

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6915882号

(P6915882)

(45) 発行日 令和3年8月4日(2021.8.4)

(24) 登録日 令和3年7月19日(2021.7.19)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/812 (2014.01)

A 6 3 F 13/812

A

A 6 3 F 13/825 (2014.01)

A 6 3 F 13/825

請求項の数 14 (全 56 頁)

(21) 出願番号 特願2018-213726 (P2018-213726)

(22) 出願日 平成30年11月14日(2018.11.14)

(62) 分割の表示 特願2018-35448 (P2018-35448)
の分割

原出願日 平成30年2月28日(2018.2.28)

(65) 公開番号 特開2019-150555 (P2019-150555A)

(43) 公開日 令和1年9月12日(2019.9.12)

審査請求日 令和2年2月17日(2020.2.17)

(73) 特許権者 506113602

株式会社コナミデジタルエンタテインメン
ト

東京都中央区銀座一丁目11番1号

(74) 代理人 110000154

特許業務法人はるか国際特許事務所

(72) 発明者 沖塩 豊武

東京都港区赤坂九丁目7番2号

(72) 発明者 三浦 陵介

東京都港区赤坂九丁目7番2号

審査官 松山 紗希

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】

ユーザ位置が移動する経路上に設定された複数の位置であって、ゲーム処理に関する処理情報が関連付けられた位置を含む複数の位置のうちで前記ユーザ位置をゲーム操作に基づいて移動させる移動手段と、

ゲームにおいて所定条件が満足されたか否かを判定する判定手段と、

前記所定条件が満足された場合に、前記複数の位置のうちの第1位置への前記ユーザ位置の移動に応じて、前記第1位置に関連付けられた前記処理情報と、移動前の前記ユーザ位置から前記第1位置までの間の前記経路上にある第2位置に関連付けられた前記処理情報と、に基づき、前記ゲーム処理を実行する実行手段と、

を含み、

前記実行手段は、前記所定条件が満足されない場合に、前記第1位置への前記ユーザ位置の移動に応じて、前記ゲーム処理とは異なる処理を実行する、

ゲーム制御装置。

【請求項2】

ユーザ位置が移動する経路上に設定された複数の位置であって、ゲーム上の効果を生じさせることであるゲーム処理に関する処理情報が関連付けられた位置を含む複数の位置のうちで前記ユーザ位置をゲーム操作に基づいて移動させる移動手段と、

前記複数の位置のうちの第1位置への前記ユーザ位置の移動に応じて、前記第1位置に関連付けられた前記処理情報と、移動前の前記ユーザ位置から前記第1位置までの間の前

10

20

記経路上にある第 2 位置に関連付けられた前記処理情報と、に基づき、前記ゲーム処理を実行する実行手段と、

を含み、

前記実行手段は、一の前記処理情報が前記第 1 位置に関連付けられた場合と、当該一の処理情報が前記第 2 位置に関連付けられた場合と、で前記一の処理情報によって発生する効果を異ならせる、

ゲーム制御装置。

【請求項 3】

前記一の処理情報には、所定の効果が示されており、

前記実行手段は、前記一の処理情報に示された前記所定の効果に基づいて、前記効果を異ならせる、

請求項 2 に記載のゲーム制御装置。

【請求項 4】

ユーザ位置が移動する経路上に設定された複数の位置であって、ゲーム処理に関する処理情報が関連付けられた位置を含む複数の位置のうちで前記ユーザ位置をゲーム操作に基づいて移動させる移動手段と、

前記複数の位置のうちの第 1 位置への前記ユーザ位置の移動に応じて、前記第 1 位置に関連付けられた前記処理情報と、移動前の前記ユーザ位置から前記第 1 位置までの間の前記経路上にある第 2 位置に関連付けられた前記処理情報と、に基づき、前記ゲーム処理を実行する実行手段と、

を含み、

前記実行手段は、前記第 2 位置に、ユーザにとって不利なゲーム処理に関する処理情報が関連付けられている場合に、当該処理情報に基づくゲーム処理の実行を制限する、

ゲーム制御装置。

【請求項 5】

前記実行手段は、前記第 2 位置に、前記ユーザにとって不利なゲーム処理に関する処理情報が関連付けられている場合に、当該処理情報の代わりに、前記ユーザにとって有利なゲーム処理に関する処理情報に基づいて、前記ゲーム処理を実行する、

請求項 4 に記載のゲーム制御装置。

【請求項 6】

ユーザ位置が移動する経路上に設定された複数の位置であって、ゲーム処理に関する処理情報が関連付けられた位置を含む複数の位置のうちで前記ユーザ位置をゲーム操作に基づいて移動させる移動手段と、

前記複数の位置のうちの第 1 位置への前記ユーザ位置の移動に応じて、前記第 1 位置に関連付けられた前記処理情報と、移動前の前記ユーザ位置から前記第 1 位置までの間の前記経路上にある第 2 位置に関連付けられた前記処理情報と、に基づき、前記ゲーム処理を実行する実行手段と、

を含み、

前記実行手段は、ユーザにとって不利な効果に関する処理情報が前記第 1 位置に関連付けられている場合に、当該処理情報に基づくゲーム処理の実行を制限する、

ゲーム制御装置。

【請求項 7】

前記実行手段は、前記ユーザにとって不利な効果に関する処理情報が前記第 1 位置に関連付けられている場合に、当該処理情報の代わりに、前記ユーザにとって有利なゲーム処理に関する処理情報に基づいて、前記ゲーム処理を実行する、

請求項 6 に記載のゲーム制御装置。

【請求項 8】

前記複数の位置は、少なくとも一部の位置を前記ユーザ位置が複数回を移動可能なように構成されている、

請求項 1 ~ 7 の何れかに記載のゲーム制御装置。

10

20

30

40

50

【請求項 9】

前記ゲーム制御装置は、前記複数の位置の各々に関連付けられた前記処理情報の内容と、前記ユーザ位置の移動量が関連付けられた複数の選択肢と、をユーザに提示する提示手段を更に含み、

前記ゲーム操作は、前記複数の選択肢の何れかを選択する操作であり、

前記移動手段は、前記ゲーム操作により選択された選択肢に関連付けられた移動量に基づいて、前記ユーザ位置を移動させる、

請求項 1 ～ 8 の何れかに記載のゲーム制御装置。

【請求項 10】

ユーザ位置が移動する経路上に設定された複数の位置であって、ゲーム処理に関する処理情報が関連付けられた位置を含む複数の位置のうちで前記ユーザ位置をゲーム操作に基づいて移動させる移動手段と、

ゲームにおいて所定条件が満足されたか否かを判定する判定手段と、

前記所定条件が満足された場合に、前記複数の位置のうちの第 1 位置への前記ユーザ位置の移動に応じて、前記第 1 位置に関連付けられた前記処理情報と、移動前の前記ユーザ位置から前記第 1 位置までの間の前記経路上にある第 2 位置に関連付けられた前記処理情報と、に基づき、前記ゲーム処理を実行する実行手段と、

を含み、

前記実行手段は、前記所定条件が満足されない場合に、前記第 1 位置への前記ユーザ位置の移動に応じて、前記ゲーム処理とは異なる処理を実行する、

ゲームシステム。

【請求項 11】

ユーザ位置が移動する経路上に設定された複数の位置であって、ゲーム上の効果を生じさせることであるゲーム処理に関する処理情報が関連付けられた位置を含む複数の位置のうちで前記ユーザ位置をゲーム操作に基づいて移動させる移動手段と、

前記複数の位置のうちの第 1 位置への前記ユーザ位置の移動に応じて、前記第 1 位置に関連付けられた前記処理情報と、移動前の前記ユーザ位置から前記第 1 位置までの間の前記経路上にある第 2 位置に関連付けられた前記処理情報と、に基づき、前記ゲーム処理を実行する実行手段と、

を含み、

前記実行手段は、一の前記処理情報が前記第 1 位置に関連付けられた場合と、当該一の処理情報が前記第 2 位置に関連付けられた場合と、で前記一の処理情報によって発生する効果を異ならせる、

ゲームシステム。

【請求項 12】

ユーザ位置が移動する経路上に設定された複数の位置であって、ゲーム処理に関する処理情報が関連付けられた位置を含む複数の位置のうちで前記ユーザ位置をゲーム操作に基づいて移動させる移動手段と、

前記複数の位置のうちの第 1 位置への前記ユーザ位置の移動に応じて、前記第 1 位置に関連付けられた前記処理情報と、移動前の前記ユーザ位置から前記第 1 位置までの間の前記経路上にある第 2 位置に関連付けられた前記処理情報と、に基づき、前記ゲーム処理を実行する実行手段と、

を含み、

前記実行手段は、前記第 2 位置に、ユーザにとって不利なゲーム処理に関する処理情報が関連付けられている場合に、当該処理情報に基づくゲーム処理の実行を制限する、

ゲームシステム。

【請求項 13】

ユーザ位置が移動する経路上に設定された複数の位置であって、ゲーム処理に関する処理情報が関連付けられた位置を含む複数の位置のうちで前記ユーザ位置をゲーム操作に基づいて移動させる移動手段と、

前記複数の位置のうちの第 1 位置への前記ユーザ位置の移動に応じて、前記第 1 位置に関連付けられた前記処理情報と、移動前の前記ユーザ位置から前記第 1 位置までの間の前記経路上にある第 2 位置に関連付けられた前記処理情報と、に基づき、前記ゲーム処理を実行する実行手段と、

を含み、

前記実行手段は、ユーザにとって不利な効果に関する処理情報が前記第 1 位置に関連付けられている場合に、当該処理情報に基づくゲーム処理の実行を制限する、

ゲームシステム。

【請求項 14】

請求項 1 ~ 9 の何れかに記載のゲーム制御装置、又は、請求項 10 ~ 13 の何れかに記載のゲームシステム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】

複数のマスが設定された経路上を移動体（駒等）がユーザのゲーム操作に基づいて移動し、移動体が止まったマスに予め設定されているゲーム処理（ゲームパラメータの変化又はゲームアイテムの付与等）が実行されるゲームが知られている。一般的に、このようなゲームでは、マスに設定されたゲーム処理の内容が視認できるようになっており、ユーザは、移動体がどのマスに止まれば、どのようなゲーム処理が実行されるのかを把握できるようになっている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2013 - 188268 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、ユーザは移動体が止まるマスのみに関心を払えばよく、単に、所望のゲーム処理が設定されたマスを移動先（移動目標）としてゲーム操作を行えばよい。そのため、ゲームを継続すると、単調なゲーム操作の繰り返しとなり、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、ゲーム処理に関する処理情報が関連付けられた位置を含む複数の位置のうちのユーザ位置をゲーム操作に基づいて移動させる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、ゲーム処理に関する処理情報が関連付けられた位置を含む複数の位置のうちのユーザ位置をゲーム操作に基づいて移動させる移動手段と、前記複数の位置のうちの第 1 位置への前記ユーザ位置の移動に応じて、前記第 1 位置に関連付けられた前記処理情報に基づき、前記ゲーム処理を実行する実行手段と、前記移動前の前記ユーザ位置から前記第 1 位置までの通過経路上にある第 2 位置に関連付けられる前記処理情報を変更する変更手段と、を含み、前記実行手段は、前記変更手段によって前記第 2 位置に関連付けられる前記処理情報が変更された後における前記第 2 位置への前記ユーザ位置の移動に応じて、前記第 2 位置に関連付けられた、前記変更手段による変更後の前記処理情報に基づき、前記ゲーム処理を実行する。

【0007】

本発明の一態様に係るゲームシステムは、ゲーム処理に関する処理情報が関連付けられた位置を含む複数の位置のうちでユーザ位置をゲーム操作に基づいて移動させる移動手段と、前記複数の位置のうちの第１位置への前記ユーザ位置の移動に応じて、前記第１位置に関連付けられた前記処理情報に基づき、前記ゲーム処理を実行する実行手段と、前記移動前の前記ユーザ位置から前記第１位置までの通過経路上にある第２位置に関連付けられる前記処理情報を変更する変更手段と、を含み、前記実行手段は、前記変更手段によって前記第２位置に関連付けられる前記処理情報が変更された後における前記第２位置への前記ユーザ位置の移動に応じて、前記第２位置に関連付けられた、前記変更手段による変更後の前記処理情報に基づき、前記ゲーム処理を実行する。

【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】設定画像の一例を示す図である。

【図４】メインコマンド画像の一例を示す図である。

【図５】練習コマンド画像の一例を示す図である。

【図６】練習コマンド画像の一例を示す図である。

【図７】練習コマンド画像の一部（円盤）の表示内容の一例を示す図である。

【図８】練習コマンド画像の一部の表示内容の一例を示す図である。

【図９】移動結果画像の一例を示す図である。

20

【図１０】練習結果画像の一例を示す図である。

【図１１】練習コマンド画像の一部の表示内容の変化の一例を示す図である。

【図１２】練習コマンド画像の一部（円盤）の表示内容の変化の一例を示す図である。

【図１３】移動結果画像の一例を示す図である。

【図１４】能力向上画像の一例を示す図である。

【図１５】能力向上画像の一例を示す図である。

【図１６】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１７】練習効果データの一例を示す図である。

【図１８】マス効果データの一例を示す図である。

【図１９】マスデータの一例を示す図である。

30

【図２０】イベントデッキデータの一例を示す図である。

【図２１】育成状況データの一例を示す図である。

【図２２Ａ】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。

【図２２Ｂ】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。

【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리카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】

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。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、複数の位置のうちでユーザ位置がゲーム操作に基づいて移動するゲームについて説明する。具体的には、複数の位置のうちでユーザ位置がゲーム操作に基づいて移動するような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

10

20

30

40

50

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（以下「主人公キャラクタ」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を育成して、自分だけの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。

10

【 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（主人公キャラクタ）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の画像を示し、パーツ P 1 2 0 はオリジナルキャラクタの名前、ポジション、打撃フォーム、及び利き腕を示す。

20

【 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。

30

【 0 0 2 5 】

走力パラメータは、オリジナルキャラクタの足の速さを示す。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。

40

【 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。「」及び「」は特殊能力の高さの程度を示しており、「」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 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の基本能力

50

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の基本能力が高くなる。「盗塁」は、盗塁に成功し易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易くなる。

【0028】

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。

【0029】

〔2-2〕ユーザは育成パートをプレイして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。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（イベント発生用のゲームキャラクタグループ）を設定する。

【0030】

ここで、「イベントデッキ」について説明しておく。シナリオ中では、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、シナリオで発生するイベントが変化する。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主人公キャラクタのチームメイト等として登場し、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、以下では、イベントデッキに組み込むことが可能なゲームキャラクタ（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。

【0031】

図3は、ユーザがイベントデッキを設定するための設定画像の一例を示す。図3に示すように、設定画像G200はパーツP210、P220を含む。パーツP210は、イベントデッキの名称を示す。また、パーツP220には、イベントデッキの名称を変更するための画像を表示するための処理が関連付けられている。ユーザがパーツP220を選択すると（すなわち、パーツP220に対してタップ操作（短い時間だけタッチする操作）を行うと）、イベントデッキの名称を変更するための画像が表示部15に表示され、ユーザはイベントデッキの名称を変更することができる。

【0032】

また、設定画像G200はイベントデッキ領域A230を含む。イベントデッキ領域A230には、イベントデッキのメンバとなるイベントキャラクタを設定するための6つの設定枠P231-1、P231-2、P231-3、P231-4、P231-5、P232が設けられている。

【0033】

本実施形態では、ユーザがこの野球ゲームを初めてプレイする際に所定数のイベントキャラクタがユーザに付与される。また、ユーザは、抽選によってイベントキャラクタを入手したり、ゲームにおける報酬としてイベントキャラクタを入手したり、他のユーザからイベントキャラクタを入手したりすることができる。この点、本実施形態では、ユーザは、ユーザ自身の所有しているイベントキャラクタのうちから任意に、最大5人のイベントキャラクタをイベントデッキに組み込むことができる。設定枠P231-1～P231-5は、ユーザ自身の所有しているイベントキャラクタをイベントデッキのメンバとして設定するための枠である。

【0034】

また本実施形態では、他のユーザの所有しているイベントキャラクタを1人だけ助っ人としてイベントデッキに組み込むことができる。設定枠P232は、他のユーザの所有し

10

20

30

40

50

ているイベントキャラクタをイベントデッキのメンバとして設定するための枠である。

【 0 0 3 5 】

ユーザが設定枠 P 2 3 1 - 1 , P 2 3 1 - 2 , P 2 3 1 - 3 , P 2 3 1 - 4 , P 2 3 1 - 5 , P 2 3 2 のいずれかに対してタップ操作を行うと、当該設定枠に設定するイベントキャラクタを選択したり、その設定枠に設定されたイベントキャラクタを他のイベントキャラクタに変更したりするための画像が表示部 1 5 に表示される。設定枠 P 2 3 1 - 1 , P 2 3 1 - 2 , P 2 3 1 - 3 , P 2 3 1 - 4 , P 2 3 1 - 5 , P 2 3 2 には、当該設定枠に設定されたイベントキャラクタの画像とともに、当該イベントキャラクタのレベルやレアリティが表示される。

【 0 0 3 6 】

10

「レベル」は、イベントキャラクタのレベルを示す。イベントキャラクタのレベルが高いほど、イベントキャラクタによって発生されるイベントの効果が強力になる。また、「レアリティ」は、例えばイベントキャラクタの入手し難さを示す。イベントキャラクタのレアリティが高いほど、そのイベントキャラクタを入手し難いことを示す。例えば、P S R (パワフルスーパーレア) , S R (スーパーレア) , P R (パワフルレア) , R (レア) , P N (パワフルノーマル) , N (ノーマル) の複数段階のレアリティのいずれかが各イベントキャラクタに関連付けられる。これらを高いものから順に並べると、P S R , S R , P R , R , P N , N となる。

【 0 0 3 7 】

また、設定画像 G 2 0 0 はパーツ P 2 4 0 を含む。パーツ P 2 4 0 は、ユーザの要望に合わせてイベントデッキを自動的に設定するための処理が関連付けられている。ユーザがパーツ P 2 4 0 を選択すると、適切なイベントキャラクタがコンピュータによって選択され、イベントデッキに組み込まれる。

20

【 0 0 3 8 】

さらに、設定画像 G 2 0 0 はパーツ P 2 5 0 を含む。パーツ P 2 5 0 は、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクタの得意練習を示す。本実施形態では、「打撃」、「筋力」、「走塁」、「肩力」、「守備」、「メンタル」、「球速」、「コントロール」、「スタミナ」、「変化球」の 1 0 種類の練習のうちのいずれかが各イベントキャラクタの得意練習として設定される。

【 0 0 3 9 】

30

図 3 に示す例では、1 0 種類の練習のうち、ばつ印が関連付けられていない「打撃」、「筋力」、「走塁」、及び「肩力」が、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクタの得意練習として設定されていることを示している。また、図 3 に示す例では、「筋力」及び「肩力」のそれぞれに関連付けて数値 (2) が表示されている。これは、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクタのうちに、「筋力」が得意練習として設定されたイベントキャラクタが 2 人含まれており、「肩力」が得意練習として設定されたイベントキャラクタが 2 人含まれていることを示している。

【 0 0 4 0 】

[2 - 3] イベントデッキの設定後、シナリオが開始される。先述したように、例えば、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レギュラーを勝ち取り、試合 (地方予選大会及び全国大会) に出場して、プロ野球選手になることを目指すというシナリオが開始される。

40

【 0 0 4 1 】

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登場する。例えば、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクタは、主人公キャラクタのチームメイトや主人公キャラクタの所属する野球部のマネージャーとして登場する。

【 0 0 4 2 】

またシナリオには、所定のゲームキャラクタ (例えば、監督 1 人、スカウト 1 人、マネージャー 1 人、チームメイトの選手 4 人 ~ 8 人) 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

50

場する。このため、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクタは、登場人物として追加されるゲームキャラクタといえることができる。

【 0 0 4 3 】

本実施形態では、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シナリオが進行していく。具体的には、シナリオは複数のターンから構成される。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。

【 0 0 4 4 】

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。図4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。

【 0 0 4 5 】

図4に示すように、メインコマンド画像G300はパーツP310、パーツP320を含む。パーツP310は残りのターン数やゲーム内における時点を示す。また、パーツP320は、主人公キャラクタ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、主人公キャラクタが練習中に怪我をする確率が高くなる。

【 0 0 4 6 】

また、メインコマンド画像G300はパーツP330を含む。パーツP330は、主人公キャラクタの名前（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 7 】

さらに、メインコマンド画像G300はコマンド領域A340を含む。コマンド領域A340はパーツP341、P342、P343、P344、P345、P346を含む。

【 0 0 4 8 】

パーツP341には、主人公キャラクタ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P341を選択することによって、主人公キャラクタ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5～13参照）。

【 0 0 4 9 】

パーツP342には、主人公キャラクタを休ませる処理が関連付けられており、ユーザはパーツP342を選択することによって、主人公キャラクタを休ませることができる。主人公キャラクタを休ませると、主人公キャラクタの体力パラメータが増加（回復）する。

【 0 0 5 0 】

パーツP343には、主人公キャラクタ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P343を選択することによって、主人公キャラクタを通院させることができる。例えば、主人公キャラクタが病気になったり、故障を抱えたりした場合、主人公キャラクタを通院させることによって、病気や故障を治すことができる。

【 0 0 5 1 】

パーツP344には、主人公キャラクタを遊ばせる処理が関連付けられており、ユーザはパーツP344を選択することによって、主人公キャラクタ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増加する。なお、やる気パラメータは主人公キャラクタのやる気（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、主人公キャラクタのやる気が高いことを示す。後述するように、本実施形態では、各ターンにおいて主人公キャラクタが練習を行うことによって、経験点が主人公キャラクタに付与される（図10参照）。この際、主人公キャラクタのやる気が高いほど、多くの経験点が主人公キャラクタに付与される。

【 0 0 5 2 】

パーツ P 3 4 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 3 4 5 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。

【 0 0 5 3 】

パーツ P 3 4 6 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 3 4 6 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 4 , 1 5 参照）。

【 0 0 5 4 】

図 5 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 5 に示す練習コマンド画像 G 4 0 0 は、メインコマンド画像 G 3 0 0 のパーツ P 3 4 1 が選択された場合に表示部 1 5 に表示される。

10

【 0 0 5 5 】

図 5 に示すように、練習コマンド画像 G 4 0 0 は、メインコマンド画像 G 3 0 0 と同様のパーツ P 3 1 0 , P 3 2 0 と、コマンド領域 A 4 1 0 とを含む。

