

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7623009号  
(P7623009)

(45)発行日 令和7年1月28日(2025.1.28)

(24)登録日 令和7年1月20日(2025.1.20)

(51)国際特許分類	F I
A 6 3 F 13/825 (2014.01)	A 6 3 F 13/825
A 6 3 F 13/45 (2014.01)	A 6 3 F 13/45
A 6 3 F 13/533 (2014.01)	A 6 3 F 13/533
A 6 3 F 13/58 (2014.01)	A 6 3 F 13/58

請求項の数 9 (全37頁)

(21)出願番号	特願2022-121010(P2022-121010)	(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
(22)出願日	令和4年7月28日(2022.7.28)	(74)代理人	100099645 弁理士 山本 晃司
(65)公開番号	特開2024-17992(P2024-17992A)	(74)代理人	100161090 弁理士 小田原 敬一
(43)公開日	令和6年2月8日(2024.2.8)	(72)発明者	成田 順彦 東京都中央区銀座一丁目11番1号
審査請求日	令和6年3月27日(2024.3.27)	(72)発明者	吉田 篤史 東京都中央区銀座一丁目11番1号
早期審査対象出願		(72)発明者	新井 貴子 東京都中央区銀座一丁目11番1号
		審査官	西村 民男
最終頁に続く			

(54)【発明の名称】 ゲームシステム、ゲームシステムのゲームプログラム及び制御方法

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

育成対象となるゲームオブジェクトである育成オブジェクトの育成をシミュレーションするゲームを提供するゲームシステムであって、

前記育成オブジェクトの状態を示すパラメータを変動させるイベントと関連付けられたイベントオブジェクトの選択を受け付けるオブジェクト受付手段と、

ユーザの操作に応じて、自動進行モードと手動進行モードとのいずれかを選択するモード選択手段と、

前記自動進行モードにおいては、前記育成オブジェクトが実行する行動を自動的に進行し、前記手動進行モードにおいては、前記行動を、前記ユーザの操作に応じて進行する進行手段とを備え、

前記進行手段は、前記自動進行モードにおいて、選択された前記イベントオブジェクトの種類又は数に応じて異なるように前記行動を自動的に決定する、ゲームシステム。

【請求項2】

前記進行手段は、前記自動進行モードにおいて、前記行動を進行して前記パラメータを変動させるとともに、選択された前記イベントオブジェクトに対応するような前記行動を自動的に決定する、請求項1に記載のゲームシステム。

【請求項3】

前記進行手段は、前記自動進行モードにおいて、前記行動を進行して前記パラメータを変動させるとともに、前記ユーザにより入力された育成方針に基づいて前記行動を自動的に

に決定する、請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 4】

前記進行手段は、前記自動進行モードにおいて、前記行動を進行して前記パラメータを変動させるとともに、前記イベントオブジェクトに対応する前記イベントの発生を決定して、前記イベントを自動的に進行する、請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 5】

育成対象となるゲームオブジェクトである育成オブジェクトの育成をシミュレーションするゲームを提供するゲームシステムであって、

ユーザの操作に応じて、自動進行モードと手動進行モードとのいずれかを選択するモード選択手段と、

前記自動進行モードにおいては、前記育成オブジェクトが実行する行動を自動的に進行し、前記手動進行モードにおいては、前記行動を、前記ユーザの操作に応じて進行する進行手段とを備え、

前記進行手段は、前記自動進行モードにおいて、決定された複数の前記行動を自動的に実行することによって前記行動を自動的に進行するか、又は決定された複数の前記行動による前記育成オブジェクトの状態を示すパラメータの変動結果を自動的に取得することによって前記行動を自動的に進行する、ゲームシステム。

【請求項 6】

育成対象となるゲームオブジェクトである育成オブジェクトの育成をシミュレーションするゲームを提供するゲームシステムであって、

前記育成オブジェクトの状態を示すパラメータを変動させるイベントと関連付けられたイベントオブジェクトの選択を受け付けるオブジェクト受付手段と、

ユーザの操作に応じて、自動進行モードと手動進行モードとのいずれかを選択するモード選択手段と、

前記自動進行モードにおいては、前記育成オブジェクトが実行する行動を自動的に進行し、前記手動進行モードにおいては、前記行動を、前記ユーザの操作に応じて進行する進行手段とを備え、

前記進行手段は、前記自動進行モードにおいて、前記イベントとは異なる他のイベントを自動的に進行する、ゲームシステム。

【請求項 7】

育成対象となるゲームオブジェクトである育成オブジェクトの育成をシミュレーションするゲームを提供するゲームシステムであって、

ユーザの操作に応じて、自動進行モードと手動進行モードとのいずれかを選択するモード選択手段と、

前記自動進行モードにおいては、前記育成オブジェクトが実行する行動を自動的に進行し、前記手動進行モードにおいては、前記行動を、前記ユーザの操作に応じて進行する進行手段とを備え、

前記進行手段は、前記自動進行モードにおいては、前記手動進行モードにおいて得られるべき結果の一部のみを、前記育成オブジェクトの状態を示すパラメータの変動に反映させる、ゲームシステム。

【請求項 8】

コンピュータを備えるとともに、育成対象となるゲームオブジェクトである育成オブジェクトの育成をシミュレーションするゲームを提供するゲームシステムのゲームプログラムであって、

前記コンピュータを、

前記育成オブジェクトの状態を示すパラメータを変動させるイベントと関連付けられたイベントオブジェクトの選択を受け付けるオブジェクト受付手段と、

ユーザの操作に応じて、自動進行モードと手動進行モードとのいずれかを選択するモード選択手段と、

前記自動進行モードにおいては、前記育成オブジェクトが実行する行動を自動的に進行

10

20

30

40

50

し、前記手動進行モードにおいては、前記行動を、前記ユーザの操作に応じて進行する進行手段として機能させ、

前記進行手段は、前記自動進行モードにおいて、選択された前記イベントオブジェクトの種類又は数に応じて異なるように前記行動を自動的に決定する、ゲームプログラム。

【請求項 9】

コンピュータを備えるとともに、育成対象となるゲームオブジェクトである育成オブジェクトの育成をシミュレーションするゲームを提供するゲームシステムの制御方法であって、

前記コンピュータに、

前記育成オブジェクトの状態を示すパラメータを変動させるイベントと関連付けられたイベントオブジェクトの選択を受け付けさせ、

ユーザの操作に応じて、自動進行モードと手動進行モードとのいずれかを選択させ、

前記自動進行モードにおいては、選択された前記イベントオブジェクトの種類又は数に応じて異なるように前記育成オブジェクトが実行する行動を自動的に決定し且つ前記行動を自動的に進行させ、前記手動進行モードにおいては、前記行動を、前記ユーザの操作に応じて進行させる、制御方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、育成オブジェクトの育成をシミュレーションするゲームを提供するゲームシステム、ゲームシステムのゲームプログラム及び制御方法に関する。

【背景技術】

【0002】

特許文献 1 には、ゲームキャラクタを育成してオリジナルキャラクタを作成するサクセスパートと、他のユーザのチームと対戦するスタジアムパートとを含むゲームを提供するゲームシステムが開示されている。このゲームでは、サクセスパートのセクションが完了すると、キャラクタの育成が完了して、オリジナルキャラクタとしてスタジアムパートでの試合で利用できる。

【0003】

特許文献 2 には、ゲーム媒体を育成ゲームで育成し、育成したゲーム媒体を本戦ゲームで使用するゲームをプレイするための電子装置が開示されている。この電子装置において、育成ゲーム媒体受付部は、プレイヤが素材ゲーム媒体群から選択した育成ゲーム媒体の選択を受け付ける。そして、継承ゲーム媒体受付部が、プレイヤによる継承ゲーム媒体の選択を受け付ける。また、育成ゲーム実行部は、育成ゲーム媒体及び継承ゲーム媒体が選択された後、育成ゲームを開始する。

【0004】

育成ゲームの開始により、確定型情報パラメータ変更部は、各継承ゲーム媒体及び各先代の育成済みゲーム媒体の発現確定型情報のランクに対応する予め決められた所定値を発現確定型情報毎に合算する。そして、確定型情報パラメータ変更部は、各確定型情報について、合算量を確定型情報に対応する育成パラメータに加算する。また、育成ゲーム実行部は、育成ゲームの進行中の所定のタイミングで所定回数の継承イベントを実行する。この継承イベントでは、抽選型情報パラメータ変更部が、確率に基づく抽選の結果に基づいて、各抽選型情報に対応する育成パラメータを変更する。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【文献】特開 2017-06280 号公報

【文献】特開 2022-17687 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

10

20

30

40

50

## 【 0 0 0 6 】

ゲームオブジェクトである育成オブジェクトの育成をシミュレーションするゲームにおいては、ユーザが選択した行動等を育成オブジェクトに行わせることがある。これにより、育成オブジェクトのパラメータが上がるため、ユーザは、育成が終了するまでに行動の選択と実行とを複数回行うことになる。さらに、育成オブジェクトに行動を行わせると、その行動に応じた演出が表示される。その結果、行動の選択及び実行と、演出の表示という一連の処理が複数回繰り返される。この繰り返される処理には一定の時間がかかるため、育成が終了するまでに長時間を必要としてしまう。

## 【課題を解決するための手段】

## 【 0 0 0 7 】

10

一態様に係るゲームシステムは、育成対象となるゲームオブジェクトである育成オブジェクトの育成をシミュレーションするゲームを提供するゲームシステムであって、前記育成オブジェクトの状態を示すパラメータを変動させるイベントと関連付けられたイベントオブジェクトの選択を受け付けるオブジェクト受付手段と、ユーザの操作に応じて、自動進行モードと手動進行モードとのいずれかを選択するモード選択手段と、前記自動進行モードにおいては、前記育成オブジェクトが実行する行動を自動的に進行し、前記手動進行モードにおいては、前記行動を、前記ユーザの操作に応じて進行する進行手段とを備える。

## 【 0 0 0 8 】

また、他の一態様に係るゲームプログラムは、コンピュータを備えるとともに、育成対象となるゲームオブジェクトである育成オブジェクトの育成をシミュレーションするゲームを提供するゲームシステムのゲームプログラムであって、前記コンピュータを、前記育成オブジェクトの状態を示すパラメータを変動させるイベントと関連付けられたイベントオブジェクトの選択を受け付けるオブジェクト受付手段と、ユーザの操作に応じて、自動進行モードと手動進行モードとのいずれかを選択するモード選択手段と、前記自動進行モードにおいては、前記育成オブジェクトが実行する行動を自動的に進行し、前記手動進行モードにおいては、前記行動を、前記ユーザの操作に応じて進行する進行手段として機能させる。

20

## 【 0 0 0 9 】

また、他の一態様に係る制御方法は、コンピュータを備えるとともに、育成対象となるゲームオブジェクトである育成オブジェクトの育成をシミュレーションするゲームを提供するゲームシステムの制御方法であって、前記コンピュータに、前記育成オブジェクトの状態を示すパラメータを変動させるイベントと関連付けられたイベントオブジェクトの選択を受け付けさせ、ユーザの操作に応じて、自動進行モードと手動進行モードとのいずれかを選択させ、前記自動進行モードにおいては、前記育成オブジェクトが実行する行動を自動的に進行させ、前記手動進行モードにおいては、前記行動を、前記ユーザの操作に応じて進行させる。

30

## 【 0 0 1 0 】

これにより、ユーザは、ゲームオブジェクトの育成に要する時間及び手間を削減できる。

## 【図面の簡単な説明】

## 【 0 0 1 1 】

40

【図 1】ゲームシステムの全体構成を示す概略図。

【図 2】育成パートのトップ画面の概略図。

【図 3】レッスン画面の概略図。

【図 4】お仕事画面の概略図。

【図 5】ルート画面の概略図。

【図 6】ゲームシステムの概略ブロック図。

【図 7】タスク決定のフローチャート。

【図 8】自動進行のフローチャート。

## 【発明を実施するための形態】

## 【 0 0 1 2 】

50

以下、本発明を実施するための例示的な実施形態を、図面を参照して詳細に説明する。ただし、以下の実施形態において説明する寸法、材料、形状及び構成要素の相対的な位置は任意に設定でき、本発明が適用される装置又は方法の構成又は様々な条件に応じて変更できる。また、特別な記載がない限り、本発明の範囲は、以下に具体的に記載された実施形態に限定されない。なお、以下の説明において、識別情報は、文字、数字、記号、画像、又はこれらの組み合わせによって構成されるデータである。

#### 【実施例】

##### 【0013】

図1は、ゲームシステム100の全体構成を示す概略図である。図1に示すように、ゲームシステム100は、ユーザ端末の一例であるゲーム端末10と、サーバ30を含む。サーバ30は、複数のサーバユニット52が組み合わされることにより一台の論理的なサーバとして構成されている。ただし、単一のサーバユニット52によりサーバ30が構成されてもよい。あるいは、クラウドコンピューティングを利用して論理的にサーバ30が構成されてもよい。

10

##### 【0014】

サーバ30は、ネットワーク50に接続できるように構成されている。一例として、ネットワーク50は、TCP/IPプロトコルを利用してネットワーク通信を実現するように構成されている。具体的には、ローカルエリアネットワークLANが、サーバ30とインターネット51とを接続している。そして、WANとしてのインターネット51とローカルエリアネットワークLANとが、ルータ53を介して接続されている。また、ゲーム端末10も、インターネット51に接続されるように構成されている。サーバ30は、ローカルエリアネットワークLANによって、又はインターネット51によって、相互に接続されていてもよい。なお、ネットワーク50は、専用線、電話回線、企業内ネットワーク、移動体通信網、その他の通信回線、及びそれらの組み合わせ等のいずれであってもよく、有線であるか無線であるかを問わない。

20

##### 【0015】

ゲーム端末10は、ユーザが操作するコンピュータ装置である。例えば、ゲーム端末10は、据置型又はブック型のパーソナルコンピュータ54、スマートフォンを含む携帯電話機のようなモバイル端末装置55を含む。その他にも、据置型の家庭用ゲーム装置、携帯型ゲーム装置、携帯型タブレット端末装置、及び業務用ゲーム機等の各種のコンピュータ装置が、ゲーム端末10に含まれる。ゲーム端末10は、各種のコンピュータソフトウェアを実装することにより、サーバ30が提供する種々のサービスをユーザに享受させることが可能である。なお、以下においては、ゲーム端末10がモバイル端末装置55である例を主に説明する。

30

##### 【0016】

一例として、ゲームに使用するプログラム及びデータは、ネットワーク50を介してサーバ30がゲーム端末10に送信する。そして、ゲーム端末10は、受信したプログラム及びデータを記憶する。代替的に、ゲーム端末10は、不図示の情報記憶媒体に記憶されたプログラム又はデータを読み取るように構成されていてもよい。この場合、ゲーム端末10は、情報記憶媒体を介してプログラム又はデータを取得してもよい。

40

##### 【0017】

ユーザは、ゲーム端末10において様々なゲームをプレイできる。例えば、このゲームは、ゲームオブジェクトを育成する要素を含んでいる。具体的にゲームは、ゲームオブジェクトの育成をシミュレーションするシミュレーションゲームの他、対戦型のトレーディングカードゲーム、音楽ゲーム、ボードゲーム、麻雀ゲーム、RPGゲーム、競馬ゲーム、格闘ゲーム、パズルゲーム、クイズゲーム、及び野球並びにサッカー等のスポーツゲーム等である。また、ゲームオブジェクトは、ゲーム端末10において表示される又は使用される対象である。一例として、ゲームオブジェクトは、ゲームを進行させるためのゲーム処理において使用され、キャラクタ、カード、エフェクト、装備、及びアイテム等が含まれる。

50

## 【 0 0 1 8 】

以下の説明では、ゲーム端末 1 0 において、育成対象となるゲームオブジェクトである育成オブジェクトの育成をシミュレーションするゲームを行う例について主に説明する。また、この例では、育成の素材となるゲームオブジェクトである素材オブジェクトは、人間を模した容姿のアイドルのキャラクタであり、育成オブジェクトが当該キャラクタの複製である。つまり、育成オブジェクトは、同じキャラクタに対して複数存在していてもよい。ただし、育成オブジェクトは、素材オブジェクトであるキャラクタ自体であってもよい。また、育成オブジェクトは、キャラクタに対応する仮想的なカード等であってもよい。

## 【 0 0 1 9 】

## 〔 ゲームの概要 〕

図 2 から図 5 を参照してゲームの概要を説明する。なお、図 2 は、育成パートのトップ画面の一例である。また、図 3 は、レッスンの行動を選択した場合のレッスン画面の一例である。また、図 4 は、お仕事の行動を選択した場合のお仕事画面の一例である。また、図 5 は、お仕事ルートを表示するルート画面の一例である。

