやメニュー画面等の所定の GUI だけでなく、操作キャラクタが配置される居住空間等のロケーションを示す背景画像も含めて画面データの描画を行うものとして説明する。しかし、本発明の実施において表示制御部 105 は画面データの全ての背景画像を描画するものである必要はなく、例えば一部の背景画像は、表示部 106 の表示領域が層状に構成されている場合のいずれかの層に背景画像の一部が予め形成されている構成であってもよい。また、表示部 106 はバックライトを有しており、表示制御部 105 は制御部 101 の制御の下、表示部 106 のバックライトの照明状態の点灯 / 消灯制御も行うものとする。

【0017】

再生制御部 107 は、本実施形態のゲーム装置 100 において実行される育成ゲームに係る音声再生を制御する。音声は、例えば対象キャラクタの発話音声や行動に係る効果音、あるいは育成ゲームにおける種々のイベント発生の通知音等を含むものであってよい。音声の出力は、例えばスピーカ等の音声出力装置であってよい音声出力部 108 により行われる。

【0018】

本実施形態のゲーム装置 100 は、育成ゲームに係る、特に対象キャラクタの状態をユーザに提示可能な機能構成として、画像表示が可能な表示部 106、及び音声再生が可能な音声出力部 108 を備えるものとして説明するが、提示の態様はこれらに限られるものではない。育成ゲームに係る情報提示は、例えばゲーム装置 100 の外装に設けられた LED 等の不図示の照明装置の点灯状態の制御（点灯、点滅）、偏心部材が取り付けられたモータの回転制御（振動伝達）、あるいは上述した表示部 106 のバックライトの点灯 / 消灯制御等の態様を含むものであってよい。

【0019】

操作入力部 109 は、操作ボタン等のゲーム装置 100 が有するユーザインタフェースである。操作入力部 109 は、ユーザにより操作入力がなされたことを検出すると、操作内容に対応する制御信号を制御部 101 に伝送する。

【 0 0 2 0 】

通信部 1 1 0 は、ゲーム装置 1 0 0 が有するデータ通信の通信インタフェースである。本実施形態では通信部 1 1 0 は、上述したように赤外線通信方式を採用するものとして説明するが、通信部 1 1 0 が用いる通信方式はこれに限られるものではない。例えば、同じ通信インタフェースを有する装置や物品が所定の距離以下に近接された場合に通信の確立及びデータ送受信を行う、所謂近接無線通信あるいは近距離無線通信（NFC：Near Field Communication）方式を採用するものであってもよい。

【 0 0 2 1 】

《ゲーム概要》

本実施形態の育成ゲームでは、対象キャラクタの成長に係り複数の成長段階が定義され、成長段階の移行に伴い、ユーザへの対象キャラクタの提示に用いられる情報（提示要素）が変更され、キャラクタの成長をユーザに認識可能ならしめる。変化後の提示要素は、育成に係りユーザが行った操作入力及び経時の少なくとももいづれかに基づいて決定される。本実施形態の育成ゲームでは、予め定められた数の成長段階において異なる成長段階への移行が生じた場合に提示要素の変更がなされるものとして説明するが、提示要素の変更は、例えばゲーム中にアイテム等のゲーム内要素が取得された場合や、他のゲーム装置との通信や外部入力が生じた場合等、成長段階の移行に限らず行われるものであってよい。

10

【 0 0 2 2 】

なお、本発明の実施において対象キャラクタに係る「提示」とは、対象キャラクタの状態や行動を、ユーザが認識可能な態様で提供することを指すものとする。本実施形態のゲーム装置 1 0 0 は、提示を行うことが可能な機能構成として表示部 1 0 6 及び音声出力部 1 0 8 を備えるものとして説明するが、上述したように提示態様はこれに限られるものではない。

20

【 0 0 2 3 】

対象キャラクタに係る提示要素は、例えば

- ・キャラクタの姿態を形成するパーツの形状や特徴（模様、長さ等）
 - ・パーツの色
 - ・（例えば時間や成長段階に応じた）行動パターン、思考傾向、行動頻度、特技、好み等のキャラクタの挙動（所作、振る舞い）を定義づける情報
 - ・再生される音声（例えばキャラクタの鳴き声の再生パターン、音の高低等）
 - ・発言テキストに係る語尾傾向や表示フォント
- 等、キャラクタの画像や音声に限らず種々の態様で提示される要素を含むものであってよい。本実施形態では簡単のため、育成ゲームに係り表示するキャラクタの姿態を示す画像（キャラクタ画像）を構成するために必要となるパーツとパーツの色とを、提示要素とする態様について説明する。従って、以下の説明では上記提示要素のうちの、キャラクタ画像を構成するために必要となるパーツ及びパーツの色を、「構成要素」として言及する。パーツ及びパーツの色の各々は、予め複数種類設けられ、要素 DB 1 0 4 において管理されるものとし、構成要素は要素 DB 1 0 4 に管理されている情報から選択して、キャラクタにつき設定される。

30

【 0 0 2 4 】

また本実施形態のゲーム装置が提供する育成ゲームでは、キャラクタの種別として、雌雄（性別）が定められる。これによりユーザは、対象キャラクタが特定の成長段階以降である場合において、異性キャラクタとの間で「夫婦関係」を構築することで、対象キャラクタと異性キャラクタとの間に次の世代である新たなキャラクタ（子キャラクタ）を生成することができる。このとき、対象キャラクタ（もしくは異性キャラクタ）と子キャラクタとの間には「親子関係」が構築される。即ち、対象キャラクタは、子キャラクタにとっての親キャラクタとなる。

40

【 0 0 2 5 】

夫婦関係を構築可能な異性キャラクタは、育成ゲームのプレイ内容に応じてゲーム中に登場するキャラクタ、及び通信部 1 1 0 を介して他のユーザの所有する同ゲーム装置と通