【 0 0 5 6 】

コマンド領域 A 4 1 0 は、複数の練習項目にそれぞれ対応するパーツ P 4 1 1 , P 4 1 2 , P 4 1 3 , P 4 1 4 , P 4 1 5 , P 4 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 4 1 1 ~ P 4 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。

20

【 0 0 5 7 】

パーツ P 4 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 4 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 4 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 4 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 4 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 4 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。

【 0 0 5 8 】

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 4 1 3 を選択する。この場合、パーツ P 4 1 3 が仮選択された状態となる。この状態では、パーツ P 4 1 3 が他のパーツ P 4 1 1 , P 4 1 2 , P 4 1 4 ~ P 4 1 6 と区別表示され、パーツ P 4 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 4 1 3 の画面縦方向の位置が他のパーツ P 4 1 1 , P 4 1 2 , P 4 1 4 ~ P 4 1 6 と異なっており、かつ、カーソルに相当するパーツ P 4 1 7 がパーツ P 4 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 4 1 8 がパーツ P 4 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。

30

【 0 0 5 9 】

また、練習コマンド画像 G 4 0 0 はパーツ P 4 2 0 を含む。パーツ P 4 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 5 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 ポイントである場合を示している。

40

【 0 0 6 0 】

また、図 5 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「+ 1 2」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 1 2 ポ

50

イント増加することを示している。

【 0 0 6 1 】

本実施形態では、練習項目ごとに、当該練習が実行さ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 1 7 参照）。上記のように、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。なお、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。

【 0 0 6 2 】

また、練習コマンド画像 G 4 0 0 はゲームキャラクタ領域 A 4 3 0 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、監督、又はスカウト等）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 A 4 3 0 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変化する。

【 0 0 6 3 】

図 5 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 A 4 3 0 に表示される。図 5 に示す例では、走塁練習に割り当てられた 2 名のゲームキャラクタにそれぞれ対応するパーツ P 4 3 1 - 1 , P 4 3 1 - 2 がゲームキャラクタ領域 A 4 3 0 に表示されている。

【 0 0 6 4 】

パーツ P 4 3 1 - 1 はゲームキャラクタの画像、名前（矢部）、及び得意練習（走塁練習）を示す。また、パーツ P 4 3 1 - 1 は、ゲージ画像に相当するパーツ P 4 3 2 - 1 を含む。パーツ P 4 3 2 - 1 は、主人公キャラクタに対するゲームキャラクタの評価を示す。パーツ P 4 3 2 - 1 内のゲージ（図 5 に示す例では斜線部分）が長いほど、主人公キャラクタに対するゲームキャラクタの評価が高いことを示す。パーツ P 4 3 1 - 2 もパーツ P 4 3 1 - 1 と同様であり、パーツ P 4 3 1 - 2 に含まれるパーツ P 4 3 2 - 2 もパーツ P 4 3 1 - 2 と同様である。なお、得意練習は、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクタである場合にのみ表示される。パーツ P 4 3 1 - 2 は、イベントキャラクタ以外のゲームキャラクタに対応しているため、パーツ P 4 3 1 - 2 には得意練習が表示されていない。

【 0 0 6 5 】

主人公キャラクタが練習を行うと、主人公キャラクタに対するゲームキャラクタ（チームメイト、マネージャー、監督、及びスカウト）の評価が少し上昇する。この点、主人公キャラクタが行った練習に関連付けられたゲームキャラクタに関しては、主人公キャラクタに対する評価が通常よりも大きく上昇する。

【 0 0 6 6 】

また、図 5 に示す例では、パーツ P 4 3 1 - 1 に示される得意練習（走塁練習）と、仮選択されている練習（走塁練習）とが一致している。すなわち、走塁練習が得意練習として設定されたゲームキャラクタ（イベントキャラクタ）が走塁練習に割り当てられている。このような状態で主人公キャラクタが走塁練習を行うと、通常の場合に比べて、経験点の増加量が多くなる。

【 0 0 6 7 】

また、上記の状態で主人公キャラクタが走塁練習を行った場合、走塁練習が得意練習として設定されたゲームキャラクタ（イベントキャラクタ）の主人公キャラクタに対する評価が所定の基準よりも高ければ、特殊なイベント（以下「スペシャルタッグボーナスイベント」と記す。）が発生する。スペシャルタッグボーナスイベントが発生した場合には、通常の場合に比べて、経験点の増加量が多くなる。

【 0 0 6 8 】

なお、図 5 に示す例では、ゲームキャラクタ（イベントキャラクタ）が自らの得意練習と同じ練習項目に割り当てられているが、ゲームキャラクタは自らの得意練習と同じ練習

10

20

30

40

50

項目に割り当てられるとは限らず、自らの得意練習と異なる練習項目に割り当てられる場合もある。先述の通り、ゲームキャラクタをどの練習項目に割り当てるのかはターンごとに確率情報に基づいて決定される。

【0069】

さらに、練習コマンド画像G400はパーツP440、P450を含む。図5ではパーツP440の表示内容を省略している。パーツP440の詳細については後述する(図8参照)。パーツP450には、練習コマンド画像G400の表示内容を切り替えるための処理が関連付けられている。このため、ユーザはパーツP450を選択することによって、練習コマンド画像G400の表示内容を切り替えることができる。

【0070】

図6は、表示内容が切り替えられた練習コマンド画像G400の一例を示す。図6に示すように、この場合の練習コマンド画像G400は、パーツP420、P440の代わりに、パーツの一つである円盤P460を含む。図6では円盤P460の表示内容を省略している。

【0071】

図7は円盤P460の表示内容の一例を示す。円盤P460は、円状に並べて配置された12個のマスパ461-1~P461-12と、カーソルP462とを含む。マスパ461-1~P461-12は円状のカーソルP462の外周に沿って配置されており、これらのマスパ461-1~P461-12によって円状の移動経路が構成されている。なお、以下では、個々のマスパ461-1~P461-12を総称して「マスパ461」と記載する場合がある。

【0072】

本実施形態では、ユーザ位置がマスパ461-1~P461-12上を移動する。例えば、ユーザ位置の初期位置はマスパ461-1に設定され、ユーザ位置はマスパ461-1~P461-12上を所定方向(時計回り方向)に移動する。ユーザ位置はマスパ461-12(最終位置)に到達した後、マスパ461-1に移動し、ユーザ位置はマスパ461-1~P461-12上を繰り返し移動するようになっている。

【0073】

各マスパ461には、ゲーム上の効果に関する効果情報が関連付けられている。ユーザ位置がいずれかのマスパ461に止まった場合、当該マスパ461に関連付けられた効果情報に基づいて効果が発生する。マスパ461には、ユーザによって有利な効果情報が関連付けられている場合もあれば、ユーザによって不利な効果情報が関連付けられている場合もある。

【0074】

図7に示す例では、効果の種類及びレベルが効果情報として各マスパ461に関連付けられており、各マスパ461上には、当該マスパ461に関連付けられた効果の種類及びレベルが示されている。このため、ユーザは各マスパ461に関連付けられた効果の種類及びレベルを把握できる。なお、効果のレベルが高いほど、効果の程度が大きくなる。

【0075】

例えば、マスパ461-1、P461-8には、「精神ポイントの増加」及び「レベル1」が効果情報として関連付けられている。マスパ461-2、P461-6には、「筋力ポイントの増加」及び「レベル1」が効果情報として関連付けられている。マスパ461-4、P461-9、P461-12には、「技術ポイントの増加」及び「レベル1」が効果情報として関連付けられている。マスパ461-5には、「体力パラメータの回復(増加)」及び「レベル1」が効果情報として関連付けられている。マスパ461-11には、「やる気パラメータの増加」及び「レベル1」が効果情報として関連付けられている。これらの効果情報はユーザにとって有利な効果情報である。

【0076】

なお、マスパ461-7には、「特殊能力を修得するためのコツの獲得」及び「レベル1」が効果情報として関連付けられている。この効果情報もユーザにとって有利な効果情

10

20

30

40

50

報である。「特殊能力を修得するためのコツ」については後述する。

【0077】

一方、マスP461-3には、「体力パラメータの減少」及び「レベル1」が効果情報として関連付けられている。マスP461-10には、「やる気パラメータの減少」及び「レベル1」が効果情報として関連付けられている。これらの効果情報はユーザにとって不利な効果情報である。

【0078】

各マスP461に関連付けられる効果種類は、複数の効果種類(図18参照)のうちから確率情報に基づいて選出される。この確率情報は、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクタに基づいて設定される。例えば、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクタに関連する効果の選出確率が他の効果よりも高くなるようにして、確率情報が設定される。具体的には、得意練習ごとに関連性の高い経験点の種類が定められており、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクタの得意練習に関連する経験点の増加という効果の選出確率が他の効果よりも高くなるようにして(すなわち、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクタの得意練習に関連する経験点の増加という効果が他の効果よりも選出され易くなるようにして)、確率情報が設定される。

【0079】

例えば、図3に示したイベントデッキでは、「打撃」、「走塁」、「筋力」、「肩力」が得意練習として設定されたイベントキャラクタがイベントデッキに組み込まれているため、「打撃」、「走塁」、「筋力」、「肩力」に関連する経験点の増加という効果の選出確率が他の効果よりも高く設定される。また、図3に示したイベントデッキでは、「筋力」が得意練習として設定されたイベントキャラクタが2人含まれており、「肩力」が得意練習として設定されたイベントキャラクタが2人含まれているため、「筋力」、「肩力」に関連する経験点の増加という効果の選出確率が「打撃」、「走塁」に関連する経験点の増加という効果よりもさらに高く設定される。

【0080】

カーソルP462は現在のユーザ位置を示す。カーソルP462は突起部P463を含み、突起部P463が現在のユーザ位置を指し示す。図7に示す例では、突起部P463がマスP461-1を示しており、現在のユーザ位置がマスP461-1であることが示されている。カーソルP462は、中心点P464の法線方向に伸びる直線を回転軸として時計回りに回転する。すなわち、ユーザ位置の移動に応じて、カーソルP462が時計回りに回転することによって、突起部P463が現在のユーザ位置を指し示すようになっている。なお、ユーザ位置が止まっているマスP461の表示態様(色等)を他のマスP461と異ならせることによって、ユーザ位置が止まっているマスP461を区別表示するようにしてもよい。

【0081】

本実施形態では、主人公キャラクタが実行する練習項目のレベルに対応する数のマスだけユーザ位置が移動する。例えば、主人公キャラクタが実行する練習項目のレベルが「3」である場合にユーザ位置が3マス進む。このように、ユーザは練習項目を選択することによって、ユーザ位置の移動マス数を指定できるため、ユーザは任意のマスP461にユーザ位置を止めることができる。先述の通り、ユーザは各マスP461に関連付けられた効果の種類及びレベルを把握できるため、所望の効果が関連付けられたマスP461までのマス数に対応するレベルの練習項目を選択することによって、所望の効果が関連付けられたマスP461にユーザ位置を止めることができる。

【0082】

この点、円盤P460は、仮選択されている練習項目が実行された場合のユーザ位置の移動先を示す枠P465を含む。例えば、図5, 6に示す例では走塁練習が仮選択されており、走塁練習のレベルが「3」であるため、マスP461-1から3つ先のマスP461-4に枠P465が関連付けられている。このため、ユーザは円盤P460を参照することによって、仮選択されている練習項目が実行された場合のユーザ位置の移動先や当該

10

20

30

40

50

移動先に関連付けられている効果の種類及びレベルを把握できる。なお、枠 P 4 6 5 を表示するとともに又は代わりに、仮選択されている練習項目が実行された場合のユーザ位置の移動先のマス P 4 6 1 の表示態様（色等）を他のマス P 4 6 1 と異ならせることによって、移動先のマス P 4 6 1 を区別表示するようにしてもよい。または、円盤 P 4 6 0 の外周（又は内周）に沿って、現在のユーザ位置のマス P 4 6 1 に対応する位置から移動先のマス P 4 6 1 に対応する位置に向かって流れるようなエフェクト（光等）を表示することによって、現在のユーザ位置であるマス P 4 6 1、ユーザ位置の移動先であるマス P 4 6 1 や、ユーザ位置が通過するマス P 4 6 1 をユーザが直感的に把握できるようにしてもよい。なお、この場合、エフェクトがマス P 4 6 1 の外に表示されるため、マス P 4 6 1 内の表示内容を見易くなる。

10

【 0 0 8 3 】

なお、図 6 に示す練習コマンド画像 G 4 0 0 のパーツ P 4 5 0 が選択された場合には、練習コマンド画像 G 4 0 0 が図 5 に示した状態に戻る。ここで、図 5 に示した練習コマンド画像 G 4 0 0 のパーツ P 4 4 0 について説明する。パーツ P 4 4 0 は、現在のユーザ位置から移動する可能性の高いマス P 4 6 1 を示す。具体的には、パーツ P 4 4 0 は、マス P 4 6 1 - 1 ~ P 4 6 1 - 1 2 のうちの、現在のユーザ位置から 1 ~ 6 つ先のマス P 4 6 1 を示す。

【 0 0 8 4 】

図 8 はパーツ P 4 4 0 の表示内容の一例を示す。図 8 に示す例は、図 7 と同様に、現在のユーザ位置がマス P 4 6 1 - 1 である場合を示している。このため、図 8 に示す例では、マス P 4 6 1 - 1 から 1 ~ 6 つ先のマス P 4 6 1 - 2 ~ P 4 6 1 - 7 がパーツ P 4 4 0 に示されている。すなわち、マス P 4 6 1 - 2 ~ P 4 6 1 - 7 の各々に関連付けられた効果の種類及びレベルがパーツ P 4 4 0 に示されている。

20

【 0 0 8 5 】

またパーツ P 4 4 0 は、仮選択されている練習項目が実行された場合のユーザ位置の移動先を示す枠 P 4 4 1 を含む。例えば、図 5 , 6 に示す例では走塁練習が仮選択されており、走塁練習のレベルが「 3 」であるため、マス P 4 6 1 - 1 から 3 つ先のマス P 4 6 1 - 4 に枠 P 4 4 1 が関連付けられている。このため、ユーザはパーツ P 4 4 0 を参照することによっても、仮選択されている練習項目が実行された場合のユーザ位置の移動先や当該移動先に関連付けられている効果の種類及びレベルを把握できる。なお、枠 P 4 4 1 を表示するとともに又は代わりに、仮選択されている練習項目が実行された場合のユーザ位置の移動先のマス P 4 6 1 の表示態様（色等）を他のマス P 4 6 1 と異ならせることによって、移動先のマス P 4 6 1 を区別表示するようにしてもよい。または、パーツ P 4 4 0 の外側（図 8 に示す例では上側又は下側）に沿って、移動先のマス P 4 6 1 に対応する位置に向かって流れるようなエフェクト（光等）を表示することによって、ユーザ位置の移動先であるマス P 4 6 1 や、ユーザ位置が通過するマス P 4 6 1 をユーザが直感的に把握できるようにしてもよい。なお、この場合、エフェクトがマス P 4 6 1 の外に表示されるため、マス P 4 6 1 内の表示内容を見易くなる。

30

【 0 0 8 6 】

以上のように、本実施形態では、主人公キャラクタに実行させる練習項目の選択操作は、ユーザ位置の移動先を指定する操作にも相当しているため、ユーザは円盤 P 4 6 0 又はパーツ P 4 4 0 を見ながら、練習項目の効果とユーザ位置の移動先となるマス P 4 6 1 の効果との両方を勘案して、練習項目の選択操作を行う必要がある。

40

【 0 0 8 7 】

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、主人公キャラクタに実行さ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実行する。例えば、走塁練習が仮選択された状態（即ち、パーツ P 4 1 7 が走塁練習に対応するパーツ P 4 1 3 を指し示している状態）でユーザがさらにパーツ P 4 1 3 を選択すると、主人公キャラクタに実行させる練習項目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実行する。

50

【 0 0 8 8 】

また、いずれかの練習項目が主人公キャラクタに実行せる練習項目として確定された場合、現在のユーザ位置であるマス P 4 6 1 から、練習項目のレベルに対応するマス数だけ進んだマス P 4 6 1 がユーザ位置の移動先として確定される。例えば、レベル 3 の走塁練習が実行される場合には、現在のユーザ位置であるマス P 4 6 1 - 1 から 3 マス進んだマス P 4 6 1 - 4 がユーザ位置の移動先として確定される。なお、主人公キャラクタが練習中に怪我をしたことを示す怪我イベントが発生した場合にはユーザ位置が移動しないようになっている。

【 0 0 8 9 】

ユーザ位置の移動先が確定された場合、ユーザ位置の移動結果を示す移動結果画像が表示部 1 5 に表示される。図 9 は移動結果画像の一例を示す。図 9 に示すように、移動結果画像 G 5 0 0 は、メインコマンド画像 G 3 0 0 と同様のパーツ P 3 1 0 , P 3 2 0 や、練習コマンド画像 G 4 0 0 と同様のコマンド領域 A 4 1 0 (パーツ P 4 3 1 ~ P 4 3 8) を含む。

10

【 0 0 9 0 】

移動結果画像 G 5 0 0 は円盤 P 4 6 0 も含む。円盤 P 4 6 0 は練習コマンド画像 G 4 0 0 の円盤 P 4 6 0 と同様であるが、移動結果画像 G 5 0 0 の円盤 P 4 6 0 ではユーザ位置が更新されている。図 9 に示す例は、レベル 3 の走塁練習が実行された場合を示している。このため、図 9 に示す例では、ユーザ位置がマス P 4 6 1 - 1 から 3 つ先のマス P 4 6 1 - 4 に移動し、カーソル P 4 6 2 がマス P 4 6 1 - 4 を指し示している。

20

【 0 0 9 1 】

先述したように、ユーザ位置がいずれかのマス P 4 6 1 に止まった場合、当該マス P 4 6 1 に関連付けられた効果情報に基づいて効果が発生する。移動結果画像 G 5 0 0 は、このような効果の発生を示すパーツ P 5 1 0 を含む。

【 0 0 9 2 】

例えば、ユーザ位置がマス P 4 6 1 - 4 に止まった場合には、マス P 4 6 1 - 4 に関連付けられた効果情報に基づいて効果が発生する。図 7 に示したように、マス P 4 6 1 - 4 には「技術ポイントの増加」及び「レベル 1」が効果情報として関連付けられているため、当該効果情報に基づいて効果が発生し、その結果として、技術ポイントが増加される。このため、図 9 に示す例では、上記効果が発生し、技術ポイントが 5 ポイント増加されることを示すパーツ P 5 1 0 が表示されている。

30

【 0 0 9 3 】

移動結果画像 G 5 0 0 が表示された後、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 1 5 に表示される。図 1 0 は練習結果画像の一例を示す。図 1 0 に示すように、練習結果画像 G 6 0 0 は、メインコマンド画像 G 3 0 0 と同様のパーツ P 3 1 0 , P 3 2 0 を含む。ただし、練習が実行さ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 P 3 2 0 内のゲージは図 5 , 6 に比べて短くなっている。

【 0 0 9 4 】

図 1 0 に示すように、練習結果画像 G 6 0 0 は、主人公キャラクタの練習結果を示すパーツ P 6 1 0 を含む。パーツ P 6 1 0 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。

40

【 0 0 9 5 】

図 1 0 は、図 9 と同様、主人公キャラクタがレベル 3 の走塁練習を実行した場合を示している。このため、図 1 0 に示す例では、(a) ユーザ位置がマス P 4 6 1 - 4 に移動したことによって技術ポイントが 5 ポイント上昇したことを示すテキストと、(b) 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 ポイント上昇し、敏捷ポイントが 1 2 ポイント上昇し、体力パラメータが 2 5 ポイント減少したことを示すテキストと、(c) 走塁練習に割り当てられていたイベントキャラクタ(矢部) の主人公キャラクタに対する評価が 7 ポイント上昇したことを示すテキストと、(d) 監督及びチームメイトの主人公キャラクタに対する評価が 1 ポイント上昇したことを示すテキストと、(e

50

）ユーザ位置が3マス進んだことを示すテキストとがパーツP 6 1 0内に表示されている。

【0096】

練習結果画像G 6 0 0が表示された後、再び、メインコマンド画像G 3 0 0が表示部15に表示される。また、この場合、パーツP 3 4 1（練習）が選択されると、再び、練習コマンド画像G 4 0 0が表示部15に表示される。

【0097】

図11は、この場合の練習コマンド画像G 4 0 0に表示されるパーツP 4 4 0の一例を示す。例えば図5～10において説明した例のように、ユーザ位置がマスP 4 6 1 - 4へと移動した場合、図11に示すように、パーツP 4 4 0は、マスP 4 6 1 - 4から1～6

10

つ先のマスP 4 6 1 - 5～P 4 6 1 - 10を示す。また、この場合、レベル3の練習項目が仮選択されている状態であれば、枠P 4 4 1が、マスP 4 6 1 - 4から3つ先のマスP 4 6 1 - 7に関連付けて表示される。

【0098】

また図12は、上記の場合の練習コマンド画像G 4 0 0に表示される円盤P 4 6 0の一例を示す。例えば図5～図10において説明した例のように、ユーザ位置がマスP 4 6 1 - 1からマスP 4 6 1 - 4へと移動した場合、図12に示すように、カーソルP 4 6 2（突起部P 4 6 3）がマスP 4 6 1 - 4を指し示すようになる。

【0099】

本実施形態では、マスP 4 6 1に関連付けられた効果情報に基づいて効果が発生した場合、当該マスP 4 6 1に関連付けられる効果情報がリセットされる。この場合、当該マスP 4 6 1に新たに関連付ける効果種類が複数の効果種類のうちから確率情報に基づいて選出され、当該マスP 4 6 1に関連付けられる効果種類が、選出された効果種類に入れ替えられ、当該マスP 4 6 1に関連付けられる効果レベルが「1」に初期化される。すなわち、リセット前にマスP 4 6 1の効果レベルが「2」又は「3」であったとしても、マスP 4 6 1の効果レベルは「1」に初期化される。なお、マスP 4 6 1に新たに関連付けられる効果種類は、当該マスP 4 6 1に元々関連付けられていた効果種類と同じになる場合があってもよいし、これらが同じにならないように制御してもよい。