## 【 0 0 2 0 】

ゲームには、育成オブジェクトを育成する育成パートがあり、育成パートは複数のセクションに分けられている。また、各セクションは、複数のターンによって構成されており、最後のターンには育成オブジェクトがライブを行うライブパートがある。各セクションに含まれるターンの数は、育成オブジェクトの素材となるキャラクタ又は進行中のシナリオ等によって異なる。さらに、各ターンでは、育成オブジェクトに所定の行動を行わせることができる。例えば、後述の育成オブジェクトが仕事を実行する行動であるお仕事を行わせると、一ターンが経過する。また、育成パートでは、各ターン内の適宜のタイミングで育成オブジェクトを対象とするイベントが発生することがある。代替的に、育成パートは、セクション毎に分けられていなくともよい。この場合、育成パートは、複数のターンによって構成することができる。また、各セクションの最後のターンにライブパートを設けることに代えて、育成パートの最後のターンにライブパートを設けてもよい。さらに、ライブパートは、育成パートとは別に設けられてもよい。

## 【 0 0 2 1 】

ユーザは、育成パートを行う前に、ゲームオブジェクトとして、1 又は複数のイベントオブジェクトを選択してオブジェクト群（以下、デッキという。）を構成する。デッキは、所定の数（例えば六つ）のイベントオブジェクトから構成され、ユーザは所定の数のイベントオブジェクトを選択しなければならない。代替的に、イベントオブジェクトの数は、上限のみが設定されていてもよい。この場合、ユーザは上限に達するまでは所望の数のイベントオブジェクトを選択できる。デッキを構成すると、育成パートにおいて所定の確率でサポートイベントが発生するようにしてもよい。イベントオブジェクトは、一例として素材オブジェクトであるキャラクタに対応している。例えば、イベントオブジェクトは、キャラクタが描かれた仮想的なカードである。そして、デッキを構成することによって発生するサポートイベントは、イベントオブジェクトに紐付けられたものである。例えば、歌手のキャラクタのイベントオブジェクトには、歌唱力を上昇させるサポートイベントが紐付けられており、歌唱力を上昇させるレッスンにおいて所定の確率でサポートイベントが発生する。また、デッキに含まれるイベントオブジェクトの組み合わせによって、特別な効果が発生してもよい。一例として、二人の特定のキャラクタに対応する二つのイベントオブジェクトがデッキに含まれている場合には、当該特定のキャラクタが登場するサポートイベントが発生してもよい。なお、後述の継承オブジェクトの選択と区別するために、以下の説明においては、イベントオブジェクトを選択することを、デッキを構成すると称する。

## 【 0 0 2 2 】

また、サポートイベントは、育成オブジェクトの育成に影響を与える。すなわち、育成パートでは、デッキに含まれるイベントオブジェクトに応じて、後述するパラメータの上昇に有利なサポートイベントが発生する。例えば、サポートイベントは、育成オブジェク

10

20

30

40

50

トがレッスンを行っている途中に、友人がレッスンに協力するイベントである。サポートイベントが発生すると、育成に有利な又は不利な効果を得ることができる。そのため、ユーザは、所望のパラメータを上昇させるサポートイベントに対応するイベントオブジェクトをデッキに含める。言い換えると、ユーザは、自らの育成方針に沿ったサポートイベントが発生するように、イベントオブジェクトをデッキに含める。例えば、有利な効果は、レッスンによるパラメータの上昇量の増加、育成オブジェクトのパラメータの上昇、スキルの獲得、又はスキルを獲得するために消費する消費要素（例えば、後述するスキルポイント）の量の削減等である。一方、不利な効果は、例えば、パラメータの増加量の減少、又は育成オブジェクトのパラメータの低下である。

【 0 0 2 3 】

育成パートにおいて、ユーザは、様々な行動を行わせて育成オブジェクトを育成する。すなわち、ユーザの指示に応じて育成オブジェクトが様々な行動を行う演出がなされ、結果として育成オブジェクトに紐付けられている能力値であるパラメータが変動する。パラメータは、育成オブジェクトを一意に識別するオブジェクト識別情報に紐付けられた変数であり、ゲームの進行に応じて変動する。

【 0 0 2 4 】

図 2 に示す例では、育成オブジェクトを表すキャラクタ画像 R 1 0 が表示されている。そして、キャラクタ画像 R 1 0 の下部に重なるように、育成オブジェクトが行う行動を示す行動領域 R 1 1 が設けられている。この行動領域 R 1 1 には、レッスン、お仕事、スキル獲得、外出、通院、及び休憩が表示されている。例えば、レッスンは、育成オブジェクトのパラメータを上昇させる行動である。さらに、レッスンを行うことによって、スキルを獲得するために消費する消費要素が取得できてよい。例えば、消費要素は、スキルポイント、及びゲーム内通貨等を含む。また、お仕事は、育成オブジェクトのパラメータを上昇させたり、ファン数やチケット売上数を増やしたりする行動である。

【 0 0 2 5 】

スキル獲得は、ライブパート、育成オブジェクトの育成、又は各種のイベントの進行を有利に進めるためのスキルを、ユーザの選択に応じて獲得させる行動である。また、外出は、育成オブジェクトのパラメータの一つである調子の低い段階から高い段階へと上昇させる行動である。また、通院は、育成オブジェクトのパラメータの一つである状態が悪化状態であるときに、その悪化状態を解除する行動である。なお、通院の行動は、育成オブジェクトが悪化状態（例えば、負傷又は病気等）であるときにのみ選択できる。代替的に、育成オブジェクトが悪化状態ではないときに、通院の行動が選択可能であってもよい。また、休憩は、育成オブジェクトのパラメータの一つである体力を回復させる行動である。

【 0 0 2 6 】

なお、育成オブジェクトが行う行動は、育成オブジェクトに紐付けられているパラメータの変動、能力等の獲得若しくは喪失、アイテム等の取得又は使用、及び他のゲームオブジェクトとの関係性の変化等の効果を生じる選択肢であればよい。例えば、他の行動として、育成オブジェクトは、合宿、旅行、ライブ、取材、撮影、出演、コンクール、オーディション、スカウト、及び登校等を行うことができてもよい。

【 0 0 2 7 】

図 2 に示すパラメータの例では、パラメータ領域 R 1 2 に、歌唱力、ダンス力、ビジュアル（例えば、服装、化粧、又は髪型等によって上昇する値）、表現力、及び精神力が表示されている。各パラメータは、パラメータの値と、当該値が所定値に達した場合に獲得するレベルとによって示されている。例えば、図 2 に示される歌唱力は、パラメータの値が「 7 9 」であり、パラメータのレベルが「 G 」である。また、スキル獲得に用いられるパラメータであるスキルポイントを、パラメータ領域 R 1 2 に表示しても良い。

【 0 0 2 8 】

他の例として、パラメータは、演技力、演奏力、スタミナ、賢さ、及び魅力等を含んでもよい。なお、パラメータは、能力の大きさ又は高さの程度を示す情報、能力の有無を示す情報、ゲームオブジェクトの状態を示す情報であってもよい。大きさ又は高さの程

10

20

30

40

50

度を示す場合、パラメータの値が増減することによって、パラメータが変動する。また、能力の有無を示す場合、フラグのオン・オフによってパラメータが変動する。

【 0 0 2 9 】

また、図 2 に示す例では、体力のパラメータを示す体力バー R 1 3 と、調子のパラメータを示す調子アイコン R 1 4 とが示されている。体力は、体力バー R 1 3 に表示される着色領域の割合によって示されており、体力バー R 1 3 の着色領域の割合が増えるほど体力のパラメータが高いことを意味する。また、調子アイコン R 1 4 は、アイコンに表示される文字によって育成オブジェクトの現在の調子を示している。図 2 の例では、「好調」の文字によって、調子が良いことを示している。この育成オブジェクトの調子は、複数の段階に分かれている。一例として、「絶不調」、「不調」、「普通」、「好調」、及び「絶好調」の順に、調子の程度を示すことができる。

10

【 0 0 3 0 】

また、育成パートにおいては、サポートイベント以外にも、所定の確率でイベントが発生する。このようなイベントの一例として、育成パートにおいては、育成オブジェクトが行動している間に、所定のシナリオに沿ったシナリオイベントが発生する。例えば、シナリオイベントでは、ゲームオブジェクト同士の友情を描いたドラマが進行する。また、育成オブジェクトに関連するキャラクタイベントが発生してもよい。なお、ターンの中で、複数のイベントが発生することもあるが、イベントが発生しないこともある。

【 0 0 3 1 】

また、育成パートの開始前においては、ユーザが選択した継承オブジェクトから継承要素（後述）を継承する継承イベントが発生してもよい。代替的に、継承イベントは、育成パートの途中で発生してもよい。さらに、継承イベントは、育成パートの開始前と、育成パートの途中との両方で発生してもよい。

20

【 0 0 3 2 】

また、ライブパートは、育成の程度を確認するチェックポイントとして機能する。このライブパートは、各セクションの最後のターンに発生する。図 2 の例では、ライブパートで行われる「新学期ライブ」が現在のセクションのチェックポイントであることが、チェックポイント領域 R 1 6 に表示されている。例えば、「新学期ライブ」は、育成オブジェクト単独、又は育成オブジェクトを含む複数のゲームオブジェクトからなるユニットが歌唱するライブが、演出動画として表示されるミニゲームである。また、図 2 の例では、称号領域 R 1 8 に、育成オブジェクトの称号として、デビュー前のアイドルであることが示されている。一例として、この称号は、パラメータ（例えばファン数）の増加に応じて変化する。

30

【 0 0 3 3 】

そして、育成した育成オブジェクトのパラメータ等に応じて、ライブの成功条件を達成できる。例えば、成功条件は、歌唱力が所定値を超えていること、又はファン数若しくはチケット売上数が所定数を超えていること等であってもよいし、ライブを開催すること自体であってもよい。ライブにおいて成功条件を達成すると育成を続行できるが、成功条件を達成できないと育成が終了する。また、ライブには開催条件があってもよい。図 2 の例では、条件領域 R 1 7 に、チケット売上数が 2 5 0 枚に達することという開催条件が示されている。なお、歌唱力が所定値を超えていること、又はファン数若しくはチケット売上数が所定数を超えていること等、他の条件が開催条件であってもよい。ライブの開催条件を達成するとライブパートを進行することができるが、開催条件を達成できないと育成が終了する。

40

【 0 0 3 4 】

一例として、ライブの開催条件は、所定のファン数又はチケット売上数等を獲得することである。そして、ファン数又はチケット売上数は、お仕事を行うこと又はイベントが発生することによって増加する。そのため、ユーザは、ライブを開催させるために、育成オブジェクトにお仕事を行わせてファン数又はチケット売上数を増加させる必要がある。

【 0 0 3 5 】

50



また、ライブの成功率は、育成オブジェクトのパラメータによって増減する。そのため、ユーザは、ライブを成功させるために、育成パートにおいて、育成オブジェクトにレッスンを行わせてパラメータを増加させる必要がある。そして、ライブが成功すると、ゲームの進行に有利な効果が発生する。一例として、有利な効果とは、継承可能な称号（例えば、称号「トップアイドル」等）の獲得である。この称号を継承させることによって、所定のパラメータの上昇量が増加する。

【 0 0 3 6 】

また、お仕事の行動においては、お仕事をユーザが選択し、選択されたお仕事を育成オブジェクトが実行する。お仕事とは、ユーザが選択可能な行動の選択肢であって、複数のお仕事を含むお仕事群の一部を構成する。一例として、お仕事群は複数のお仕事からなるお仕事ルートである。このお仕事ルートは、互いに関連する複数のお仕事所定の順番で設定されている構造である。なお、お仕事はタスクの一例である。また、育成オブジェクトがお仕事を実行する、とは、そのような演出がなされることを含む。

10

【 0 0 3 7 】

例えば、育成オブジェクトは、お仕事ルートの起点となるお仕事を実行すると、当該お仕事と関連する次のお仕事を実行可能な状態となる。そして、お仕事を実行することによって、育成オブジェクトが成長して、育成オブジェクトに紐付けられているパラメータが変動する。お仕事群の複数のお仕事は、例えば、目標となる称号（一例としてトップアイドル）になるための仕事の段階という関係性を有する。または、複数のお仕事は、所定のシナリオ（一例として学生がアイドルとしてデビューするまでのドラマ）に沿っているという関係性を有する。一例として、お仕事は、ライブ、取材、撮影、出演、コンクール、及びオーディション等である。

20

【 0 0 3 8 】

育成パートは、複数のターンによって構成されている複数のセクションから構成されており、基本的には育成オブジェクトが行動を行う毎にターンが進行する。なお、育成オブジェクトに行わせる行動には、ターンを消費しない行動が含まれる。例えば、スキル獲得の行動を行わせてもターンは経過せず、育成オブジェクトに他の行動を行わせることができる。また、ターンを消費しない行動は、ライブパートのターンにおいて、ライブの開始前に行うこともできる。この育成パートが終了するまでのターンの数は任意であるが、一例としてゲーム内での6年に対応する72ターンである。図2の例では、ライブパートまでの残りのターン数を示すターン数領域R15に、残りのターン数が8ターンであることが表示されている。そして、ユーザは、複数ターンからなる育成パートにおいて、複数ターンからなる期間に少なくとも一つの育成オブジェクトを育成する。すなわち、ユーザは、一ターン毎に育成オブジェクトに行動（例えばお仕事）を行わせる。そして、各セクションの最後のターンのライブパートではライブが行われる。代替的に、ライブは、育成パートの最後のターンでのみ行われてもよい。また、ライブは、育成パートの終了後に行われてもよく、育成パートの途中にランダムに選択されたターンで行われてもよい。

30

【 0 0 3 9 】

育成終了後は、育成が終了した育成オブジェクトを、継承オブジェクトとして利用できる。例えば、ユーザは、任意のキャラクタを、次に育成する後継の育成オブジェクトとして選択する。そして、ユーザは、当該後継の育成オブジェクトよりも前に育成が終了した育成オブジェクトを継承オブジェクトとして選択する。例えば、継承オブジェクトを選択すると、継承オブジェクトに紐付けられている継承要素を、後継の育成オブジェクトに継承させることができる。

40

【 0 0 4 0 】

一例として、継承要素は、お仕事ルートに対応する仕事の才能、又は継承オブジェクトに紐付けられたパラメータに対応するパラメータの才能等である。また、継承要素は、お仕事ルートを特定する情報であってもよい。例えば、仕事の才能を一意に識別する識別情報が、お仕事ルートを特定する情報である。

【 0 0 4 1 】

50

## 〔ゲームの流れ〕

一例として、上述したゲームは以下のようにして進行する。まず、ユーザは、育成の素材となるゲームオブジェクトの中から育成の対象となる育成オブジェクトを選択する。また、ユーザは、育成オブジェクトに継承させる継承要素を備える継承オブジェクトを選択する。例えば、ユーザは二つの継承オブジェクトを選択する。ただし、選択可能な継承オブジェクトは、一つ又は三つ以上であってもよい。そして、ユーザは、1又は複数のイベントオブジェクトを選択してデッキを構成する。例えば、ユーザは六つのイベントオブジェクトを選択する。ただし、選択可能なイベントオブジェクトは、五つ以下又は七つ以上であってもよい。デッキに含めるイベントオブジェクトによって、育成パートにおいてサポートイベントが発生してもよい。そして、各サポートイベントは、互いに異なっているもよく、それぞれが育成オブジェクトの育成に所定の影響を与える。

10

## 【0042】

ユーザがデッキを構成すると、育成パートが開始する。育成パートにおいて、ユーザは、レッスン、お仕事、休憩、通院、及びスキル獲得の中から一つの行動を選択して育成オブジェクトに実行させる。具体的に、育成オブジェクトが悪い状態となった場合（例えば病気にかかった場合又は負傷した場合等）、ユーザは悪い状態を解消するために通院の行動を選択する。また、育成オブジェクトの調子が悪くなった場合、ユーザは不調から好調又は絶好調にするために外出の行動を選択する。なお、育成オブジェクトが悪い状態になっている場合、又は調子が悪い場合には、レッスンの効果が低下するか又はレッスンを選択することができない。レッスンの効果が低下すると、パラメータの上昇量の低下、パラメータの上昇の制限、又はパラメータの低下等が発生する。

20

## 【0043】

ユーザが選択した行動を育成オブジェクトに実行させると、一ターンが進行する。また、育成パートにおいては、育成オブジェクトの体力が増減する。基本的には、レッスン又はお仕事を行うと、育成オブジェクトの体力が低下する。そして、体力が所定値よりも低い場合には、レッスンの実行により負傷する確率が上がるか、レッスンの効果が低下するか、又はレッスンを選択することができない。そのため、ユーザは、休憩の行動を選択して、体力を所定の量だけ回復させる。なお、体力は、イベントの発生、又はスキル若しくはアイテムの使用等によって回復してもよい。

## 【0044】

また、ユーザは、ライブを成功させるために、パラメータを上昇させるレッスンの行動を選択する。図2の例において、ユーザが行動領域R11のレッスンアイコンを選択すると、図3のレッスン画面が表示される。図3の例では、ユーザがレッスン領域R21においてレッスンの内容を示すアイコンを選択すると、決定アイコンR22が表示される。そして、ユーザが決定アイコンR22を選択するとレッスンが開始される。これにより、レッスンの演出動画が画面に表示され、レッスンの結果として育成オブジェクトのパラメータが増減する。また、レッスン領域R21には、育成オブジェクトに実行させることができる複数のレッスンが、ユーザが選択可能なレッスンの選択肢として表示されている。