50

信することで登場する、該他のユーザのゲーム装置において育成されていたキャラクタの少なくともいずれかであってよい。

【 0 0 2 6 】

子キャラクタが生成された状態である場合、対象キャラクタが所定の成長段階に移行した後、対象キャラクタに係る予め定められたゲームイベント（寿命を迎える、引退する等）の発生後、あるいはユーザの操作入力に応じて、子キャラクタを新たな育成対象とするゲームを、ユーザは継続してプレイすることができる。即ち、これまでの対象キャラクタが育成に係る操作入力に不可能な状態（対象キャラクタに係る育成ゲームの終了）となり、子キャラクタが新たな対象キャラクタとして育成に係る操作入力に可能な状態（子キャラクタを新たな対象キャラクタとする育成ゲームの開始）となる世代交代が実現される。このような世代交代を可能ならしめることで、育成ゲームに対するユーザの興趣を持続させることができる。

10

【 0 0 2 7 】

従って、本実施形態のゲーム装置 1 0 0 において、要素 D B 1 0 4 によりパーツに係り管理されるパーツ情報は、図 6 (a) に示されるように、例えばパーツを識別するパーツ I D 6 0 1 に関連付けて、いずれのパーツ部位のパーツであるかを示す部位情報 6 0 2、該パーツが設定可能な成長段階を示す設定可能段階情報 6 0 3、該パーツを設定可能なキャラクタの性別を示す設定可能性別情報 6 0 4、該パーツの初期状態につき予め設定されている色を示す基本色情報 6 0 5、及び該パーツに係るグラフィックスデータを特定するグラフィックス I D 6 0 6 を管理するものとする。

20

【 0 0 2 8 】

また育成ゲームにおいてキャラクタ画像を構成するために例えばメモリ 1 0 3 に格納されるキャラクタ情報は、図 6 (b) に示されるように、キャラクタを識別するキャラクタ I D 6 1 1 に関連付けて、各成長段階においてキャラクタ画像の構成に用いられるパーツ及びその色の情報を示す構成要素情報 6 1 2、キャラクタ画像の構成に用いられるパーツ及び色の設定時に候補（構成要素候補。後述する構成要素の承継によるパーツ及び色を含む）として参照される情報を示す構成要素候補情報 6 1 3、親子関係が対応付けられたキャラクタ（両親、子）のキャラクタ I D を示す親子キャラクタ情報 6 1 4、夫婦関係が対応付けられた異性キャラクタのキャラクタ I D を示す夫婦キャラクタ情報 6 1 5、及び、キャラクタが親子関係を有して派生した系譜において相当する世代数（もしくは、簡易的にはゲーム装置 1 0 0 において育成ゲームが実行された回数）を示す世代数情報 6 1 6 が管理される。

30

【 0 0 2 9 】

構成要素情報 6 1 2 は、成長段階ごとに、パーツ部位の各々について、使用するパーツのパーツ I D と、キャラクタ画像の構成において該パーツに使用する色を示す色情報とを 1 つの構成要素として管理するよう構成されていけばよい。また構成要素候補情報 6 1 3 は、ゲームプレイの内容に応じて、あるいは親キャラクタにあたるキャラクタにつき設定された構成要素情報に基づいて、実際のキャラクタ画像の構成に用いられるパーツの決定時に構成要素候補として参照される、パーツのパーツ I D と、パーツの色を決定するために用いられる色情報とを個別に管理するよう構成されているものとする。なお、夫婦関係の対応付けがなされる異性キャラクタについては、ゲーム装置 1 0 0 において実行された育成ゲームの育成対象ではないため、例えばメモリ 1 0 3 に、該異性キャラクタにつき予め定められたキャラクタ情報、該異性キャラクタにつきゲーム中に構成されたキャラクタ情報、あるいは他のゲーム装置から受信した該異性情報のキャラクタ情報が、キャラクタ I D を関連付けて格納されることで、参照可能とすればよい。

40

【 0 0 3 0 】

構成要素の承継

本実施形態の育成ゲームでは、親子に対応するキャラクタ間での繋がりをユーザに認識可能ならしめるため、親である対象キャラクタのキャラクタ画像の構成に使用された構成要素の一部を、子キャラクタのキャラクタ画像の構成にも使用する。より詳しくは、対象

50

キャラクタの姿態の形成に用いられていたパーツまたは色が、子キャラクタの構成要素として少なくとも一部に含まれるよう制御される。

【 0 0 3 1 】

このようにすることでユーザは、子キャラクタの育成において、該子キャラクタにとっての親キャラクタの要素が引き継がれていることを視覚的に認識することができるため、子キャラクタについて単に予め定められた育成ゲームを繰り返すのではなく、より愛着や親しみをもってゲームプレイを行うことができる。

【 0 0 3 2 】

対象キャラクタに係るキャラクタ画像の構成は、上述したようにキャラクタ情報の構成要素情報 6 1 2 (対象キャラクタの姿態の形成に使用するパーツ群及び各パーツの色)に基づいて行われる。基本的には、対象キャラクタの成長段階が移行する際に、該キャラクタの育成に係るそれまでのプレイ内容に基づいて、制御部 1 0 1 は変化後の対象キャラクタにつき特徴 (例えば耳が長い、全身が赤い) が現れる傾向を決定し、決定した条件と対象キャラクタの性別に該当する構成要素のパーツ情報を、要素 D B 1 0 4 から各パーツ部位につき所定数読み出し、このうちのパーツ I D 6 0 1 と基本色情報 6 0 5 のそれぞれを、対象キャラクタに係るキャラクタ情報の構成要素候補情報 6 1 3 に含める。

10

【 0 0 3 3 】

本実施形態では成長段階ごとに構成要素候補を決定するものとして説明するが、例えば対象キャラクタの生成 (誕生) 時等に、その後遷移し得る成長段階の状態につき構成要素候補を決定して格納する構成であってもよい。