20

【0100】

例えば、マスP 4 6 1 - 4に関連付けられた効果情報に基づいて効果が発生した場合、マスP 4 6 1 - 4に関連付けられる効果情報がリセットされる。図7に示す例では、「技術ポイントの増加」及び「レベル1」が効果情報としてマスP 4 6 1 - 4に関連付けられていたのに対し、図12に示す例では、マスP 4 6 1 - 4に関連付けられる効果情報が「敏捷ポイントの増加」及び「レベル1」にリセットされている。

30

【0101】

また本実施形態では、ユーザ位置が通過したマスP 4 6 1に関連付けられている効果レベルが上昇する。

【0102】

例えば、図5～図10において説明した例のように、ユーザ位置がマスP 4 6 1 - 1からマスP 4 6 1 - 4へと移動した場合には、ユーザ位置が通過したマスP 4 6 1 - 2，P 4 6 1 - 3に関連付けられている効果レベルが上昇する。このため、図7に示す例では、マスP 4 6 1 - 2，P 4 6 1 - 3の効果レベルが「1」であるのに対し、図12に示す例では、ユーザ位置がマスP 4 6 1 - 2，P 4 6 1 - 3を通過したことによって、マスP 4 6 1 - 2，P 4 6 1 - 3の効果レベルが「1」から「2」に上昇している。このように、ユーザはユーザ位置がマスP 4 6 1を通り過ぎるようにすることによって、当該マスP 4 6 1の効果レベルを上昇させることができる。ただし、効果レベルの上限は「3」であるため、マスP 4 6 1の効果レベルは「3」を超えて上昇しないようになっている。すなわち、マスP 4 6 1の効果レベルが「1」に初期設定又はリセットされた後、1回目の通過によってマスP 4 6 1の効果レベルが「2」に上昇し、2回目の通過によってマスP 4 6 1の効果レベルが「3」に上昇するが、3回目以降の通過ではマスP 4 6 1の効果レベル

40

50

は上昇しないようになっている。

【 0 1 0 3 】

さらに本実施形態では、先述したように、主人公キャラクタが、主人キャラクタを高く評価しているチームメイト（イベントキャラクタ）と一緒に当該チームメイトの得意練習を行うと、特殊なイベントであるスペシャルタッグボーナスイベントが発生し、スペシャルタッグボーナスイベントが発生した場合には、ユーザ位置が止まったマス P 4 6 1 に関連付けられた効果情報に基づく効果だけでなく、ユーザ位置が通過したマス P 4 6 1 に関連付けられた効果情報にも基づく効果も発生する。また、この場合、ユーザ位置が止まったマス P 4 6 1 や、ユーザ位置が通過したマス P 4 6 1 に、ユーザにとって不利な効果情報が関連付けられている場合には、当該効果情報に基づく効果の発生が抑止され、その代わりに、ユーザによって有利な効果情報に基づいて効果が発生する。

10

【 0 1 0 4 】

図 1 3 は、スペシャルタッグボーナスイベントが発生した場合の移動結果画像 G 5 0 0 の一例を示す。図 1 3 は、図 5 ~ 1 0 において説明した例のようにユーザ位置がマス P 4 6 1 - 1 からマス P 4 6 1 - 4 へと移動し、かつ、スペシャルタッグボーナスイベントが発生した場合の移動結果画像 G 5 0 0 を示している。

【 0 1 0 5 】

ユーザ位置がマス P 4 6 1 - 1 からマス P 4 6 1 - 4 へと移動した場合、通常（スペシャルタッグボーナスイベントが発生していない場合）、マス P 4 6 1 - 4 に関連付けられた効果情報に基づく効果が発生する。しかしながら、スペシャルタッグボーナスイベントが発生した場合には、マス P 4 6 1 - 4 に関連付けられた効果情報に基づく効果だけでなく、ユーザ位置が通過したマス P 4 6 1 - 2 , P 4 6 1 - 3 の各々に関連付けられた効果情報に基づく効果も発生する。

20

【 0 1 0 6 】

この点、図 7 に示したように、マス P 4 6 1 - 2 には「筋力ポイントの増加」及び「レベル 1」が効果情報として関連付けられており、当該効果情報はユーザにとって有利な効果情報であるため、この場合、当該効果情報に基づいて効果が発生し、筋力ポイントが増加される。このため、図 1 3 に示す例では、「筋力ポイントの増加」及び「レベル 1」との効果情報に基づいて効果が発生する結果として、筋力ポイントが 5 ポイント増加されることを示すパーツ P 5 1 0 - 1 が表示されている。

30

【 0 1 0 7 】

一方、図 7 に示したように、マス P 4 6 1 - 3 には「体力パラメータの減少」及び「レベル 1」が効果情報として関連付けられているが、当該効果情報はユーザにとって不利な効果情報であるため、この場合、当該効果情報に基づく効果の発生が抑止され、その代わりに、ユーザにとって有利な効果情報に基づいて効果が発生される。例えば、「全経験点の増加」及び「レベル 1」との効果情報に基づいて効果が発生される。このため、図 1 3 に示す例では、「全経験点の増加」及び「レベル 1」との効果情報に基づいて効果が発生する結果として、全経験点（筋力、敏捷、技術、変化球、及び精神ポイント）がそれぞれ 5 ポイント増加されることを示すパーツ P 5 1 0 - 2 が表示されている。なお、「全経験点の増加」及び「レベル 1」との効果情報ではなく、マス P 4 6 1 - 3 に関連付けられていた効果情報とは逆の効果を示す効果情報に基づいて効果を発生させるようにしてもよい。すなわち、「体力パラメータの増加」及び「レベル 1」との効果情報に基づいて効果を発生させ、主人公キャラクタの体力パラメータが回復（増加）されることを示すパーツ P 5 1 0 - 2 を表示するようにしてもよい。なお、マス P 4 6 1 - 3 に関連付けられた不利な効果情報が単に発生しないようにしてもよい。

40

【 0 1 0 8 】

また、図 7 に示したように、マス P 4 6 1 - 4 には「技術ポイントの増加」及び「レベル 1」が効果情報として関連付けられており、当該効果情報はユーザにとって有利な効果情報であるため、この場合、当該効果情報に基づいて効果が発生し、技術ポイントが増加される。このため、図 1 3 に示す例では、「技術ポイントの増加」及び「レベル 1」との

50

効果情報に基づいて効果が発生する結果として、技術ポイントが5ポイント増加されることを示すパーツP 5 1 0 - 3が表示されている。

【0 1 0 9】

なお、図7に示した例では、ユーザにとって有利な効果情報がユーザ位置の止まったマスP 4 6 1 - 4に関連付けられているが、ユーザにとって不利な効果情報がマスP 4 6 1 - 4に関連付けられている場合もある。このような場合、通常、マスP 4 6 1 - 4に関連付けられた効果情報に基づいて、ユーザにとって不利な効果が発生するが、スペシャルタッグボーナスイベントが発生した場合には、マスP 4 6 1 - 4に関連付けられた効果情報（ユーザにとって不利な効果情報）に基づく効果の発生が抑止され、その代わりに、ユーザによって有利な効果情報に基づいて効果が発生する。例えば、「全経験点の増加」及び「レベル1」との効果情報に基づいて効果が発生する。または、マスP 4 6 1 - 4に関連付けられた効果情報とは逆の効果を示す効果情報に基づいて効果が発生する。なお、マスP 4 6 1 - 4に関連付けられた不利な効果情報が単に発生しないようにしてもよい。

【0 1 1 0】

[2 - 4] ユーザは上記のようにして付与された経験点を使用（消費）することによって、主人公キャラクターの能力を向上させることができる。

【0 1 1 1】

図14及び図15は、主人公キャラクター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14、15に示す能力向上画像G 7 0 0は、メインコマンド画像G 3 0 0のパーツP 3 4 6が選択された場合に表示部15に表示される。

【0 1 1 2】

図14、15に示すように、能力向上画像G 7 0 0は第1領域A 7 1 0を含み、第1領域A 7 1 0は投手能力タブP 7 1 1と野手能力タブP 7 1 2とを含む。投手能力タブP 7 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 7 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14、15に示すように、野手能力タブP 7 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 3】

また、能力向上画像G 7 0 0は第2領域A 7 2 0を含み、第2領域A 7 2 0は基本能力タブP 7 2 1と特殊能力タブP 7 2 2とを含む。図14に示すように、基本能力タブP 7 2 1には、主人公キャラクター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14は、主人公キャラクター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27ポイント、20ポイント、24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。

【0 1 1 4】

基本能力タブP 7 2 1では、主人公キャラクター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、主人公キャラクター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 5】

基本能力タブP 7 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能力値が表示される。図13に示す基本能力タブP 7 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30ポイント必要であることが示されている。

【0 1 1 6】

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

【0 1 1 7】

例えば、パーツ P 7 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 7 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 7 2 3 - 1 を選択することによって、筋力ポイント：30 ポイント、技術ポイント：30 ポイント、及び精神ポイント：30 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 7 1 0 に表示されるとともに、必要な経験点が第 2 領域 A 7 2 0 の「現在の経験点」から減算される。

【0118】

パーツ P 7 2 3 - 1 と同様、他のパーツ P 7 2 3 - 2 ~ P 7 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 7 2 3 - 2 ~ P 7 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。

10

【0119】

図 1 4 に示す状態でユーザが特殊能力タブ P 7 2 2 を選択すると、図 1 5 に示す状態に切り替わる。図 1 5 に示すように、特殊能力タブ P 7 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。

【0120】

特殊能力タブ P 7 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 5 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。

20

【0121】

特殊能力タブ P 7 2 2 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能力値が表示される。図 1 5 に示す特殊能力タブ P 7 2 2 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。

30

【0122】

さらに、特殊能力タブ P 7 2 2 では、各特殊能力に関連付けて、パーツ P 7 2 4 - 1 , P 7 2 4 - 2 , P 7 2 4 - 3 , P 7 2 4 - 4 , P 7 2 4 - 5 , P 7 2 4 - 6 が表示されている。

【0123】

例えば、パーツ P 7 2 4 - 1 は、「チャンス」に関連付けられており、パーツ P 7 2 4 - 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 P 7 2 4 - 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。

40

【0124】

パーツ P 7 2 4 - 1 と同様、他のパーツ P 7 2 4 - 2 ~ P 7 2 4 - 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 P 7 2 4 - 2 ~ P 7 2 4 - 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

50

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。

【0125】

なお、図15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。

【0126】

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15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。

10

【0127】

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、主人公キャラクタにコツを教える効果を示す効果情報が円盤P460内のマスP461に関連付けられる場合があり、当該効果情報に基づいて効果が発生することによって、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む場合がある。図7に示す例では、主人公キャラクタにコツを教える効果を示す効果情報がマスP461-7に関連付けられているため、ユーザ位置がマスP461-7に止まった場合に当該効果情報に基づいて効果が発生し、特殊能力のコツレベルが上昇する。なお、育成パートでは、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、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。

20

【0128】

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を向上できる（例えば、主人公キャラクタの基本能力を上昇させたり、主人公キャラクタ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が完成する。育成が完了した主人公キャラクタはオリジナルキャラクタとして登録される。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を育成できる。

30

【0129】

[2-5] 上記ゲームでは、例えば、マスP461-1からマスP461-4へのユーザ位置の移動に応じて、マスP461-4の効果情報に基づいて効果が発生するだけでなく、ユーザ位置が通過したマスP461-2、P461-3の効果情報が変更される。その結果、ユーザは、ユーザ位置が止まるマスP461だけでなく、ユーザ位置が通過するマスP461にも関心を払った上でゲーム操作（練習項目を選択する操作）を行う必要がある。このため、「ユーザ位置が止まるマスP461だけでなく、ユーザ位置が通過するマスP461にも関心を払った上でゲーム操作を行う」という興趣をユーザに与えることができ、ゲームの興趣を向上させることができる。

40

【0130】

また上記ゲームでは、ユーザ位置が通過したマスP461の効果情報が現在の効果情報よりもユーザにとって有利な効果情報に変更される。具体的には、ユーザ位置が通過したマスP461の効果レベルが1段階上昇する。その結果、「マスP461の効果情報をユーザにとってより有利な効果情報に変更すべく、あえてユーザ位置が当該マスP461を通過するようにゲーム操作を行う」という興趣をユーザに与えることができる。すなわち「所望の効果が関連付けられているマスP461であっても、あえて、ユーザ位置が当該マスP461を通過するようにして、当該マスP461の効果を増大させる」という興趣をユーザに与えることができる。

50

【 0 1 3 1 】

さらに上記ゲームでは、ユーザ位置がマス P 4 6 1 を通過するごとに当該マス P 4 6 1 の効果レベルが 1 段階ずつ上昇する。その結果、ユーザは、ユーザ位置がマス P 4 6 1 を繰り返し通過するようにすることによって、当該マス P 4 6 1 の効果レベルを複数段階上げることができる。その結果、「ユーザ位置がマス P 4 6 1 を繰り返し通過するようにすることによって、当該マス P 4 6 1 の効果レベルを複数段階上げる」という興趣をユーザに与えることができる。

【 0 1 3 2 】

また上記ゲームでは、実行対象として確定された練習項目のレベルに対応する数のマスの分だけ、ユーザ位置が移動する。このため、ユーザは、練習項目の効果と、ユーザ位置の移動先となるマス P 4 6 1 に設定された効果との両方を勘案しながら、実行対象の練習項目を選択する必要がある。このため、「練習項目の効果と、ユーザ位置の移動先となるマス P 4 6 1 に設定された効果との両方を勘案しながら、実行対象の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 1 3 3 】

また上記ゲームでは、マス P 4 6 1 - 1 からマス P 4 6 1 - 4 へとユーザ位置が移動する場合において、スペシャルタッグボーナスイベントの発生条件が満足されていると、マス P 4 6 1 - 4 の効果情報に基づく効果だけでなく、ユーザ位置が通過したマス P 4 6 1 - 2 , P 4 6 1 - 3 の効果情報に基づく効果も発生する。その結果、スペシャルタッグボーナスイベントの発生条件が満足されている場合には、通常の場合（スペシャルタッグボーナスイベントの発生条件が満足されていない場合）よりも多くの効果が発生する。その結果、スペシャルタッグボーナスイベントの発生条件が満足されることを目指すユーザの意欲を高めることができる。

【 0 1 3 4 】

また上記ゲームでは、スペシャルタッグボーナスイベントの発生条件が満足された場合において、ユーザにとって不利な効果情報が移動先のマス P 4 6 1 - 4 やユーザ位置が通過したマス P 4 6 1 - 2 , P 4 6 1 - 3 に関連付けられていたとしても、当該効果情報に基づく効果は発生せず、当該効果情報の代わりに、ユーザにとって有利な効果情報に基づいて効果が発生する。その結果、スペシャルタッグボーナスイベントが満足されることを目指すユーザの意欲を高めることができる。スペシャルタッグボーナスイベントの発生条件が満足された場合にも、ユーザにとって不利な効果が発生してしまうと、スペシャルタッグボーナスイベントの発生条件が満足されることを目指していたユーザが不満を感じてしまうおそれがある。この点、上記ゲームでは、このようなユーザの不満を軽減できる。

【 0 1 3 5 】

なお、上記に説明した例では、マス P 4 6 1 - 1 ~ P 4 6 1 - 1 2 が円状に配置されていたが、マス P 4 6 1 - 1 ~ P 4 6 1 - 1 2 を円状に配置することは必須ではなく、例えば四角形状又は三角形形状に配置してもよい。また、例えば、マス P 4 6 1 - 1 ~ P 4 6 1 - 1 2 を線状に配置していてもよい。この場合、ユーザ位置をマス P 4 6 1 - 1 ~ P 4 6 1 - 1 2 を往復移動（振り子移動）させることによって、ユーザ位置がマス P 4 6 1 - 1 ~ P 4 6 1 - 1 2 上を繰り返し移動するようにしてもよい。すなわち、ユーザ位置がマス P 4 6 1 - 1 からマス P 4 6 1 - 1 2 まで移動したら、ユーザ位置をマス P 4 6 1 - 1 2 からマス P 4 6 1 - 1 に向けて移動させ、さらに、ユーザ位置がマス P 4 6 1 - 1 まで移動したら、再び、ユーザ位置をマス P 4 6 1 - 1 からマス P 4 6 1 - 1 2 に向けて移動させるようにしてもよい。または、ユーザ位置がマス P 4 6 1 - 1 からマス P 4 6 1 - 1 2 まで移動したら、ユーザ位置をマス P 4 6 1 - 1 に戻し、再び、ユーザ位置をマス P 4 6 1 - 1 からマス P 4 6 1 - 1 2 に向けて移動させることによって、ユーザ位置がマス P 4 6 1 - 1 ~ P 4 6 1 - 1 2 上を繰り返し移動するようにしてもよい。また、マス P 4 6 1 の数も 1 2 個に限られず、マス P 4 6 1 の数は 1 3 個以上であってもよいし、1 1 個以下であってもよい。

【 0 1 3 6 】

また、上記に説明した例では、例えば、マス P 4 6 1 - 1 からマス P 4 6 1 - 4 へとユーザ位置が移動する場合、ユーザ位置が通過するすべてマス P 4 6 1 - 2 , P 4 6 1 - 3 について、効果レベルを上げるようにしたが、ユーザ位置が通過するマス P 4 6 1 - 2 , P 4 6 1 - 3 のうちの一部のマス P 4 6 1 についてのみ、効果レベルを上げるようにしてもよい。同様に、上記に説明した例では、マス P 4 6 1 - 1 からマス P 4 6 1 - 4 へとユーザ位置が移動する場合において、スペシャルタッグボーナスイベントの発生条件が満足されている場合に、ユーザ位置が通過するすべてのマス P 4 6 1 - 2 , P 4 6 1 - 3 について、効果情報に基づく効果を発生させるようにしたが、ユーザ位置が通過するマス P 4 6 1 - 2 , P 4 6 1 - 3 のうちの一部のマス P 4 6 1 についてのみ、効果情報に基づく効果を発生させるようにしてもよい。

10

【 0 1 3 7 】

また、上記に説明した例では、ユーザ位置が通過したマス P 4 6 1 に関連付けられた効果レベルを上げるようにしたが、ユーザ位置が通過したマス P 4 6 1 に関連付けられた効果種類の数を増加させるようにしてもよい。例えば、図 7 に示すように、「技術ポイントの増加」という効果種類がマス P 4 6 1 - 2 に関連付けられている状態でユーザ位置がマス P 4 6 1 - 2 を通過した場合には、「技術ポイントの増加」という効果種類に加えて、例えば「精神ポイントの増加」という別の効果種類をマス P 4 6 1 - 2 に関連付けるようにしてもよい。

【 0 1 3 8 】

また、上記に示した例では、すべてのマス P 4 6 1 に効果情報が関連付けられていたが（図 7 , 1 2 参照）、効果情報が関連付けられていないマス P 4 6 1 が存在してもよい。例えば、特定のマス P 4 6 1 に効果情報を関連付けないようにしてもよい。また例えば、各マス P 4 6 1 の効果情報を初期設定する際に、確率情報に基づき（言い換えればランダムに）、少なくとも一つのマス P 4 6 1 に効果情報が関連付けないようにしてもよい。なお、この態様では、効果情報が関連付けられていないマス P 4 6 1 にユーザ位置が止まった場合に、当該マス P 4 6 1 を、効果情報が関連付けられた状態へと変化させてもよい。または、効果情報が関連付けられていないマス P 4 6 1 をユーザ位置が通過した場合に、当該マス P 4 6 1 を、効果情報が関連付けられた状態へと変化させてもよい。また例えば、効果情報が関連付けられているマス P 4 6 1 にユーザ位置が止まり、当該効果情報に基づく効果が発生した後、当該マス P 4 6 1 の効果情報をリセットする際に、当該マス P 4 6 1 を、効果情報が関連付けられていない状態へと変化させてもよい。

20

30

【 0 1 3 9 】

また、上記に示した例では、主人公キャラクタが実行する練習項目のレベルに対応する数のマスだけユーザ位置が移動するようになっていたが、このような態様に限られない。例えば、レベルとは別個に、移動マス数を示す移動マス数情報を各練習項目に対して設定し、当該情報を各練習項目に関連付けて表示させ、主人公キャラクタが実行する練習項目に設定された上記情報が示すマスだけユーザ位置が移動するようにしてもよい。なお、この態様では、各練習項目の移動マス数情報を確率情報に基づいて（言い換えればランダムに）設定してもよい。また、この態様では、所定タイミングごとに、各練習項目に設定される移動マス数を変化させてもよい。例えば、所定回数（1 回でもよいし複数回でもよい）の練習が実行されるごとに、又は、所定回数のターンごとに、各練習項目に設定される移動マス数を変化させてもよい。

40

【 0 1 4 0 】

[3 . 機能ブロック] 図 1 6 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 4 1 】

図 1 6 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、受付部 1 1 0 と、移動部 1 2 0 と、判定部 1 3 0 と、実行部 1 4 0 と、第 1 変更部 1 5 0 と、第 2 変更部 1 6 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、

50

制御部 11 及び制御部 31 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 100 以外の機能ブロックのすべてを制御部 11 によって実現してもよいし、これらのすべてを制御部 31 によって実現してもよいし、これらの一部を制御部 11 によって実現し、残りを制御部 31 によって実現してもよい。

【0142】

〔3-1. データ記憶部〕データ記憶部 100 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 100 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 100 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（各ユーザによって作成されたオリジナルキャラクタ）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 16 に示すように、データ記憶部 100 は、練習効果データ D101、マス効果データ D102、マスデータ D103、イベントデッキデータ D104 や、育成状況データ D105 を記憶する。

10

【0143】

〔3-1-1〕図 17 は練習効果データ D101 の一例を示す。練習効果データ D101 は、各練習項目に関連付けられた効果情報を示す。図 17 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。

【0144】

「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。「効果」フィールドは効果情報を示す。図 17 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 の練習が実行さ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 の練習が実行された場合に、筋力、敏捷、技術、変化球、精神ポイントのうちの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

【0145】

なお、練習効果データ D101 に示される効果は基本的な効果であり、実際に発生する効果は、主人公キャラクタのやる気パラメータや、練習項目に関連付けられたゲームキャラクタの数やパラメータ等に基づいて増加（又は減少）される場合がある。例えば、図 17 に示す例では、レベル 1 の走塁練習の効果として「筋力 + 2、敏捷 + 8」が設定されているが、実際にレベル 1 の走塁練習が実行される場合には、走塁練習に関連付けられたゲームキャラクタの種類又は数等に基づいて、主人公キャラクタのやる気パラメータや、練習項目に関連付けられたゲームキャラクタの数やパラメータ等に基づいて、筋力ポイントが 2 ポイントよりも多く（又は少なく）なったり、敏捷ポイントが 8 ポイントよりも多く（又は少なく）なったりする場合がある。