30

## 【0045】

また、変動パラメータ領域R23には、選択しているレッスンによって変動するパラメータの値が表示される。図3の例では、歌唱力が9ポイント上昇し、ビジュアルが4ポイント上昇し、スキルポイントが3ポイント上昇することが、変動パラメータ領域R23に示されている。さらに、レッスン内容領域R24には、選択中のレッスンの内容が表示される。図3の例では、「歌唱力」のレッスンのレベル1であることがレッスン内容領域R24に示されている。また、レッスンのレベルは、図3の例ではレッスン領域R21の各アイコン内にも表示している。

40

## 【0046】

## 〔お仕事〕

さらに、ユーザは、ライブを開催できるように、所定の開催条件を達成するための仕事の行動を選択する。育成オブジェクトがお仕事を実行することによって、ファン数又は

50

チケット売上数等が増加する。図 2 の例において、ユーザが行動領域 R 1 1 のお仕事アイコンを選択すると、図 4 のお仕事画面が表示される。図 4 の例では、ユーザがリスト領域 R 3 1 に表示されているお仕事の内容を示すアイコンを選択する。このリスト領域 R 3 1 には、育成オブジェクトに実行させることができる複数のお仕事、ユーザが選択可能なお仕事の選択肢として表示されている。なお、お仕事画面を表示した当初は、リスト領域 R 3 1 の最も上に表示されているお仕事が、自動的に選択される。

#### 【 0 0 4 7 】

また、リスト領域 R 3 1 には、育成オブジェクトが実行可能な全てのお仕事が表示される。代替的に、育成オブジェクトが実行可能なお仕事の一部が、リスト領域 R 3 1 に表示されなくともよい。また、育成オブジェクトが実行不能なお仕事は、リスト領域 R 3 1 に表示されない。一例として、育成オブジェクトが実行不能なお仕事は、解放されておらずロックされているお仕事、解放されているがオファーを受けるという実行条件がまだ満たされていない状態のお仕事であるオファー待ちのお仕事、及び解放されているが所定のターン数の経過等の実行条件を満たしていないお仕事である。なお、リスト領域 R 3 1 には、所定の確率で発生するお仕事が表示されてもよい。

10

#### 【 0 0 4 8 】

また、図 4 の例では、リスト領域 R 3 1 に、お仕事のレベル及び内容と、お仕事を実行することによって変動するパラメータの値とが表示される。例えば、「テレビレベル 1」のお仕事の内容は、バラエティ番組への出演である。そして、このお仕事を実行すると、ファン数が 9 4 人上昇し、スキルポイントが 2 7 ポイント上昇し、チケット売上数である販売枚数が 5 3 枚増加することが、リスト領域 R 3 1 に示されている。また、仕事名称領域 R 3 2 には、選択しているお仕事の名前が表示される。図 4 の例では、「バラエティ番組出演」が、リスト領域 R 3 1 にお仕事の名前として表示されている。そして、ユーザが決定ボタン R 3 3 を選択すると、お仕事が開始される。これにより、お仕事の演出動画が画面に表示され、お仕事の結果として育成オブジェクトのパラメータが増減する。

20

#### 【 0 0 4 9 】

また、ユーザがルートボタン R 3 4 を選択すると、図 5 に示すルート画面が表示される。ルート画面においては、選択されたお仕事が、他のお仕事と比較して相対的に強調して表示される。図 5 の例では、ルート領域 R 4 1 において、「テレビレベル 1」のお仕事のアイコンが枠に囲まれることによって強調表示されている。このように強調表示することによって、ユーザは、選択中のお仕事がお仕事ルートのどの位置にあるのかを容易に認識できる。代替的に、強調表示は、サイズ、透過度、濃度、色度、彩度、明度、形状、色相、又はこれらの組み合わせを異ならせる表示であってもよい。

30

#### 【 0 0 5 0 】

図 5 の例では、ルート領域 R 4 1 に、お仕事ルートと、お仕事ルートに含まれるお仕事が表示される。例えば、「テレビお仕事ルート」に含まれるお仕事は、「テレビレベル 1」から「テレビレベル 4」までのお仕事である。また、ルート名称領域 R 4 2 には、選択しているお仕事が含まれるお仕事ルートの名前と、そのルートレベルが表示される。お仕事ルートは、お仕事の種類（例えば、テレビ、雑誌、又は演劇等）又は内容（例えば、出演、ライブ、又は撮影等）によって分類された複数のお仕事を含む。

40

#### 【 0 0 5 1 】

一例として、お仕事は、単発のお仕事、連続した複数のお仕事、オーディションのお仕事、及び特別お仕事（後述）を含む。そして、ユーザが決定ボタン R 4 3 をタッチ操作すると、お仕事が選択されて実行される。育成オブジェクトがお仕事を実行すると、一ターンを消費して、設定されている所定の体力が減少する。なお、基本的に、一回実行したお仕事は、育成パートにおいて再度実行することができない。例外的に、複数回実行できるお仕事があってもよい。

#### 【 0 0 5 2 】

例えば、お仕事ルートの起点として最初に選択できるお仕事の例として「握手会」がある。そして、育成オブジェクトが「握手会」のお仕事を実行すると、「地方握手会」のお

50

仕事解放されて選択可能となる。さらに、育成オブジェクトが「地方握手会」のお仕事を実行すると、「全国握手会」のお仕事解放されて選択可能となる。ここで、「地方握手会」及び「全国握手会」は、当初からお仕事ルートに含まれるお仕事として表示されている。

#### 【0053】

連続した複数のお仕事では、育成オブジェクトが各お仕事を実行すると、一ターンを消費して、設定されている所定の体力が減少する。その後、次のお仕事を選択可能となるが、所定のターン数の間に実行しない場合、次のお仕事は選択不能となる。代替的に、所定のターン数が経過すると、次のお仕事を選択可能となってもよい。なお、お仕事の結果は、連続した複数のお仕事を完了したときに表示される。代替的に、各お仕事の結果が、それぞれの仕事を完了したときに表示されてもよい。

10

#### 【0054】

オーディションのお仕事は、互いに関連する連続した複数のお仕事を含んでいる。ただし、最初のお仕事は、育成オブジェクトのパラメータに基づいて、合格と不合格とに分かれるオーディションである。オーディションに合格すると、次のお仕事を選択可能となる。その後、所定のターン数の間に実行しない場合、次のお仕事は選択不能となる。代替的に、所定のターン数が経過すると、次のお仕事を選択可能となってもよい。なお、お仕事の結果は、オーディションのお仕事を完了したときに表示される。代替的に、各お仕事の結果が、それぞれのお仕事を完了したときに表示されてもよい。一方、オーディションに不合格の場合には、オーディションのお仕事が終了する。ただし、不合格の場合には、最初のお仕事であるオーディションを再度選択できてよい。

20

#### 【0055】

例えば、オーディションのお仕事の例として「ドラマオーディション」がある。「ドラマオーディション」のお仕事は、各ターンで所定の確率で発生する。そして、発生したターンで育成オブジェクトが「ドラマオーディション」のお仕事を実行すると、育成オブジェクトのパラメータに基づいて、合格又は不合格の結果を得ることができる。育成オブジェクトが「ドラマオーディション」のお仕事に合格すると、「初回收録」という次の仕事が解放されて選択可能となる。このように、オーディションは、連続した複数のお仕事の起点となる。

#### 【0056】

また、お仕事ルートには、各育成オブジェクトに紐付けられている固有お仕事ルートがある。さらに、お仕事ルートには、継承オブジェクトから継承要素を継承することによって選択可能となる継承お仕事ルートがある。加えて、お仕事ルートには、期間限定で発生するか、又は特定の条件を満たした際に発生する特別お仕事ルートがあってもよい。なお、お仕事ルートに含まれないお仕事として、期間限定で発生するか、又は特定の条件を満たした際に発生する特別お仕事（例えば、学園祭ライブ出演、クリスマスイベント出演、又は賞レース応募）がある。

30

#### 【0057】

一例として、ユーザが選択可能なお仕事は、育成パートの開始時に確定する。例えば、ユーザが選択可能なお仕事は、固有お仕事ルートと継承お仕事ルートに含まれるお仕事であり、ユーザは、いずれかのお仕事ルートに含まれるお仕事を選択できる。一例として、固有お仕事ルートが、「アイドルルート」であるとする。この「アイドルルート」には、「路上ライブ」、「音楽番組出演」、及び「武道館ライブ」のお仕事が含まれている。また、継承お仕事ルートが、「モデルルート」であるとする。この「モデルルート」には、「読者モデル撮影」、「専属モデル撮影」、及び「ファッションショー出演」のお仕事が含まれている。ユーザは、最初の段階では、お仕事ルートの起点となる最初のお仕事を選択する。なお、お仕事ルートに含まれるお仕事は、育成パートの途中で追加又は削除されてもよい。

40

#### 【0058】

図5の例では、お仕事ルートに分岐が含まれており、育成毎或いは育成オブジェクト毎

50

にユーザが選択するお仕事を異ならせることができる。具体的に、ユーザは、「テレビレベル2」のお仕事を実行させた後で、「テレビレベル3」と「テレビレベル4」のお仕事のいずれかを選択できる。代替的に、分岐の一方を選択した後に、さらに他方を選択可能であってもよい。この場合であっても、分岐の一方のみを選択したルート、分岐の他方のみを選択したルート、及び分岐の両方を選択したルートとで、ユーザが選択するお仕事を異ならせることができる。ただし、お仕事ルートには分岐が含まれていなくともよい。

#### 【0059】

また、分岐の発生条件を満たした場合にのみ、分岐が生じてもよい。例えば、お仕事ルートに含まれているお仕事には、必ず発生するお仕事と、所定の発生条件を満たすと発生するお仕事とがある。一例として、所定の発生条件は、ターン毎に行われる抽選に当たることであり、抽選に当たることによって分岐となるお仕事が発生する。なお、抽選に当たることによって発生するお仕事は、既存のルートと同じルート上に発生してもよく、この場合には分岐が発生しない。このようにお仕事ルートを設けることによって、育成毎或いは育成オブジェクト毎に異なるお仕事を実行させて育成オブジェクトが成長する様子を、ユーザが視覚的に感得できる。

10

#### 【0060】

さらに、育成パートが終了した時点で、実行したお仕事に基づいて、育成オブジェクトに継承要素（例えば、グラビアアイドルの才能）が紐付けられる。当該継承要素は、育成が完了した育成オブジェクトが継承オブジェクトとして選択されると、次の育成オブジェクトに継承できる。また、育成パートが終了した時点で、実行したお仕事に基づいて、育成オブジェクトに称号（例えば、グラビアアイドル）が紐付けられてもよい。一例として、育成パートは、育成パートの最後のライブが終了した場合、育成パートの各セクションの最後のライブの成功条件が満たされなかった場合、ユーザが育成を終了する操作を行った場合等に終了する。そして、いずれの場合も、終了時点の育成オブジェクトの状態に応じた才能等が紐付けられる。

20

#### 【0061】

また、各育成オブジェクトに対して、少なくとも一つのお仕事ルートが紐付けられている。そのため、ユーザは、どの育成オブジェクトを選択しても、少なくとも一つのお仕事ルートに含まれるお仕事を選択できる。代替的に、継承オブジェクトからお仕事ルートを継承できる場合、又はデッキに含まれるイベントオブジェクトに紐付けられたお仕事ルートを選択できる場合には、育成オブジェクトの選択時に、育成オブジェクトにお仕事ルートが紐付けられていなくともよい。

30

#### 【0062】

各お仕事は、育成オブジェクトが実行することによって、パラメータの一つであるファン数及びチケット売上数を増加させる。このチケット売上数が所定の値に達することは、ライブの開催条件となることがある。さらに、育成オブジェクトがお仕事を実行すると、お仕事の内容に応じて、パラメータの一つである歌唱力等が増加する。一方、育成オブジェクトがお仕事を実行すると、パラメータの一つである体力が減少する。なお、ファン数等の増加するパラメータは、お仕事が成功すると大きく増加し、お仕事が失敗すると小さく増加する。

40

#### 【0063】

また、育成オブジェクトがお仕事を実行すると、新たなお仕事が実行可能となることがある。すなわち、育成オブジェクトがお仕事を実行することが、他のお仕事の解放条件となっていることがある。なお、お仕事の成功が、他のお仕事の解放条件であってもよい。さらに、一つ又は複数のお仕事の実行若しくは成功が、他のお仕事ルートの解放条件であってもよい。お仕事ルートが解放されると、ユーザは、解放されたお仕事ルートに含まれるお仕事を選択できる。

#### 【0064】

また、図5に示すようにルート領域R41に表示されるお仕事には、未解放のお仕事がある。具体的に、「テレビレベル4」のお仕事は、解放条件を満たしていないために、「

50

ロック」の文字が付されている。そのため、ユーザは、「テレビレベル 4」のお仕事を選択できない。代替的に、解放条件を満たしていないお仕事は、ルート画面において非表示であってもよい。ただし、お仕事ルートに含まれるお仕事が、ルート画面において選択不能な態様で表示されることによって、ユーザは育成オブジェクトに最終的に実行させたいお仕事を認識できる。

【0065】

さらに、ルート領域 R 4 1 に表示されるお仕事には、オファー待ちのお仕事がある。具体的に、「テレビレベル 3」のお仕事は、オファーを待っていて選択不能であるために、そのアイコンには「オファー待ち」の文字が付されている。また、ルート領域 R 4 1 に表示されるお仕事には、所定のターン数の間に実行しない場合に選択不能となるお仕事がある。具体的に、「テレビレベル 2」のお仕事は、X ターンの間に実行しないと選択不能となる。このターン数は、お仕事のアイコンに付されたターン数によって示される。

10

【0066】

また、ライブパート等を有利に進めるスキルを獲得するために、ユーザは、スキル獲得の行動を選択する。すなわち、ユーザは、図 2 の行動領域 R 1 1 に表示されている「スキル獲得」のアイコンをタッチする。他の例として、スキルによって発揮される効果には、イベント又はお仕事を成功させやすくする効果、育成オブジェクトのパラメータを変動させる効果、及びレッスンによるパラメータの上昇量を増やす効果等があってもよい。

【0067】

また、所定のターン数が経過すると、チェックポイントとして機能するライブパートが行われる。そして、育成の結果、成功条件を達成すると育成を続行でき、成功条件を達成できないと育成が終了する。なお、チェックポイントの数は適宜設定することができる。例えば、チェックポイントが複数設けられて、ライブパートが各セクションの最後のターンに行われてもよい。そして、最後のチェックポイントのライブパートが終了すると育成が終了する。育成が終了すると、育成オブジェクトを継承オブジェクトとして使用できるようになる。さらに、所定の条件を満たした場合には、称号（例えば、トップモデル等）を獲得できる。そして、育成が終了した育成オブジェクトに、獲得した称号が紐付けられる。

20

【0068】

育成した継承オブジェクトを選択することによって、継承要素の一例であるお仕事の才能を、育成オブジェクトに継承させることができる。例えば、お仕事の才能を継承すると、継承お仕事ルートを選択可能となり、そこに含まれるお仕事を選択できるという効果が発生する。また、他の効果として、お仕事の発生確率が増減するとともに、所定の発生条件を満たした場合に、特別お仕事が発生する。さらに、他の効果として、育成オブジェクトの固有お仕事ルートに新たなお仕事が加わってもよい。

30

【0069】

例えば、育成オブジェクトの固有お仕事ルートが「アイドルルート」であるとする。当初の「アイドルルート」には、「路上ライブ」、「音楽番組出演」、及び「武道館ライブ」のお仕事が含まれている。この場合に、「モデルの才能」を継承すると、育成オブジェクトは、育成オブジェクトに継承お仕事ルートとしての「モデルルート」が紐付けられる。そして、育成オブジェクトは、継承お仕事ルートに含まれるお仕事を実行できる。例えば、「モデルルート」には、「読者モデル撮影」、「専属モデル撮影」、及び「ファッションショー出演」のお仕事が含まれている。なお、行動として選択したお仕事のライブにおいては、ライブパートとは異なり、育成オブジェクトが歌唱する演出（ミニゲーム）が表示されない。代替的に、お仕事のライブにおいても、当該演出が表示されてもよい。

40

【0070】

他の例として、「アイドルの才能」を継承することによって、固有お仕事ルートである「アイドルルート」のルートレベルが上がる。ルートレベルが上がると、お仕事ルートに新たなお仕事が加わるか、新たなお仕事が選択可能になるように解放される。言い換えると、ルートレベルが上がると、お仕事ルートに含まれるお仕事の中から選択できるお仕事

50

が増える。例えば、ルートレベルが上がることによって、「アイドルルート」に、「全国ツアー」のお仕事加わるか、又は解放される。

#### 【 0 0 7 1 】

##### [ ゲームシステム ]

図 6 に示すゲームシステム 1 0 0 は、複数のタスクを含むタスク群の各タスクを実行して、育成対象となるゲームオブジェクトである育成オブジェクトの育成をシミュレーションするゲームを提供する。例えば、タスク群は、互いに関連する複数のタスクが所定の順番で設定されているタスクルートであり、タスクルートは樹形図状に枝分かれしていてもよい。また、タスクルートの一例であるお仕事ルートには、タスクの一例であるお仕事複数含まれている。そして、お仕事を実行することによって、育成対象となるゲームオブジェクトである育成オブジェクトに紐付けられているパラメータが増減する。このゲームシステム 1 0 0 は、図 3 に示すように、ゲーム端末 1 0 とサーバ 3 0 とを備えている。

