

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2022-62273

(P2022-62273A)

(43)公開日 令和4年4月19日(2022.4.19)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/825 (2014.01)

A 6 3 F 13/825

A 6 3 F 13/812 (2014.01)

A 6 3 F 13/812

A

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全33頁)

(21)出願番号 特願2022-23743(P2022-23743)
 (22)出願日 令和4年2月18日(2022.2.18)
 (62)分割の表示 特願2020-37384(P2020-37384)の
 分割
 原出願日 平成28年12月13日(2016.12.13)

(71)出願人 506113602
 株式会社コナミデジタルエンタテインメ
 ント
 東京都中央区銀座一丁目11番1号
 (72)発明者 沖塩 豊武
 東京都中央区銀座一丁目11番1号

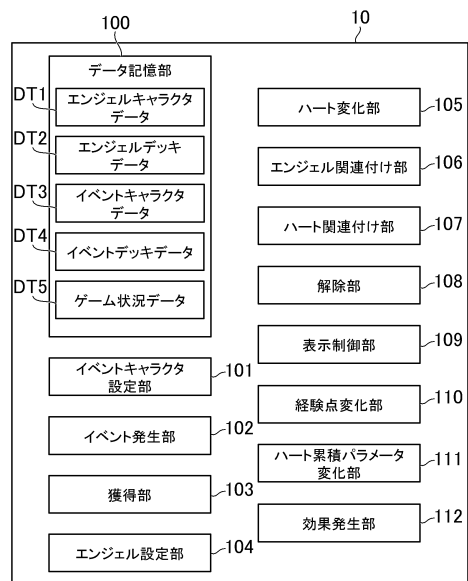
(54)【発明の名称】 ゲーム制御装置、ゲームシステム、及びプログラム

(57)【要約】

【課題】単調にならない戦略性の高いゲームを提供する

。【解決手段】ゲーム制御装置(10,30)の変化手段(110)は、第1オブジェクトが関連付けられた選択肢を含む複数の選択肢のうち、複数の選択肢の各々で選択された選択肢に基づいて、パラメータを変化させる。第2オブジェクト関連付け手段(107)は、第1選択肢で選択された選択肢に第1オブジェクトが関連付けられていた場合に、第1選択肢よりも後の第2選択肢における複数の選択肢の少なくとも一つに、第2オブジェクトを関連付ける。変化手段(110)は、第2選択肢で選択された選択肢に第2オブジェクトが関連付けられていた場合は、当該選択肢と当該第2オブジェクトとに基づいて、パラメータを変化させる。

【選択図】図9



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第 1 オブジェクトが関連付けられた選択肢を含む複数の選択肢のうち、複数の選択機会の各々で選択された選択肢に基づいて、パラメータを変化させる変化手段と、
 第 1 選択機会で選択された選択肢に前記第 1 オブジェクトが関連付けられていた場合に、前記第 1 選択機会よりも後の第 2 選択機会における前記複数の選択肢の少なくとも 1 つに、第 2 オブジェクトを関連付ける第 2 オブジェクト関連付け手段と、
 を含み、
 前記変化手段は、前記第 2 選択機会で選択された選択肢に前記第 2 オブジェクトが関連付けられていた場合は、当該選択肢と当該第 2 オブジェクトとに基づいて、前記パラメータを変化させる、
 ことを特徴とするゲーム制御装置。

10

【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。

【背景技術】

【0002】

近年、ユーザが選択した選択肢に基づいてパラメータを変化させるゲームが知られている。例えば、特許文献 1 には、育成対象のキャラクタの練習内容を示す選択肢を選択可能なターンが繰り返し訪れるゲームにおいて、イベント発生用のキャラクタが関連付けられた選択肢をユーザが選択すると、育成対象のキャラクタとイベント発生用のキャラクタとの関係度が上昇し、育成を有利にするイベントが発生しやすくなるゲーム制御装置が記載されている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2014 - 233323 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

30

【0004】

しかしながら、特許文献 1 のゲームでは、イベント発生用のキャラクタが関連付けられた選択肢が選択されると、育成に有利な効果がすぐに発生するので、ユーザは、即効性のある選択肢ばかりを選択しがちになり、ゲームが単調になってしまうことがあった。

【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、単調にならない戦略性の高いゲームを提供することである。