30

【0146】

〔3-1-2〕図 18 はマス効果データ D102 の一例を示す。マス効果データ D102 は、各マス P461 に関連付けられる可能性のある効果情報を示す。図 18 に示すように、マス効果データ D102 は「効果 ID」、「名称」、「種別」、及び「効果」フィールドを含む。

40

【0147】

「効果 ID」フィールドは各効果を一意に特定するための識別情報を示す。「名称」フィールドは効果の名称を示す。「種別」フィールドは、ユーザによって有利な効果であるか、又はユーザにとって不利な効果であるかを示す。例えば、ユーザによって有利な効果である場合には値「1」が「種別」フィールドに登録され、ユーザによって不利な効果である場合には値「0」が「種別」フィールドに登録される。

【0148】

50

「効果」フィールドは効果情報を示す。図18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」、及び「Lv.3」フィールドを含む。「Lv.1」フィールドは、効果レベルが「1」である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、効果レベルが「1」である場合に、筋力ポイント、敏捷ポイント、技術ポイント、変化球ポイント、精神ポイント、体力パラメータ、及びやる気パラメータのうちのどれがどれだけ増加又は減少するかを示す。例えば、「筋力+5」は筋力ポイントが5ポイント増加されることを示す。なお、効果「コツGET」に関しては、「Lv.1」フィールドは、効果レベルが「1」である場合に主人公キャラクターに付与される可能性のあるコツのリストを示す。「Lv.2」及び「Lv.3」フィールドも「Lv.1」フィールドと同様である。

10

【0149】

[3-1-3] 図19はマスデータD103の一例を示す。マスデータD103は円盤P460内の各マスP461に関する情報を示す。図19に示すように、マスデータD103は「マスID」、「効果ID」、「効果レベル」、及び「ユーザ位置フラグ」を含む。

【0150】

「マスID」フィールドは、各マスP461を一意に識別する識別情報を示す。なお、マスIDの昇順は、ユーザ位置が移動すべきマスP461の順序に相当しており、「マスID」フィールドは、ユーザ位置が移動すべきマスP461の順序も示している。図19に示す例では、マスID「1」はマスP461-1に対応している。同様に、マスID「2」～「12」はマスP461-2～P461-12にそれぞれ対応している。

20

【0151】

「効果ID」フィールドは、マスP461に関連付けられた効果の効果IDを示す。「効果レベル」フィールドは、マスP461に関連付けられている効果のレベルを示す。「ユーザ位置フラグ」フィールドは、ユーザ位置が現在止まっているマスP461を示す。例えば、ユーザ位置が現在止まっているマスP461に関しては、値「1」が「ユーザ位置フラグ」フィールドに登録され、ユーザ位置が現在止まっていないマスP461に関しては、値「0」が「ユーザ位置フラグ」フィールドに登録される。

【0152】

[3-1-4] 図20はイベントデッキデータD104の一例を示す。イベントデッキデータD104は、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクターを示す。図20に示すように、イベントデッキデータD104は「設定枠」、「イベントキャラクターID」、「所有者」、「名称」、「レアリティ」、「属性」、「ポジション」、「得意練習」、「経験値」、「レベル」、「能力パラメータ」、「イベント」フィールド等を含む。

30

【0153】

「設定枠」フィールドは、設定画像G200のイベントデッキ領域A230内の設定枠P231-1、P231-2、P231-3、P231-4、P231-5、P232のいずれかを示す情報を示す。図20に示す例では、設定枠「1」～「5」が設定枠P231-1～P231-5にそれぞれ相当し、設定枠「6」が設定枠P232に相当する。

【0154】

「イベントキャラクターID」、「所有者」、「名称」、「レアリティ」、「ポジション」、「得意練習」、「経験値」、「レベル」、「能力パラメータ」、「イベント」フィールドは、設定枠に設定されたイベントキャラクターのイベントキャラクターID、所有者、名称、レアリティ、属性、ポジション、得意練習、経験値、及びレベルをそれぞれ示す。「属性」フィールドは、設定枠に設定されたイベントキャラクターが「選手」や「マネージャー」等のいずれであるのかを示す。

40

【0155】

「能力パラメータ」フィールドは、設定枠に設定されたイベントキャラクター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、イベントデッキに組み込まれているイベントキャラクターが主人公キャラクターのチームメイトとして試合に

50

参加する。このような試合イベントが実行される際にイベントキャラクタの能力パラメータが参照される。

【 0 1 5 6 】

「イベント」フィールドは、設定枠に設定された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。言い換えれば、「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ポイント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。

10

【 0 1 5 7 】

[3 - 1 - 5] 図 2 1 は育成状況データ D 1 0 5 の一例を示す。育成状況データ D 1 0 5 は、育成中の主人公キャラクタの育成状況を示す。図 2 1 に示すように、育成状況データ D 1 0 5 は下記のフィールドを含む。

【 0 1 5 8 】

「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。「評価」フィールドは、主人公キャラクタに対する他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）の現時点での評価を示す。「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。

20

【 0 1 5 9 】

「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。

【 0 1 6 0 】

「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。

30

【 0 1 6 1 】

「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。

40

【 0 1 6 2 】

「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（実行履歴）を示す。「練習実行状況」フィールドには、各練習項目について、現時点でのレベルと、練習が実行された累計回数と、現在のターンで練習項目に関連付け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）が登録される。また、「進行状況」フィールドは、現在の進行状況を示す。例えば、「進行状況」フィールドは残りのターン数や現在のゲーム内時間等を示す。

【 0 1 6 3 】

50

〔 3 - 1 - 6 〕なお、データ記憶部 1 0 0 には、以上に説明したデータの他にも、例えば、シナリオの登場人物として予め設定されたゲームキャラクタ（イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクタ以外のゲームキャラクタ）に関するデータ等も記憶される。

【 0 1 6 4 〕

〔 3 - 2 . 受付部及び移動部 〕受付部 1 1 0 は、ゲーム処理に関する処理情報（第 1 種の処理情報）が関連付けられた選択肢を含む複数の選択肢のうちから選択を受け付ける。

【 0 1 6 5 〕

また、移動部 1 2 0 は、ゲーム処理に関する処理情報（第 2 種の処理情報）が関連付けられた位置を含む複数の位置のうちでユーザ位置をゲーム操作に基づいて移動させる。例えば、移動部 1 2 0 は、複数の選択肢のうちから選択された選択肢に基づいて、ユーザ位置の移動先を決定し、ユーザ位置を現在位置から当該移動先に移動させる。

10

【 0 1 6 6 〕

〔 3 - 2 - 1 〕「複数の選択肢」とは、ユーザによって選択される対象となるものである。「複数の選択肢」には、処理情報（第 1 種の処理情報）が関連付けられた選択肢のみが含まれてもよいし、処理情報（第 1 種の処理情報）が関連付けられた選択肢と、処理情報（第 1 種の処理情報）が関連付けられていない選択肢との両方が含まれてもよい。

【 0 1 6 7 〕

例えば、画面に表示される複数のコマンドのうちのいずれかをユーザが選択することによって進行するゲームの場合、複数のコマンドが「複数の選択肢」の一例に相当する。先述の野球ゲームの例では、練習コマンド画像 G 4 0 0 のパーツ P 4 1 1 ~ P 4 1 6 が「複数の選択肢」の一例に相当する。すなわち、練習項目の選択肢が「複数の選択肢」の一例に相当する。

20

【 0 1 6 8 〕

「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。

【 0 1 6 9 〕

30

〔 3 - 2 - 2 〕「複数の位置」とは、ユーザ位置が移動することが可能な位置である。言い換えれば、ユーザ位置が止まることが可能な位置である。さらに言い換えれば、「複数の位置」とは、ユーザ位置が移動するための経路に設定される複数の位置である。「複数の位置」には、処理情報が関連付けられた位置のみが含まれてもよいし、処理情報が関連付けられた位置と、処理情報が関連付けられていない位置との両方が含まれてもよい。

【 0 1 7 0 〕

例えば、「複数の位置」は、これら複数の位置のうちの少なくとも一部の位置をユーザ位置が複数回を移動する（通る）ように構成されている。すなわち、ユーザ位置は複数の位置のうちの初期位置から所定方向に移動し、ユーザ位置が複数の位置のうちの所定位置まで到達すると、ユーザ位置は初期位置（又は途中位置：初期位置と所定位置との間にある他の位置）に戻るようになっている。例えば、複数の位置は円状に設定され、ユーザ位置は初期位置から時計回りに（反時計回りに）一周して初期位置に戻るようになっている。また例えば、複数の位置は直線状に設定され、ユーザ位置が一方の端位置（第 1 端位置）から移動し、ユーザ位置が他方の端位置（第 2 端位置）に到達した場合に、ユーザ位置が第 1 端位置（又は第 1 端位置と第 2 端位置との間のいずれかの位置）に戻るようになっている。なお、ユーザ位置が第 2 端位置に到達した場合に、ユーザ位置が第 2 端位置から第 1 端位置に向けて移動するようにしてもよい。

40

【 0 1 7 1 〕

また例えば、「複数の位置」は、複数のマスとして表される。また例えば、「複数の位置」は、互いに連結された複数のノードとして表されてもよい。先述の野球ゲームの例で

50

は、練習コマンド画像 G 4 0 0 の円盤 P 4 6 0 内のマス P 4 6 1 - 1 ~ P 4 6 1 - 1 2 が「複数の位置」の一例に相当する。

【 0 1 7 2 】

[3 - 2 - 3] 「ユーザ位置」とは、ユーザの操作に基づいて移動する位置である。言い換えれば、「ユーザ位置」とは、複数の位置のうちの、ユーザが現在関連付けられている位置である。さらに言い換えれば、「ユーザ位置」とは、複数の位置のうちの、ユーザが現在止まっている位置である。

【 0 1 7 3 】

例えば、ユーザの操作に基づいて、複数の位置のうちで移動体（例えば、駒、ゲームキャラクター、又はカーソル）が移動するゲームの場合、移動体の現在位置が「ユーザ位置」に相当する。すなわち、移動体が現在止まっている位置が「ユーザ位置」に相当する。

10

【 0 1 7 4 】

また、ユーザの操作に基づいて、複数の位置のうちで区別表示される位置が変化するゲームの場合、区別表示されている位置が「ユーザ位置」に相当する。なお、「区別表示される位置」とは、例えば、他の位置とは異なる色に設定された位置、又は、点滅するように設定された位置等である。

【 0 1 7 5 】

また、複数の位置のうちのいずれかの位置を指し示すオブジェクトが表示部に表示され、ユーザの操作に基づいて、当該オブジェクトによって指し示される位置が変化するゲームの場合、当該オブジェクトによって指し示されている位置が「ユーザ位置」に相当する。例えば、円状に設定された複数の位置（マス等）と、当該円の中心軸周りに回転可能な指示部とが表示部に表示され、ユーザの操作に基づいて、指示部が中心軸周りに回転し、指示部によって指し示される位置が変化するようなゲーム場合、指示部によって指し示されている位置が「ユーザ位置」に相当する。先述の野球ゲームの例では、円盤 P 4 6 0 内のカーソル P 4 6 2 が上記「オブジェクト」の一例に相当し、突起部 P 4 6 3 が上記「指示部」の一例に相当し、カーソル P 4 6 2（突起部 P 4 6 3）によって指し示されるマス P 4 6 1 が「ユーザ位置」の一例に相当する。

20

【 0 1 7 6 】

[3 - 2 - 4] 「ゲーム操作」とは、ユーザ位置の移動に関わる操作である。例えば、「ゲーム操作」とは、ユーザ位置の移動先を指定する操作であってもよい。言い換えれば、「ゲーム操作」とは、ユーザ位置を移動させる距離を指定する操作であってもよい。また例えば、「ゲーム操作」とは、単に、ユーザ位置の移動を指示する操作（例えば、表示部に表示される仮想的なサイコロを振るための操作や仮想的なルーレットを回すための操作等）であってもよい。この場合、ユーザ位置の移動先又は移動距離はコンピュータによってランダムに決定されてもよい。先述の野球ゲームの例では、練習コマンド画像 G 4 0 0 のパーツ P 4 1 1 ~ P 4 1 6 のいずれかを選択する操作が「ゲーム操作」の一例に相当する。

30

【 0 1 7 7 】

[3 - 2 - 5] 「選択された選択肢に基づいて、ユーザ位置の移動先を決定する」とは、例えば、選択された選択肢に基づいて、ユーザ位置の移動距離を決定し、現在のユーザ位置から決定された移動距離進んだ位置を移動先として決定することである。また例えば、選択された選択肢に基づいて、ユーザ位置の移動方向を決定し、現在のユーザ位置から決定された移動方向に進んだ位置を移動先として決定することであってもよい。

40

【 0 1 7 8 】

先述の野球ゲームの例では、練習コマンド画像 G 4 0 0 のパーツ P 4 1 1 ~ P 4 1 6 のうちから選択されたパーツに対応する練習項目のレベルに基づいて、ユーザ位置の移動先が決定される。具体的には、移動部 1 2 0 は、現在のユーザ位置であるマス P 4 6 1 から上記レベルに相当するマス数だけ移動したマス P 4 6 1 が移動先として決定される。

【 0 1 7 9 】

[3 - 2 - 6] 「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、

50

「ゲーム処理」は、ゲーム上の効果を発生させる効果発生処理を含む。「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。

【0180】

例えば、ゲームパラメータを変化させることが「ゲーム上の効果」の一例に相当する。「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。例えば、ユーザのゲーム操作に基づいて変化するパラメータが「ゲームパラメータ」の一例に相当する。その他、ゲーム処理の基礎として用いられるパラメータも「ゲームパラメータ」の一例に相当する。例えば、ゲームの難易度を示す難易度パラメータも「ゲームパラメータ」の一例に相当する。先述の野球ゲームの例では、主人公キャラクターの経験点、体力パラメータ、やる気パラメータ、又は能力パラメータ（基本能力パラメータ又は特殊能力パラメータ）等が「ゲームパラメータ」の一例に相当する。そして、主人公キャラクターの経験点を増加させること、主人公キャラクターの体力パラメータを増加（又は減少）させること、又は、主人公キャラクターのやる気パラメータを増加（又は減少）させること等が「ゲーム上の効果」の一例に相当する。

10

【0181】

また例えば、ゲームオブジェクトを付与（又は没収）することが「ゲーム上の効果」の一例に相当する。「ゲームオブジェクト」とは、ゲームにおいて使用される対象となるものである。言い換えれば、「ゲームオブジェクト」とは、ゲームにおいてユーザ等に付与される対象となるものである。例えば、ゲームポイント、ゲームアイテム、ゲームキャラクター、又はゲームカード等が「ゲームオブジェクト」の一例に相当する。先述の野球ゲームの例では、主人公キャラクターの経験点、又は、特殊能力を修得するためのコツ等が「ゲームオブジェクト」の一例に相当する。そして、経験点又はコツを主人公キャラクター（ユーザ）に付与すること等が「ゲーム上の効果」の一例に相当する。

20

【0182】

また例えば、ゲームの状態を特定の状態にすること、又はユーザ位置を変化させること等が「ゲーム上の効果」の一例に相当する。「ゲームの状態を特定の状態にすること」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。また、「ユーザ位置を変化させる」とは、ユーザ位置を現在位置から強制的に別の位置に変更することである。

30

【0183】

「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。

【0184】

「ユーザにとって有利なゲーム処理」とは、ゲーム処理が実行されることによって、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。

【0185】

ゲームでは、例えば、ゲームパラメータを上げる（又は下げる）こと、所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。ユーザがゲームキャラクター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、ゲームキャラクター、ゲームカード、又はゲームアイテムの性能を示すゲームパラメータ（性能パラメータ）を高めることが「目標」に相当する。また、ユーザがゲームキャラクターとの親密度を高めることを目指すゲームの場合、ゲームキャラクターとの親密度を示すゲームパラメータ（親密度パラメータ）を高めることが「目標」に相当する。先述の野球ゲーム（育成パート）の例では、主人公キャラクターの能力パラメータ（基本能力パラメータ及び特殊能力パラメータ）を高めることが「目標」に相当する。

40

【0186】

例えば、ユーザにとって有利な効果を発生させる効果発生処理が「ユーザによって有利

50

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。

【0187】

ゲームパラメータを上げることが「目標」に相当する場合、ゲームパラメータを上げること、ゲームパラメータを上げるためのゲームオブジェクトを付与すること、ゲームパラメータが上がり易い（又は下がり難い）状態にすること（例えば、ゲームパラメータの上昇率を通常よりも高く設定すること、ゲームパラメータを上げるために満足されるべき条件を緩和すること、又は、ゲームパラメータを上げ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。先述の野球ゲームの例では、主人公キャラクタの経験点を増加させること、主人公キャラクタの体力パラメータを増加させること、主人公キャラクタのやる気パラメータを増加させること、又は、特殊能力を修得するためのコツを主人公キャラクタに付与すること等が「ユーザにとって有利な効果」の一例に相当する。

10

【0188】

その他、ゲームの難易度を下げることも「ユーザによって有利な効果」の一例に相当する。

【0189】

一方、「ユーザにとって不利なゲーム処理」とは、ゲーム処理が実行されることによって、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。

20

【0190】

例えば、ユーザにとって不利な効果を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。

【0191】

ゲームパラメータを上げることが「目標」に相当する場合、ゲームパラメータを下げることで、ゲームパラメータが上がり難い（又は下がり易い）状態にすること（例えば、ゲームパラメータの上昇率を通常よりも低く設定すること、ゲームパラメータを上げ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。先述の野球ゲームの例では、主人公キャラクタの体力パラメータを減少させること、又は、主人公キャラクタのやる気パラメータを減少させること等が「ユーザにとって不利な効果」の一例に相当する。

30

【0192】

その他、ゲームの難易度を上げることも「ユーザによって不利な効果」の一例に相当する。

【0193】

[3-2-7]「処理情報」とは、ゲーム処理の実行のために使用される情報である。例えば、「処理情報」とは、実行すべきゲーム処理の内容を示す情報である。「処理情報」とは、ゲーム処理の実行の有無を示す情報であってもよい。すなわち、ゲーム処理を実行しないことを示す処理情報が関連付けられた選択肢又は位置が存在してもよい。「処理情報」は、ゲーム処理を実行する確率を示す情報であってもよい。すなわち、当該確率に基づいて、ゲーム処理を実行するか否かが決定されてもよい。ゲーム処理を実行する確率は選択肢又は位置ごとに異なってもよい。

40

【0194】

ゲーム処理が効果発生処理を含む場合、「処理情報」は、ゲーム上の効果に関する効果情報を含む。「効果情報」は、効果の発生のために使用される情報である。

【0195】

50

例えば、「効果情報」は、発生させるべき効果の内容を示す情報である。「発生させるべき効果の内容を示す情報」とは、例えば、発生させるべき効果の種類及び程度を示す情報である。なお、「発生させるべき効果の内容を示す情報」とは、発生させるべき効果の種類及び程度的一方を示す情報であってもよい。

【0196】

また例えば、「効果情報」は、効果の発生の有無を示す情報であってもよい。すなわち、効果を発生させないことを示す効果情報が関連付けられた位置が存在してもよい。または、「効果情報」は、効果の発生確率を示す情報であってもよい。すなわち、当該確率に基づいて、効果を発生させるか否かが決定されてもよい。効果の発生確率は選択肢又は位置ごとに異なってもよい。

10

【0197】

「第1種の処理情報」とは、選択肢に関連付けられる処理情報である。一方、「第2種の処理情報」とは、位置に関連付けられる処理情報である。「第1種の処理情報」と「第2種の処理情報」とは、同じ種類のゲーム処理に関する処理情報であってもよいし、異なる種類のゲーム処理に関する処理情報であってもよい。

【0198】

例えば、「第1種の処理情報」と「第2種の処理情報」とは、ともに、ゲームパラメータを上げる処理に関する処理情報としてもよいし、「第1種の処理情報」と「第2種の処理情報」との一方を、ゲームパラメータを上げる処理に関する処理情報とし、他方を、ゲームアイテムを付与する処理に関する処理情報としてもよい。

20

【0199】

なお、「第1種の処理情報」と「第2種の処理情報」とが同じ種類のゲーム処理に関する処理情報である場合であっても、ゲーム処理の内容は「第1種の処理情報」と「第2種の処理情報」とでは異なる。例えば、「第1種の処理情報」と「第2種の処理情報」とが、ともに、ゲームパラメータを上げる処理に関する処理情報である場合であっても、対象となるゲームパラメータ又は上昇の程度等は「第1種の処理情報」と「第2種の処理情報」とでは異なる。例えば、「第1種の処理情報」は第1ゲームパラメータを上げる処理に関する処理情報であり、「第2種の処理情報」は第2ゲームパラメータを上げる処理に関する処理情報である。または例えば、「第1種の処理情報」はゲームパラメータを第1の量上げる処理に関する処理情報であり、「第2種の処理情報」はゲームパラメータを第2

30

【0200】

先述の野球ゲームでは、練習コマンド画像G400のパーツP411～P416の各々に対応する練習項目に関連付けられた効果情報(図17参照)が「第1種の処理情報」の一例に相当する。また、練習コマンド画像G400の円盤P460の各マスP461に関連付けられた効果情報(図18, 19参照)が「第2種の処理情報」の一例に相当する。

【0201】

[3-2-8] 先述の野球ゲームの例では、受付部110は、練習コマンド画像G400のパーツP411～P416のうちから選択を受け付ける。また、移動部120は、練習コマンド画像G400の円盤P460のマスP461-1～P461-12のうちでユーザ位置をゲーム操作に基づいて移動させる。例えば、移動部120は、パーツP411～P416のうちから選択されたパーツに対応する練習項目のレベルに基づいて、ユーザ位置を移動させる。具体的には、移動部120は、現在のユーザ位置であるマスP461から上記レベルに相当するマス数だけ移動したマスP461を移動先として決定し、ユーザ位置を現在位置から当該移動先に移動させる。

40

【0202】

[3-3. 実行部] 実行部140は、複数の位置のうちの第1位置へのユーザ位置の移動に応じて、第1位置に関連付けられた処理情報(第2種の処理情報)に基づき、ゲーム処理を実行する。なお、実行部140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第1種の処理情報と、第1位置に関連付けられた第2種の処理情報とに基づ