10

#### 【 0 0 7 2 】

ユーザは、育成オブジェクトが実行可能なお仕事の中から、実行させたいお仕事を選択する。これにより、育成オブジェクトは、お仕事ルートに含まれるお仕事を実行して、最終的にそのお仕事ルートに関する称号（例えば、アイドル、女優、又はモデル等）を得ることを目指す。そして、お仕事ルート上のお仕事を進行させることで、ユーザは、育成オブジェクトの成長を視覚的に認識できる。また、後述するように、選択した継承オブジェクトに応じて、同じキャラクタを元にする育成オブジェクトを育成する場合であっても、異なるお仕事の選択肢が追加される。そのため、育成毎或いは育成オブジェクト毎に異なる成長ルートを形成でき、育成パートのバリエーションを豊富にできる。

20

#### 【 0 0 7 3 】

ゲーム端末 1 0 は、端末制御手段の一例としての端末制御部 1 1、端末記憶手段の一例としての端末記憶部 1 2、端末通信手段の一例としての端末通信部 1 3、操作手段の一例としての端末操作部 1 4、表示手段の一例としての端末表示部 1 5、及び音声出力手段の一例としての音声出力部 1 6 を有する。一例として、端末制御部 1 1 は、コンピュータとして構成されており、不図示のプロセッサを有している。このプロセッサは、例えば CPU (Central Processing Unit)、又は MPU (Micro-Processing Unit) である。また、プロセッサは、端末記憶部 1 2 に記憶された制御プログラム及びゲームプログラムに基づいて、ゲーム端末 1 0 の全体を制御すると共に、各種処理についても統括的に制御する。

30

#### 【 0 0 7 4 】

端末記憶部 1 2 は、コンピュータ読取可能な非一時的記憶媒体である。具体的に、端末記憶部 1 2 は、プロセッサが動作するためのシステムワークメモリである RAM (Random Access Memory)、並びにプログラム及びシステムソフトウェアを格納する ROM (Read Only Memory)、HDD (Hard Disc Drive) 及び SSD (Solid State Drive) 等の記憶装置を含む。本実施形態では、端末制御部 1 1 の CPU が、端末記憶部 1 2 の ROM 又は HDD に記憶された制御プログラムに従って、種々の演算、制御、及び判別等の処理動作を実行する。代替的に、端末制御部 1 1 は、CD (Compact Disc)、DVD (Digital Versatile Disc)、CF (Compact Flash) カード、及び USB (Universal Serial Bus) メモリ等の可搬記録媒体、又はインターネット上のサーバ等の外部記憶媒体に記憶された制御プログラムに従って制御を行うこともできる。

40

#### 【 0 0 7 5 】

また、端末記憶部 1 2 は、ゲームプログラムの一例である端末プログラム PG 1 と、オブジェクトデータ 1 2 A と、端末データ 1 2 B とを記憶している。オブジェクトデータ 1 2 A は、育成対象となるゲームオブジェクトである育成オブジェクト及び継承オブジェクトに関するデータである。例えば、オブジェクトデータ 1 2 A は、オブジェクトを一意に識別するオブジェクト識別情報と紐付けられた、キャラクタの画像、パラメータの値、及びオブジェクトの状態を示す情報等を含んでいる。また、端末データ 1 2 B は、ゲーム画像及びゲーム音楽等のゲームを進行させるゲーム処理に必要なデータである。

50

## 【 0 0 7 6 】

端末プログラム P G 1 は、コンピュータとしての端末制御部 1 1 を、オブジェクト受付手段の一例であるオブジェクト受付部 1 1 A、モード選択手段の一例であるモード選択部 1 1 B、及び進行手段の一例であるゲーム進行部 1 1 C として機能させる。すなわち、端末制御部 1 1 は、ハードウェアとソフトウェアとの組み合わせによって実現される論理的装置として、各部を有している。代替的に、端末プログラム P G 1 は、端末記憶部 1 2 以外に、コンピュータ読み取り可能な他の非一時的記憶媒体に記憶させることもできる。

## 【 0 0 7 7 】

端末操作部 1 4 は、ユーザがゲーム操作を入力する入力装置である。また、端末表示部 1 5 は、ゲーム画像を表示させる装置であり、例えば、液晶ディスプレイ又は有機 E L ディスプレイ等である。音声出力部 1 6 は、ゲーム音楽等を出力する出力装置であり、例えば、スピーカ又はヘッドホン等である。なお、図 3 においては、端末操作部 1 4 と端末表示部 1 5 とが別個に示されている。ただし、端末操作部 1 4 と端末表示部 1 5 とは、タッチパネルとして一体的に構成されてもよい。また、端末操作部 1 4 は、端末表示部 1 5 と一体ではないタッチパッド、マウス等のポインティングデバイス、ボタン、キー、レバー、又はスティック等を含んでいてもよい。また、端末操作部 1 4 は、ユーザが発する音声又はユーザの動作を検出して、検出結果に応じた操作を行う装置であってもよい。

## 【 0 0 7 8 】

サーバ 3 0 は、サーバ制御部 3 1 と、サーバ記憶部 3 2 と、サーバ通信部 3 3 とを備えている。サーバ制御部 3 1 はコンピュータとして構成されており、不図示のプロセッサを有している。このプロセッサは、例えば C P U、又は M P U であり、サーバ記憶部 3 2 に記憶されたプログラムに基づいて、サーバ 3 0 の全体を制御すると共に、各種処理についても統括的に制御する。代替的に、サーバ制御部 3 1 は、C D、D V D、C F カード、及び U S B メモリ等の可搬記録媒体、又は外部記憶媒体に記憶されたプログラムに従って制御を行うこともできる。また、サーバ制御部 3 1 には、所定の指令及びデータを入力するキーボード若しくは各種スイッチを含む不図示の操作部が、有線接続又は無線接続されている。さらに、サーバ制御部 3 1 には、装置の入力状態、設定状態、計測結果、及び各種情報を表示させる不図示の表示部が、有線接続又は無線接続されている。

## 【 0 0 7 9 】

サーバ記憶部 3 2 は、コンピュータ読取可能な非一時的記憶媒体である。具体的に、サーバ記憶部 3 2 は、R A M、R O M、H D D、及び S S D 等の記憶装置を含む。また、サーバ記憶部 3 2 は、サーバデータ 3 2 A を記憶している。サーバデータ 3 2 A は、ゲームの進行に必要な画像データ又は音楽データ等のデータ、及び端末プログラム P G 1 の更新データ等である。さらに、サーバデータ 3 2 A は、ユーザを一意に識別するユーザ識別情報に紐付けられたユーザ情報の一例として、育成オブジェクト又は継承オブジェクトの情報等を含んでいる。サーバ通信部 3 3 は、通信モジュール又は通信インタフェース等である。そして、サーバ通信部 3 3 は、ネットワーク 5 0 を介してゲーム端末 1 0 とサーバ 3 0 とのデータの送受信を可能とする。

## 【 0 0 8 0 】

また、サーバ記憶部 3 2 は、ゲームプログラムの一例であるサーバプログラム P G 2 を記憶している。そして、サーバプログラム P G 2 は、コンピュータとしてのサーバ制御部 3 1 を、選択受付手段の一例である選択受付部 3 1 A と、タスク決定手段の一例であるタスク決定部 3 1 B として機能させる。すなわち、サーバ制御部 3 1 は、ハードウェアとソフトウェアとの組み合わせによって実現される論理的装置として、各部を有している。代替的に、サーバプログラム P G 2 は、サーバ記憶部 3 2 以外に、コンピュータ読み取り可能な他の非一時的記憶媒体に記憶させることもできる。

## 【 0 0 8 1 】

## 〔 選択受付手段 〕

選択受付部 3 1 A は、育成オブジェクトに継承させることができる継承要素が紐付けられているゲームオブジェクトである継承オブジェクトの選択を受け付ける。継承要素は、

10

20

30

40

50



育成オブジェクトのオブジェクト識別情報に紐付けることが可能なゲーム要素である。また、継承要素は、継承されることによって、育成オブジェクトに所定の効果を生じさせるゲーム要素である。そして、継承要素は、お仕事ルート、又はお仕事ルートに含まれるお仕事を決定するために用いられる。例えば、継承要素は、お仕事の才能、スキルの才能、又はパラメータの才能等である。なお、パラメータの才能には、所定のパラメータを変動させる変動量の情報が紐づけられていてもよい。このパラメータの才能が継承されると、パラメータの才能に対応する育成オブジェクトのパラメータが、パラメータの才能によって特定される変動量で変動する。

#### 【0082】

一例として、ユーザは、ゲーム端末10の端末表示部15に表示された複数の育成候補となるゲームオブジェクトの中から、所望の一つの育成オブジェクトを選択する。また、ユーザは、端末表示部15に表示された複数の継承オブジェクトの中から、所望の二つの継承オブジェクトを選択する。そして、ゲーム端末10のオブジェクト受付部11Aは、ユーザが選択した育成オブジェクトと継承オブジェクトとを受け付けて、サーバ30へそれぞれのオブジェクト識別情報を送信する。そして、選択受付部31Aは、継承オブジェクトの選択を受け付けるとともに、育成オブジェクトの選択を受け付ける。

10

#### 【0083】

各継承オブジェクトには、継承要素の一例としてのお仕事の才能が紐付けられている。そして、タスク決定部31Bは、ユーザが選択した継承オブジェクトのお仕事の才能を抽出又は抽選して、育成オブジェクトに継承させる。すなわち、タスク決定部31Bは、継承させるお仕事の才能を育成オブジェクトのオブジェクト識別情報に紐付ける。また、タスク決定部31Bは、紐付けたお仕事の才能をユーザ毎にサーバデータ32Aに含め、サーバ記憶部32に記憶させる。また、タスク決定部31Bは、これらの情報をゲーム端末10に送信する。

20

#### 【0084】

お仕事の才能を継承することによって、育成パートにおいてユーザが選択可能なお仕事ルート若しくはお仕事が增加するか、又はお仕事ルート若しくはお仕事が新たに選択可能となる。そのため、各育成オブジェクトの個性としての固有お仕事ルートのお仕事に加えて又は代えて、例えば、先に育成が終了した継承オブジェクトを先輩として、先輩からお仕事を継承する結果となる。これにより、先輩後輩等の人間関係によりお仕事の幅が増えていく様子を、ユーザに感得させることができる。

30

#### 【0085】

さらに、選択受付部31Aは、サポートイベントに対応するゲームオブジェクトであるイベントオブジェクトの選択を受け付ける。具体的に、ゲーム端末10のオブジェクト受付部11Aは、イベントオブジェクトの選択を受け付ける。また、オブジェクト受付部11Aは、各イベントオブジェクトのオブジェクト識別情報をサーバ30へ送信する。そして、選択受付部31Aは、ゲーム端末10からイベントオブジェクトの選択を受け付ける。なお、サポートイベントは、育成オブジェクトの育成に影響を与えるイベントであって、育成パートにおいて所定の確率で発生する。このサポートイベントは、イベントオブジェクトが選択されることによって発生が決定されるようにしてもよい。

40

#### 【0086】

また、イベントオブジェクトは、例えばキャラクタの画像を含む仮想カードである。代替的に、イベントオブジェクトは、キャラクタ又はアイテム等の他のゲームオブジェクトであってもよい。一例として、ユーザは、端末表示部15に表示された複数のイベントオブジェクトの中から、所望の六つのイベントオブジェクトを選択してデッキを構成する。そして、ゲーム端末10のオブジェクト受付部11Aは、ユーザが選択したイベントオブジェクトを受け付けて、サーバ30へそれぞれのオブジェクト識別情報を送信する。そして、選択受付部31Aは、イベントオブジェクトの選択を受け付ける。

#### 【0087】

各イベントオブジェクトには、サポートイベントが紐付けられている。そして、タスク

50

決定部 3 1 B は、ユーザが選択したイベントオブジェクトに対応するサポートイベントを、育成オブジェクトのオブジェクト識別情報に紐付ける。すなわち、タスク決定部 3 1 B は、サポートイベントを一意に識別するイベント識別情報をオブジェクト識別情報に紐付ける。また、タスク決定部 3 1 B は、育成パートの開始時に、これらの情報をゲーム端末 1 0 に送信する。そして、ゲーム端末 1 0 のゲーム進行部 1 1 C は、例えば育成パートの各ターンの開始時に抽選を行って、抽選結果に応じたサポートイベントを発生させる。なお、この抽選を行うタイミングは、各ターンの開始時に限られるものではなく、適宜のタイミングで抽選してもよい。

【 0 0 8 8 】

なお、サーバ制御部 3 1 は、ゲームの進行の一部の処理を実行する。例えば、サーバ制御部 3 1 は、ゲーム中にゲームオブジェクトを獲得するために行われる抽選等の処理を実行する。また、サーバ制御部 3 1 は、サーバデータ 3 2 A に含まれるゲームオブジェクトの情報を管理する。例えば、育成オブジェクトは、育成終了条件を満たした場合に、継承オブジェクトとして選択できるようになる。そのため、サーバ制御部 3 1 は、育成が終了した育成オブジェクトを、継承オブジェクトとしてサーバデータ 3 2 A に含めてサーバ記憶部 3 2 に記憶させる。

10

【 0 0 8 9 】

例えば、育成オブジェクトの育成が終了する条件は、最後のチェックポイントとしてのライブパートを終了させることである。育成が終了した育成オブジェクトを継承オブジェクトとして保存する場合、サーバ制御部 3 1 は、育成が完了した育成オブジェクトのパラメータ及びお仕事の実行履歴から、継承要素となるパラメータ及びお仕事の才能を抽選する。そして、サーバ制御部 3 1 は、抽選結果としてのパラメータ及びお仕事の才能を、継承オブジェクトのオブジェクト識別情報と紐付けてサーバ記憶部 3 2 に記憶させる。この継承オブジェクトは、ユーザが他のゲーム（例えば、育成パートとは関係しないライブのミニゲーム）で利用できてよい。

20

【 0 0 9 0 】

なお、育成オブジェクトの固有お仕事ルートには、育成終了後に他の育成オブジェクトに継承できないお仕事又はお仕事ルートがあってもよい。継承できないお仕事である固定お仕事又は継承できないお仕事ルートを含む固定お仕事ルートが紐づけられた育成オブジェクトを育成する場合には、固定お仕事又は固定お仕事ルートに含まれるお仕事を実行できる。一方、育成パートの終了後に継承オブジェクトとして保存する際に、固定お仕事、固定お仕事ルート、又は当該固定お仕事ルートを発生させるお仕事の才能は、継承要素には当たらない。そのため、これらは次の育成オブジェクトに継承されない。これにより、特定のキャラクタを素材とする育成オブジェクトのみが実行できるお仕事等を設けることが可能になる。

30

【 0 0 9 1 】

〔 タスク決定手段 〕

タスク決定部 3 1 B は、継承オブジェクトの選択が受け付けられると、選択された継承オブジェクトに紐付けられている継承要素に対応する継承タスクの中から、育成オブジェクトが実行可能なタスクを決定する。また、タスク決定部 3 1 B は、タスクを含むタスク群を決定すること、及び継承タスクを含む継承タスク群を決定することによって、育成オブジェクトが実行可能なタスクを決定する。例えば、タスク決定部 3 1 B は、選択された継承オブジェクトに紐付けられているお仕事の才能を抽出又は抽選して、育成オブジェクトに継承させる。そして、継承タスク群の一例である継承お仕事ルートには、お仕事の才能が紐付けられている。

40

【 0 0 9 2 】

そのため、タスク決定部 3 1 B は、お仕事の才能に基づいて継承タスク群である継承お仕事ルートを決定できる。これにより、タスク決定部 3 1 B は、継承要素であるお仕事の才能に対応する継承お仕事ルートに含まれる複数のお仕事を継承タスクとして、その中から、継承お仕事ルートの起点となるお仕事を育成オブジェクトが実行可能な継承タスクと

50

して決定する。そして、タスク決定部 3 1 B は、決定したお仕事ルートを一意に識別するルート識別情報を、育成オブジェクトのオブジェクト識別情報に紐付けてサーバ記憶部 3 2 に記憶させる。

【 0 0 9 3 】

育成オブジェクトに紐付けられたお仕事ルートのルート識別情報は、ゲーム端末 1 0 に送信される。そして、ゲーム進行部 1 1 C は、お仕事ルートに含まれるお仕事をユーザに対して選択肢として提示する。代替的に、タスク決定部 3 1 B は、お仕事の才能に対応して設定されている複数のお仕事の中から、実行可能なお仕事として、単独のお仕事を決定してもよい。タスク決定部 3 1 B が単独のお仕事を複数決定することによって、結果的にお仕事ルートが構成される。また、タスク決定部 3 1 B が決定するお仕事ルートには、直線的なルート、分岐を含むルート、及び分岐点から発生するルートを含む。なお、お仕事の才能の継承は、継承オブジェクトの選択を受け付けて育成パートを開始するときに行われる。代替的に、タスク決定部 3 1 B は、お仕事の才能の継承を育成パートの途中で行ってもよい。