20

【 0 0 3 4 】

また本実施形態では特徴が現れる傾向を決定して構成要素候補情報 6 1 3 に含めるパーツ情報を読み出すものとして説明するが、例えば成長段階ごとに予め姿態に係るテーマ (ウサギ型、ヒツジ型、忍者型等) が定められ、かつ任意のテーマから成長後に遷移可能なテーマの組み合わせが定義されている態様においては、該定義に基づき構成要素候補情報 6 1 3 にパーツ I D 及び色情報を含めるパーツ情報が決定されるものであってもよい。

【 0 0 3 5 】

制御部 1 0 1 は、このように格納した構成要素候補情報 6 1 3 から、移行後の成長段階に係る対象キャラクタの姿態の形成に用いられる構成要素 (パーツ及びその色) をパーツ部位ごとに選択し、構成要素情報 6 1 2 に設定する。そして設定した該成長段階の構成要素情報 6 1 2 に基づき表示制御部 1 0 5 にキャラクタ画像を構成させ、表示部 1 0 6 に表示させる。

30

【 0 0 3 6 】

一方、本実施形態の育成ゲームでは、構成要素の承継を実現するために次のような制御が行われる。具体的には、対象キャラクタとの親子関係が対応付けられた親キャラクタが存在する場合には、親キャラクタの姿態の形成に用いられていたパーツまたは色が対象キャラクタに現れ得るよう、制御部 1 0 1 は次のように処理する。制御部 1 0 1 は例えば、対象キャラクタに係る構成要素候補情報 6 1 3 に親キャラクタの姿態の形成に用いられた構成要素 (親要素) の情報 (親キャラクタに係る構成要素情報 6 1 2) を格納しておき、任意の成長段階につき対象キャラクタの構成要素情報 6 1 2 を設定する際に、少なくとも一部の親要素 (パーツ及び色の少なくともいずれかであってよい) を含めるよう設定することで、承継を実現する。即ち親キャラクタが対象キャラクタに対応付けられている場合には、制御部 1 0 1 は対象キャラクタの各成長段階につき、構成要素情報 6 1 2 に少なくとも 1 つの親要素が含まれるよう制御するものとする。このようにすることで、親要素の承継がなされたことがユーザに視認可能な態様で示される。ここで、上述したように、対象キャラクタとの親子関係が対応付けられた親キャラクタは雌雄の 2 体が存在することになるが、親要素の継承はこのうち少なくともいずれかの親キャラクタに係る構成要素を含めるものであってよい。

40

【 0 0 3 7 】

親要素の承継は、例えば構成要素の選択が行われる対象キャラクタの成長段階について

50

、親キャラクタの同成長段階にて構成要素として選択された、パーツ及びパーツの色の少なくともいずれかの情報を対象キャラクタに係る構成要素情報 6 1 2 に含めることで行われてよい。なお、本発明の実施は、対象キャラクタに係る構成要素候補情報 6 1 3 から、親キャラクタの構成要素情報 6 1 2 のうちの同成長段階に係る構成要素の情報を選択し、対象キャラクタに係る構成要素情報 6 1 2 に含める態様に限られるものではない。例えば対象キャラクタの 1 つの成長段階に係り構成要素情報 6 1 2 で設定される親要素は、親キャラクタの同成長段階に係る構成要素に限らず、任意の成長段階に係る構成要素であってもよい。また例えば、親要素の構成要素候補情報 6 1 3 への格納を経ることなく（もしくはキャラクタ情報が構成要素候補情報 6 1 3 を有さず構成され）、メモリ 1 0 3 等に親キャラクタに係り格納されているキャラクタ情報から、親要素を選択し、対象キャラクタに係る構成要素情報 6 1 2 に設定する態様であってもよい。

10

【 0 0 3 8 】

また、対象キャラクタの成長に合わせて親キャラクタの面影が強くなる態様を演出するため、移行後の成長段階につき構成要素情報 6 1 2 に含められる親要素の数が、移行前の成長段階で構成要素につき構成要素情報 6 1 2 に含められた親要素の数より多くなるよう制御されてもよい。このとき、移行前の成長段階につき構成要素情報 6 1 2 に設定された親要素については、成長段階が移行しても構成要素として設定される（例えば親キャラクタの口元のパーツが選択された場合に、以後の成長段階において口元のパーツは変化しない）よう構成することで、該演出効果を高める構成であってもよい。あるいは反対に、未成長の段階では親キャラクタの面影が強いが、対象キャラクタが成長するに連れて面影が薄れ、対象キャラクタ独自の要素が現れる態様を演出するよう、成長段階ごとに構成要素情報 6 1 2 に含める親要素の数が、成長に応じて減少するように制御してもよい。

20

【 0 0 3 9 】

本発明の実施において親要素の承継は、上述した例に限らず、対象キャラクタの異なる成長段階において、異なる構成要素が、あるいは異なる組み合わせの構成要素群が、構成要素情報 6 1 2 に含められる構成であればよい。

【 0 0 4 0 】

ところで、本実施形態の育成ゲームでは、子キャラクタの生成は必ずしも行われるわけではない。即ち、育成ゲームのプレイ内容によってはゲーム中に異性キャラクタが登場しない、あるいは他のゲーム装置との通信で異性キャラクタが登場したとしても、条件が満たされなければ、または一方のゲーム装置のユーザにより夫婦関係構築の拒否に係る操作入力となされれば、夫婦関係の対応付けを行わないものであってよい。この場合、対象キャラクタが所定の成長段階に移行した後、あるいは対象キャラクタに係る予め定められたゲームイベント（寿命を迎える、脱走する等）の発生後、親子関係の繋がりによる継続したゲームプレイではないが、ハードリセットをすることなく新たな対象キャラクタを育成対象とするゲームをユーザがプレイ可能なよう、ゲーム装置 1 0 0 は構成される。このとき、新たな対象キャラクタの構成要素情報 6 1 2 の設定は、該対象キャラクタに係る育成ゲームよりも前に行われた育成ゲームの育成対象であったキャラクタの、キャラクタ画像に用いられたいずれの構成要素にも基づかずに決定される。即ち、上述した構成要素の承継は子キャラクタの生成がなされた場合に行われるものであって、子キャラクタの生成を行わずに新たな対象キャラクタに係る育成ゲームが実行される場合には、ゲーム装置の初期状態（出荷時あるいは本体リセット時）にて育成ゲームを開始する場合と同様、構成要素候補の決定は過去の育成ゲームのプレイ内容に依らず行われる。