【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、第 1 オブジェクトが関連付けられた選択肢を含む複数の選択肢のうち、複数の選択機会の各々で選択された選択肢に基づいて、パラメータを変化させる変化手段と、第 1 選択機会で選択された選択肢に前記第 1 オブジェクトが関連付けられていた場合に、前記第 1 選択機会よりも後の第 2 選択機会における前記複数の選択肢の少なくとも 1 つに、第 2 オブジェクトを関連付ける第 2 オブジェクト関連付け手段と、を含み、前記変化手段は、前記第 2 選択機会で選択された選択肢に前記第 2 オブジェクトが関連付けられていた場合は、当該選択肢と当該第 2 オブジェクトとに基づいて、前記パラメータを変化させる、ことを特徴とする。

40

【0007】

本発明の一態様に係るゲームシステムは、第 1 オブジェクトが関連付けられた選択肢を含む複数の選択肢のうち、複数の選択機会の各々で選択された選択肢に基づいて、パラメー

50

タを変化させる変化手段と、第1選択機会で作成された選択肢に前記第1オブジェクトが関連付けられていた場合に、前記第1選択機会よりも後の第2選択機会における前記複数の選択肢の少なくとも一つに、第2オブジェクトを関連付ける第2オブジェクト関連付け手段と、を含み、前記変化手段は、前記第2選択機会で作成された選択肢に前記第2オブジェクトが関連付けられていた場合は、当該選択肢と当該第2オブジェクトとに基づいて、前記パラメータを変化させる、ことを特徴とする。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】ゲームシステムの全体構成を示す図である。

【図2】サクセスパートのフローの一例を示す図である。

10

【図3】メインパートにおけるメイン画像の一例を示す図である。

【図4】練習画像の一例を示す図である。

【図5】練習画像においてハートが放出される様子を示す図である。

【図6】練習項目にハートが関連付けられる様子を示す図である。

【図7】エンジェル画像の一例を示す図である。

【図8】タブが選択された状態を示す図である。

【図9】ゲーム制御装置で実現される機能のうち、本発明に関連する機能を示す機能ブロック図である。

【図10】エンジェルキャラクタデータの一例を示す図である。

【図11】エンジェルデッキデータの一例を示す図である。

20

【図12】イベントキャラクタデータの一例を示す図である。

【図13】イベントデッキデータの一例を示す図である。

【図14】ゲーム状況データの一例を示す図である。

【図15】ゲーム制御装置において実行される処理の一例を示すフロー図である。

【図16】ゲーム制御装置において実行される処理の一例を示すフロー図である。

【図17】ゲーム制御装置において実行される処理の一例を示すフロー図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

[1. ゲームシステム及びゲーム制御装置のハードウェア構成]

以下、本発明に係る実施形態を図面に基づいて説明する。なお、図面において同一又は対応する構成には同一の符号を付し、繰り返しの説明を省略することがある。図1は、ゲームシステムの全体構成を示す図である。図1に示すように、本実施形態に係るゲームシステムSは、ゲーム制御装置10と、サーバ30と、を含む。ゲーム制御装置10及びサーバ30は、インターネットなどのネットワークNに接続される。このため、ゲーム制御装置10とサーバ30との間で相互にデータ通信が可能である。

30

【0010】

ゲーム制御装置10は、ユーザが操作するコンピュータである。例えば、ゲーム制御装置10は、携帯端末（例えば、スマートフォンなどの携帯電話又はタブレット型コンピュータ）、パーソナルコンピュータ、携帯ゲーム機、据置ゲーム機、業務用ゲーム機、又は、情報処理機能を備えた多機能型テレビジョン受像機（スマートテレビ）等である。

40

【0011】

図1に示すように、ゲーム制御装置10は、制御部11、記憶部12、通信部13、操作部14、及び表示部15を含む。制御部11は、少なくとも一つのマイクロプロセッサを含む。制御部11は、オペレーティングシステムやその他の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）を含む。記憶部12は、プログラムやデータを記憶する。なお例えば、ゲーム制御装置10がパーソナルコンピュータ等である場合、記憶部12は、例えば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等の補助記憶部を含むようにしてもよい。通信部13は、ネットワークカードなどの通信インタフェースを含む。通信部13は、ネットワークNを介してデータ通信を行う。