50

いて、ゲーム処理を実行してもよい。

【0203】

〔3-3-1〕「第1位置」とは、複数の位置のうちのいずれかの位置であって、処理情報が関連付けられた位置である。「第1位置」とは、現在のユーザ位置から移動可能な位置である。例えば、複数の位置が移動経路上に設定されており、移動経路を所定方向のみに移動可能である場合、「第1位置」は現在のユーザ位置から所定方向にある位置である。また、「第1位置へのユーザ位置の移動」とは、ユーザ位置が第1位置に止まった状態になることである。

【0204】

〔3-3-2〕「第1位置へのユーザ位置の移動に応じて、ゲーム処理を実行する」とは、第1位置へのユーザ位置の移動をトリガとして、ゲーム処理を実行することである。

10

【0205】

例えば、実行部140は、ユーザ位置が第1位置へと移動した場合に、ゲーム処理を実行する。実行部140は、ユーザ位置が第1位置へと移動した後、直ちに、ゲーム処理を実行してもよいし、ユーザ位置が第1位置へと移動した後、所定の実行条件が満足されるのを待って、ゲーム処理を実行してもよい。

【0206】

また例えば、実行部140は、ユーザ位置が第1位置へと移動することが確定した場合（ユーザ位置の移動先として第1位置が決定された場合）に、ゲーム処理を実行してもよい。すなわち、実行部140は、ユーザ位置が第1位置に移動することが確定した後、実際にユーザ位置が第1位置への移動を開始する前に、ゲーム処理を実行してもよい。または、実行部140は、ユーザ位置が第1位置へと移動することが確定した後、ユーザ位置が第1位置に向かって移動している最中に、ゲーム処理を実行してもよい。

20

【0207】

〔3-3-3〕「第1位置に関連付けられた処理情報に基づき、ゲーム処理を実行する」とは、第1位置に関連付けられた処理情報に基づくゲーム処理を実行することである。例えば、「第1位置に関連付けられた処理情報に基づき、ゲーム処理を実行する」とは、第1位置に関連付けられた処理情報の示す内容のゲーム処理を実行することである。

【0208】

なお、第1位置に関連付けられた処理情報がゲーム処理の実行の有無又は実行確率を示す場合、「第1位置に関連付けられた処理情報に基づき、ゲーム処理を実行する」とは、第1位置に関連付けられた処理情報に基づいて、ゲーム処理を実行するか否かを決定し、ゲーム処理を実行すると決定した場合に、ゲーム処理を実行することであってもよい。

30

【0209】

例えば、第1位置に関連付けられた処理情報が効果情報を含む場合、実行部140は、第1位置に関連付けられた効果情報に基づき、ゲーム処理を実行する。「第1位置に関連付けられた処理情報に基づき、ゲーム処理を実行する」とは、第1位置に関連付けられた効果情報に基づき、効果発生処理を実行することである。

【0210】

「第1位置に関連付けられた効果情報に基づき、効果発生処理を実行する」とは、第1位置に関連付けられた効果情報に基づく効果をゲームにおいて発生させることである。例えば、「第1位置に関連付けられた効果情報に基づき、効果発生処理を実行する」とは、第1位置に関連付けられた効果情報の示す効果を発生させることである。すなわち、「第1位置に関連付けられた効果情報に基づき、効果発生処理を実行する」とは、第1位置に関連付けられた効果情報の示す種類又は/及び程度の効果を発生させることである。

40

【0211】

なお、第1位置に関連付けられた効果情報が効果の発生の有無又は発生確率を示す場合、「第1位置に関連付けられた効果情報に基づき、効果発生処理を実行する」とは、第1位置に関連付けられた効果情報に基づいて、効果発生処理を実行するか否かを決定し、効果発生処理を実行すると決定した場合に、効果発生処理を実行することであってもよい。

50

【 0 2 1 2 】

【 3 - 3 - 4 】 「 選択された選択肢に関連付けられた第 1 種の処理情報と、第 1 位置に関連付けられた第 2 種の処理情報とに基づいて、ゲーム処理を実行する 」 とは、例えば、選択された選択肢に関連付けられた第 1 種の処理情報に基づいてゲーム処理（第 1 ゲーム処理）を実行し、第 1 位置に関連付けられた第 2 種の処理情報に基づいてゲーム処理（第 2 ゲーム処理）を実行することである。

【 0 2 1 3 】

この場合、第 1 ゲーム処理と第 2 ゲーム処理とは並行して実行されてもよいし、一方が実行された後で他方が実行されてもよい。

【 0 2 1 4 】

またこの場合、第 1 ゲーム処理は、ユーザ位置の移動先が決定される前の時点で実行されてもよい。すなわち、第 1 ゲーム処理を実行し、その後、ユーザ位置の移動先を決定し、移動先（第 1 位置）へのユーザ位置の移動に応じて、第 2 ゲーム処理を実行してもよい。

【 0 2 1 5 】

またこの場合、第 1 ゲーム処理の結果と第 2 ゲーム処理の結果とを区別して表示部に表示してもよいし、一つにまとめて表示してもよい。例えば、第 1 ゲーム処理の結果が「ゲームポイント X の 1 0 ポイント上昇」であり、第 2 ゲーム処理の結果が「ゲームポイント X の 2 0 ポイント上昇」である場合、ゲームポイント X が 1 0 ポイント上昇したことを表示部に表示した後、さらに、ゲームポイント X が 2 0 ポイント上昇したことを表示部 1 5 に表示してもよい。なお、表示順序を逆にしてもよい。または、ゲームポイント X が 1 0 ポイント上昇したことと、ゲームポイント X が 2 0 ポイント上昇したことを別の表示領域に同時に表示してもよい。あるいは、第 1 ゲーム処理の結果と第 2 ゲーム処理の結果とを一つにまとめて、ゲームポイント X が 3 0 ポイント上昇したことを表示部 1 5 に表示してもよい。

【 0 2 1 6 】

【 3 - 3 - 5 】 先述の野球ゲームの例では、例えば、図 5 ~ 8 に示す状態で練習コマンド画像 G 4 0 0 のパーツ P 4 1 3 が選択され、ユーザ位置がマス P 4 6 1 - 4（第 1 位置の一例）に移動した場合に、実行部 1 4 0 は、マス P 4 6 1 - 4 に関連付けられた効果情報に基づく効果の発生処理を実行する。例えば図 7 に示す状態であれば、実行部 1 4 0 は、技術ポイントを 5 ポイント増加させる処理（第 2 ゲーム処理の一例）を実行する（図 1 0 参照）。さらに、実行部 1 4 0 は、パーツ P 4 1 3 に関連付けられた練習項目に対応する効果の発生処理を実行する。例えば、実行部 1 4 0 は、筋力ポイントを 4 ポイント増加させ、敏捷ポイントを 1 2 ポイント増加させ、体力パラメータを 2 5 ポイント下げる処理（第 1 ゲーム処理の一例）を実行する（図 1 0 参照）。

【 0 2 1 7 】

【 3 - 4 . 第 1 変更部 】 第 1 変更部 1 5 0 は、位置（例えば第 1 位置等）に関連付けられた処理情報に基づくゲーム処理の実行に応じて、当該位置に関連付けられる処理情報（第 2 種の処理情報）を変更する。

【 0 2 1 8 】

「 位置に関連付けられる処理情報を変更する 」 とは、位置に関連付ける処理情報を新たに決定し、当該処理情報を当該位置に関連付けることによって、当該位置に関連付けられる処理情報を当該新たに決定された処理情報に変更することである。

【 0 2 1 9 】

「 位置に関連付けられた処理情報に基づくゲーム処理の実行に応じて、当該位置に関連付けられる処理情報を変更する 」 とは、位置に関連付けられた処理情報に基づくゲーム処理の実行をトリガとして、当該位置に関連付けられる処理情報を変更する。

【 0 2 2 0 】

例えば、第 1 変更部 1 5 0 は、位置に関連付けられた処理情報に基づいてゲーム処理が実行された場合に、当該位置に関連付けられる処理情報の変更を実行する。第 1 変更部 1

10

20

30

40

50

50は、位置に関連付けられた処理情報に基づいてゲーム処理が実行された後、直ちに、変更を実行してもよいし、第1位置に関連付けられた処理情報に基づいてゲーム処理が実行された後、所定の変更条件が満足されるのを待って、変更を実行してもよい。

【0221】

先述の野球ゲームの例では、例えば、マスP461-4（第1位置の一例）に関連付けられた効果情報に基づく効果が発生した場合に、第1変更部150は、マスP461-4に関連付けられる効果情報をリセットする。例えば、第1変更部150は、マスP461-4に関連付ける新たな効果種類として、複数の効果種類（図17）のうちからいずれかを確率情報に基づいて選出し、選出した効果種類をマスP461-4に関連付ける。また、この際、第1変更部150はマスP461-4に関連付ける効果レベルを「1」に初期化する。

10

【0222】

図12に示した例では、マスP461-4に関連付けられる新たな効果種類として「敏捷ポイントの増加」が選出され、「敏捷ポイントの増加」及び「レベル1」が新たな効果情報としてマスP461-4に関連付けられている。その結果、マスP461-4に関連付けられる効果情報が「技術ポイントの増加」及び「レベル1」から「敏捷ポイントの増加」及び「レベル1」に変更されている（図7，12参照）。

【0223】

[3-5.第2変更部]第2変更部160は、第1位置への移動前のユーザ位置から第1位置までの通過経路上にある第2位置に関連付けられる処理情報（第2種の処理情報）を変更する。

20

【0224】

[3-5-1]「移動前のユーザ位置から第1位置までの通過経路上にある第2位置」とは、移動前のユーザ位置と第1位置との間にある位置であって、移動前のユーザ位置及び第1位置以外の位置である。言い換えれば、「第2位置」とは、移動前のユーザ位置から第1位置まで移動する間にユーザ位置が通過する位置である。

【0225】

なお、移動前のユーザ位置と第1位置との間に複数の位置が存在している場合、それら複数の位置のすべてが「第2位置」に相当してもよいし、それら複数の位置のうちの一部のみが「第2位置」に相当してもよい。すなわち、移動前のユーザ位置と第1位置との間に複数の位置が存在している場合、それら複数の位置のすべてについて、処理情報の変更を行ってもよいし、それら複数の位置の一部の位置のみについて、処理情報の変更を行ってもよい。

30

【0226】

[3-5-2]「第2位置に関連付けられる処理情報を変更する」とは、第1位置へのユーザ位置の移動に応じて、第2位置に関連付けられる処理情報を変更することである。言い換えれば、「第1位置へのユーザ位置の移動に応じて、第2位置に関連付けられる処理情報を変更する」とは、第1位置へのユーザ位置の移動をトリガとして、第2位置に関連付けられる処理情報を変更することである。

【0227】

例えば、第2変更部160は、ユーザ位置が第1位置へと移動した場合に、第2位置に関連付けられる処理情報の変更を実行する。第2変更部160は、ユーザ位置が第1位置へと移動した後、直ちに、変更を実行してもよいし、ユーザ位置が第1位置へと移動した後、所定の実行条件が満足されるのを待って、変更を実行してもよい。

40

【0228】

また例えば、第2変更部160は、ユーザ位置が第1位置へと移動した後、ユーザ位置が第1位置へと移動することが確定した場合に、第2位置に関連付けられる処理情報の変更を実行してもよい。すなわち、第2変更部160は、ユーザ位置が第1位置へと移動することが確定した後、実際にユーザ位置が第1位置への移動を開始する前に、変更を実行してもよい。または、第2変更部160は、ユーザ位置が第1位置へと移動することが確

50

定した後、ユーザ位置が第1位置に向かって移動している最中に、変更を実行してもよい。例えば、第2変更部160は、ユーザ位置が第2位置を通過する直前、通過した直後、又は通過している最中に、変更を実行してもよい。

【0229】

なお、第2変更部160による変更（第2位置に関連付けられる処理情報の変更）と、実行部140によるゲーム処理の実行（第1位置に関連付けられた処理情報に基づくゲーム処理の実行）とは、同じタイミングで実行されてもよいし、異なるタイミングで実行されてもよい。

【0230】

[3-5-3]「第2位置に関連付けられる処理情報を変更する」とは、例えば、第2位置に関連付けられる処理情報を、現在関連付けられている処理情報の示すゲーム処理とは異なるゲーム処理を示す処理情報に変更することである。

10

【0231】

「第2位置に関連付けられる処理情報を変更する」とは、第2位置に処理情報が関連付けられていない状態から、第2位置に処理情報が関連付けられた状態へと変更することであってもよい。または、「第2位置に関連付けられる処理情報を変更する」とは、第2位置に処理情報が関連付けられている状態から、第2位置に処理情報が関連付けられていない状態へと変更することであってもよい。

【0232】

また、第2位置に関連付けられる処理情報がゲーム処理の実行の有無又は実行確率を示す場合、「第2位置に関連付けられる処理情報を変更する」とは、ゲーム処理の実行の有無又は実行確率を変えることであってもよい。

20

【0233】

第2位置に関連付けられる処理情報が効果情報を含む場合、「第2位置に関連付けられる処理情報を変更する」とは、第2位置に関連付けられる効果情報を変更することであってもよい。「第2位置に関連付けられる効果情報を変更する」とは、第2位置に関連付けられる効果情報を、現在関連付けられている効果情報の示す効果とは異なる効果を示す効果情報に変更することである。

【0234】

例えば、「第2位置に関連付けられる効果情報を変更する」とは、第2位置に関連付けられる効果情報を、効果が増大するように変更することである。なお、「第2位置に関連付けられる効果情報を、効果が増大するように変更する」とは、例えば、第2位置に関連付けられる効果情報を、第2位置に現在関連付けられている効果情報が示す種類と同じ種類の効果であって、かつ、第2位置に現在関連付けられている効果情報が示す程度よりも大きい程度の効果を示す効果情報に変更することである。

30

【0235】

または、「第2位置に関連付けられる効果情報を変更する」とは、第2位置に関連付けられる効果情報を、効果が減少するように変更することであってもよい。なお、「第2位置に関連付けられる効果情報を、効果が減少するように変更する」とは、例えば、第2位置に関連付けられる効果情報を、第2位置に現在関連付けられている効果情報が示す種類と同じ種類の効果であって、かつ、第2位置に現在関連付けられている効果情報が示す程度よりも小さい程度の効果を示す効果情報に変更することである。

40

【0236】

なお、「第2位置に関連付けられる効果情報を変更する」とは、第2位置に効果情報が関連付けられていない状態から、第2位置に効果情報が関連付けられた状態へと変更することであってもよい。または、「第2位置に関連付けられる効果情報を変更する」とは、第2位置に効果情報が関連付けられている状態から、第2位置に効果情報が関連付けられていない状態へと変更することであってもよい。

【0237】

例えば、第2変更部160は、第2位置に関連付けられる処理情報を、第2位置に現在

50

関連付けられている処理情報よりもユーザにとって有利なゲーム処理に関する処理情報に変更する。すなわち、第2変更部160は、第2位置に関連付けられる処理情報を、現在関連付けられている処理情報の示すゲーム処理よりもユーザにとって有利なゲーム処理を示す処理情報に変更する。

【0238】

第2位置に関連付けられる処理情報が効果情報を含む場合、第2変更部160は、第2位置に関連付けられる効果情報を、現在関連付けられている効果情報よりもユーザによって有利な効果情報に変更する。例えば、ユーザにとって有利な効果に関する効果情報が第2位置に関連付けられている場合に、第2変更部160は、第2位置に関連付けられる効果情報を、効果が増大するように変更する。また例えば、ユーザにとって不利な効果に関する効果情報が第2位置に関連付けられている場合に、第2変更部160は、第2位置に関連付けられる効果情報を、効果が減少するように変更してもよい。また例えば、第2変更部160は、第2位置に関連付けられる効果情報を、現在関連付けられている効果情報の示す種類よりもユーザにとって有利な種類の効果を示す効果情報に変更してもよい。

10

【0239】

また例えば、第2変更部160は、第2位置に関連付けられる処理情報を、現在関連付けられている処理情報の示すゲーム処理よりもユーザにとって不利なゲーム処理を示す処理情報に変更してもよい。

【0240】

第2位置に関連付けられる処理情報が効果情報を含む場合、第2変更部160は、第2位置に関連付けられる効果情報を、現在関連付けられている効果情報よりもユーザによって不利な効果情報に変更してもよい。例えば、ユーザにとって不利な効果に関する効果情報が第2位置に関連付けられている場合に、第2変更部160は、第2位置に関連付けられる効果情報を、効果が増大するように変更してもよい。また例えば、ユーザにとって有利な効果に関する効果情報が第2位置に関連付けられている場合に、第2変更部160は、第2位置に関連付けられる効果情報を、効果が減少するように変更してもよい。また例えば、第2変更部160は、第2位置に関連付けられる効果情報を、現在関連付けられている効果情報の示す種類よりもユーザにとって不利な種類の効果を示す効果情報に変更してもよい。

20

【0241】

[3-5-4] 第2変更部160は、第2位置に関連付けられる処理情報を、ユーザ位置が第2位置を通過した回数に対応する処理情報に変更する。

30

【0242】

例えば、第2変更部160は、ユーザ位置が位置を通過するごとに、所定の変更規則に従って、当該位置に関連付けられる処理情報を変更する。

【0243】

処理情報が効果情報を含む場合、第2変更部160は、ユーザ位置が位置を通過するごとに、効果が増大するように、当該位置に関連付けられる効果情報を変更する。例えば、第2変更部160は、ユーザ位置が位置を通過するごとに、効果の程度が大きくなるように（例えば効果の程度が一段階上がるように）、当該位置に関連付けられる効果情報を変更する。なお、第2変更部160は、ユーザ位置が位置を通過するごとに、効果が減少するように、当該位置に関連付けられる効果情報を変更してもよい。

40

【0244】

または、第2変更部160は、ユーザ位置が位置を通過した通過回数をカウントし、当該通過回数に対応する処理情報を特定し、当該処理情報を当該位置に関連付けるようにしてもよい。

【0245】

処理情報が効果情報を含む場合、第2変更部160は、ユーザ位置が位置を通過した通過回数をカウントし、当該通過回数に対応する効果の内容（程度又は種類）を特定し、当該内容を示す効果情報を当該位置に関連付けてもよい。

50

【 0 2 4 6 】

なお、位置の通過回数が上限回数を超えた場合には、それ以上、当該位置に関連付けられた処理情報が変更されないようにしてもよい。

【 0 2 4 7 】

[3 - 5 - 5] 先述の野球ゲームの例では、第 2 変更部 1 6 0 は、ユーザ位置がマス P 4 6 1 を通過するごとに当該マス P 4 6 1 に関連付けられている効果レベルを 1 段階上げる。なお、マス P 4 6 1 に関連付けられる効果レベルの上限は「 3 」であるため、効果レベル「 3 」が関連付けられたマス P 4 6 1 をユーザ位置が通過したとしても、第 2 変更部 1 6 0 は、当該マスに関連付けられた効果レベルを上げない。

【 0 2 4 8 】

例えば図 5 ~ 1 2 で説明した例のように、ユーザ位置がマス P 4 6 1 - 1 からマス P 4 6 1 - 4 (第 1 位置の一例) まで移動した場合に、第 2 変更部 1 6 0 は、ユーザ位置が通過したマス P 4 6 1 - 2 , P 4 6 1 - 3 (第 2 位置の一例) に関連付けられた効果レベルを 1 段階上げる。すなわち、図 1 2 に示した例のように、第 2 変更部 1 6 0 は、マス P 4 6 1 - 2 に関連付けられた効果種類 (筋力ポイントの増加) を変えずに、効果レベルを「 1 」から「 2 」へと 1 段階上げ、マス P 4 6 1 - 3 に関連付けられた効果種類 (筋力ポイントの増加) を変えずに、効果レベルを「 1 」から「 2 」へと 1 段階上げる。

【 0 2 4 9 】

なお、この場合、第 2 変更部 1 6 0 によってマス P 4 6 1 - 2 , P 4 6 1 - 3 (第 2 位置の一例) に関連付けられる効果情報 (処理情報の一例) が変更された後におけるマス P 4 6 1 - 2 又は P 4 6 1 - 3 へのユーザ位置の移動に応じて、実行部 1 4 0 は、マス P 4 6 1 - 2 又は P 4 6 1 - 3 に関連付けられた、第 2 変更部 1 6 0 による変更後の効果情報に基づき、効果発生処理 (ゲーム処理の一例) を実行する。

【 0 2 5 0 】

すなわち、第 2 変更部 1 6 0 によってマス P 4 6 1 - 2 に関連付けられた効果レベルが「 2 」に変更された後でユーザ位置がマス P 4 6 1 - 2 に止まった場合には、実行部 1 4 0 は、マス P 4 6 1 - 2 に関連付けられた「筋力ポイントの増加」及び「レベル 2 」との効果情報に基づいて効果を発生させる。また、第 2 変更部 1 6 0 によってマス P 4 6 1 - 3 に関連付けられた効果レベルが「 2 」に変更された後でユーザ位置がマス P 4 6 1 - 3 に止まった場合には、実行部 1 4 0 は、マス P 4 6 1 - 3 に関連付けられた「体力パラメータの減少」及び「レベル 2 」との効果情報に基づいて効果を発生させる。

【 0 2 5 1 】

[3 - 6 . 判定部及び実行部] 判定部 1 3 0 は、ゲームにおいて所定条件が満足されたか否かを判定する。

【 0 2 5 2 】

実行部 1 4 0 は、所定条件が満足された場合に、第 1 位置へのユーザ位置の移動に応じて、第 1 位置に関連付けられた処理情報 (第 2 種の処理情報) と、第 1 位置への移動前のユーザ位置から第 1 位置までの通過経路上にある位置に関連付けられた処理情報 (第 2 種の処理情報) とに基づき、ゲーム処理を実行する。

【 0 2 5 3 】

また、実行部 1 4 0 は、所定条件が満足された場合において、上記通過経路上にある位置に、ユーザにとって不利なゲーム処理に関する処理情報が関連付けられている場合に、当該処理情報に基づくゲーム処理の実行を制限するようにしてもよい。例えば、実行部 1 4 0 は、所定条件が満足された場合において、上記通過経路上にある位置に、ユーザにとって不利なゲーム処理に関する処理情報が関連付けられている場合に、当該処理情報の代わりに、ユーザにとって有利なゲーム処理に関する処理情報に基づいて、ゲーム処理を実行するようにしてもよい。