10

【 0 0 9 4 】

また、素材オブジェクトである各キャラクタには、単数又は複数（例えば三つ）の種類の固有お仕事ルートが紐付けられている。そして、複数の固有お仕事ルートが紐付けられている場合に、キャラクタに紐付けられている複数の固有お仕事ルートの組み合わせは、キャラクタ毎に異なってもよい。また、単数の固有お仕事ルートが紐付けられている場合に、キャラクタに紐付けられている固有お仕事ルートは、キャラクタ毎に異なってもよい。代替的に、複数のキャラクタに共通の組み合わせの固有お仕事ルートが紐付けられていてもよく、複数のキャラクタに共通の固有お仕事ルートが紐付けられていてもよい。そして、タスク決定部 3 1 B は、育成パートの開始時、又は育成パートの途中で、固有お仕事ルートとは別の新たなお仕事ルートをさらに決定して、育成オブジェクトに紐付けてもよい。

20

【 0 0 9 5 】

また、育成オブジェクトに紐付けられている固有お仕事ルートと、継承オブジェクトから継承したお仕事の才能との組み合わせに応じて、所定の効果が生じてもよい。例えば、育成オブジェクトに紐付けられている固有お仕事ルートと、継承したお仕事の才能の種類が一致する場合、当該固有お仕事ルートを変更して新たなお仕事が加わるか、新たなお仕事が選択可能になるように解放される。一例として、お仕事ルートの一種である「アイドルルート」が固有お仕事ルートとして紐付けられている場合に、お仕事の才能として「アイドルの才能」を継承することがある。この場合、固有お仕事ルートと、継承したお仕事の才能の種類が一致するので、「アイドルルート」に新たなお仕事が加わるか、新たなお仕事が選択可能になるように解放される。

30

【 0 0 9 6 】

このような固有お仕事ルートの変更は、お仕事ルートのルートレベルの変化によって、タスク決定部 3 1 B が処理する。例えば、タスク決定部 3 1 B は、ルートレベルの算出のために、選択された全ての継承キャラクタのお仕事の才能を抽出する。そして、タスク決定部 3 1 B は、同じ種類のお仕事の才能のレベルを加算して、レベルの合計値を算出する。なお、才能のレベルは、育成終了時のお仕事ルートのルートレベルでもよいし、当該ルートレベルに基づいて決定されてもよい。

40

【 0 0 9 7 】

継承オブジェクトに紐付けられるお仕事の才能は、継承オブジェクトが育成パートにおいて実行したお仕事ルートに対応してもよい。これにより、先に育成した育成オブジェクトが育成の過程で実行したお仕事を、次に育成する育成オブジェクトに実行させることができる。そのため、ユーザは、先に育成した育成オブジェクトの後継となる次の育成オブジェクトを育成して、後継を育てる楽しみを体験できる。例えば、アイドルルートのお仕事を実行した継承オブジェクトには、アイドルの才能が紐付けられる。また、紐付けられるお仕事の才能のレベルは、所定の確率で決定する。例えば、紐付けの確率は、お仕事の

50

才能のレベル 1 については 30 % であり、レベル 2 については 40 % であり、レベル 3 については 10 % である。そして、お仕事の才能が紐付けられない確率は 20 % である。また、この確率は、育成パートにおいて実行したお仕事の数によって増減してもよい。

【0098】

一例として、継承オブジェクトが、モデルの才能のレベル 3、レベル 2、レベル 2、及びレベル 1 を持っていた場合、モデルの才能のレベルの合計値は 8 となる。さらに、タスク決定部 31B は、素材オブジェクトのお仕事ルートのルートレベルを抽出して、レベルの合計値に加算する。例えば、素材オブジェクトのルートレベルがレベル 3 である場合、加算の結果として 11 が算出される。そして、この算出結果が、素材オブジェクトから選択された育成オブジェクトのお仕事ルートのルートレベルとなる。上述した例では、お仕事ルートは、ルートレベル 11 となる。なお、お仕事ルートの継承の方法は、上述したルートレベルを用いる方法に限られるものではなく、他の値を用いた方法を利用してもよい。また、用いる値は、合算値に限らず、最高値など所定の値を用いることとしてもよい。

10

【0099】

一方、育成オブジェクトに紐付けられている固有お仕事ルートと、継承したお仕事の才能の種類とが一致しない場合、継承お仕事ルートとして、継承したお仕事の才能に対応した新しいお仕事ルートが育成オブジェクトに紐付けられる。一例として、「アイドルルート」が、固有お仕事ルートとして紐付けられている場合に、お仕事の才能として「モデルの才能」を継承することがある。この場合、新たな継承お仕事ルートである「モデルルート」が育成オブジェクトに紐付けられる。なお、追加される継承ルートの上限が決まってもよく、又は継承ルートの追加制限があってもよい。例えば、追加制限は、特定のキャラクタの育成オブジェクトであること等である。つまり、当該育成オブジェクトには、追加されない継承ルートが設定されている。

20

【0100】

また、タスク決定部 31B は、タスクを実行した場合に、実行したタスクに紐付けられている他のタスク群を、タスク群としてさらに決定してもよい。例えば、所定のお仕事にはお仕事ルートが紐付けられている。一例として、武道館ライブのお仕事には、歌手のお仕事ルートが紐付けられている。そして、育成パートにおいて、育成オブジェクトが武道館ライブのお仕事を実行すると、タスク決定部 31B は、歌手のお仕事ルートを決定して育成オブジェクトに紐付ける。これにより、実行したお仕事から派生する新たなお仕事を、育成オブジェクトに実行させることができる。現実の世界においても、経験した仕事から派生する仕事が発生することがあり、ユーザは、そのような仕事の連鎖を育成オブジェクトに経験させることができる。

30

【0101】

さらに、タスク決定部 31B は、育成オブジェクトを対象として発生するサポートイベントが発生した場合に、サポートイベントに紐付けられており、追加される対象となるタスクの集合であるサブタスク群を、タスク群としてさらに決定してもよい。例えば、デッキを構成するイベントオブジェクトには、お仕事の才能が紐付けられている。一例として、モデルの才能が紐付けられているイベントオブジェクトがデッキに含まれている場合、育成パートにおいて当該イベントオブジェクトが登場するサポートイベントが発生することがある。

40

【0102】

このサポートイベントが発生すると、タスク決定部 31B は、育成オブジェクトにモデルの才能を紐付ける。そして、タスク決定部 31B は、モデルの才能に対応するモデルのお仕事ルートを決定して、サブタスク群として育成オブジェクトに紐付ける。すなわち、タスク決定部 31B は、育成オブジェクトのオブジェクト識別情報に、モデルのお仕事ルートのルート識別情報を紐づけて、サーバ記憶部 32 に記憶させる。これにより、サポートイベントに基づく新たなお仕事を、育成オブジェクトに実行させることができる。なお、ゲーム端末 10 は、サポートイベントが発生すると、発生したサポートイベントのイベント識別情報をサーバ 30 へ送信する。

50

## 【 0 1 0 3 】

サブタスク群の紐付けは、継承タスク群の紐付けと重複してもよい。例えば、同じ種類のお仕事ルートが育成オブジェクトに紐付けられてもよい。また、タスク決定部 3 1 B は、サポートイベントの発生とは関係なくサブタスク群の紐付けを行ってもよい。具体的に、タスク決定部 3 1 B は、イベントオブジェクトに紐付けられているサブタスク群を、タスク群としてさらに決定してもよい。例えば、ユーザがイベントオブジェクトを選択すると、タスク決定部 3 1 B は、イベントオブジェクトに対応するお仕事ルートを、サブタスク群として育成オブジェクトに紐付ける。これにより、イベントオブジェクトに基づく新たなお仕事を、育成オブジェクトに実行させることができる。

## 【 0 1 0 4 】

このように、お仕事の才能を継承することによって、育成毎或いは育成オブジェクト毎に異なるお仕事の選択肢を設けることができる。そして、様々な系統のお仕事を実行させることによって、ユーザは、育成オブジェクトがステップアップする様子を視覚的に感得できる。例えば、ユーザは、最終的に写真集を出すグラビアアイドルになるためのお仕事ルートなど、様々なお仕事ルートを選択できる。そして、ユーザは、自らが育成する育成オブジェクトに最終的に実行させたいお仕事を目標とすることができる。また、ユーザは、育成の目標を達成するために、どの様なお仕事を実行させて、最終的に何のお仕事を実行させるのかを選択して楽しむことができる。

## 【 0 1 0 5 】

なお、育成オブジェクトが継承する継承要素は、お仕事自体の才能であってもよい。例えば、ライブの才能又はテレビ出演の才能等が、継承要素として育成オブジェクトに継承されてもよい。この場合、タスク決定部 3 1 B は、継承させる才能に対応して設定されている複数のお仕事の中から、実行可能なお仕事として、単独のお仕事を決定する。そして、タスク決定部 3 1 B が複数のお仕事を決定すれば、結果的にお仕事ルートが構成される。

## 【 0 1 0 6 】

また、タスク決定部 3 1 B は、育成オブジェクトに紐付けられたパラメータとは無関係に、単独のお仕事を決定してもよい。例えば、モデルの才能を有する育成オブジェクトがライブの才能を継承すると、タスク決定部 3 1 B は、モデルルートには存在しないライブのお仕事を決定する。そして、決定されたライブのお仕事は、選択可能にユーザに提示される。

## 【 0 1 0 7 】

## 〔 タスク決定のフロー 〕

図 7 を参照して、タスク決定のフローについて説明する。育成パートを開始するに際して、ユーザは、ゲーム端末 1 0 の端末表示部 1 5 に表示された複数の育成候補となるゲームオブジェクトの中から育成オブジェクトを選択する。さらに、ユーザは、端末表示部 1 5 に表示された複数の継承オブジェクトの中から継承オブジェクトを選択する。そして、サーバ 3 0 の選択受付部 3 1 A は、ゲーム端末 1 0 から送信された育成オブジェクトの選択を受け付け ( S 1 0 1 )、且つ継承オブジェクトの選択を受け付ける ( S 1 0 2 )。

## 【 0 1 0 8 】

そして、タスク決定部 3 1 B は、選択された継承オブジェクトに紐付けられている継承要素としてお仕事の才能を抽出して ( S 1 0 3 )、育成オブジェクトに継承させる。ここで、育成オブジェクトに紐付けられている固有お仕事ルートの種類が、継承したお仕事の才能の種類と対応する場合 ( S 1 0 4 で Y E S )、タスク決定部 3 1 B は、固有お仕事ルートのルートレベルを変更することにより、その起点となるタスクとしてのお仕事を決定する ( S 1 0 5 )。そして、タスク決定部 3 1 B は、決定したお仕事ルートのルート識別情報を、育成オブジェクトのオブジェクト識別情報に紐付けてサーバ記憶部 3 2 に記憶させる ( S 1 0 6 )。さらに、タスク決定部 3 1 B は、これらの情報をゲーム端末 1 0 へ送信する。そして、ゲーム端末 1 0 のゲーム進行部 1 1 C は、これらの情報をオブジェクトデータ 1 2 A に含めて端末記憶部 1 2 に記憶させる。その後、ゲーム進行部 1 1 C は、育成オブジェクトの育成をシミュレーションする。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 0 9 】

一方、育成オブジェクトに紐付けられている固有お仕事ルートの種類が、継承したお仕事の才能の種類と対応しない場合（ S 1 0 4 で N O ）、タスク決定部 3 1 B は、継承お仕事ルートを追加することにより、その起点となるタスクとしてのお仕事を決定する（ S 1 0 7 ）。そして、タスク決定部 3 1 B は、決定したお仕事ルートのルート識別情報を、育成オブジェクトのオブジェクト識別情報に紐付けてサーバ記憶部 3 2 に記憶させる（ S 1 0 6 ）。さらに、タスク決定部 3 1 B は、これらの情報をゲーム端末 1 0 へ送信する。そして、ゲーム進行部 1 1 C は、これらの情報をオブジェクトデータ 1 2 A に含めて端末記憶部 1 2 に記憶させる。その後、ゲーム進行部 1 1 C は、育成オブジェクトの育成をシミュレーションする。

10

## 【 0 1 1 0 】

## 〔 オブジェクト受付手段 〕

図 6 に戻り、ゲーム端末 1 0 のオブジェクト受付部 1 1 A について説明する。オブジェクト受付部 1 1 A は、育成オブジェクトの状態を示すパラメータを変動させるイベントの一例であるサポートイベントと紐付けられたイベントオブジェクトの選択を受け付ける。例えば、ユーザは、端末表示部 1 5 に表示されている複数のイベントオブジェクトの中から六つのイベントオブジェクトを選択する。そして、オブジェクト受付部 1 1 A は、イベントオブジェクトの選択を受け付けて、各イベントオブジェクトのオブジェクト識別情報をサーバ 3 0 へ送信する。一例として、イベントオブジェクトは、キャラクタの画像を含む仮想カードである。

20

## 【 0 1 1 1 】

また、イベントオブジェクトには、育成オブジェクトの状態を示すパラメータを変動させるサポートイベントが紐付けられている。例えば、サポートイベントは、選択されたイベントオブジェクトが含まれるデッキが構成されることによって発生する。一例として、ゲーム進行部 1 1 C は、育成パートの各ターンの開始時に抽選を行って、抽選結果に応じたサポートイベントを発生させる。これにより、選択したイベントオブジェクトによって育成パートにおいて発生するサポートイベントが異なり、育成オブジェクトの育成に影響する。そして、ユーザは、イベントオブジェクトによって、ゲームオブジェクトの育成方針を示すことができる。なお、育成パートにおいて、デッキに含まれないイベントオブジェクトに紐付けられているサポートイベントが発生してもよい。

30

## 【 0 1 1 2 】

## 〔 モード選択手段 〕

育成パートはターン制になっており、ユーザは、ターン毎に行動（例えばレッスン）を選択することが可能となっている。また、育成パートでは、デッキに含まれるイベントオブジェクトに対応するサポートイベントが、所定の確率で発生する。これらにより、育成オブジェクトに紐付けられているパラメータが増減する。また、各ターンにおいて、ユーザは、お仕事ルートに含まれるお仕事を選んで育成オブジェクトに実行させることが可能となっている。なお、ユーザは、複数のお仕事ルートに含まれるお仕事を交互に実行させることもできる。

## 【 0 1 1 3 】

このように、ユーザが選択した行動等を育成オブジェクトに実行させて、そのパラメータを変動させる育成ゲームの場合、ユーザは、ターン毎に行動等を選択する。そして、行動等を育成オブジェクトに実行させて、その演出が表示されるという一連の処理が複数回繰り返される。この繰り返される処理には一定の時間がかかるため、育成パートの終了までに長時間を必要としてしまう。

40

## 【 0 1 1 4 】

そこで、ゲームシステム 1 0 0 が提供するゲームの育成パートには、自動進行モードと手動進行モードとが設けられている。そして、自動進行モードにおいては、育成オブジェクトが実行する行動が自動的に進行する。また、手動進行モードにおいては、育成オブジェクトが実行する行動が、ユーザの操作に応じて進行する。モード選択部 1 1 B は、ユー

50

ザの操作に応じて、自動進行モードと手動進行モードとのいずれかを選択する。なお、自動進行モードと手動進行モードとで、行動等を実行させたことに基づくパラメータの変動量が異なってもよい。

【 0 1 1 5 】

例えば、図 2 に示す育成パートのトップ画面及び図 3 に示すレッスン画面には、自動進行モードを選択するための自動進行ボタン R 1 9 が設けられている。そして、ユーザが、自動進行ボタン R 1 9 をタッチ操作する度に、モード選択部 1 1 B は、自動進行モードと手動進行モードとを切り替える。なお、モード選択部 1 1 B は、ユーザが自動進行ボタン R 1 9 をタッチしている間のみ自動進行モードを選択してもよい。この場合、モード選択部 1 1 B は、ユーザが自動進行ボタン R 1 9 から指を離すと、手動進行モードを選択する。なお、育成パートの開始前の画面において、自動進行ボタン R 1 9 が設けられていてもよい。そして、ユーザが、育成パートの開始前に自動進行ボタン R 1 9 をタッチ操作すると、モード選択部 1 1 B が自動進行モードを選択する。この場合、自動モードが選択されると、育成パートのトップ画面に遷移することなく育成が終了してもよい。

10

【 0 1 1 6 】

また、自動進行モードでは、少なくとも一つの行動が自動的に選択される。そして、自動進行モードでは、行動の結果（例えば、増減後のパラメータ）のみが表示され、演出の表示はスキップされる。これにより、ユーザは、短時間で育成オブジェクトを育成できる。代替的に、自動進行モードでは、選択された行動とその演出とが自動的に進行してもよい。このとき、演出は高速で表示されてもよい。以下、これらの態様による自動進行モードでの育成パートの進行を、単に自動進行ということがある。