50

【 0 0 1 2 】

操作部 1 4 は、入力デバイスであり、例えば、選択肢、キー、レバー、ゲームコントローラ（ゲームパッド）、マウスやタッチパネルなどのポインティングデバイス、又はキーボード等を含んでもよい。また例えば、操作部 1 4 は、ユーザが音声又はジェスチャによって入力操作を行うためのマイクやカメラを含んでもよい。表示部 1 5 は、例えば、液晶表示パネル又は有機 E L ディスプレイ等であり、制御部 1 1 の指示に従って画面を表示する。なお、操作部 1 4 及び表示部 1 5 は、ゲーム制御装置 1 0 に内蔵されていなくともよく、ゲーム制御装置 1 0 に接続された外部装置であってもよい。

【 0 0 1 3 】

サーバ 3 0 は、サーバコンピュータである。図 1 に示すように、サーバ 3 0 は、制御部 3 1、記憶部 3 2、及び通信部 3 3 を含む。制御部 3 1、記憶部 3 2、及び通信部 3 3 のハードウェア構成は、それぞれ制御部 1 1、記憶部 1 2、及び通信部 1 3 と同様であってもよい。例えば、サーバ 3 0 は、ゲームプログラムを記憶しており、ゲーム制御装置 1 0 からの要求に応じてゲームプログラムを配信する。

10

【 0 0 1 4 】

なお、記憶部 1 2 又は記憶部 3 2 に記憶されるものとして説明するプログラムやデータは、例えば、ネットワーク N を介してゲーム制御装置 1 0 又はサーバ 3 0 に供給されるようにしてもよい。また、ゲーム制御装置 1 0 又はサーバ 3 0 は、情報記憶媒体（例えば、光ディスク又はメモリカード等）に記憶されたプログラム又はデータを読み取るための読取部（例えば、光ディスクドライブ又はメモリカードスロット）を含むようにしてもよい。そして、情報記憶媒体を介してゲーム制御装置 1 0 又はサーバ 3 0 にプログラムやデータが供給されるようにしてもよい。

20

【 0 0 1 5 】

[2 . ゲームの概要]

ゲームシステム S では、ユーザがパラメータを変化させることを目指すゲームが実行され、例えば、パラメータを高めることを目指す育成ゲームが実行されてもよいし、パラメータが所定値になると勝敗が決まる対戦ゲームが実行されてもよい。本実施形態のゲームでは、複数の選択機会の各々において、オブジェクトが関連付けられた選択肢をユーザが選択すると、パラメータが変化する。ここで、ゲームの具体的な内容を説明する前に、選択肢、選択機会、及びオブジェクトなどの各用語の意味を説明する。

30

【 0 0 1 6 】

選択肢とは、例えば、ゲーム中において表示部 1 5 に表示されるコマンドであり、ゲームを進行するために選択される。例えば、主人公などの登場人物がいるゲームでは、選択肢は、登場人物がゲームの中の世界で取る行動を示す。本実施形態では、パラメータが変化するゲームが実行されるので、例えば、選択肢によって変化するパラメータの種類や変化量が異なってもよい。また、育成ゲームの場合は、選択肢は、育成方法を示し、例えば、練習方法、トレーニング方法、又は教育方法などを示す。本実施形態では、複数の選択肢の各々は、後述する育成対象オブジェクトの育成方法を示す選択肢である場合を一例として説明する。

【 0 0 1 7 】

選択機会とは、例えば、ユーザが選択肢を選択可能な状態であり、選択肢が提示されて選択が待ち受けられている状態である。本実施形態では、後述するようにターン制のゲームを一例として説明するので、個々のターンが選択機会に相当する。このため、本実施形態でターンと記載した箇所は、選択機会と読み替えることができる。

40

【 0 0 1 8 】

オブジェクトとは、例えば、ゲームで使用され得る対象であってもよいし、表示部 1 5 に表示される対象であってもよい。例えば、キャラクタ、カード、アイテム、仮想世界で移動する移動物体、又は画面に表示される画像等が、オブジェクトの一例に相当する。本実施形態では、オブジェクトの一例として、育成対象オブジェクト、第 1 オブジェクト、第 2 オブジェクト、第 3 オブジェクト、及び第 4 オブジェクトを説明する。

50

【0019】

育成対象オブジェクトとは、例えば、育成ゲームにおける育成対象となるオブジェクトであり、例えば、主人公のキャラクタであってもよいし、主人公とは異なる登場人物のキャラクタであってもよい。本実施形態では、後述する主人公キャラクタが育成対象オブジェクトに相当する。このため、本実施形態で主人公キャラクタと記載した箇所は、育成対象オブジェクトと読み替えることができる。