30

40

【 0 0 4 1 】

家系図生成

さらに本実施形態のゲーム装置は、育成対象となったキャラクタ間の繋がりユーザにより認識しやすいよう、親子関係を有して派生したキャラクタ群を一覧できる家系図を生成する機能を有する。

【 0 0 4 2 】

家系図は、対象キャラクタと親子関係を有するものとして対応付けられた親キャラクタ

50

だけでなく、該親キャラクタと親子関係を有するものとして対応付けられたキャラクタ（対象キャラクタの祖父母に対応）等、親子関係が派生して構築されることで類縁となった、複数世代に係るキャラクタ群が含まれる。家系図において類縁となったキャラクタ群は、そのうちの親子関係及び夫婦関係を認識可能なように、図3（a）のような線接続により関係が示される。図3（a）では、育成対象となったキャラクタのうちの親子関係の対応付けがなされたキャラクタ間には実線が示され、育成対象となったキャラクタにつき夫婦関係の対応付けがなされたキャラクタ間には二重線が示されている。本実施形態では家系図は、承継された構成要素が確認できるよう、ゲーム装置において育成対象とはなっていないが、夫婦関係が対応付けられたキャラクタを含むものとして説明するが、単純に育成対象となったキャラクタのみで構成されるものであってもよい。

10

【0043】

なお、家系図には、1つの対象キャラクタに係る育成ゲームのゲームプレイのみを提供する場合よりも多くのキャラクタの画像が含まれ得るため、表示要求がなされた際に生成するのではなく、例えば対象キャラクタ以外の類縁のキャラクタの部分については、予めキャラクタ画像を形成して家系図を生成してメモリ103に格納しておき、表示要求に対する応答性を高める構成とすることが好ましい。

【0044】

一方で、本実施形態のゲーム装置100のような携帯可能な小型玩具体である場合、メモリ容量は有限であるため、生成した家系図格納に割り当てることが可能な領域も制限される。故に、本実施形態のゲーム装置100では、家系図に含めることが可能な世代数には、格納領域の容量に応じた上限が定められる。例えば家系図に含めることが可能な世代数が、対象キャラクタも含めて21世代である場合、22世代目に係る新たな対象キャラクタに係る育成ゲームの実行に係り家系図を生成する際には、初代に係るキャラクタは家系図に含めることができなくなる。このとき、制御部101は、例えば図3（b）に示される16桁の数字列等、該初代に係るキャラクタの情報を示すコードを生成し、表示部106に表示させるよう表示制御部105を制御してもよい。コードは、例えばゲーム装置100よりも多い記憶容量を有する外部機器において入力することで、専用アプリケーションにより家系図の再現が可能な情報を有して構成されるものであってよい。

20

【0045】

また、コードや家系図の生成に必要となるキャラクタの情報（再現用情報）は、キャラクタについて選択された構成要素を特定可能な情報等（例えば夫婦関係にある2体のキャラクタ各々の構成要素情報612、育成対象であったキャラクタに係る親子キャラクタ情報614、世代数情報616のみで構成されるものであってよい）、複数のキャラクタにつきキャラクタ画像を形成するよりは少ないデータ量であるため、家系図に比べてメモリ103の領域を占有しない。故に、家系図格納用とは別の領域に、家系図に含められる世代数よりも多くの再現用情報が保持されていてよく、コードは家系図生成のタイミングにおいて、家系図に含まれなくなる世代のキャラクタにつき表示される態様に限らず、任意の世代のキャラクタに係るコードの表示要求に係る操作入力となされた際に、要求された世代のキャラクタに係る再現用情報に基づき、コードの生成及び表示は行われるものであってよい。またコードは、外部装置に入力可能な態様であればよく、数字列に限らず、2次元コードや赤外線信号等、いずれの態様で生成されるものであってよい。

30

40

【0046】

また、上述したように子キャラクタを新たな育成対象とする継続のゲームではなく、親子関係を有しない新たな対象キャラクタに係る育成ゲームが実行される場合には、ユーザが過去の育成ゲームに係る家系図の閲覧をできる機会を担保するよう、対応の再現用情報は保持されるものとしてよい。一方で、複数種類の家系図を設ける構成はデータ管理や閲覧操作を煩雑にし得るため、図3（c）に示されるように親子関係を有する情報は示さないが、新たな世代として対象キャラクタの画像を含む家系図を構成するようにしてもよい。即ち、類縁の派生が途切れた後のキャラクタについては、親子キャラクタ情報614には特定のキャラクタを示すキャラクタIDは含まれないが、過去のゲームから継続して採

50

番された世代数情報 6 1 6 を有する再現用情報とすることで、図 3 (c) に示されるような家系図を構成することができる。この場合、例えば子キャラクタの生成が行われなかった世代のキャラクタを泣き顔で表示させる等、過去の育成ゲームに係る類縁の派生が途切れたことを明示するよう家系図を構成してもよい。なお、ハードリセットが行われた後に育成ゲームが新たに実行された場合には、過去の育成ゲームに係る家系図は生成されず、対象キャラクタに係る類縁のキャラクタのみを提示する家系図が生成されるよう構成するものであってよい。