【 0 2 5 4 】

また、実行部 1 4 0 は、所定条件が満足された場合において、ユーザにとって不利な効果に関する処理情報が第 1 位置に関連付けられている場合に、当該処理情報に基づくゲー

10

20

30

40

50

ム処理の実行を制限するようにしてもよい。例えば、実行部 140 は、所定条件が満足された場合において、ユーザにとって不利な効果に関する処理情報が第 1 位置に関連付けられている場合に、当該処理情報の代わりに、ユーザにとって有利なゲーム処理に関する処理情報に基づいて、ゲーム処理を実行するようにしてもよい。

【0255】

〔3-6-1〕「所定条件」とは、通過経路上にある位置に関連付けられた処理情報に基づいてゲーム処理を実行するために満足されるべき条件である。「所定条件」としては、ゲームの内容に合わせて各種条件が設定されることができる。例えば、複数の選択肢のうちから特別の状態にある選択肢が選択されることが「所定条件」の一例に相当する。または、ユーザ位置の移動先（第 1 位置）が特別の位置であることが「所定条件」の一例に相当する。先述の野球ゲームの例では、スペシャルタッグボーナスイベントの発生条件が「所定条件」の一例に相当する。

10

【0256】

〔3-6-2〕「通過経路上にある位置」とは、通過経路上にあるすべての位置であってもよいし、通過経路上にある位置のうちの一部であってもよい。

【0257】

〔3-6-2-1〕例えば、通過経路上に位置 A、B が存在している場合、位置 A、B の各々に関連付けられた処理情報に基づいてゲーム処理を実行してもよい。この場合、位置 A、B に関連付けられた処理情報は第 1 変更部 150 によって変更されることになる。すなわち、新たに選出された処理情報が位置 A、B に関連付けられることになる。

20

【0258】

位置 A、B の各々に関連付けられた処理情報に基づいてゲーム処理を実行する場合、位置 A に関連付けられた処理情報に基づくゲーム処理と、位置 B に関連付けられた処理情報に基づくゲーム処理とは並行して実行されてもよいし、一方が実行された後で他方が実行されてもよい。

【0259】

また、位置 A、B の各々に関連付けられた処理情報に基づいてゲーム処理を実行する場合、位置 A に関連付けられた処理情報に基づくゲーム処理の結果と、位置 B に関連付けられた処理情報に基づくゲーム処理の結果とを区別して表示部 15 に表示してもよいし、これらの結果を一つにまとめて表示部 15 に表示してもよい。

30

【0260】

例えば、位置 A に関連付けられた処理情報に基づくゲーム処理の結果が「ゲームポイント X の 5 ポイント増加」であり、位置 B に関連付けられた処理情報に基づくゲーム処理の結果が「ゲームポイント X の 10 ポイント増加」である場合、ゲームポイント X が 5 ポイント増加されたことを表示部 15 に表示した後、さらに、ゲームポイント X が 10 ポイント増加されたことを表示部 15 に表示してもよい（表示順序を逆にしてもよい）。または、ゲームポイント X が 5 ポイント増加されたことと、ゲームポイント X が 10 ポイント増加されたこととを別の表示領域に同時に表示してもよい。あるいは、これらの結果を一つにまとめて、ゲームポイント X が 15 ポイント増加されたことを表示部 15 に表示してもよい。

40

【0261】

〔3-6-2-2〕また例えば、通過経路上に位置 A、B が存在している場合に、位置 A に関連付けられた処理情報のみに基づいてゲーム処理を実行してもよい。この場合、位置 A に関連付けられた処理情報は第 1 変更部 150 によって変更され、位置 B に関連付けられた処理情報は第 2 変更部 160 によって変更されることになる。すなわち、新たに選出された処理情報が位置 A に関連付けられ、位置 B に関連付けられた処理情報はユーザにとってより有利な処理情報に更新される（例えば効果が増大するように更新される）ことになる。

【0262】

〔3-6-3〕「第 1 位置に関連付けられた処理情報と、通過経路上にある位置に関連

50

付けられた処理情報とに基づき、ゲーム処理を実行する」とは、第1位置に関連付けられた処理情報に基づくゲーム処理と、通過経路上にある位置に関連付けられた処理情報に基づくゲーム処理とを並行して実行することであってもよいし、一方を実行した後で他方を実行することであってもよい。

【0263】

この場合、第1位置に関連付けられた処理情報に基づくゲーム処理の結果と、通過経路上にある位置に関連付けられた処理情報に基づくゲーム処理の結果とを区別して表示部15に表示してもよいし、これらの結果を一つにまとめて表示部15に表示してもよい。

【0264】

例えば、第1位置に関連付けられた処理情報に基づくゲーム処理の結果が「ゲームポイントXの20ポイント増加」であり、通過経路上にある位置に関連付けられた処理情報に基づくゲーム処理の結果が「ゲームポイントXの15ポイント増加」である場合、ゲームポイントXが20ポイント増加されたことを表示部15に表示した後、さらに、ゲームポイントXが15ポイント増加されたことを表示部15に表示してもよい（表示順序を逆にしてもよい）。または、ゲームポイントXが20ポイント増加されたことと、ゲームポイントXが15ポイント増加されたこととを別の表示位置に同時に表示してもよい。あるいは、これらの結果を一つにまとめて、ゲームポイントXが35ポイント増加されたことを表示部15に表示してもよい。

10

【0265】

【3-6-4】「ユーザにとって不利なゲーム処理に関する処理情報」とは、ユーザにとって不利なゲーム処理を実行すべきことを示す情報である。

20

【0266】

【3-6-5】「処理情報に基づくゲーム処理の実行を制限する」とは、例えば、処理情報に基づくゲーム処理を実行しないことである。または、処理情報によって示されるままにゲーム処理を実行しないことであってもよい。ユーザにとって不利の程度を低減してゲーム処理を実行することであってもよい。

【0267】

なお、処理情報がユーザによって不利な効果に関する効果情報を含む場合に、当該効果情報によって示される効果をそのまま発生させるのではなく、効果の程度を下げて効果を発生させることが「ユーザにとって不利の程度を低減してゲーム処理を実行する」ことの一例に相当する。例えば、ゲームパラメータXをN1ポイント下げる効果に関する効果情報が処理情報に含まれる場合に、ゲームパラメータXをN1ポイント下げる効果をそのまま発生させるのではなく、ゲームパラメータXをN1ポイントよりも少ないN2ポイント下げる効果を発生させることが「ユーザにとって不利の程度を低減してゲーム処理を実行する」ことの一例に相当する。

30

【0268】

【3-6-6】「ユーザにとって有利なゲーム処理に関する処理情報」とは、ユーザにとって有利なゲーム処理を実行すべきことを示す情報である。

【0269】

「ユーザにとって不利な効果に関する処理情報の代わりに、ユーザにとって有利なゲーム処理に関する処理情報に基づいて、ゲーム処理を実行する」場合の「ユーザにとって有利なゲーム処理に関する処理情報」とは、「ユーザにとって不利なゲーム処理に関する処理情報」に関連するものであってもよいし、「ユーザにとって不利なゲーム処理に関する処理情報」に関連しないものであってもよい。

40

【0270】

例えば、「ユーザにとって不利なゲーム処理に関する処理情報」がゲームパラメータXを下げることを示す場合、ゲームパラメータXを上げることを示す処理情報を「ユーザにとって有利なゲーム処理に関する処理情報」として設定してもよい。このように、「ユーザにとって不利なゲーム処理に関する処理情報」の代わりに、当該「ユーザにとって不利なゲーム処理に関する処理情報」に関連する「ユーザにとって有利なゲーム処理に関する

50

処理情報」を設定してもよい。

【0271】

また例えば、「ユーザにとって不利なゲーム処理に関する処理情報」がゲームパラメータXを下げることを示す場合、ゲームパラメータXとは別のゲームパラメータYを上げることを示す処理情報、又はゲームアイテムをユーザに付与することを示す処理情報を「ユーザにとって有利なゲーム処理に関する処理情報」として設定してもよい。このように、「ユーザにとって不利なゲーム処理に関する処理情報」の代わりに、当該「ユーザにとって不利なゲーム処理に関する処理情報」と関連しない「ユーザにとって不利なゲーム処理に関する処理情報」を設定してもよい。

【0272】

〔3-6-7〕「ユーザにとって不利なゲーム処理に関する処理情報の代わりに、ユーザにとって有利なゲーム処理に関する処理情報に基づいて、ゲーム処理を実行する」とは、ユーザにとって不利なゲーム処理に関する処理情報に基づくゲーム処理（ユーザにとって不利なゲーム処理）を実行せずに、その代わりに、ユーザにとって有利なゲーム処理に関する処理情報に基づくゲーム処理（ユーザにとって有利なゲーム処理）を実行することである。

【0273】

〔3-6-8〕先述の野球ゲームの例において、ユーザ位置がマスP461-1からマスP461-4へと移動し、かつ、スペシャルタッグボーナスイベントが発生した場合、実行部140は下記のような動作を行う。

【0274】

通常の場合（スペシャルタッグボーナスイベントが発生していない場合）、実行部140は、マスP461-4に関連付けられた効果情報に基づく効果発生処理のみを実行するが、スペシャルタッグボーナスイベントが発生した場合には、実行部140は、マスP461-4に関連付けられた効果情報に基づく効果発生処理だけでなく、ユーザ位置が通過したマスP461-2、P461-3の各々に関連付けられた効果情報に基づく効果発生処理も実行する。

【0275】

また、通常の場合、ユーザにとって不利な効果情報がマスP461に関連付けられていれば、実行部140は、当該効果情報に基づき、ユーザにとって不利な効果の発生処理を実行するが、スペシャルタッグボーナスイベントが発生した場合には、実行部140は、マスP461に関連付けられた効果情報に基づく、ユーザにとって不利な効果の発生処理を実行せずに、その代わりに、ユーザにとって有利な効果情報に基づき、ユーザにとって有利な効果の発生処理を実行する。

【0276】

図7に示す例では、マスP461-2には「筋力ポイントの増加」及び「レベル1」という効果情報が関連付けられており、当該効果情報はユーザにとって有利な効果情報であるため、スペシャルタッグボーナスイベントが発生した場合には、実行部140は当該効果情報に基づく効果の発生処理を実行する。つまり、実行部140は筋力ポイントの増加処理を実行する。

【0277】

一方、マスP461-3には「体力パラメータの減少」及び「レベル1」という効果情報が関連付けられているが、当該効果情報はユーザにとって不利な効果情報であるため、スペシャルタッグボーナスイベントが発生した場合には、実行部140は当該効果情報に基づく効果の発生処理を実行せずに、その代わりに、ユーザにとって有利な効果の発生処理を実行する。例えば、実行部140は、全ての経験点の増加処理を実行する。または、実行部140は、マスP461-3に関連付けられている効果情報の示す効果とは逆の効果の発生処理を実行してもよい。つまり、実行部140は体力パラメータの増加（回復）処理を実行してもよい。

【0278】

また、マス P 4 6 1 - 4 には「技術ポイントの増加」及び「レベル 1」という効果情報が関連付けられており、当該効果情報はユーザにとって有利な効果情報であるため、実行部 1 4 0 は当該効果情報に基づく効果の発生処理を実行する。つまり、実行部 1 4 0 は技術ポイントの増加処理を実行する。なお、もし、「体力パラメータ（又はやる気パラメータ）の減少」というユーザにとって不利な効果情報がマス P 4 6 1 - 4 が関連付けられていれば、実行部 1 4 0 は当該効果情報に基づく効果の発生処理を実行せずに、その代わりに、ユーザにとって有利な効果の発生処理を実行する。

【 0 2 7 9 】

[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。図 2 2 A 及び図 2 2 B は、練習コマンド画像 G 4 0 0 が表示部 1 5 に表示されている状態において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 2 A , 2 2 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 が図 1 6 に示す機能ブロック（データ記憶部 1 0 0 を除く）として機能する。図 2 2 A 及び図 2 2 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 8 0 】

図 2 2 A に示すように、練習コマンド画像 G 4 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 0 0）。例えば、練習コマンド画像 G 4 0 0 のパーツ P 4 1 1 ~ P 4 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 8 1 】

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 0 0 : Y e s）、制御部 1 1 は、スペシャルタッグボーナスイベントの発生条件が満足されているか否かを判定する（S 1 0 2）。すなわち、制御部 1 1 は育成状況データ D 1 0 5（練習実行状況フィールド）に基づいて、実行対象として確定された練習項目に、当該練習項目が得意練習として設定されたイベントキャラクタが関連付けられているか否かを判定する。また、制御部 1 1 は育成状況データ D 1 0 5（評価フィールド）に基づいて、主人公キャラクタに対する当該イベントキャラクタの評価が所定の基準以上であるか否かを判定する。そして、実行対象として確定された練習項目に、当該練習項目が得意練習として設定されたイベントキャラクタが関連付けられており、かつ、主人公キャラクタに対する当該イベントキャラクタの評価が所定の基準以上である場合に、制御部 1 1 はスペシャルタッグボーナスイベントの発生条件が満足されていると判定する。

【 0 2 8 2 】

スペシャルタッグボーナスイベントの発生条件が満足されていないと判定された場合（S 1 0 2 : N o）、制御部 1 1 は育成状況データ D 1 0 5（練習実行状況フィールド）に基づいて、実行対象として確定された練習項目のレベルを取得する（S 1 0 4）。また、制御部 1 1 は練習効果データ D 1 0 1 に基づいて、実行対象として確定された練習項目に対応する効果情報を取得する（S 1 0 6）。

【 0 2 8 3 】

また、制御部 1 1 は、ステップ S 1 0 4 で取得されたレベルに基づいて、ユーザ位置の移動先マス进行を特定する（S 1 0 8）。例えば、制御部 1 1 はマスデータ D 1 0 3 に基づいて、現在のユーザ位置であるマス P 4 6 1（以下「現在マス」と呼ぶ。）を特定する。そして、制御部 1 1 は、ステップ S 1 0 4 で取得されたレベルに対応するマス数だけ現在マスから移動したマス P 4 6 1 を移動先マスとして特定する。例えば、ステップ S 1 0 4 で取得されたレベルが「2」である場合、制御部 1 1 は、現在マスから 2 つ先のマス P 4 6 1 を移動先マスとして特定する。

【 0 2 8 4 】

ステップ S 1 0 8 の実行後、制御部 1 1 は、現在マスから移動先マスまでの間にあるマス P 4 6 1（以下「通過マス」と呼ぶ。）の効果レベルを 1 段階上げる（S 1 1 0）。制

10

20

30

40

50

制御部 11 はマスデータ D 1 0 3 にアクセスし、通過マスの効果レベルを 1 段階上げる。ただし、通過マスの効果レベルがすでに「3」である場合、制御部 11 は当該通過マスの効果レベルを 1 段階上げない。

【0285】

また、制御部 11 はマスデータ D 1 0 3 に基づいて、移動先マスに関連付けられている効果情報を取得する (S 1 1 2)。すなわち、制御部 11 は、移動先マスに関連付けられている効果 ID 及び効果レベルに対応する効果情報を取得する。

【0286】

また、制御部 11 はユーザ位置を現在マスから移動先マスへ移動させる (S 1 1 4)。例えば、制御部 11 はマスデータ D 1 0 3 にアクセスし、現在マスのユーザ位置フラグを「0」に更新し、移動先マスのユーザ位置フラグを「1」に更新する。

10

【0287】

ステップ S 1 1 4 の実行後、制御部 11 は移動結果画像 G 5 0 0 (図 9 参照) を表示部 15 に表示する (S 1 1 6)。この場合、移動結果画像 G 5 0 0 はマスデータ D 1 0 3 に基づいて表示される。また、パーツ P 5 1 0 はステップ S 1 1 2 で取得された効果情報に基づいて表示される。

【0288】

また制御部 11 は、ステップ S 1 0 6, S 1 1 2 で取得された効果情報に基づいて、効果発生処理等を実行する (S 1 1 8)。すなわち、制御部 11 はステップ S 1 0 6 で取得された効果情報に基づいて、育成状況データ D 1 0 5 (経験点フィールド) に登録された筋力、敏捷、技術、変化球、及び精神ポイントのうちの少なくとも一つの値を増加する。また、制御部 11 はステップ S 1 1 2 で取得された効果情報に基づいて、育成状況データ D 1 0 5 (経験点、体力パラメータ、及びやる気パラメータフィールド) に登録された筋力ポイント、敏捷ポイント、技術ポイント、変化球ポイント、精神ポイント、体力パラメータ、又はやる気パラメータのいずれかの値を増加又は減少したり、育成状況データ D 1 0 5 (コツフィールド) にコツを追加登録したりする。

20

【0289】

以上の処理に加えて、制御部 11 は下記のような他の処理も実行する。例えば、制御部 11 は育成状況データ D 1 0 5 (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 11 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 5 (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 11 は育成状況データ D 1 0 5 (評価フィールド) にアクセスし、実行された練習項目に関連付けられていたゲームキャラクタの主人公キャラクタに対する評価を更新する。また、制御部 11 は育成状況データ D 1 0 5 (評価フィールド) にアクセスし、他のゲームキャラクタの主人公キャラクタに対する評価も更新する。

30

【0290】

ステップ S 1 1 8 の実行後、制御部 11 はステップ S 1 1 8 の実行結果に基づいて、練習結果画像 G 6 0 0 を表示部 15 に表示する (S 1 2 0)。

40

【0291】

また制御部 11 は、ステップ S 1 0 8 で特定された移動先マス (移動後の現在マス) に関連付ける効果情報をリセットする (S 1 2 2)。例えば、制御部 11 は、マス効果データ D 1 0 2 に登録されている複数の効果種類のうちからいずれかを確率情報に基づいて選出する。そして、制御部 11 はマスデータ D 1 0 3 にアクセスし、移動先マス (移動後の現在マス) の効果 ID 及び効果レベルとして、選出した効果種類の効果 ID 及びレベル 1 を登録する。

【0292】

ステップ S 1 2 2 の実行後、制御部 11 はメインコマンド画像 G 3 0 0 を表示部 15 に表示する (S 1 2 4)。メインコマンド画像 G 3 0 0 は育成状況データ D 1 0 5 に基づい

50

て表示される。

【0293】

一方、ステップS102において、スペシャルタッグボーナスイベントの発生条件が満足されていると判定された場合（S102：Yes）、図22Bに示すように、制御部11は育成状況データD105（練習実行状況フィールド）に基づいて、実行対象として確定された練習項目のレベルを取得する（S126）。また制御部11は練習効果データD101に基づいて、実行対象として確定された練習項目に対応する効果情報を取得する（S128）。また、制御部11はステップS126で取得されたレベルに基づいて、ユーザ位置の移動先マス进行特定する（S130）。ステップS126～S130はステップS104～S108と同様である。

10

【0294】

ステップS130の実行後、制御部11はマスデータD103及びマス効果データD102（種別フィールド）に基づいて、通過マスに関連付けられている効果情報がユーザにとって不利な効果情報であるか否かを判定する（S132）。

【0295】

通過マスに関連付けられている効果情報がユーザにとって不利な効果情報でないと判定された場合（S132：No）、制御部11はマスデータD103及びマス効果データD102に基づいて、通過マスに関連付けられている効果情報を取得する（S134）。

【0296】

一方、通過マスに関連付けられている効果情報がユーザにとって不利な効果情報であると判定された場合（S132：Yes）、制御部11は、当該効果情報の代わりに、ユーザにとって有利な効果情報を取得する（S136）。例えば、制御部11は、予め定められた効果種類（例えば全経験点の増加）と、通過マスに関連付けられている効果レベルとを効果情報として取得する。また例えば、制御部11はマスデータD103及びマス効果データD102に基づいて、通過マスに関連付けられている効果情報とは逆の効果を示す効果情報を取得してもよい。例えば、効果種類及び効果レベルが「体力パラメータ（又はやる気パラメータ）の減少」及び「レベル2」が通過マスに関連付けられている場合、制御部11は、「体力パラメータ（又はやる気パラメータ）の増加」及び「レベル2」を効果情報として取得してもよい。

20

【0297】

ステップS134又はS136の実行後、制御部11はマスデータD103及びマス効果データD102（種別フィールド）に基づいて、移動先マスに関連付けられている効果情報がユーザにとって不利な効果情報であるか否かを判定する（S138）。

30

【0298】

移動先マスに関連付けられている効果情報がユーザにとって不利な効果情報でないと判定された場合（S138：No）、制御部11はマスデータD103及びマス効果データD102に基づいて、移動先マスに関連付けられている効果情報を取得する（S140）。一方、移動先マスに関連付けられている効果情報がユーザにとって不利な効果情報であると判定された場合（S138：Yes）、制御部11は、当該効果情報の代わりに、ユーザにとって不利な効果情報を取得する（S142）。ステップS142はステップS136と同様である。

40

【0299】

ステップS140又はS142の実行後、制御部11はユーザ位置を移動先マスへ移動させる（S144）。このステップS144はステップS114と同様である。

【0300】

ステップS144の実行後、制御部11は移動結果画像G500（図13参照）を表示部15に表示する（S146）。この場合、移動結果画像G500はマスデータD103に基づいて表示される。パーツP510-1、P510-2はステップS134又はS136で取得された効果情報に基づいて表示され、パーツP510-3はステップS140又はS142で取得された効果情報に基づいて表示される。

50

【0301】

また制御部11は、ステップS128、ステップS134又はS136、ステップS140又はS142で取得された効果情報に基づいて、効果発生処理等を実行する(S148)。ステップS148はステップS118と類似する。

【0302】

例えば、制御部11は、ステップS128で取得された効果情報に基づいて、育成状況データD105(経験点フィールド)に登録された筋力、敏捷、技術、変化球、及び精神ポイントのうちの少なくとも一つの値を増加する。

【0303】

また、制御部11は、ステップS134又はS136で取得された効果情報に基づいて、育成状況データD105(経験点、体力パラメータ、及びやる気パラメータフィールド)に登録された筋力ポイント、敏捷ポイント、技術ポイント、変化球ポイント、精神ポイント、体力パラメータ、又はやる気パラメータのいずれかの値を増加したり、育成状況データD105(コツフィールド)にコツを追加登録したりする。