【0020】

第1オブジェクトとは、例えば、選択肢に関連付けられるオブジェクトである。例えば、第1オブジェクトは、ゲームの進行を支援するためのオブジェクトであってもよいし、ゲームを有利にするためのオブジェクトであってもよい。また例えば、第1オブジェクトは、ユーザが保有するオブジェクトの中から選択されてもよいし、予め定められたオブジェクトであってもよいし、ゲームの進行中にユーザが獲得するオブジェクトであってもよい。例えば、育成ゲームが実行される場合には、第1オブジェクトは、ゲームの中で育成を応援、協力、又は支援するオブジェクトであってよい。また例えば、第1オブジェクトは、ゲームにおけるパラメータの変化に影響するオブジェクトとして指定されたものであってもよく、ゲームの中の世界に登場する対象であってもよい。本実施形態では、第1オブジェクトは、育成対象オブジェクトを支援するためのオブジェクトであり、後述するエンジェルキャラクタが第1オブジェクトに相当する。このため、本実施形態でエンジェルキャラクタと記載した箇所は、第1オブジェクトと読み替えることができる。

【0021】

第2オブジェクトとは、第1オブジェクトとは異なるオブジェクトであればよく、例えば、第1オブジェクトにより生成されるオブジェクトであってよい。例えば、第2オブジェクトは、表示部15に表示され、その種類や数によって、変化するパラメータの種類や量が変わるようにしてよい。また例えば、第2オブジェクトは、ゲーム上で発生する効果を示すオブジェクトであってよい。効果は、ゲームが有利又は不利にするものであり、例えば、パラメータの変化量を通常よりも多く又は少なくするものである。本実施形態では、第2オブジェクトは、パラメータを向上させるためのオブジェクトであり、後述するハートが第2オブジェクトに相当する。このため、本実施形態でハートと記載した箇所は、第2オブジェクトと読み替えることができる。

【0022】

第3オブジェクト及び第4オブジェクトは、それぞれ第1オブジェクト及び第2オブジェクトとは異なるオブジェクトであればよく、第3オブジェクトと第4オブジェクトは、互いに同じであってもよいし異なってもよい。例えば、第3オブジェクトと第4オブジェクトは、ゲームの中で育成を応援、協力、又は支援するオブジェクトであってよい。例えば、第3オブジェクト及び第4オブジェクトは、表示部15に表示され、その種類や数によって、変化するパラメータの種類や量が変わるようにしてよい。また例えば、第3オブジェクト及び第4オブジェクトは、ゲーム上で発生する効果を示すオブジェクトであってよい。効果は、ゲームが有利又は不利にするものであり、例えば、パラメータの変化量を通常よりも多く又は少なくするものである。本実施形態では、後述するイベントキャラクタが第3オブジェクトに相当する。このため、本実施形態でイベントキャラクタと記載した箇所は、第3オブジェクトと読み替えることができる。また、本実施形態では、後述するイベントキャラクタ又はシナリオ固有キャラクタが第4オブジェクトに相当する。このため、本実施形態でイベントキャラクタ又はシナリオ固有キャラクタと記載した箇所は、第4オブジェクトと読み替えることができる。

【0023】

パラメータとは、例えば、ゲームにおいて変化させることを目指すパラメータであり、ユーザが選択した選択肢によって変化するパラメータである。パラメータは、オブジェクトに関するパラメータであってよく、例えば、育成ゲームの場合、育成対象オブジェクトを育成させるためのパラメータでもよいし、育成対象オブジェクトの能力やスキルなどでもよいし、キャラクタの評価や調子などのパラメータでもよい。本実施形態では、育成対象

10

20

30

40

50

オブジェクトを育成するために用いられるパラメータであり、後述する経験点がパラメータに相当する。このため、本実施形態で経験点と記載した箇所は、パラメータと読み替えることができる。

【0024】

以降、上記説明した各用語の意味のもとでゲームの具体的な内容を説明する。本実施形態では、野球選手であるキャラクタを育成するゲームが実行される場合を一例として説明する。本実施形態のゲームは、複数のパートを含んでおり、例えば、ユーザがキャラクタを育成するサクセスパートと、ユーザチームと対戦相手チームとが対戦するスタジアムパートと、ユーザがミッションをクリアした場合に報酬を得るチャレンジパートと、を含む。例えば、サクセスパートでの育成が完了したキャラクタは、スタジアムパートでの試合に出場させることができる。以降では、サクセスパートで育成中のキャラクタを主人公キャラクタと記載し、育成が完了してスタジアムパートでの試合に出場可能になったキャラクタをオリジナルキャラクタと記載する。