【 0 0 4 7 】

また、家系図は、表示要求に係る操作入力となされたことに応じて表示されるものであってもよいし、その他の状態にて表示されるものであってもよい。例えば表示部 1 0 6 の照明が消灯制御された状態等のユーザがゲームに係る操作を誤り得る状態において、ゲームに係る操作入力が不可能な状態に制御し、かつ該操作入力が可能であるとユーザが誤認識しないよう、家系図を表示するものであってもよい。このとき、操作入力となされた場合には、表示部 1 0 6 の照明を点灯状態に制御してキャラクタ画像の表示に切り替え、かつ操作が不可能な状態を解除するよう制御すればよい。該制御により、ユーザの誤操作を防止しつつ、家系図の提示を行うことが可能となる。

【 0 0 4 8 】

《キャラクタ形成処理》

上述したような構成をもつ本実施形態のゲーム装置 1 0 0 で実行されるキャラクタ形成処理について、図 4 のフローチャートを用いて具体的な処理を説明する。該フローチャートに対応する処理は、制御部 1 0 1 が、例えば記録媒体 1 0 2 に記憶されている対応する処理プログラムを読み出し、メモリ 1 0 3 に展開して実行することにより実現することができる。なお、本キャラクタ形成処理は、例えば対象キャラクタに係り実行されている育成ゲームにおいて成長段階の移行が決定した際に開始されるものとして説明する。しかしながら本キャラクタ形成処理は、例えば子キャラクタの生成が決定した際に開始されるものであってもよい。

【 0 0 4 9 】

S 4 0 1 で、制御部 1 0 1 は、移行前の成長段階で行われたプレイ内容に基づき、移行後の成長段階において特徴が現れる傾向を決定する。特徴が現れる傾向は、例えば移行前の成長段階で設定条件を達成したゲームイベントの数や、移行前の成長段階の構成要素につき定められたテーマから派生可能として定められたテーマに基づいて決定されるものであってよい。

【 0 0 5 0 】

S 4 0 2 で、制御部 1 0 1 は、決定した傾向と対象キャラクタの性別とに基づき、該当する構成要素のパーツ情報を要素 D B 1 0 4 から読み出し、該パーツ情報のパーツ I D 6 0 1 と基本色情報 6 0 5 のそれぞれを、個別の構成要素の情報として対象キャラクタに係る構成要素候補情報 6 1 3 に格納する。本実施形態では制御部 1 0 1 は、各パーツ部位につき、パーツとして 2 種の構成要素 (パーツ I D) を、色として 2 種の構成要素 (色情報) を、各々構成要素候補に含める。

【 0 0 5 1 】

S 4 0 3 で、制御部 1 0 1 は、対象キャラクタにつき親キャラクタが存在するか否かを判断する。具体的には制御部 1 0 1 は、対象キャラクタに係るキャラクタ情報の親子キャラクタ情報 6 1 4 を参照し、親キャラクタに係るキャラクタ I D が含まれている否かにより本ステップの判断を行う。制御部 1 0 1 は、親キャラクタが存在すると判断した場合は処理を S 4 0 4 に移し、親キャラクタが存在しないと判断した場合は処理を S 4 0 6 に移す。

【 0 0 5 2 】

S 4 0 4 で、制御部 1 0 1 は、移行後の成長段階につき親キャラクタのキャラクタ画像の構成で用いられた親要素の情報の少なくともいずれかを取得し、パーツ I D と色情報のそれぞれを、個別の構成要素の情報として対象キャラクタに係る構成要素候補情報 6 1 3

10

20

30

40

50

に追加する。より詳しくは制御部 101 は、対象キャラクタの親子キャラクタ情報 614 に含まれる親キャラクタのキャラクタ ID が関連付けられて、メモリ 103 に格納されている親キャラクタに係る構成要素情報 612 から、移行後の成長段階に係り設定された構成要素の情報を取得し、該情報のパーツ ID と色情報とを、対象キャラクタに係る構成要素候補情報 613 に追加する。なお、親要素に係る情報の追加は、追加がなされたパーツ部位につき、候補である構成要素（パーツ ID または色情報）の情報が追加により 3 種以上に増えるものであってもよいし、2 種の構成要素のいずれかが追加された親要素の情報に置き換えられるものであってもよい。親要素が、移行後の成長段階に係るキャラクタ画像の構成に用いられやすくするために、後者の構成をとるものであってもよい。また追加された構成要素の情報については、親要素である（承継された要素である）ことを示す情報が付されるものであってよい。

10

【0053】

S405 で、制御部 101 は、対象キャラクタの各パーツ部位につき、移行後の成長段階に係るキャラクタ画像の構成に用いる構成要素（パーツ及びその色）の情報を、構成要素候補情報 613 に含まれる構成要素（パーツまたは色）の情報に基づいて設定する。具体的には制御部 101 は、1 つのパーツ部位につき、移行後の成長段階に係り構成要素候補情報 613 に含まれる構成要素の情報のうちから、1 つのパーツ ID と 1 つの色情報とを選択し、これらを関連付けて構成要素情報 612 に含める。1 つのパーツ部位につき、候補のうちからいずれの構成要素を選択するかは、例えば抽選処理に応じて決定されるものであってよい。なお、本ステップの構成要素情報 612 の構成において、制御部 101

20

【0054】

一方、S403 において親キャラクタが存在しないと判断した場合、制御部 101 は S406 で、対象キャラクタの各パーツ部位につき、移行後の成長段階に係るキャラクタ画像の構成に用いる構成要素（パーツ及びその色）の情報を、構成要素候補情報 613 に含まれる構成要素（パーツまたは色）の情報に基づいて設定する。設定は、S405 の処理と同様に行われるものであってよいが、親キャラクタが存在しない場合には構成要素候補情報 613 には親要素の情報が含まれないため、親要素の情報が含まれるようにする制御は行われない。また、親キャラクタが存在しない場合には、構成要素情報 612 に含めるものとして選択したパーツ ID につき、該パーツ ID に係るパーツ情報において基本色情報として定められている色情報を必ず関連付けられて含めるよう制御するものであってもよい。