20

【 0 1 1 7 】

〔 進行手段 〕

進行手段の一例であるゲーム進行部 1 1 C は、ゲームオブジェクトの育成をシミュレーションする。また、ゲーム進行部 1 1 C は、自動進行モードにおいては、育成オブジェクトが実行する行動を自動的に選択して進行させる。そして、手動進行モードにおいては、育成オブジェクトが実行する行動を、ユーザの操作に応じて進行する。さらに、ゲーム進行部 1 1 C は、自動進行モードにおいて、行動を進行してパラメータを変動させるとともに、選択されたイベントオブジェクトに対応するような行動を自動的に決定する。これにより、ゲームオブジェクトの育成に要する時間及び手間を削減できる。

30

【 0 1 1 8 】

例えば、モード選択部 1 1 B が手動進行モードを選択すると、ゲーム進行部 1 1 C は、ユーザが選択した行動を受け付ける。そして、ユーザが決定アイコン R 2 2（図 3）を選択すると、ゲーム進行部 1 1 C はレッスンを進行して、育成オブジェクトに紐付けられているパラメータを増減させる。また、ゲーム進行部 1 1 C は、選択されたレッスンに応じた演出の動画又は画像を端末表示部 1 5 に表示させる。さらに、ユーザが決定ボタン R 3 3（図 4）を選択すると、ゲーム進行部 1 1 C はお仕事を進行して、育成オブジェクトに紐付けられているパラメータを増減させる。また、ゲーム進行部 1 1 C は、選択されたお仕事に応じた演出の動画又は画像を端末表示部 1 5 に表示させる。

【 0 1 1 9 】

40

一方、モード選択部 1 1 B が自動進行モードを選択すると、ゲーム進行部 1 1 C は、ユーザが手動で選択可能な行動の中から、育成オブジェクトが実行する行動の少なくとも一つを自動的に選択する。そして、ゲーム進行部 1 1 C は、選択した行動を自動進行して、育成オブジェクトに紐付けられているパラメータを増減させる。このとき、ゲーム進行部 1 1 C は、行動の選択と自動進行とを、育成パートの全てのターンが終わるまで繰り返してもよい。または、ゲーム進行部 1 1 C は、チェックポイントに到達するまでの所定のターン数に渡って、行動の選択と自動進行とを繰り返してもよい。

【 0 1 2 0 】

例えば、ゲーム進行部 1 1 C は、自動進行モードにおいて、決定された複数の行動を自動的に実行することによって行動を自動的に進行してもよい。一例として、ゲーム進行部

50

1 1 C は、選択した行動の実行とその演出の処理を自動的に進行する。そして、ゲーム進行部 1 1 C は、行動に伴う演出の表示を手動進行モードよりも高速で行う。これにより、育成パートが終了して、育成オブジェクトの育成が自動的に完了する。代替的に、ゲーム進行部 1 1 C は、演出の表示を、手動進行モードよりも低速で行ってもよく、手動進行モードと同じ速さで行ってもよい。また、演出の表示速度は、ユーザが選択できてもよい。

【 0 1 2 1 】

また、ゲーム進行部 1 1 C は、自動進行モードにおいて、決定された複数の行動によるパラメータの変動結果を自動的に取得することによって行動を自動的に進行してもよい。すなわち、行動によって変動したパラメータの値、又はパラメータの変動量のみがユーザに提示され、演出の表示はスキップされる。一例として、ゲーム進行部 1 1 C は、各ターンにおいて、選択した行動の実行とその演出の処理を自動的に進行する。このとき、ゲーム進行部 1 1 C は、演出の表示を省略する。そして、ゲーム進行部 1 1 C は、変動結果（例えば、変動したパラメータの値又はパラメータの変動量）を自動的に取得して、育成オブジェクトのパラメータ又はパラメータの変動量としてユーザへ提示する。これにより、育成オブジェクトの育成に要する時間及び手間を削減できる。代替的に、ゲーム進行部 1 1 C は、演出の処理を行わずに、パラメータの増減のみを算出してもよい。また、ゲーム進行部 1 1 C は、変動結果をユーザへ提示しなくともよい。

【 0 1 2 2 】

なお、演出の表示を省略するに際して、ゲーム進行部 1 1 C は、各行動の処理をまとめて実行してもよい。すなわち、ゲーム進行部 1 1 C は、各行動の実行結果によるパラメータの変動を算出することに代えて、全ての行動の実行結果によるパラメータの変動をまとめて算出してもよい。これにより、ゲーム端末 1 0 における処理の負荷を軽減できる。

【 0 1 2 3 】

行動の処理をまとめて実行する場合、ゲーム進行部 1 1 C は、以下のような簡略した処理によってパラメータの変動量を算出してもよい。まず、ゲーム進行部 1 1 C は、平均通院回数と平均外出回数とを、ユーザ毎の育成履歴を参照して予め算出しておく。なお、育成履歴は、例えば、端末データ 1 2 B に含まれており、端末記憶部 1 2 が記憶している。代替的に、平均通院回数と平均外出回数とは、予め設定されていてもよい。次に、ゲーム進行部 1 1 C は、予め算出されている平均通院回数に基づいて、通院を実行して消費するターン数を算出する。ここで、通院を行うと悪い状態は必ず解消されることを前提として、悪い状態となる平均回数が平均通院回数となる。また、ゲーム進行部 1 1 C は、予め算出されている平均外出回数に基づいて、外出を実行して消費するターン数を算出する。また、ゲーム進行部 1 1 C は、各ライブの開催条件を満たすために必要なパラメータ（例えばチケット売上数）を算出する。そして、ゲーム進行部 1 1 C は、当該パラメータに達するまでに必要なお仕事を実行して消費するターン数を算出する。

【 0 1 2 4 】

そして、ゲーム進行部 1 1 C は、これらの消費ターン数を合計して、全ターン数から減算する。これにより、ゲーム進行部 1 1 C は、仮レッスン数として、レッスンを実行して消費するターン数を算出する。例えば、全ターン数が 7 2 ターンで、消費ターン数の合計が 3 0 ターンである場合、仮レッスン数は 4 2 回となる。さらに、ゲーム進行部 1 1 C は、休憩回数として、休憩を実行して消費するターン数を算出する。一例として、仮レッスン数 3 回につき 1 回休憩するものとして、ゲーム進行部 1 1 C は、休憩回数を算出する。そして、ゲーム進行部 1 1 C は、仮レッスン数から休憩回数を減算して、実レッスン数を算出する。例えば、仮レッスン数が 4 2 回の場合、休憩回数は 1 0 回となり、実レッスン数は 3 2 回となる。なお、ゲーム進行部 1 1 C は、仮レッスン数に平均消費体力を乗じて合計消費体力を算出してもよい。この場合、ゲーム進行部 1 1 C は、休憩を一回実行した場合の体力に対応する平均回復体力（例えば、上限値の十分の六）で合計消費体力を除して、休憩回数を算出する。

【 0 1 2 5 】

そして、ゲーム進行部 1 1 C は、デッキに含まれるイベントオブジェクトに紐付けられ

10

20

30

40

50



たパラメータの種類の割合を算出する。例えば、ゲーム進行部 11C は、歌唱力、ダンス力、ビジュアル、表現力、及び精神力について、それぞれの割合を算出する。ここで、ゲームには、それぞれのパラメータの種類に対応したレッスンが設けられている。そして、ゲーム進行部 11C は、算出した割合に応じて、パラメータ毎の個別レッスン数を算出する。例えば、イベントオブジェクトの数が、歌唱力に対して二枚、ダンス力に対して二枚、及びビジュアルに対して二枚であったとする。この場合、イベントオブジェクトの合計数六枚に占めるそれぞれのパラメータの種類の割合は六分の二である。そのため、ゲーム進行部 11C は、実レッスン数 32 回をそれぞれのパラメータの種類に割り当てて、歌唱力の個別レッスン数を 11 回、ダンス力の個別レッスン数を 11 回、及びビジュアルの個別レッスン数を 10 回として算出する。なお、ゲーム進行部 11C は、割り切れない場合に、ランダムで各レッスンに割り振ってもよい。また、イベントオブジェクトに紐付けられないパラメータの種類が存在する場合、当該紐付けられないパラメータの種類に対しても適宜の個別レッスン数を割り当ててもよい。

10

#### 【0126】

また、ゲーム進行部 11C は、レッスン 1 回当たりの各パラメータの変動量を算出する。一例として、ゲーム進行部 11C は、レッスンの処理を仮に実行して、その結果を 1 回当たりの変動量として採用する。そして、ゲーム進行部 11C は、各パラメータの種類に対応した個別レッスン数に変動量を乗じて、パラメータの合計変動量を算出する。代替的に、ゲーム進行部 11C は、レッスン 1 回当たりの各パラメータの平均変動量を算出してもよい。なお、ゲーム進行部 11C は、平均変動量に代えて、近似値を使用してもよい。また、ゲーム進行部 11C は、イベントオブジェクトを参照して、算出した変動量を補正してもよい。

20

#### 【0127】

さらに、ゲーム進行部 11C は、お仕事を実行して消費するターン数に基づいて、お仕事によるパラメータの合計変動量を算出する。また、ゲーム進行部 11C は、ライブを実行したことによるパラメータの合計変動量を算出する。また、ゲーム進行部 11C は、ターン数の数だけ抽選を行い、育成パートにおいて発生するイベントを抽出する。そして、ゲーム進行部 11C は、発生したイベントによるパラメータの合計変動量を算出する。

#### 【0128】

最後に、ゲーム進行部 11C は、算出したパラメータのそれぞれの合計変動量に基づいて、パラメータの最終変動量を算出する。そして、ゲーム進行部 11C は、パラメータの最終変動量に基づいて、変動結果としての育成後のパラメータの値を算出して、育成オブジェクトに紐付ける。その後、ゲーム進行部 11C は、変動結果を端末表示部 15 に表示させるとともに、オブジェクトデータ 12A に含めて端末記憶部 12 に記憶させる。なお、スキル獲得の行動については、育成完了後にユーザに手動で行わせてもよく、ゲーム進行部 11C が、スキルポイントを消費して自動的にスキル獲得の行動を実行してもよい。

30

#### 【0129】

また、ゲーム進行部 11C は、ゲームの進行に応じて育成オブジェクトのパラメータを変化させる。例えば、ゲーム進行部 11C は、育成パートにおいて歌唱力を上昇させるレッスンが行われた場合に、育成オブジェクトの歌唱力を上昇させるとともに、育成オブジェクトの体力を減少させる。そして、ゲーム進行部 11C は、増減させたパラメータを、育成オブジェクトのオブジェクト識別情報と紐付けて、オブジェクトデータ 12A に含めて端末記憶部 12 に記憶させる。さらに、ゲーム進行部 11C は、育成オブジェクトのデータを所定のタイミングでサーバ 30 に送信する。

40

#### 【0130】

また、ゲーム進行部 11C は、自動進行モードにおいて、育成方針に応じて行動を選択して育成を自動進行させてもよい。具体的に、ユーザは、デッキに含めるイベントオブジェクトによって育成方針を示すことができる。例えば、育成オブジェクトのパラメータは、選択したイベントオブジェクトによって発生するサポートイベント等によって、変動する。そのため、ユーザは、自らの育成方針に沿って、変動させたいパラメータに適したイ

50

ベントオブジェクトを選択する。これにより、イベントオブジェクトによって、ユーザが変動させたいパラメータを推測できる。

【0131】

そこで、ゲーム進行部11Cは、自動進行モードにおいて、イベントオブジェクトの影響を受けるパラメータが変動するレッスンを自動的に選択する。一例として、各イベントオブジェクトには、主として変動するパラメータの種類が紐付けられている。そして、ゲーム進行部11Cは、当該パラメータの種類が増加する行動（例えばレッスン）を選択する。これにより、ゲーム進行部11Cは、ユーザの育成方針を自動進行に反映させることができる。なお、デッキは自動的に構成されたものであってもよい。この場合であっても、ユーザがデッキの内容を確認して、自らの育成方針を示すことができる。また、ゲーム進行部11Cが参照するイベントオブジェクトは一つであっても、複数であってもよい。

10

【0132】

自動進行の他の例として、ゲーム進行部11Cは、どのイベントオブジェクトが選択されたかに関わらず、以下で示す態様で全てのターン数（例えば72ターン）が経過するまで自動進行を行ってもよい。まず、ユーザは、六つのイベントオブジェクトを選択してデッキを構成する。そして、オブジェクト受付部11Aは、ユーザが選択したイベントオブジェクトを受け付ける。その後、ゲーム進行部11Cは、育成オブジェクトのパラメータを参照して、所定の行動を選択して自動的に実行する。

【0133】

具体的に、ゲーム進行部11Cは、育成オブジェクトが悪い状態（例えば負傷又は病気）である場合、通院の行動を選択して実行する。ただし、イベントによって悪い状態となっており、通院によっても悪い状態が解消しない場合、ゲーム進行部11Cは、通院の行動を選択しない。また、ゲーム進行部11Cは、育成オブジェクトの調子が「絶不調」又は「不調」である場合、外出の行動を選択して実行する。さらに、ゲーム進行部11Cは、体力のパラメータが低い場合（例えば、体力の上限値の十分の四以下となった場合）、休憩の行動を選択して実行する。

20

【0134】

また、ゲーム進行部11Cは、ライブの開催条件（例えばチケット売上数が所定値に到達すること）を満たしていない場合、お仕事の行動を選択して実行する。このとき、ゲーム進行部11Cは、育成オブジェクトの固有お仕事ルートに含まれるお仕事を、お仕事が並んだ順に選択して実行する。また、固有お仕事ルートが複数ある場合、ゲーム進行部11Cは、並んだ順にお仕事ルートを選択する。さらに、選択可能なお仕事がない場合、ゲーム進行部11Cはレッスンの行動を選択して実行する。

30

【0135】

代替的に、ゲーム進行部11Cは、ルートレベルが最も高いお仕事ルートのお仕事を選択してもよい。または、ゲーム進行部11Cは、育成オブジェクトのお仕事の才能のレベルが最も高くなるようなお仕事ルートのお仕事を選択してもよい。さらに、ゲーム進行部11Cは、イベントオブジェクトに対応するキャラクタに紐付けられているお仕事ルートのお仕事を選択してもよい。

【0136】

また、ゲーム進行部11Cは、ライブの開催条件を満たしている場合、レッスンの行動を選択して実行する。一例として、ゲーム進行部11Cは、デッキに含まれるイベントオブジェクトに紐付けられたパラメータの種類の割合を算出する。例えば、ゲーム進行部11Cは、歌唱力、ダンス力、ビジュアル、表現力、及び精神力について、それぞれの割合を算出する。そして、ゲーム進行部11Cは、算出した割合に応じた回数のレッスンを選択して実行する。

40

【0137】

一例として、イベントオブジェクトの数が、歌唱力に対して一枚、ダンス力に対して二枚、ビジュアルに対して一枚、表現力に対して一枚、及び精神力に対して一枚であったとする。この場合、ゲーム進行部11Cは、歌唱力のレッスンを一回、ダンス力のレッスン

50

を二回、ビジュアルのレッスンを一回、表現力のレッスンを一回、及び精神力のレッスンを一回選択して実行する。そして、ゲーム進行部 11C は、これらの複数のレッスンを一セットとして繰り返して実行し、一セットが終わったら最初のレッスンから実行する。

【0138】

ただし、ゲーム進行部 11C は、イベントオブジェクトに紐付けられたパラメータの種類によっては、レッスンの選択に反映させなくともよい。例えば、調子又は体力等のパラメータが紐付けられている場合、ゲーム進行部 11C は、レッスンの選択に反映させない。一例として、イベントオブジェクトの数が、ビジュアルに対して二枚、表現力に対して一枚、精神力に対して二枚、及び調子に対して一枚であったとする。この場合、ゲーム進行部 11C は、調子のパラメータを無視して、ビジュアルのレッスンを二回、表現力のレ  
10  
ッスを一回、及び精神力のレッスンを二回選択して実行する。なお、ターンの途中でイベントが発生した場合等に選択肢を選択することがある。この場合、ゲーム進行部 11C は、ランダムで選択肢を選択するか、又は一番目の選択肢を選択する。

【0139】

また、ゲーム進行部 11C は、自動進行モードにおいて、育成パートの一部のみを自動進行してもよい。例えば、ゲーム進行部 11C は、お仕事又はレッスンの選択肢の選択及び実行のみを自動進行してもよい。さらに、ゲーム進行部 11C は、イベントにおいて登場するセリフの選択肢の選択及び実行のみを自動進行してもよい。

【0140】

さらに、ゲーム進行部 11C による行動の選択は、機械学習によって作成される AI (Artificial Intelligence) を利用して行われてもよい。例えば、ゲーム進行部 11C は、イベントオブジェクトに紐付けられたパラメータの種類に応じたレッスンの内容を決定する。そして、レッスンの回数、順序、及びその他の行動の選択及び実行のタイミングは、AI を利用して最適な行動が最適なタイミングで自動的に実行される。AI には、所定の制御ルーチンが実装されており、ビッグデータを用いた学習によって最適な行動を解析して、所定の手順を導出する。そして、当該手順が、ゲーム進行部 11C による自動進行に  
20  
反映される。