10

【0025】

本実施形態では、主に、サクセスパートにおける処理を説明する。サクセスパートでは、ユーザはシナリオを進めながら主人公キャラクタを育成する。シナリオは、例えば、ゲームの進行に合わせて展開されるゲームストーリーであり、ゲームの中の世界で発生する架空の出来事である。本実施形態では、シナリオの一例として、高校の野球部に所属する主人公キャラクタが高校2年生の夏からプロ野球選手になるまでのゲームストーリーを説明する。シナリオは、1つだけであってもよいが、複数種類が用意されており、シナリオ毎に育成しやすい能力が異なるようにしてもよい。ユーザは、ゲームのホーム画面などから好きなシナリオを選択することができる。

20

【0026】

図2は、サクセスパートのフローの一例を示す図である。図2に示すように、サクセスパートでは、プレパートが実行された後にメインパートが実行され、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、オリジナルキャラクタとして登録されてスタジアムパートで使用可能になる。プレパートでは、メインパートに必要な情報が登録・設定される。例えば、プレパートでは、主人公キャラクタの基本情報として、名前、守備位置、及び利き腕などが登録される。また例えば、プレパートでは、イベントデッキの設定及びゲームアイテムの選択が行われる。

30

【0027】

イベントデッキとは、メインパート中にイベントを発生させるためのキャラクタのデッキである。デッキは、例えば、ユーザが所有するキャラクタのうちゲームで使用するキャラクタのグループである。以降、イベントデッキにセットされるキャラクタをイベントキャラクタと記載する。イベントは、ゲームの中で発生する出来事であり、例えば、キャラクタ同士の会話である。イベントは、主人公キャラクタの育成に関係のないものであってもよいし、育成に影響を与えるものであってもよい。イベントが育成に影響を与える場合、例えば、育成に有利なものだけでなく、育成に不利なものであってもよい。本実施形態では、メインパート中に発生するイベントは、固定的ではなく、ユーザがイベントデッキに組み込んだ1又は複数のイベントキャラクタに応じて、様々なイベントが発生する。

40

【0028】

イベントキャラクタは、ゲームの初回起動時やチュートリアル中に付与されてもよいし、抽選又は報酬によって付与されてもよいし、他のユーザからのプレゼントとして付与されてもよい。なお、付与されたイベントキャラクタが、ゲームにおいてユーザを特定するユーザID等の識別情報と対応付けられている状態のことを、ユーザが所有するという。例えば、ユーザは、自分が所有するイベントキャラクタのうちから任意に所定人数（例えば、5人）まで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。なお、他のユーザが所有す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ようにしてもよい。イベントデッキの設定が終了すると、ユーザは、主人公キャラクタの育成を有利にするためのゲームアイテムを選択する。ゲームアイテムの選

50

択が完了すると、プレパートが完了し、メインパートが開始される。

【0029】

メインパートのシナリオには、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。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マネージャーとして登場するようにしてよい。このため、ユーザが所有するイベントキャラクタは、イベントデッキに組み込まれることによって登場人物となる。なお、イベントデッキに組み込まれたキャラクタは、例えばライバルチームの選手として登場してもよい。また、シナリオには、固有のキャラクタ（例えば、監督、スカウト、マネージャー、チームメイトなど）があらかじめ登場人物として設定されているようにしてもよい。以降では、このキャラクタをシナリオ固有キャラクタという。

10

【0030】

図2に示すように、メインパートは複数のセクションを含む。セクションは、ゲーム内の大まかな期間であり、例えば、4半期又は季節に相当する。図2に示す例では、メインパートが時系列的に4つのセクションに分けられている。また、図2に示すように、各セクションは、複数のターンを含み、例えば、12個のターンを含む。ターンは、ゲーム内の細かな期間であり、例えば、1日、1週間、又は1カ月に相当する。

【0031】

例えば、ユーザは、ターンごとに主人公キャラクタの行動を指示できる。このため、ターンは、主人公キャラクタの行動の選択単位といえる。例えば、1つのターンがゲーム内の1週間に対応する場合、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。なお、セクションに含まれるターンの数は、セクションごとに異なってもよい。メインパートでは、各ターンが訪れると、主人公キャラクタの行動を示す選択肢を選択するためのメイン画像が表示部15に表示される。