30

【0055】

S407 で、表示制御部 105 は制御部 101 の制御の下、移行後の成長段階に係り構成要素情報 612 に設定された構成要素の情報に基づき、各パーツ部位のパーツを関連付けられた色情報に基づく色で描画し、これらを組み合わせて対象キャラクタのキャラクタ

40

【0056】

S408 で、制御部 101 は、対象キャラクタの居住空間に係る背景画像を決定し、表示制御部 105 に生成させる。本実施形態の育成ゲームでは、特定の構成要素（パーツや色）を有するキャラクタには、該構成要素のテーマに沿った居住空間の背景画像が使用されるよう、表示制御がなされる。特定の構成要素には、例えば森、空、海、街、山等の好適なロケーションが定められており、制御部 101 は、全パーツ部位につき設定された構成要素（パーツ及び色）につき、ロケーション選択に係り割り当てられたスコアを合算し

50

、スコアの合計値が最も高くなったロケーションに応じて、背景画像の変更を行う。なお、移行前の成長段階からロケーションの変更がないと判断する場合には、表示制御部 105 に改めて背景画像を生成させる必要はない。

【0057】

S409で、制御部101は、対象キャラクタのキャラクタ画像と、背景画像とを、移行後の成長段階で使用する画像としてメモリ103に格納し、本キャラクタ形成処理を完了する。

【0058】

このようにすることで、本実施形態によれば、親子関係を有するキャラクタ間での構成要素の承継演出により、キャラクタ間の繋がりを、ユーザが好適に認識可能な育成ゲームを提供することができる。

10

【0059】

なお、本実施形態では夫婦関係（本発明に係る第2の関係）が構築された2体のキャラクタから、これらキャラクタと親子関係（本発明に係る第1の関係）を有する新たな子キャラクタを生成するものとして説明したが、本発明の実施はこれに限られるものではない。

【0060】

例えば、第1の関係は親子関係ではなく、師弟関係、友達関係等、ゲーム内の他のキャラクタあるいは新たに生成したキャラクタに対応付けるものであってもよい。この場合、新たに生成したキャラクタに係る第1の関係を有するキャラクタの対応付けにおいて、第2の関係を有するキャラクタは必ずしも必要ない。

20

【0061】

また例えば、複数のキャラクタを合成／配合することで新たなキャラクタを生成するゲームにおいては、第1の関係は親子関係ではなく、配合の基礎となったキャラクタと、配合により生成されたキャラクタの関係を対応付けるものであってよい。この場合、第2の関係を有するキャラクタは、本実施形態のような雌雄2体のキャラクタに限られるものでなく、3体以上のキャラクタであってよい。

【0062】

[変形例1]

上述した実施形態1では、キャラクタ画像の構成に用いる構成要素の設定において、各パーツ部位につき、パーツID及び色情報のそれぞれを構成要素として構成要素候補に追加した後、該候補からパーツIDと色情報とをそれぞれ選択するものとして説明した。しかしながら、色に関しては混色を表現できるよう、対象キャラクタと複数のキャラクタとの間に第1の関係が対応付けられる場合には、次のように制御してもよい。

30

【0063】

パーツの色に係る構成要素は、最終的に現れる色を決定するため色情報として、複数の色要素を有して構成される。例えば最終的に現れる色が紫である場合の色情報は「赤・青」、白である場合の色情報は「白・白」のように、色情報は2種類の色要素を有し、それら色要素に基づいて（混色して）色情報に対応する色が決定される。従って、第1の関係が親子関係で、父にあたる親キャラクタが紫の色情報、母にあたる親キャラクタが白の色情報を構成要素として用いていた場合には、親要素の承継として構成要素候補に含まれる色情報は、例えば親の色情報そのものである「赤・青」、「白・白」に加え、色要素での混色にあたる「赤・白」、「青・白」が含まれるものとしてもよい。このとき、「赤・白」の色情報は桃色、「青・白」の色情報は水色に対応する。

40

【0064】

[変形例2]

また対象キャラクタの色については、ユーザが対象キャラクタに愛着を抱きやすいよう、あるいは子キャラクタに現れる色を計画的に導けるよう、対象キャラクタに係る育成ゲームのプレイ中に変更可能であってよい。変更は、例えば色変更用のアイテムを入手して使用することや、所望の色の食べ物を所定回数連続して摂取させる等、ゲーム中に取得さ

50

れたゲーム要素の色情報が所定の条件を満たしたと判断し、構成要素の色情報の変更を行うよう制御されることで、実現されてよい。

【 0 0 6 5 】

[変形例 3]

ゲームが所謂メディアミックスで展開しており、該ゲームに対応するストーリーについて定められたキャラクタが存在する場合、あるいはイベントやコラボレーションキャンペーン等がゲーム内で実施される場合において、ユーザに既に認知されているような、予め定められた固定キャラクタを登場させることは、ユーザの興趣性を向上させ得る。

【 0 0 6 6 】

上述した実施形態の育成ゲームにおいては、このような演出態様を、例えば所定の条件を満たした場合や抽選処理の結果が当選であった場合に、対象キャラクタが所定の成長段階において固定キャラクタに成長するように制御することで、実現できる。

【 0 0 6 7 】

演出態様は、固定キャラクタについて定められた全パーツ部位の構成要素を構成要素候補情報 6 1 3 に含め、構成要素候補情報 6 1 3 に該構成要素が含まれる場合には、キャラクタ画像の構成する構成要素の設定に係り優先的に選択するよう制御することで実現されてよい。あるいは、構成要素候補情報 6 1 3 を固定キャラクタについて定められた複数の構成要素のみに制御することで、キャラクタ画像の構成する構成要素の設定に係り他の選択肢がないよう制御することで実現されるものであってもよい。