【0141】

また、ゲーム進行部 11C は、自動進行モードにおいて、ユーザにより入力された育成方針に基づいて行動を自動的に決定してもよい。これにより、ユーザにより入力された育成  
30  
方針を自動進行に反映させることができる。この入力された育成方針は、具体的な内容であっても、単にレッスンの種類を指定するものであってもよい。代替的に、ユーザによる育成方針は、所定のターン数まではユーザが設定した行動を選択及び実行し、所定のターン数に達した後はユーザが設定した他の行動を選択及び実行する方針であってもよい。

【0142】

さらに、ユーザによる育成方針は、設定したパラメータが所定の値に達するまでは当該パラメータを上昇するレッスンを選択及び実行し、所定の値に達した後は、ユーザが設定した他のレッスンを選択及び実行する方針であってもよい。なお、ユーザによる育成方針は、イベントオブジェクトを使用して示されてもよく、イベントオブジェクト以外の方法によって示されてもよい。さらに、ゲーム進行部 11C は、自動進行モードにおいて、所  
40  
定のパラメータが所定量変動するように、自動進行を実行してもよい。例えば、ゲーム進行部 11C は、全てのパラメータが倍になるように、自動進行を実行してもよい。

【0143】

また、ゲーム進行部 11C は、育成パートが終了して、育成済みの育成オブジェクトを継承オブジェクトとして保存するタイミングで自動進行を終了させて、変動結果をユーザに提示する。代替的に、ゲーム進行部 11C は、育成パートの全てのターンが終了したタイ  
50  
ミングで、自動進行を終了させてもよい。このタイミングでは、レッスン及びお仕事等の行動は実行できないが、スキル獲得の行動を実行できる。そのため、ユーザは、所望のスキルを育成オブジェクトに獲得させることができる。

【0144】

10

20

30

40

50

さらに、ゲーム進行部 11C は、自動進行モードにおいて、ユーザの操作に応じた任意のタイミングで自動進行を中断させてもよい。例えば、ユーザは、自動進行の途中で、自動進行ボタン R 19 をタッチ操作する。そして、ゲーム進行部 11C は自動進行を中断して、モード選択部 11B が手動進行モードを選択する。これにより、ユーザは、手動で育成パートをプレイすることができる。この後、モード選択部 11B は、ユーザによる操作に応じて自動進行モードを再選択してもよい。この場合、ゲーム進行部 11C は、再度自動進行を実行する。

#### 【0145】

また、ゲーム進行部 11C は、自動進行モードにおいて、所定のタイミングで自動進行を中断してもよい。例えば、所定のタイミングは、ターンの途中でイベントが発生したタイミング、セリフの選択肢を選択するタイミング、又はライブが発生したタイミング等である。または、ゲーム進行部 11C は、所定のターン数（例えば 10 ターン等）が経過したタイミングで自動進行を中断してもよい。

10

#### 【0146】

さらに、ゲーム進行部 11C は、自動進行モードにおいて、各イベントオブジェクトに対応するイベントの一例であるサポートイベントの発生を決定して、サポートイベントを自動的に進行する。これにより、各イベントオブジェクトに対応するサポートイベントを自動的に進行できる。一例として、ユーザは、デッキに含めるイベントオブジェクトによって、発生するサポートイベントをある程度選ぶことができる。

#### 【0147】

また、ゲーム進行部 11C は、自動進行モードにおいて、イベントオブジェクトに対応するサポートイベントとは異なる他のイベントを自動的に進行する。一例として、自動的に進行する他のイベントは、ターンの途中で発生するイベント（例えばシナリオイベント）等である。これにより、イベントオブジェクトに対応するサポートイベントとは異なる他のイベントを自動的に進行できる。また、ゲーム進行部 11C は、自動進行モードにおいて、ライブパートにおけるライブを自動的に進行する。

20

#### 【0148】

また、自動進行による影響は、育成の一部のみに影響してもよい。例えば、ゲーム進行部 11C は、自動進行モードにおいては、手動進行モードにおいて得られるべき結果の一部のみを、パラメータの変動に反映させてもよい。一例として、自動進行の結果が、スキルポイントの変動、ルートレベルの変動、又はお仕事の才能のレベルの変動のみに反映されてもよい。これにより、ユーザが、育成の一部のみを反映させたい場合に、育成に要する時間及び手間を削減できる。

30

#### 【0149】

##### [ 音声出力制御手段 ]

音声出力制御手段の一例としてのゲーム進行部 11C は、ゲーム音楽等の出力音データに基づく音声を音声出力手段の一例である音声出力部 16 に出力させる。一例として、音声出力部 16 はスピーカであり、ゲーム端末 10 と一体的に構成されている。代替的に、音声出力部 16 は、ゲーム端末 10 と別体であって、ゲーム端末 10 と有線又は無線接続されていてよい。さらに、音声出力部 16 は、ゲーム端末 10 と別体である表示装置と一体的に構成されていてよい。

40

#### 【0150】

##### [ 自動進行のフロー ]

図 8 を参照して、自動進行のフローの例について説明する。育成パートを開始する際に、ユーザは、ゲーム端末 10 の端末表示部 15 に表示された複数のイベントオブジェクトの中から所定の数（例えば六つ）のイベントオブジェクトを選択してデッキを構成する。そして、オブジェクト受付部 11A は、イベントオブジェクトの選択を受け付ける（S201）。その後、育成パートにおいて、ユーザが自動進行ボタン R 19 をタッチ操作すると（S202 で YES）、モード選択部 11B は、自動進行モードを選択する。

#### 【0151】

50

そして、ゲーム進行部 11C は、自動進行モードにおいて、自動進行を実行する (S203)。その後、育成が終了すると (S204 で YES)、ゲーム進行部 11C は、継承オブジェクトとして選択できるように、育成オブジェクトの情報を端末記憶部 12 に記憶させる。一方、育成が終了していない場合 (S204 で NO)、ゲーム進行部 11C は、育成のシミュレーションを継続する。

【0152】

また、育成パートにおいて、ユーザが自動進行ボタン R19 をタッチ操作しない場合 (S202 で NO)、モード選択部 11B は、手動進行モードを選択する。そして、ゲーム進行部 11C は、手動進行モードにおいて、ユーザの操作に応じて、育成オブジェクトが実行する行動の選択を受け入れて進行する (S205)。その後、育成が終了すると (S204 で YES)、ゲーム進行部 11C は、継承オブジェクトとして選択できるように、育成オブジェクトの情報を端末記憶部 12 に記憶させる。一方、育成が終了していない場合 (S204 で NO)、ゲーム進行部 11C は、育成のシミュレーションを継続する。

【0153】

以上説明したゲームシステム 100 における継承要素の継承によれば、育成オブジェクトの育成の方針に多様性を持たせることができる。また、以上説明したゲームシステム 100 における自動進行によれば、ゲームオブジェクトの育成に要する時間及び手間を削減できる。

【0154】

以上、各実施形態を参照して本発明について説明したが、本発明は上記実施形態に限定されるものではない。本発明に反しない範囲で変更された発明、及び本発明と均等な発明も本発明に含まれる。また、各実施形態及び各変形形態、並びに各実施形態又は各変形形態に含まれる技術的手段は、本発明に反しない範囲で適宜組み合わせることができる。

【0155】

例えば、各機能部はサーバ 30 とゲーム端末 10 のいずれに設けることもできる。一例として、選択受付部 31A と、タスク決定部 31B とが、ゲーム端末 10 に設けられていてもよい。また、進行手段としての進行部と、オブジェクト受付部 11A と、モード選択部 11B とがサーバ 30 に設けられてもよい。さらに、サーバ制御部 31 と端末制御部 11 とが協働してコンピュータとして機能してもよい。機能部をサーバ 30 に設けることによって、安全性を高めることができる。一方、機能部の一部をゲーム端末 10 に設けることによって、サーバ 30 の負荷を削減できる。複数の機能部は、完全に分けて設ける形であってもよいし、一部機能を分けて機能部として機能させる態様であってもよい。例えば、ゲーム端末 10 において継承の処理を行って、継承の結果をサーバ 30 がチェックしてもよい。

【0156】

以下、上述した各実施形態及び各変形例から導き出される各種の態様を付記する。なお、各態様の理解を容易にするため、添付図面に図示された参照符号を記載する。ただし、参照符号は、本発明を図示の形態に限定する意図で記載するものではない。

【0157】

(付記 1)

育成対象となるゲームオブジェクトである育成オブジェクトの育成をシミュレーションするゲームを提供するゲームシステム 100 であって、

前記育成オブジェクトの状態を示すパラメータを変動させるイベントと関連付けられたイベントオブジェクトの選択を受け付けるオブジェクト受付手段 11A と、

ユーザの操作に応じて、自動進行モードと手動進行モードとのいずれかを選択するモード選択手段 11B と、

前記自動進行モードにおいては、前記育成オブジェクトが実行する行動を自動的に進行し、前記手動進行モードにおいては、前記行動を、前記ユーザの操作に応じて進行する進行手段 11C とを備える、ゲームシステム 100。

【0158】

( 付記 2 )

前記進行手段 1 1 C は、前記自動進行モードにおいて、前記行動を進行して前記パラメータを変動させるとともに、選択された前記イベントオブジェクトに対応するような前記行動を自動的に決定する、付記 1 に記載のゲームシステム 1 0 0。

【 0 1 5 9 】

( 付記 3 )

前記進行手段 1 1 C は、前記自動進行モードにおいて、前記行動を進行して前記パラメータを変動させるとともに、前記ユーザにより入力された育成方針に基づいて前記行動を自動的に決定する、付記 1 に記載のゲームシステム 1 0 0。

【 0 1 6 0 】

( 付記 4 )

前記進行手段 1 1 C は、前記自動進行モードにおいて、前記行動を進行して前記パラメータを変動させるとともに、前記イベントオブジェクトに対応する前記イベントの発生を決定して、前記イベントを自動的に進行する、付記 1 から 3 のいずれか一項に記載のゲームシステム 1 0 0。

【 0 1 6 1 】

( 付記 5 )

前記進行手段 1 1 C は、前記自動進行モードにおいて、決定された複数の前記行動を自動的に実行することによって前記行動を自動的に進行するか、又は決定された複数の前記行動による前記パラメータの変動結果を自動的に取得することによって前記行動を自動的に進行する、付記 1 から 4 のいずれか一項に記載のゲームシステム 1 0 0。

【 0 1 6 2 】

( 付記 6 )

前記進行手段 1 1 C は、前記自動進行モードにおいて、前記イベントとは異なる他のイベントを自動的に進行する、付記 1 から 5 のいずれか一項に記載のゲームシステム 1 0 0。

【 0 1 6 3 】

( 付記 7 )

前記進行手段 1 1 C は、前記自動進行モードにおいては、前記手動進行モードにおいて得られるべき結果の一部のみを、前記パラメータの変動に反映させる、請求項 1 から 6 のいずれか一項に記載のゲームシステム。

【 0 1 6 4 】

( 付記 8 )

コンピュータ 1 1 を備えるとともに、育成対象となるゲームオブジェクトである育成オブジェクトの育成をシミュレーションするゲームを提供するゲームシステム 1 0 0 のゲームプログラム P G 1 であって、

前記コンピュータ 1 1 を、

前記育成オブジェクトの状態を示すパラメータを変動させるイベントと関連付けられたイベントオブジェクトの選択を受け付けるオブジェクト受付手段と、

ユーザの操作に応じて、自動進行モードと手動進行モードとのいずれかを選択するモード選択手段と、

前記自動進行モードにおいては、前記育成オブジェクトが実行する行動を自動的に進行し、前記手動進行モードにおいては、前記行動を、前記ユーザの操作に応じて進行する進行手段として機能させる、ゲームプログラム P G 1。

【 0 1 6 5 】

( 付記 9 )

コンピュータ 1 1 を備えるとともに、育成対象となるゲームオブジェクトである育成オブジェクトの育成をシミュレーションするゲームを提供するゲームシステム 1 0 0 の制御方法であって、

前記コンピュータ 1 1 に、

前記育成オブジェクトの状態を示すパラメータを変動させるイベントと関連付けられた

10

20

30

40

50

イベントオブジェクトの選択を受け付けさせ、

ユーザの操作に応じて、自動進行モードと手動進行モードとのいずれかを選択させ、

前記自動進行モードにおいては、前記育成オブジェクトが実行する行動を自動的に進行させ、前記手動進行モードにおいては、前記行動を、前記ユーザの操作に応じて進行させる、制御方法。

【 0 1 6 6 】

付記 1 又は 2 に記載のゲームシステム 1 0 0 によれば、ユーザは、育成オブジェクトの育成に要する時間及び手間を削減できる。また、付記 3 に記載のゲームシステム 1 0 0 によれば、ユーザにより入力された育成方針を自動進行に反映させることができる。また、付記 4 に記載のゲームシステム 1 0 0 によれば、各イベントオブジェクトに対応するイベントを自動的に進行できる。また、付記 5 に記載のゲームシステム 1 0 0 によれば、育成オブジェクトの育成に要する時間及び手間を削減できる。また、付記 6 に記載のゲームシステム 1 0 0 によれば、イベントオブジェクトに対応するイベントとは異なる他のイベントを自動的に進行できる。また、付記 7 に記載のゲームシステム 1 0 0 によれば、ユーザが、育成結果の一部のみをパラメータの変動に反映させたい場合に、育成に要する時間及び手間を削減できる。また、付記 8 に記載のゲームプログラム P G 1 及び付記 9 に記載の制御方法によれば、ユーザは、育成オブジェクトの育成に要する時間及び手間を削減できる。

10

【 0 1 6 7 】

また、上述した実施形態及び変形例からは、以下の態様も導き出すことができる。

20

【 0 1 6 8 】

( 付記 1 0 )

複数のタスクを含むタスク群の各タスクを実行して、育成対象となるゲームオブジェクトである育成オブジェクトの育成をシミュレーションするゲームを提供するゲームシステム 1 0 0 であって、

前記育成オブジェクトに継承させることができる継承要素が紐付けられているゲームオブジェクトである継承オブジェクトの選択を受け付ける選択受付手段 3 1 A と、

前記継承オブジェクトの選択を受け付けられると、選択された前記継承オブジェクトに紐付けられている前記継承要素に対応する継承タスクの中から、前記育成オブジェクトが実行可能な前記タスクを決定するタスク決定手段 3 1 B とを備える、ゲームシステム 1 0 0 。

30

【 0 1 6 9 】

( 付記 1 1 )

前記タスク決定手段 3 1 B は、前記タスクを含む前記タスク群を決定すること、及び前記継承タスクを含む継承タスク群を決定することによって、前記育成オブジェクトが実行可能な前記タスクを決定する、付記 1 0 に記載のゲームシステム 1 0 0 。

【 0 1 7 0 】

( 付記 1 2 )

前記タスク決定手段 3 1 B は、前記タスクを実行した場合に、実行した前記タスクに紐付けられている他のタスク群を、前記タスク群としてさらに決定する、付記 1 0 又は 1 1 に記載のゲームシステム 1 0 0 。

40

【 0 1 7 1 】

( 付記 1 3 )

前記タスク決定手段 3 1 B は、前記育成オブジェクトを対象として発生するサポートイベントが発生した場合に、前記サポートイベントに紐付けられているサブタスク群を、前記タスク群としてさらに決定する、付記 1 0 から 1 2 のいずれか一項に記載のゲームシステム 1 0 0 。

【 0 1 7 2 】

( 付記 1 4 )

前記選択受付手段 3 1 A は、前記サポートイベントに対応するゲームオブジェクトであ

50

るイベントオブジェクトの選択をさらに受け付け、

前記サポートイベントは、前記イベントオブジェクトが選択されることによって発生する、付記 13 に記載のゲームシステム 100。

【0173】

(付記 15)

前記選択受付手段 31A は、ゲームオブジェクトであるイベントオブジェクトの選択をさらに受け付け、

前記タスク決定手段 31B は、前記イベントオブジェクトに紐付けられているサブタスク群を、前記タスク群としてさらに決定する、付記 10 から 12 のいずれか一項に記載のゲームシステム 100。

【0174】

(付記 16)

コンピュータ 31 を備えるとともに、複数のタスクを含むタスク群の各タスクを実行して、育成対象となるゲームオブジェクトである育成オブジェクトの育成をシミュレーションするゲームを提供するゲームシステム 100 のゲームプログラム PG2 であって、

前記コンピュータを、

前記育成オブジェクトに継承させることができる継承要素が紐付けられているゲームオブジェクトである継承オブジェクトの選択を受け付ける選択受付手段 31A と、

前記継承オブジェクトの選択を受け付けられると、選択された前記継承オブジェクトに紐付けられている前記継承要素に対応する継承タスクの中から、前記育成オブジェクトが実行可能な前記タスクを決定するタスク決定手段 31B として機能させる、ゲームプログラム PG2。

【0175】

(付記 17)

コンピュータ 31 を備えるとともに、複数のタスクを含むタスク群の各タスクを実行して、育成対象となるゲームオブジェクトである育成オブジェクトの育成をシミュレーションするゲームを提供するゲームシステム 100 の制御方法であって、