10

【0304】

同様に、制御部11は、ステップS140又はS142で取得された効果情報に基づいて、育成状況データD105(経験点、体力パラメータ、及びやる気パラメータフィールド)に登録された筋力ポイント、敏捷ポイント、技術ポイント、変化球ポイント、精神ポイント、体力パラメータ、又はやる気パラメータのいずれかの値を増加したり、育成状況データD105(コツフィールド)にコツを追加登録したりする。

20

【0305】

以上の処理に加えて、制御部11は、ステップS118に関して説明したような他の処理も実行する。

【0306】

ステップS148の実行後、制御部11はステップS148の実行結果に基づいて、練習結果画像G600を表示部15に表示する(S150)。

【0307】

また制御部11は、移動先マス(移動後の現在マス)及び通過マスに関連付ける効果情報をリセットする(S152)。例えば、制御部11は、マス効果データD102に登録されている複数の効果種類のうちからいずれかを確率情報に基づいて選出する。そして、制御部11はマスデータD103にアクセスし、移動先マス(移動後の現在マス)の効果ID及び効果レベルとして、選出した効果種類の効果ID及びレベル1を登録する。制御部11は通過マスに関しても同様の処理を行う。

30

【0308】

ステップS152の実行後、制御部11はメインコマンド画像G300を表示部15に表示する(S154)。メインコマンド画像G300は育成状況データD105に基づいて表示される。

【0309】

なお、図22A、22Bに示した処理では、省略しているが、ステップS100において、いずれかの練習項目が実行対象として確定されたと判定された場合に、制御部11は、怪我確率に基づいて、主人公キャラクタが練習中に怪我をしたことを示す怪我イベントを発生させるか否かを決定してもよい。また、怪我イベントを発生させると決定された場合、制御部11はステップS102以降の処理を実行せず、その代わりに、怪我イベントの発生を示す画像を表示部15に表示し、その後、メインコマンド画像G300を表示部15に表示するようにしてもよい。

40

【0310】

[5.まとめ]以上に説明したゲームシステム1では、例えば、マスP461-1からマスP461-4へのユーザ位置の移動に応じて、マスP461-4の効果情報に基づいて効果を発生させるだけでなく、ユーザ位置が通過したマスP461-2、P461-3の効果情報の変更も実行される。その結果として、「ユーザ位置が止まるマスP461だ

50

けでなく、ユーザ位置が通過するマス P 4 6 1 にも関心を払った上でゲーム操作を行う」という興趣をユーザに与えることができ、ゲームの興趣を向上させることができる。

【 0 3 1 1 】

またゲームシステム 1 では、ユーザ位置が通過したマス P 4 6 1 の効果情報が現在の効果情報よりもユーザにとって有利な効果情報に変更される。具体的には、ユーザ位置が通過したマス P 4 6 1 の効果レベルが 1 段階上がる。その結果として、「マス P 4 6 1 の効果情報をユーザにとってより有利な効果情報に変更すべく、あえてユーザ位置が当該マス P 4 6 1 を通過するようにゲーム操作を行う」という興趣をユーザに与えることができる。すなわち、「所望の効果が関連付けられているマス P 4 6 1 であっても、あえて、ユーザ位置が当該マス P 4 6 1 を通過するようにして、当該マス P 4 6 1 の効果を増大させる」という興趣をユーザに与えることができる。

10

【 0 3 1 2 】

さらにゲームシステム 1 では、ユーザ位置がマス P 4 6 1 を通過するごとにマス P 4 6 1 の効果レベルが 1 段階ずつ上がる。その結果、「ユーザ位置がマス P 4 6 1 を繰り返し通過するようにすることによって、当該マス P 4 6 1 の効果レベルを複数段階上げる」という興趣をユーザに与えることができる。

【 0 3 1 3 】

またゲームシステム 1 では、実行対象として確定された練習項目のレベルに対応する数のマスの分だけ、ユーザ位置が移動する。その結果として、「練習項目の効果情報と、ユーザ位置の移動先となるマスの効果情報との両方を勘案しながら、実行対象の練習項目を選択する」という興趣をユーザに提供できる。

20

【 0 3 1 4 】

またゲームシステム 1 では、マス P 4 6 1 - 1 からマス P 4 6 1 - 4 へとユーザ位置が移動する場合において、スペシャルタッグボーナスイベントの発生条件が満足されている場合には、マス P 4 6 1 - 4 の効果情報に基づく効果だけでなく、ユーザ位置が通過したマス P 4 6 1 - 2 , P 4 6 1 - 3 の効果情報に基づく効果も発生し、通常の場合よりも多くの効果が発生する。その結果として、スペシャルタッグボーナスイベントの発生条件が満足されることを目指すユーザの意欲を高めることができる。

【 0 3 1 5 】

またゲームシステム 1 では、スペシャルタッグボーナスイベントの発生条件が満足された場合において、ユーザにとって不利な効果情報が移動先のマス P 4 6 1 - 1 やユーザ位置が通過したマス P 4 6 1 - 2 , P 4 6 1 - 3 に関連付けられていたとしても、当該効果情報に基づく効果の発生が制限され、当該効果情報の代わりに、ユーザにとって有利な効果情報に基づく効果が発生する。その結果として、スペシャルタッグボーナスイベントが満足されることを目指すユーザの意欲を高めることができる。スペシャルタッグボーナスイベントの発生条件が満足された場合にもユーザにとって不利な効果発生処理を実行してしまうと、スペシャルタッグボーナスイベントの発生条件が満足されることを目指していたユーザが不満を感じてしまうおそれがあるが、このようなユーザの不満を軽減できる。

30

【 0 3 1 6 】

[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。

40

【 0 3 1 7 】

[6 - 1] 例えば、各マス P 4 6 1 に関連付けることが可能な効果種類は図 1 8 に示した効果種類に限られない。例えば、主人公キャラクタが行くことが可能な場所が増える等の他の効果種類を設けてもよい。

【 0 3 1 8 】

[6 - 2] また例えば、以上に説明した実施形態では、スペシャルタッグボーナスイベントの発生条件が満足された場合に、ユーザ位置が通過したマス P 4 6 1 の効果情報に基づく効果を発生させたり、ユーザにとって不利な効果情報をユーザにとって有利な効果情報に変えたりするようにしていたが、スペシャルタッグボーナスイベントの発生条件以外の条件を用いてもよい。すなわち、スペシャルタッグボーナスイベントの発生条件とは別

50

の条件が満足された場合に、上記のような処理を実行するようにしてもよい。

【0319】

〔6-3〕また例えば、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクタをマスP461に関連付けるようにしてもよい。ユーザ位置が止まったマスP461に関連付けられたイベントキャラクタに基づく効果を発生させるようにしてもよい。例えば、マスP461に関連付けられたイベントキャラクタに関連するイベントを発生させたり、マスP461に関連付けられたイベントキャラクタの得意練習に対応する経験点を増加させたりするようにしてもよい。

【0320】

〔6-4〕また例えば、円盤P460におけるユーザ位置の方角に基づいて、ユーザによって有利（又は不利）な効果を発生させるようにしてもよい。「北」、「東」、「南」、「西」の方角をマスP461-1、P461-4、P461-7、P461-10にそれぞれ割り当て、現在のユーザ位置の方角に応じた効果を発生させるようにしてもよい。

【0321】

例えば、育成パート中において、主人公キャラクタが属するチームと他のチームとの試合イベントが発生した場合、その時点におけるユーザ位置の方角が試合に影響するようにしてもよい。例えば、その時点におけるユーザ位置の方角に基づいて、当該試合における主人公キャラクタの能力が上昇したり、下降したりするようにしてもよい。

【0322】

〔6-5〕また例えば、イベントデッキは、ゲームキャラクタ（イベントキャラクタ）以外のゲームオブジェクトによって構成されてもよい。例えば、育成パート中でイベントを発生させるためのゲームアイテムがイベントデッキに組み込まれてもよい。

【0323】

〔6-6〕また例えば、図22A、22Bに示す処理の全部又は一部がサーバ30（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30で処理を実行するために必要なデータ（ゲーム端末10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10からサーバ30に送信されるようにすればよい。また、各種画像を表示部15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30からゲーム端末10に送信されるようにすればよい。

【0324】

〔6-7〕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、処理情報が関連付けられた位置を含む複数の位置のうちでユーザ位置が移動し、ユーザ位置が止まった位置に関連付けられた処理情報に基づいてゲーム処理が実行されるような各種ゲームに適用できる。

【0325】

〔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。

【0326】

1) 本発明の一態様に係るゲーム制御装置（10又は30）は、ゲーム処理（例えば効果発生処理）に関する処理情報（例えば効果情報）が関連付けられた位置を含む複数の位置（P426-1～P426-12）のうちでユーザ位置をゲーム操作に基づいて移動させる移動手段（120）と、前記複数の位置のうちの第1位置（例えばP426-4）への前記ユーザ位置の移動に応じて、前記第1位置に関連付けられた前記処理情報に基づき、前記ゲーム処理を実行する実行手段（140）と、前記移動前の前記ユーザ位置（例えばP426-1）から前記第1位置までの通過経路上にある第2位置（例えばP426-2、P426-3）に関連付けられる前記処理情報を変更する変更手段（160）と、を含み、前記実行手段（140）は、前記変更手段（160）によって前記第2位置に関連

10

20

30

40

50

付けられる前記処理情報が変更された後における前記第 2 位置への前記ユーザ位置の移動に応じて、前記第 2 位置に関連付けられた、前記変更手段 (1 6 0) による変更後の前記処理情報に基づき、前記ゲーム処理を実行する。

【 0 3 2 7 】

1 0) また、本発明の一態様に係るゲームシステム (1) は、ゲーム処理に関する処理情報が関連付けられた位置を含む複数の位置のうちでユーザ位置をゲーム操作に基づいて移動させる移動手段 (1 2 0) と、前記複数の位置のうちの第 1 位置への前記ユーザ位置の移動に応じて、前記第 1 位置に関連付けられた前記処理情報に基づき、前記ゲーム処理を実行する実行手段 (1 4 0) と、前記移動前の前記ユーザ位置から前記第 1 位置までの通過経路上にある第 2 位置に関連付けられる前記処理情報を変更する変更手段 (1 6 0) と、を含み、前記実行手段 (1 4 0) は、前記変更手段 (1 6 0) によって前記第 2 位置に関連付けられる前記処理情報が変更された後における前記第 2 位置への前記ユーザ位置の移動に応じて、前記第 2 位置に関連付けられた、前記変更手段 (1 6 0) による変更後の前記処理情報に基づき、前記ゲーム処理を実行する。

10

【 0 3 2 8 】

1 1) また、本発明の一態様に係るプログラムは、1) ~ 9) のいずれかに記載のゲーム制御装置 (1 0 又は 3 0)、又は、1 0) に記載のゲームシステム (1) としてコンピュータを機能させるためのプログラムである。

【 0 3 2 9 】

1 2) また、本発明の一態様に係る情報記憶媒体は、1 1) 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。

20

【 0 3 3 0 】

1 3) 本発明の一態様に係るゲーム制御方法は、ゲーム処理に関する処理情報が関連付けられた位置を含む複数の位置のうちでユーザ位置をゲーム操作に基づいて移動させること (S 1 1 4 又は S 1 4 4) と、前記複数の位置のうちの第 1 位置への前記ユーザ位置の移動に応じて、前記第 1 位置に関連付けられた前記処理情報に基づき、前記ゲーム処理を実行すること (S 1 1 2 及び S 1 1 8、又は S 1 4 0 及び S 1 4 8) と、前記移動前の前記ユーザ位置から前記第 1 位置までの通過経路上にある第 2 位置に関連付けられる前記処理情報を変更すること (S 1 1 0) と、前記第 2 位置に関連付けられる前記処理情報が変更された後における前記第 2 位置への前記ユーザ位置の移動に応じて、前記第 2 位置に関連付けられた、変更後の前記処理情報に基づき、前記ゲーム処理を実行すること (S 1 1 2 及び S 1 1 8、又は S 1 4 0 及び S 1 4 8) と、を含む。

30

【 0 3 3 1 】

上記 1)、1 0) ~ 1 3) に記載の発明によれば、第 1 位置へのユーザ位置の移動に応じて、第 1 位置に関連付けられた処理情報に基づき、ゲーム処理が実行され、移動前のユーザ位置から第 1 位置までの通過経路上にある第 2 位置に関連付けられる処理情報が変更される。その結果、ユーザは、ユーザ位置が止まる位置だけでなく、ユーザ位置が通過する位置にも関心を払った上でゲーム操作を行う必要がある。すなわち、「ユーザ位置が止まる位置だけでなく、ユーザ位置が通過する位置にも関心を払った上でゲーム操作を行う」という興趣をユーザに与えることができ、ゲームの興趣を向上させることができる。

40

【 0 3 3 2 】

2) 本発明の一態様では、前記変更手段 (1 6 0) は、前記第 2 位置に関連付けられる前記処理情報を、前記第 2 位置に現在関連付けられている前記処理情報よりもユーザにとって有利なゲーム処理に関する前記処理情報に変更するようにしてもよい。

【 0 3 3 3 】

2) に記載の発明によれば、第 2 位置に関連付けられる処理情報が、第 2 位置に現在関連付けられている処理情報よりもユーザにとって有利なゲーム処理に関する処理情報に変更される。その結果、「位置に関連付けられた処理情報をユーザにとって有利なゲーム処理に関する処理情報に変更すべく、あえてユーザ位置が当該位置を通過するようにゲーム操作を行う」という興趣をユーザに与えることができる。

50

【 0 3 3 4 】

3) 本発明の一態様では、前記ゲーム処理は、ゲーム上の効果を生じさせる効果発生処理を含み、前記処理情報は、前記効果に関する効果情報を含み、前記実行手段(140)は、前記第1位置に関連付けられた前記効果情報に基づき、前記効果発生処理を実行し、前記変更手段(160)は、前記第2位置に関連付けられる前記効果情報を、前記第2位置に現在関連付けられている前記効果情報が示す種類と同じ種類の効果であって、かつ、前記第2位置に現在関連付けられている前記効果情報が示す程度よりも大きい程度の効果を示す前記効果情報に変更し、前記実行手段(140)は、前記変更手段(160)によって前記第2位置に関連付けられる前記効果情報が変更された後における前記第2位置への前記ユーザ位置の移動に応じて、前記第2位置に関連付けられた、前記変更手段(160)による変更後の前記効果情報に基づき、前記効果発生処理を実行するようにしてもよい。

10

【 0 3 3 5 】

3)に記載の発明によれば、第2位置に関連付けられる効果情報が、第2位置に現在関連付けられている効果情報が示す種類と同じ種類の効果であって、かつ、第2位置に現在関連付けられている効果情報が示す程度よりも大きい程度の効果を示す効果情報に変更される。その結果、「所望の効果情報が関連付けられている位置であっても、あえて、ユーザ位置が当該位置を通過するようにして、当該位置に関連付けられた効果を増大させる」という興趣をユーザに与えることができる。

【 0 3 3 6 】

20

4) 本発明の一態様では、前記変更手段(160)は、前記第2位置に関連付けられる前記処理情報を、前記ユーザ位置が前記第2位置を通過した回数に対応する処理情報に変更するようにしてもよい。

【 0 3 3 7 】

4)に記載の発明によれば、第2位置に関連付けられる処理情報が、ユーザ位置が第2位置を通過した回数に対応する処理情報に変更される。その結果、ユーザは、ユーザ位置が第2位置を繰り返し通過するようにすることによって、第2位置に関連付けられる処理情報を変更することができる。本発明によれば、「ユーザ位置が第2位置を繰り返し通過するようにすることによって、第2位置に関連付けられる処理情報を変更する」という興趣をユーザに与えることができる。

30

【 0 3 3 8 】

5) 本発明の一態様では、第1種の処理情報(D101)が関連付けられた選択肢を含む複数の選択肢(P411~P416)のうちから選択を受け付ける受付手段(110)をさらに含み、前記複数の位置は、第2種の処理情報(D102, D103)が関連付けられた位置を含み、前記移動手段(120)は、前記複数の選択肢のうちから選択された選択肢に基づいて、前記ユーザ位置の移動先を決定し、前記ユーザ位置を現在位置から前記移動先に移動させ、前記実行手段(140)は、前記選択された選択肢に関連付けられた前記第1種の処理情報と、前記第1位置に関連付けられた前記第2種の処理情報とに基づいて、前記ゲーム処理を実行するようにしてもよい。

【 0 3 3 9 】

40

5)に記載の発明によれば、選択された選択肢に基づいて、ユーザ位置の移動先が決定され、選択された選択肢に関連付けられた処理情報(第1種の処理情報)と、移動先(第1位置)に関連付けられた処理情報(第2種の処理情報)とに基づいて、ゲーム処理が実行される。このため、ユーザは、選択肢に関連付けられた処理情報と、選択肢に基づいて決定される移動先に関連付けられた処理情報との両方を比較考量しながら、選択肢を選択する必要がある。すなわち、本発明によれば、「選択肢に関連付けられた処理情報と、選択肢に基づいて決定される移動先に関連付けられた処理情報との両方を比較考量しながら、選択肢を選択する」という興趣をユーザに提供できる。

【 0 3 4 0 】

6) 本発明の一態様では、ゲームにおいて所定条件(例えばスペシャルタグボーナス

50

イベントの発生条件)が満足されたか否かを判定する判定手段(130)をさらに含み、前記実行手段(140)は、前記所定条件が満足された場合に、前記第1位置への前記ユーザ位置の移動に応じて、前記第1位置に関連付けられた前記処理情報と、前記通過経路上にある位置に関連付けられた前記処理情報とに基づき、前記ゲーム処理を実行する手段を含むようにしてもよい。

【0341】

6)に記載の発明によれば、所定条件が満足された場合には、第1位置に関連付けられた処理情報だけでなく、通過経路上にある位置に関連付けられた処理情報にも基づいて、ゲーム処理を実行されるようになり、その結果、所定条件が満足された場合には、通常の場合(所定条件が満足されない場合)よりも多くゲームの処理を実行されるようになる。その結果、本発明によれば、「所定条件が満足されることを目指す(又は、所定条件が満足されるのを期待して待つ)」という興趣をユーザに与えることができる。

10

【0342】

7)本発明の一態様では、前記実行手段(140)は、前記所定条件が満足された場合において、前記通過経路上にある前記位置に、前記ユーザにとって不利なゲーム処理に関する処理情報が関連付けられている場合に、当該処理情報に基づくゲーム処理の実行を制限するようにしてもよい(S132:No)。

【0343】

7)に記載の発明によれば、所定条件が満足された場合において、ユーザにとって不利なゲーム処理に関する処理情報が通過経路上にある位置に関連付けられている場合に、当該処理情報に基づくゲーム処理の実行が制限される。ユーザにとって不利なゲーム処理に関する処理情報が通過経路上にある位置に関連付けられている場合に、当該処理情報に基づくゲーム処理を実行してしまうと、所定条件が満足された場合であっても、ユーザにとって不利なゲーム処理が実行されることになり、所定条件が満足されることを目指していたユーザ(又は、所定条件が満足されるのを期待して待っていたユーザ)が不満を感じてしまうおそれがある。この点、本発明によれば、上記のようなユーザの不満を軽減できる。

20

【0344】

8)本発明の一態様では、前記実行手段(140)は、前記所定条件が満足された場合において、前記通過経路上にある前記位置に、前記ユーザにとって不利なゲーム処理に関する処理情報が関連付けられている場合に、当該処理情報の代わりに、前記ユーザにとって有利なゲーム処理に関する処理情報に基づいて、前記ゲーム処理を実行するようにしてもよい(S132:No, S136)。

30

【0345】

8)に記載の発明によれば、所定条件が満足された場合には、ユーザにとって不利なゲーム処理に関する処理情報が通過経路上にある位置に関連付けられていたとしても、当該処理情報の代わりに、ユーザにとって有利なゲーム処理に関する処理情報に基づいて、ゲーム処理が実行される。このため、所定条件が満足されることを目指すユーザの意欲(又は、所定条件が満足されるのを待つユーザの期待感)を高めることができる。

【0346】

40

9)本発明の一態様では、前記実行手段(140)は、前記所定条件が満足された場合において、前記ユーザにとって不利な効果に関する処理情報が前記第1位置に関連付けられている場合に、当該処理情報に基づくゲーム処理の実行を制限するようにしてもよい(S138:No)。

【0347】

9)に記載の発明によれば、所定条件が満足された場合において、ユーザにとって不利な効果に関する処理情報が第1位置に関連付けられている場合に、当該処理情報に基づくゲーム処理の実行が制限される。ユーザにとって不利なゲーム処理に関する処理情報が第1位置に関連付けられている場合に、当該処理情報に基づくゲーム処理を実行してしまうと、所定条件が満足された場合であっても、ユーザにとって不利なゲーム処理が実行され

50

ることになり、所定条件が満足されることを目指していたユーザ（又は、所定条件が満足されるのを期待して待っていたユーザ）が不満を感じてしまうおそれがある。この点、本発明によれば、上記のようなユーザの不満を軽減できる。

【0348】

10) 本発明の一態様では、前記実行手段(140)は、前記所定条件が満足された場合において、前記ユーザにとって不利な効果に関する処理情報が前記第1位置に関連付けられている場合に、当該処理情報の代わりに、前記ユーザにとって有利なゲーム処理に関する処理情報に基づいて、前記ゲーム処理を実行するようにしてもよい(S138:No, S142)。

【0349】

10)に記載の発明によれば、所定条件が満足された場合、ユーザにとって不利なゲーム処理に関する処理情報が第1位置に関連付けられていたとしても、当該処理情報の代わりに、ユーザにとって有利なゲーム処理に関する処理情報に基づいて、ゲーム処理が実行される。このため、所定条件が満足されることを目指すユーザの意欲（又は、所定条件が満足されるのを待つユーザの期待感）を高めることができる。

【0350】

なお、本発明の一態様では、前記第1位置に関連付けられた前記処理情報に基づく前記ゲーム処理の実行に応じて、前記第1位置に関連付けられる前記処理情報を変更する手段(150)をさらに含むようにしてもよい。