【 0 0 6 8 】

一方で、ユーザに既に認知されているような固定キャラクタには、予め性別が定められており、これが対象キャラクタの性別とは異なる場合がある。即ち、このような場合において、固定キャラクタの複数の構成要素が対象キャラクタのキャラクタ画像の構成に用いられてしまうと、ゲーム上の破綻が生じ得る。従って、固定キャラクタに該当する成長が発生したことを認識させつつ、ゲーム内の破綻を生じさせぬよう、例えば図 5 (a) 及び (b) に示されるような、目や髪型等の固定キャラクタの一部のパーツを、性別に対応して設けられたパーツに変更制御するようにしてもよい。

【 0 0 6 9 】

[変形例 4]

ところで、キャラクタ間の繋がりを認識させるためには、例えば親子間で一部の構成要素が同一にされることに限られるものではない。即ち、上述した実施形態のように、親子関係を有して派生することで構成された類縁のキャラクタのいずれかの要素が、後代のキャラクタの構成要素において、隔世遺伝の態様で現れるものであってもよい。

【 0 0 7 0 】

例えば対象キャラクタの親キャラクタには使用された構成要素であるが、対象キャラクタの構成要素には選択されない一方で、子キャラクタの構成要素としては選択されるように構成してもよい。具体的には、対象キャラクタに係る構成要素候補情報 6 1 3 への情報追加において、親キャラクタのキャラクタ画像の構成に用いられた親要素の一部が、対象キャラクタのキャラクタ画像の構成に使用させない情報を関連付けた非構成要素として含めるようにしてもよい。このとき、対象キャラクタのキャラクタ画像に係る各パーツ部位の構成要素の設定において、非構成要素は構成要素候補情報 6 1 3 に含まれはするが選択しないものとして制御部 1 0 1 は取り扱う。一方で、子キャラクタの構成要素の設定においては、その親である対象キャラクタの構成要素候補情報 6 1 3 も参照し、これに非構成要素が含まれている場合には、該非構成要素を、子キャラクタの構成要素情報 6 1 2 に含め、子キャラクタのキャラクタ画像の構成に確実に用いられるよう構成してもよい。

【 0 0 7 1 】

このようにすることで、世代を越えた構成要素の承継を実現することができ、対象キャラクタに係る育成ゲームのプレイにおいて、ユーザに過去の育成ゲームを懐古させ、ゲームへの関心をより高めることができる。

【 0 0 7 2 】

なお、上述した例では、親キャラクタ、対象キャラクタ、子キャラクタの、親子関係を有する3世代において、親キャラクタの少なくとも一部の構成要素が、対象キャラクタのキャラクタ画像には現れず、子キャラクタのキャラクタ画像において現れるものとして説明したが、本発明の実施はこれに限られるものではない。即ち、あるキャラクタから承継された非構成要素は、1世代を空けた類縁キャラクタのキャラクタ画像に現れるよう構成されるものである必要はなく、2世代以上を空けた類縁キャラクタのキャラクタ画像に現れるよう構成されるものであってもよい。この場合、例えば非構成要素がキャラクタ画像に現われるまでに承継される世代数をカウントダウンする情報を設定し、子キャラクタの構成要素候補情報613に係る情報追加時に、該子キャラクタの親であるキャラクタの構成要素候補情報613にカウント0となっていない非構成要素がある場合には、該非構成要素は子キャラクタの構成要素候補情報613に追加し、カウント0となった非構成要素がある場合には、該非構成要素は子キャラクタの構成要素情報612に追加するよう制御すればよい。

10

【0073】

〔その他の実施形態〕

本発明は上記実施の形態に制限されるものではなく、本発明の精神及び範囲から離脱することなく、様々な変更及び変形が可能である。また本発明に係るゲーム装置は、1以上のコンピュータを該ゲーム装置として機能させるプログラムによっても実現可能である。該プログラムは、コンピュータが読み取り可能な記録媒体に記録されることにより、あるいは電気通信回線を通じて、提供/配布することができる。

20

【符号の説明】

【0074】

100：ゲーム装置、101：制御部、102：記録媒体、103：メモリ、104：要素DB、105：表示制御部、106：表示部、107：再生制御部、108：音声出力部、109：操作入力部、110：通信部

【要約】

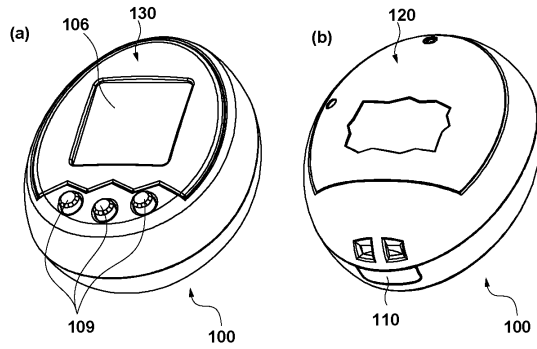
【課題】キャラクタ間の繋がりを好適に認識可能なゲーム体験を提供する。

【解決手段】ゲーム装置は、対象キャラクタ及び第1のキャラクタのそれぞれにつき、態様に係る複数の構成要素を各々設定する設定手段と、設定手段により設定された複数の構成要素に係る態様で、対象キャラクタを提示する提示手段と、設定手段を制御する制御手段と、を有し、制御手段は、対象キャラクタの少なくとも1つの構成要素を、第1のキャラクタの複数の構成要素のうちから設定させるよう設定手段を制御し、対象キャラクタにつき第1のキャラクタの複数の構成要素のうちから設定される構成要素は、第1の段階に係る複数の構成要素と、第2の段階に係る複数の構成要素とで異なる。