前記コンピュータに、

前記育成オブジェクトに継承させることができる継承要素が紐付けられているゲームオブジェクトである継承オブジェクトの選択を受け付けさせ、

前記継承オブジェクトの選択を受け付けられると、選択された前記継承オブジェクトに紐付けられている前記継承要素に対応する継承タスクの中から、前記育成オブジェクトが実行可能な前記タスクを決定させる、制御方法。

【0176】

すなわち、特許文献 1 (特開 2017-06280 号公報) には、ゲームキャラクタを育成してオリジナルキャラクタを作成するサクセスパートと、他のユーザのチームと対戦するスタジアムパートとを含むゲームを提供するゲームシステムが開示されている。このゲームでは、サクセスパートのセクションが完了すると、キャラクタの育成が完了して、オリジナルキャラクタとしてスタジアムパートでの試合で利用できる。

【0177】

また、特許文献 2 (特開 2022-17687 号公報) には、ゲーム媒体を育成ゲームで育成し、育成したゲーム媒体を本戦ゲームで使用するゲームをプレイするための電子装置が開示されている。この電子装置において、育成ゲーム媒体受付部は、プレイヤーが素材ゲーム媒体群から選択した育成ゲーム媒体の選択を受け付ける。そして、継承ゲーム媒体受付部が、プレイヤーによる継承ゲーム媒体の選択を受け付ける。また、育成ゲーム実行部は、育成ゲーム媒体及び継承ゲーム媒体が選択された後、育成ゲームを開始する。

【0178】

育成ゲームの開始により、確定型情報パラメータ変更部は、各継承ゲーム媒体及び各先代の育成済みゲーム媒体の発現確定型情報のランクに対応する予め決められた所定値を発現確定型情報毎に合算する。そして、確定型情報パラメータ変更部は、各確定型情報につ

10

20

30

40

50



いて、合算量を確定型情報に対応する育成パラメータに加算する。また、育成ゲーム実行部は、育成ゲームの進行中の所定のタイミングで所定回数の継承イベントを実行する。この継承イベントでは、抽選型情報パラメータ変更部が、確率に基づく抽選の結果に基づいて、各抽選型情報に対応する育成パラメータを変更する。

#### 【 0 1 7 9 】

ゲームオブジェクトである育成オブジェクトの育成をシミュレーションするゲームにおいては、育成オブジェクトに紐付けられているパラメータが上昇することがある。パラメータが上昇することによって、育成オブジェクトが成長して、ゲームをより有利に進めることができる。また、ユーザは、自身が育成した育成オブジェクトに愛着を持つことが多い。このような場合に、ユーザは、愛着を持つ育成オブジェクトのパラメータを、次に育成する育成オブジェクトに継承させることを望む場合がある。しかし、パラメータを継承したとしても、ゲームが有利に進めることができるに留まってしまう。そこで、ユーザに対して、育成オブジェクトに対して愛着を持つような体験を提供することが求められている。そのためには、育成オブジェクトの育成の方針に多様性を増やすことが考えられる。

10

#### 【 0 1 8 0 】

かかる事情に鑑み、付記 1 0 又は 1 1 に記載のゲームシステム 1 0 0 によれば、育成オブジェクトの育成の方針に多様性を持たせることができる。また、付記 1 2 に記載のゲームシステム 1 0 0 によれば、実行したお仕事から派生する新たなお仕事ルートに含まれるお仕事を、育成オブジェクトに実行させることができる。

#### 【 0 1 8 1 】

20

また、付記 1 3 又は 1 4 に記載のゲームシステム 1 0 0 によれば、サポートイベントから派生する新たなお仕事を、育成オブジェクトに実行させることができる。また、付記 1 5 に記載のゲームシステム 1 0 0 によれば、イベントオブジェクトから派生する新たなお仕事を、育成オブジェクトに実行させることができる。また、付記 1 6 に記載のゲームプログラム P G 2、及び付記 1 7 に記載の制御方法によれば、育成オブジェクトの育成の方針に多様性を持たせることができる。

#### 【 符号の説明 】

#### 【 0 1 8 2 】

- 1 1 : 端末制御部 ( コンピュータ )
- 1 1 A : オブジェクト受付部 ( オブジェクト受付手段 )
- 1 1 B : モード選択部 ( モード選択手段 )
- 1 1 C : ゲーム進行部 ( 進行手段 )
- 1 0 0 : ゲームシステム
- 3 1 : サーバ制御部 ( コンピュータ )
- 3 1 A : 選択受付部 ( 選択受付手段 )
- 3 1 B : タスク決定部 ( タスク決定手段 )
- P G 1 : 端末プログラム ( ゲームプログラム )
- P G 2 : サーバプログラム ( ゲームプログラム )

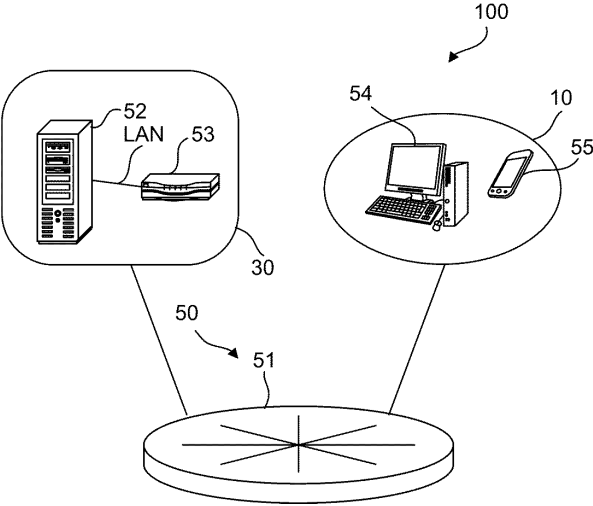
30

40

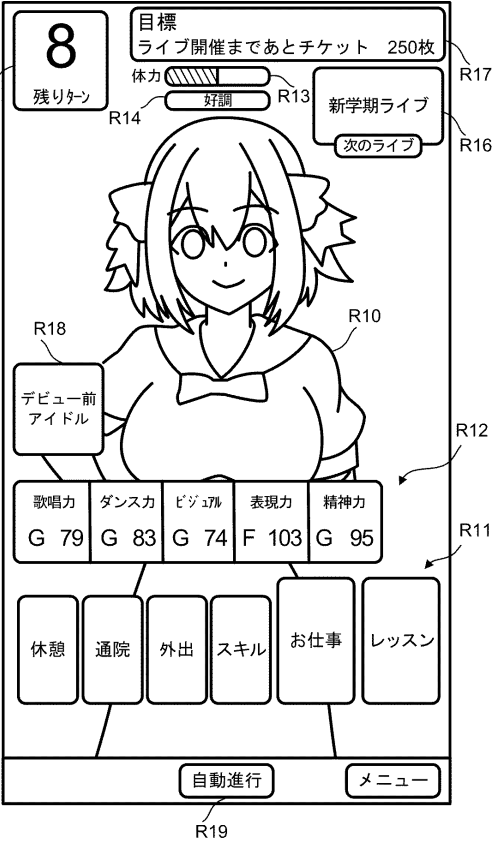
50

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

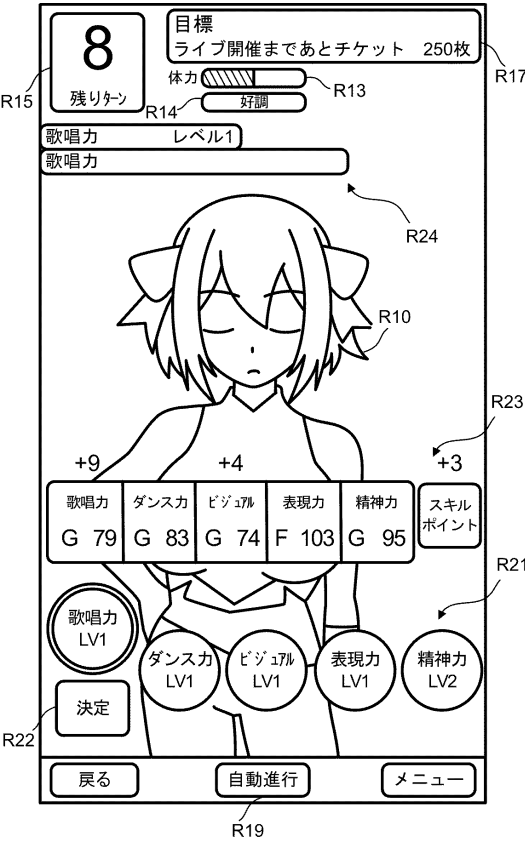
20

30

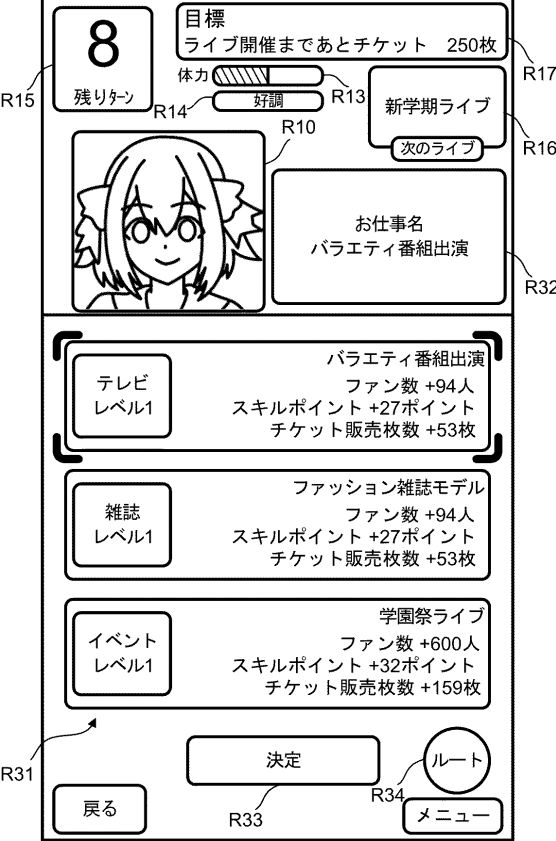
40

50

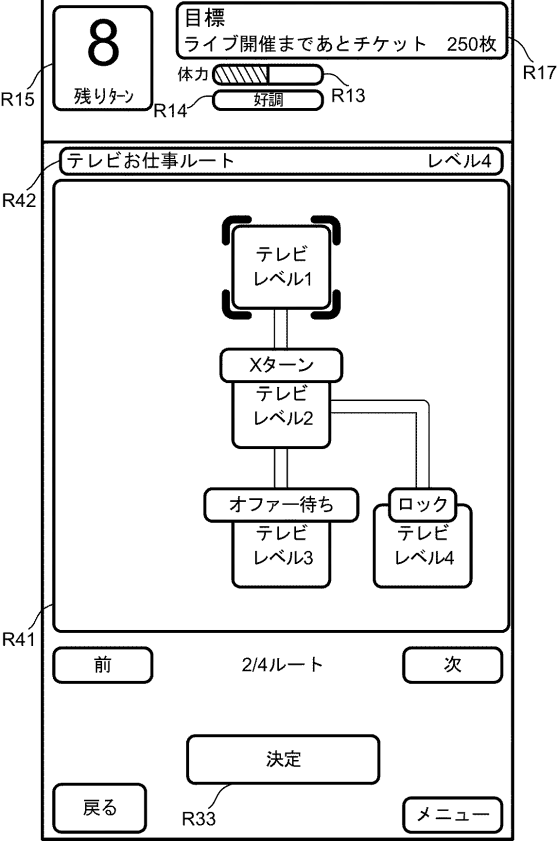
【図 3】



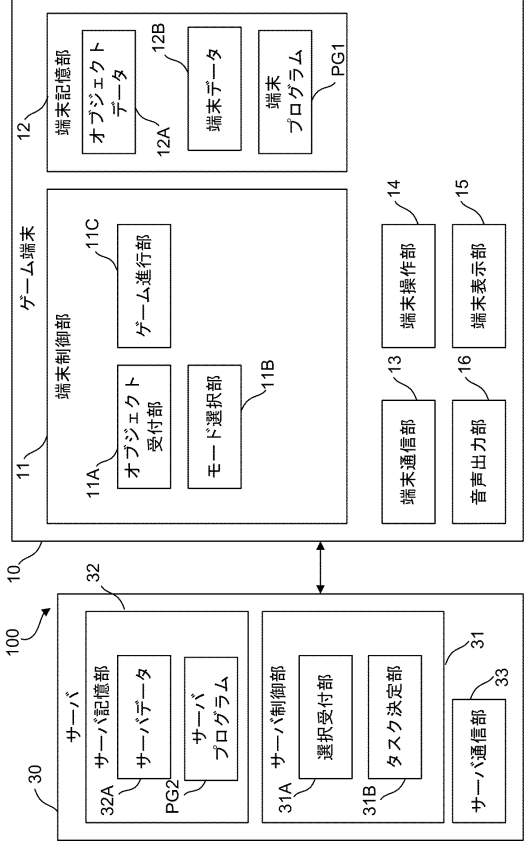
【図 4】



【図 5】



【図 6】



10

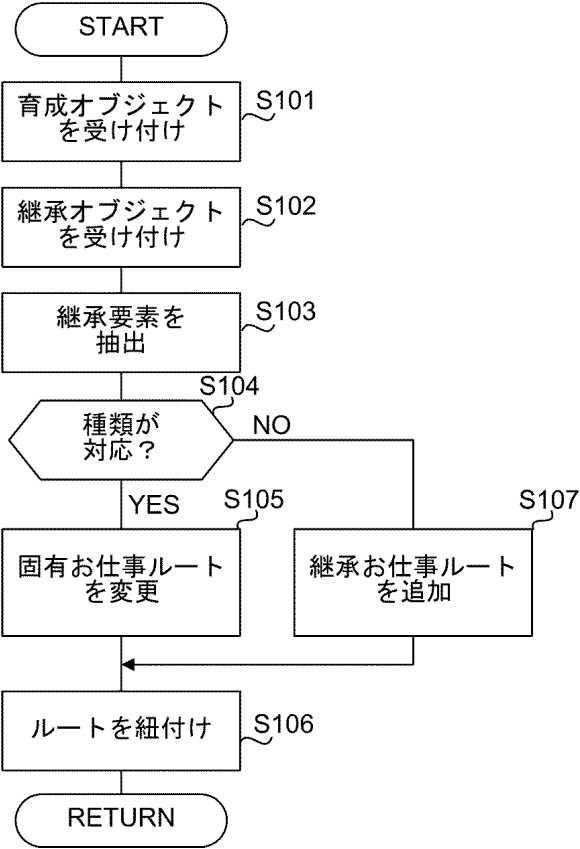
20

30

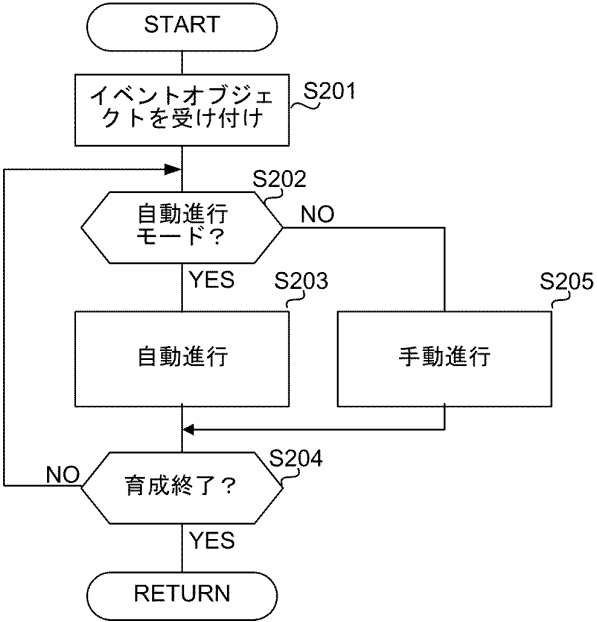
40

50

【図 7】



【図 8】



10

20

30

40

50

## フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 2 2 - 1 9 2 0 6 ( J P , A )  
特開 2 0 2 1 - 1 3 3 1 1 8 ( J P , A )  
特開 2 0 1 9 - 2 1 7 2 1 3 ( J P , A )  
特開 2 0 1 7 - 6 2 8 0 ( J P , A )  
[まほやく攻略]集まれ新米賢者さん!魔法使い育成の流れやポイント&目的別にオススメスポットを紹介 2020.11追加更新 , ' s LOG [ online ] , 2020年01月31日 , インターネット U R L [https://www.bs-log.com/20200131\\_1396838/](https://www.bs-log.com/20200131_1396838/) , [2023年08月30日検索]  
[まほやく]魔法使いの約束 イベントでの稼ぎ方 [初心者向け] , [ o n l i n e ] , 2020年04月26日 , インターネット U R L <https://note.com/akashiky/n/n241d28599833> , [ 2 0 2 4 年 1 2 月 0 3 日検索]  
[黒猫のウィズ]オートプレイの概要とデッキ例を紹介! , G a m e W i t h [ o n l i n e ] , 2020年11月26日 , インターネット U R L <https://gamewith.jp/kuronekowiz/article/show/164693> , [ 2 0 2 4 年 1 2 月 0 3 日検索]  
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 9 / 2 4 , 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8