【符号の説明】

【0351】

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 受付部、120 移動部、130 判定部、140 実行部、150 第1変更部、160 第2変更部、D101 練習効果データ、D102 マス効果データ、D103 マスデータ、D104 イベントデッキデータ、D105 育成状況データ、G100 詳細画像、G200 設定画像、A230 イベントデッキ領域、G300 メインコマンド画像、A340 コマンド領域、G400 練習コマンド画像、A410 コマンド領域、A430 ゲームキャラクタ領域、G500 移動結果画像、G600 練習結果画像、G700 能力向上画像、A710 第1領域、A720 第2領域、P110, P120, P130, P140, P210, P220, P240, P250, P310, P320, P330, P341, P342, P343, P344, P345, P346, P411, P412, P413, P414, P415, P416, P417, P418, P420, P431-1, P431-2, P432-1, P432-2, P440, P450, P510, P510-1, P510-2, P510-3, P610, P723-1, P723-2, P723-3, P723-4, P723-5, P723-6, P723-7, P724-1, P724-2, P724-3, P724-4, P724-5, P724-6 パーツ、P231-1, P231-2, P231-3, P231-4, P231-5, P232 設定枠、P441 枠、P460 円盤、P461-1, P461-2, P461-3, P461-4, P461-5, P461-6, P461-7, P461-8, P461-9, P461-10, P461-11, P461-12 マス、P462 カーソル、P463 突起部、P464 中心、P465 枠、P711 投手能力タブ、P712 野手能力タブ、P721 基本能力タブ、P722 特殊能力タブ。

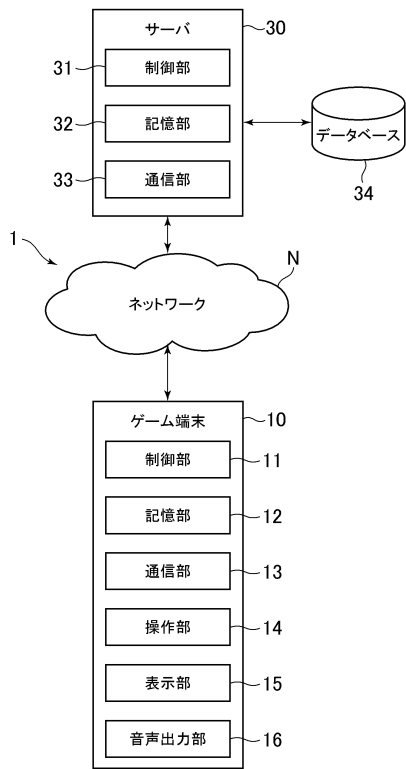
10

20

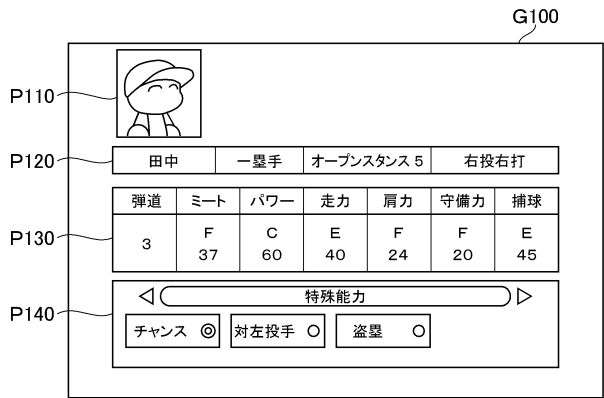
30

40

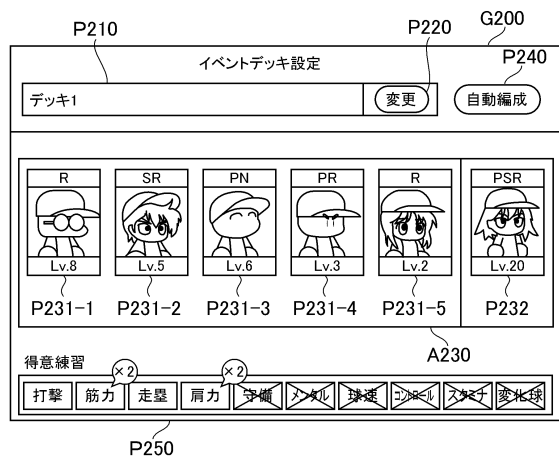
【図 1】



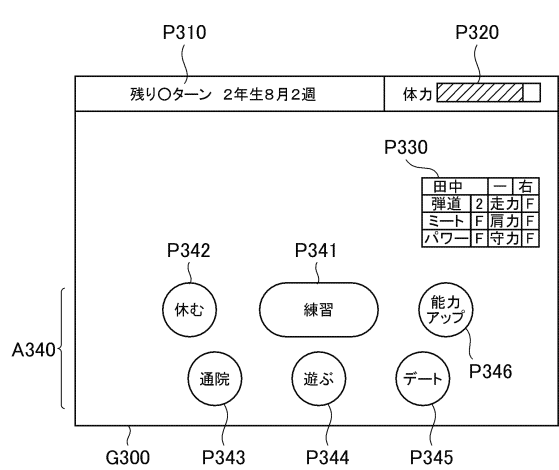
【図 2】



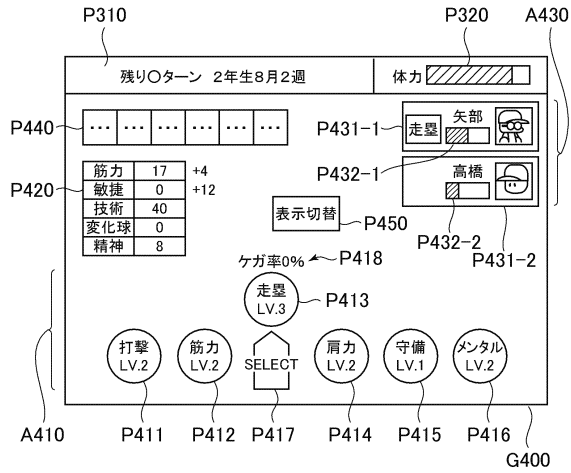
【図 3】



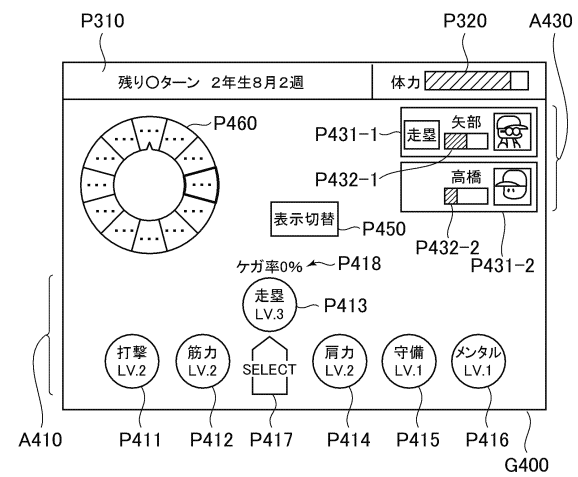
【図 4】



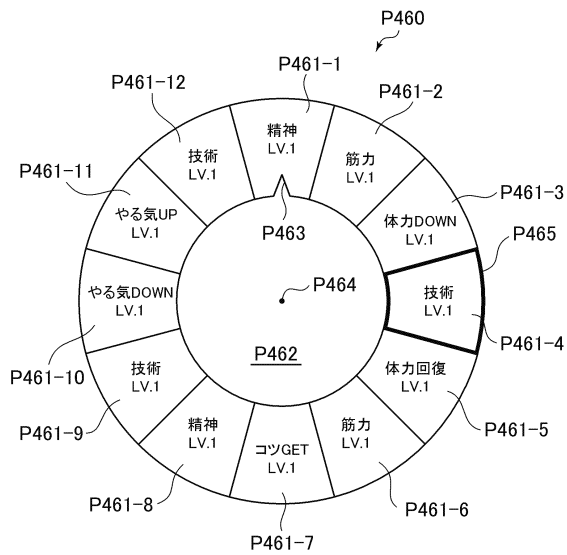
【図 5】



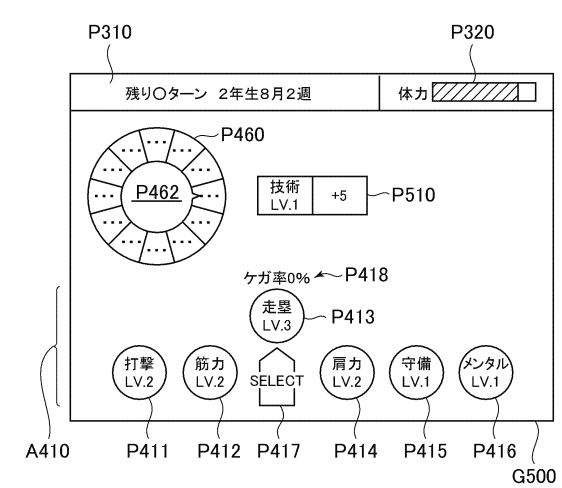
【図 6】



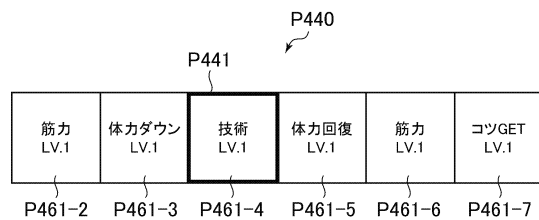
【図 7】



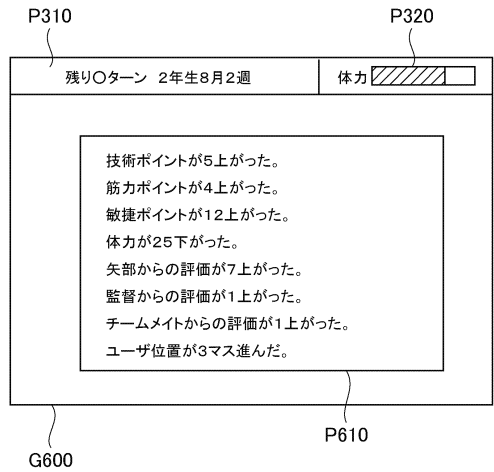
【図 9】



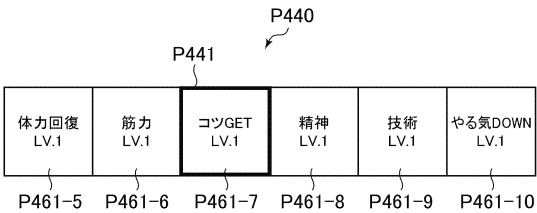
【図 8】



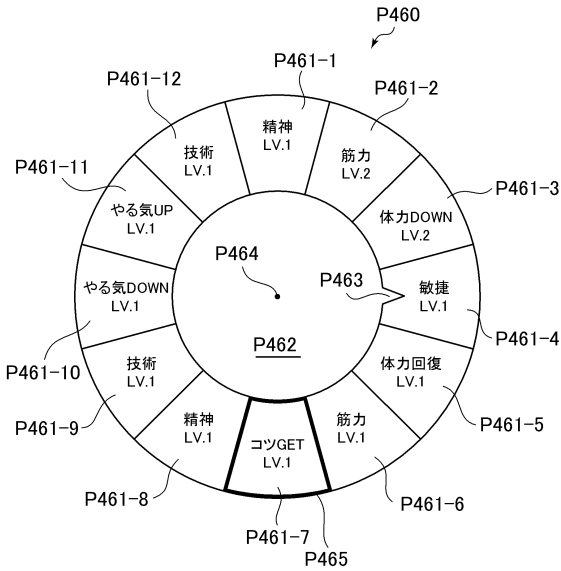
【図 1 0】



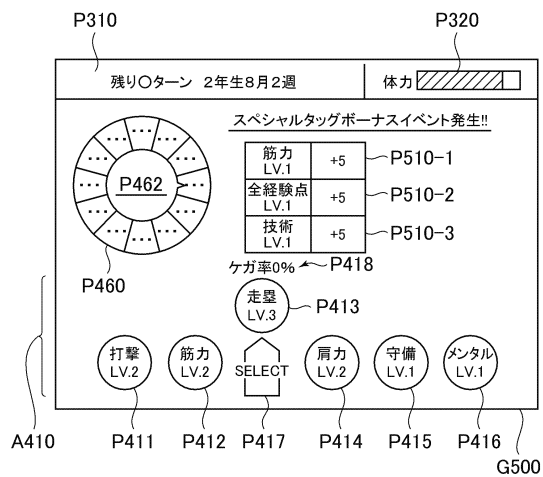
【図 1 1】



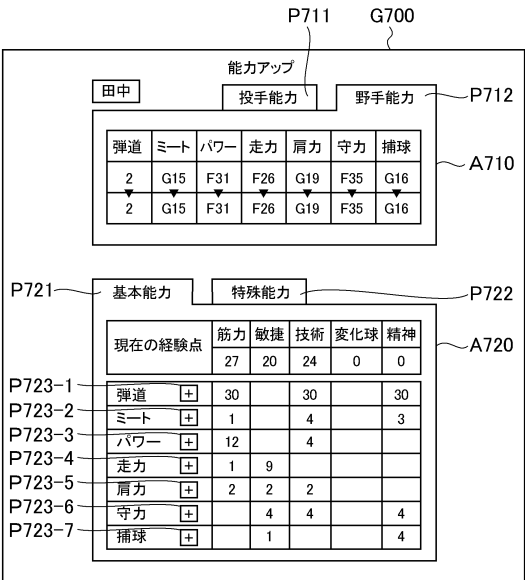
【図 1 2】



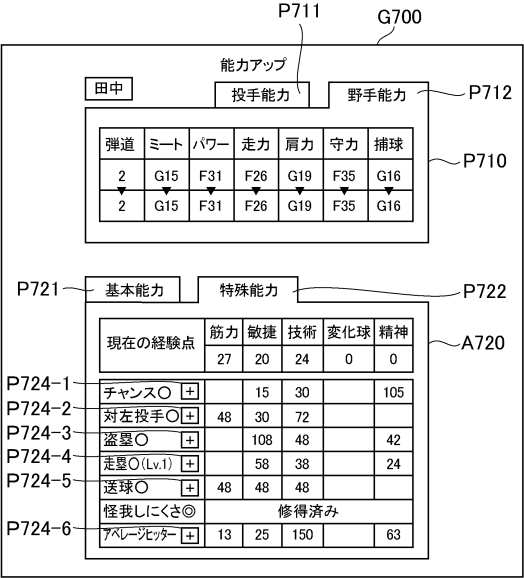
【図 1 3】



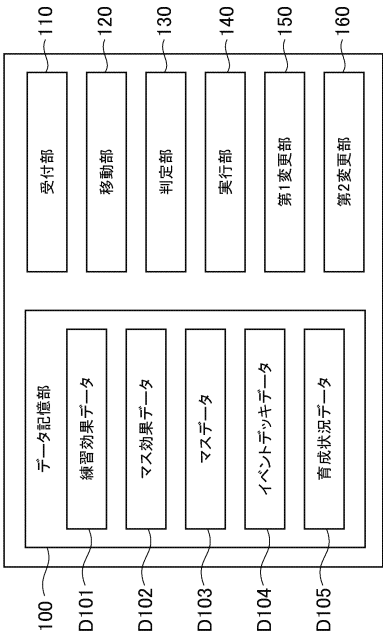
【図 1 4】



【図 15】



【図 16】



【図 17】

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

D101

【図 18】

効果 ID	名称	種別	効果		
			Lv.1	Lv.2	Lv.3
E1	筋力	1	筋力+5	筋力+10	筋力+15
E2	敏捷	1	敏捷+5	敏捷+10	敏捷+15
E3	技術	1	技術+5	技術+10	技術+15
E4	変化球	1	変化球+5	変化球+10	変化球+15
E5	精神	1	精神+5	精神+10	精神+15
E6	体力回復	1	体力+5	体力+10	体力+15
E7	体力 DOWN	0	体力-5	体力-10	体力-15
E8	やる気 UP	1	やる気+1	やる気+2	やる気+3
E9	やる気 DOWN	0	やる気-1	やる気-2	やる気-3
E10	コツ GET	1	---	---	---
...

D102

【図 19】

マス ID	効果 ID	効果レベル	ユーザ位置フラグ
1	E5	1	1
2	E1	1	0
3	E7	1	0
4	E3	1	0
5	E6	1	0
6	E1	1	0
7	E10	1	0
8	E5	1	0
9	E3	1	0
10	E9	1	0
11	E8	1	0
12	E3	1	0

D103

【 図 2 0 】

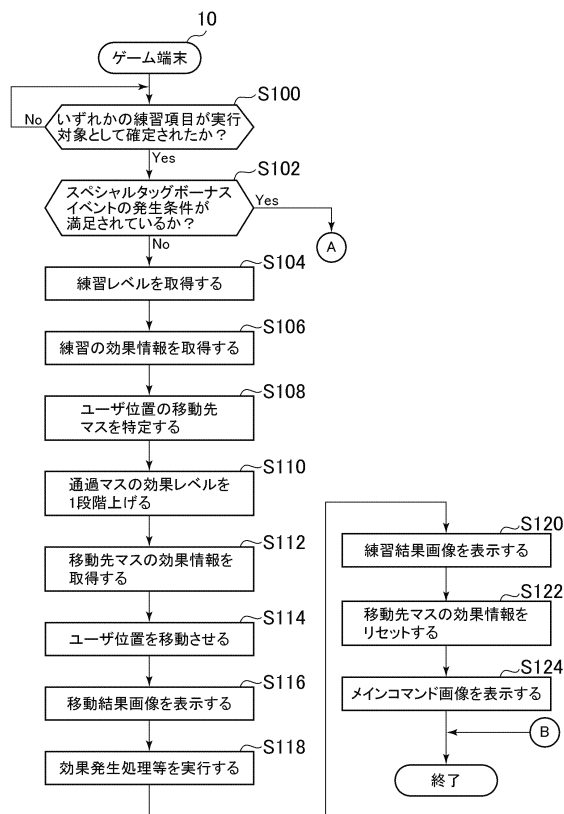
設定枠	イベントカテゴリID	所有者	名称	レアリティ	属性	ポジション	得意練習	経験値	レベル	能力パラメータ	イベント	...
1	EC101	U1	矢部	R	選手	外野手	走塁	50	8	走塁能力	盗塁成功	...
2	EC102	U1								守備能力	盗塁失敗	...
3	EC103	U1								打撃能力	盗塁成功	...
4	EC104	U1								打撃能力	盗塁失敗	...
5	EC105	U1								打撃能力	盗塁成功	...
6	EC201	U2								打撃能力	盗塁失敗	...

【 図 2 1 】

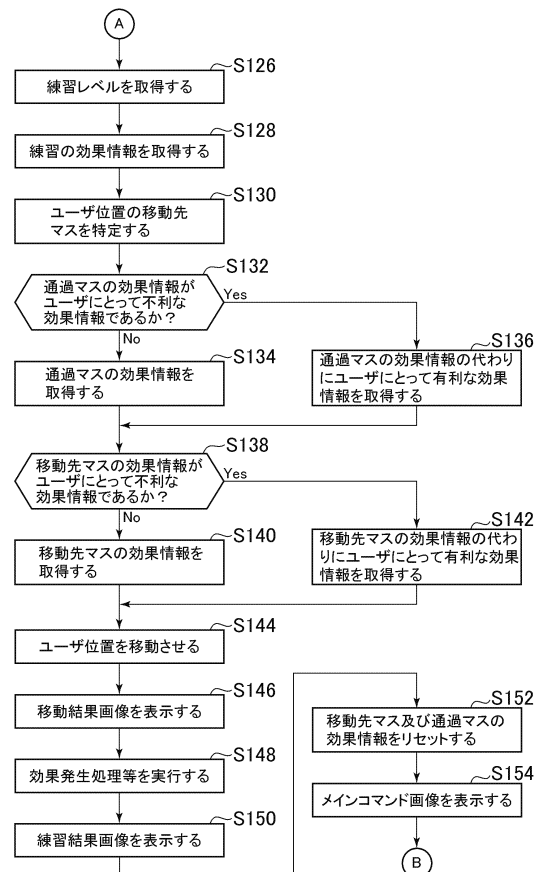
名称		田中	
ポジション		一塁手	
フォーム		オープンスタンス 5	
利き腕		右投右打	
やる気パラメータ		3	
体力パラメータ		80	
評価		-----	
コツ		-----	
経験点	筋力	17	
	敏捷	0	
	技術	40	
	変化球	0	
	精神	8	
基本能力 パラメータ	弾道	3	
	ミート	F, 37	
	
特殊能力 パラメータ	チャンス	2	
	対左投手	1	
	流し打ち	0	
	
練習実行状況	打撃	レベル	2
		実行回数	-----
		ゲームキャラクタ	-----
	筋力	レベル	2
		実行回数	-----
		ゲームキャラクタ	-----

進行状況		-----	

【 図 2 2 A 】



【 図 2 2 B 】



フロントページの続き

特許法第30条第2項適用 平成29年12月14日 シナリオ「円卓高校編」を含むゲーム「実況パワフルプロ野球」を、Apple社が運営するiOS端末向けのダウンロードサービス(<https://itunes.apple.com/>、<https://itunes.apple.com/jp/app/id938506958>)、及びGoogle社が運営するAndroid端末向けのダウンロードサービス(<https://play.google.com/>、<https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.konami.pawapuroapp>)において公開するとともに、ゲーム「実況パワフルプロ野球」のシナリオ「円卓高校編」に関する情報を、ウェブサイト((A)<https://www.konami.com/>、<https://www.konami.com/games/corporate/ja/news/topics/20171214/>、(B)<https://www.konami.com/pawa/>、<https://www.konami.com/pawa/app/>、https://www.konami.com/pawa/app/success_18.html、(C)https://twitter.com/pawapuro_pro、(D)https://twitter.com/pawa_app573)に掲載

特許法第30条第2項適用 平成29年12月14日 ゲーム「実況パワフルプロ野球」のシナリオ「円卓高校編」に関する情報を、ウェブサイト(<http://www.4gamer.net/>、<http://www.4gamer.net/games/278/G027881/20171214092/>)に掲載

早期審査対象出願

(56)参考文献 特開2016-010675(JP,A)

特開2017-217320(JP,A)

特開2010-162176(JP,A)

『グリモア～私立グリモワール魔法学園～』-6/26(金)19:00より「代表選抜戦」スタート!今回の[特級]には結希とレナが登場! , Games, [online], 2015年6月25日, [2020年12月23日検索], URL, <https://game.boom-app.com/entry/gurimoa-even-t20150625#01>

[育成理論] 円卓高校(えんたく高校)～エンタクルスとエピックをコントロール～, [online], ぱわでび パワプロアプリ攻略データベース, 2017年12月16日, [検索日2020年8月6日], URL, https://web.archive.org/web/20171216155233/http://pawapurodb.com/list/trainingtheory_entaku.php

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 9/24、13/00-13/98