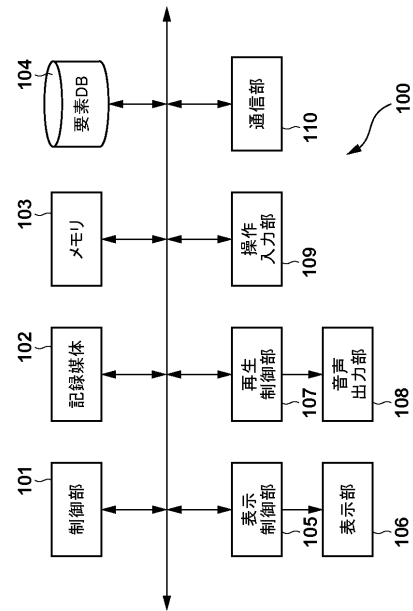
30

【選択図】図4

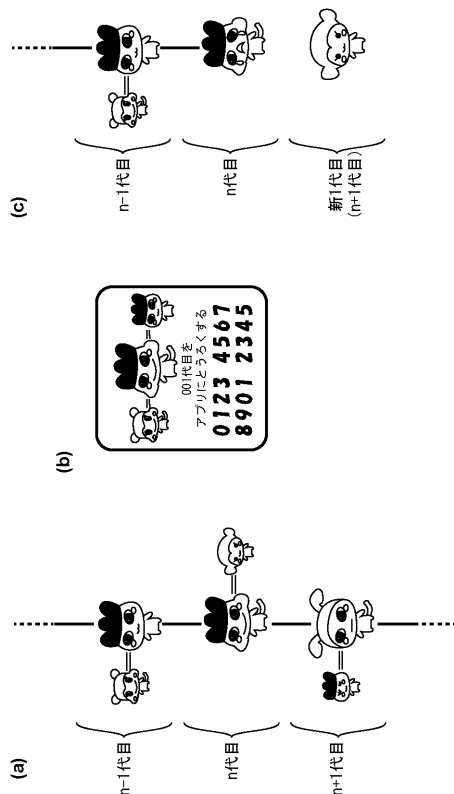
【図 1】



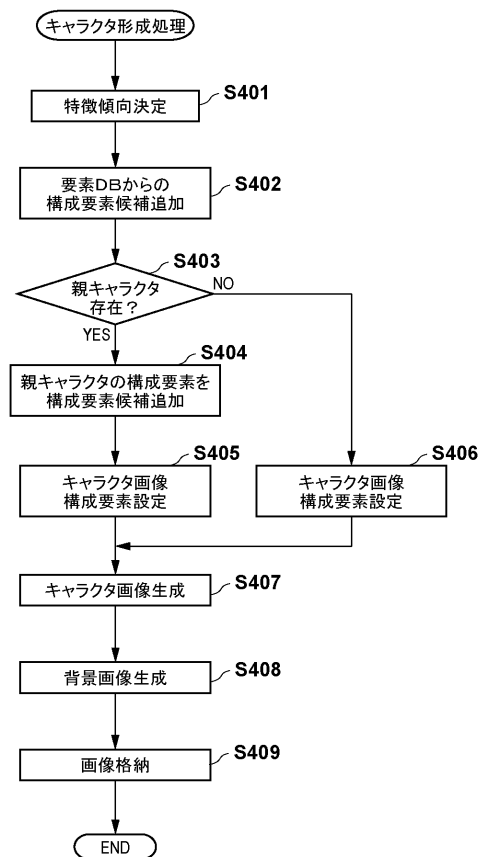
【図 2】



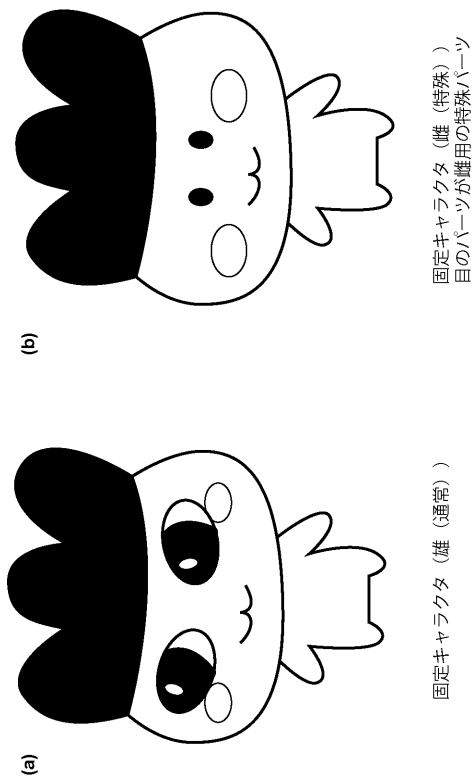
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

(a)			(b)
パーツID	601	キャラクタID	611
部位情報	602	構成要素情報	612
設定可能段階情報	603	構成要素候補情報	613
設定可能性別情報	604	親子キャラクタ情報	614
基本色情報	605	夫婦キャラクタ情報	615
グラフィックスID	606	世代数情報	616

フロントページの続き

(51)Int.Cl. F I
A 6 3 F 13/55 (2014.01) A 6 3 F 13/55

(74)代理人 100130409

弁理士 下山 治

(72)発明者 木次 佳織

東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内

(72)発明者 柳池 大介

東京都江東区東雲一丁目7番12号 株式会社ウイズ内

審査官 鈴木 崇雅

(56)参考文献 特開平11-126017(JP,A)

ポケモンWiki「遺伝」,[online],2015年11月26日,「INTERNET ARCHIVE
WayBackMachine」使用,URL,https://web.archive.org/web/20151126000712/http://wiki.
xn--rckteqa2e.com/wiki/%E9%81%BA%E4%BC%9D

ピクシブ百科事典「メガシンカ」,[online],2015年11月1日,「INTERNET A
RCHIVE WayBackMachine」使用,URL,https://web.archive.org/web/20151101154418/http:/
/dic.pixiv.net/a/%E3%83%A1%E3%82%AC%E3%82%B7%E3%83%B3%E3%82%AB

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

A 6 3 F 13/00-98