20

【0032】

図3は、メインパートにおけるメイン画像の一例を示す図である。図3に示すように、メイン画像G1の上部領域A10にはシナリオの進行度が表示される。例えば、上部領域A10には、現在のセクション、現在のセクションが終了するまでの残りのターン数、及び、ゲーム内の日時に関する情報等が表示される。上部領域A10は、主人公キャラクタの体力パラメータを示すゲージ領域A11を含む。例えば、体力パラメータは、主人公キャラクタが練習するために必要なパラメータであり、主人公キャラクタが練習すると減少（消費）し、主人公キャラクタが休むと増加（回復）する。なお、メイン画像G1の下部領域A12には、メインパートのログを表示させたり、メッセージの自動送り・スキップ・省略をしたりするためのボタンが表示されるようにしてよい。

30

【0033】

また、メイン画像G1は、主人公能力領域A13を含む。主人公能力領域A13には、主人公キャラクタの各種能力パラメータが表示される。図3に示す例では、主人公キャラクタの打者としての能力パラメータが示され、例えば、弾道パラメータ、ミートパラメータ、パワーパラメータ、走力パラメータ、肩力パラメータ、及び守備力パラメータが表示されている。弾道パラメータは、主人公キャラクタの打球がどの程度高く上がるのかを示す。ミートパラメータは、主人公キャラクタのミート力を示す。パワーパラメータは、主人公キャラクタのパワーを示す。走力パラメータは、主人公キャラクタの足の速さを示す。肩力パラメータは、主人公キャラクタの送球の速さを示す。守備力パラメータは、主人公キャラクタの守備のうまさを示す。

40

【0034】

更に、メイン画像G1は、コマンド領域A14を含む。コマンド領域A14には、主人公キャラクタの行動を示す選択肢P141～P147が表示される。ユーザが選択肢P141を選択すると、主人公キャラクタが練習を休み、体力パラメータが増加する。ユーザが選択肢P142を選択すると、後述する練習画像に遷移し、主人公キャラクタが練習する。ユーザが選択肢P143を選択すると、後述するエンジェルキャラクタを獲得したり発掘したりすることができる。ユーザが選択肢P144を選択すると、後述する経験点を消

50

費して主人公キャラクターの能力パラメータを向上させることができる。ユーザが選択肢 P 1 4 5 を選択すると、主人公キャラクターが通院して怪我や病気が治癒される。ユーザが選択肢 P 1 4 6 を選択すると、主人公キャラクターが遊び、経験点の獲得量に影響するやる気パラメータが増加する。ユーザが選択肢 P 1 4 7 を選択すると、主人公キャラクターがデートして、やる気パラメータが増加する。

【 0 0 3 5 】

上記のように、各ターンが訪れるたびに、ユーザは、メイン画像 G 1 から選択肢 P 1 4 1 ~ P 1 4 7 の何れかを選択する。主人公キャラクターは、選択肢 P 1 4 6 又は P 1 4 7 が選択されて、遊んだりデートしたりするイベントにおいて経験点を獲得してもよいが、基本的には、選択肢 P 1 4 2 が選択されて練習した場合に経験点を獲得する。例えば、ユーザが選択肢 P 1 4 2 を選択すると、練習項目を選択するための練習画像に切り替わる。

10

【 0 0 3 6 】

図 4 は、練習画像の一例を示す図である。図 4 に示すように、練習画像 G 2 の上部領域 A 2 0 は、メイン画像 G 1 の上部領域 A 1 0 と同様であってよい。練習画像 G 2 は、経験点領域 A 2 2 も含む。経験点領域 A 2 2 には、主人公キャラクターの現在の経験点が表示される。経験点は、主人公キャラクターを育成するためのパラメータであり、本実施形態では、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、及び精神ポイントの 5 種類の経験点が設定されている。経験点は、主人公キャラクターが練習したりイベントが発生したりすると増加する。

【 0 0 3 7 】

また、練習画像 G 2 は、コマンド領域 A 2 3 も含む。コマンド領域 A 2 3 には、複数の練習項目にそれぞれ対応する複数の選択肢 P 2 3 1 ~ P 2 3 6 が表示される。練習項目は、練習内容又は育成方法ということもできる。本実施形態では、練習項目ごとに、増加する経験点の種類やその増加量が定められている。また、各練習項目には、レベルが設定されており、練習を行った回数が所定回数に達した場合に上昇する。練習項目のレベルが高いほど経験点の増加量が多くなる。

20

【 0 0 3 8 】

例えば、ユーザが選択肢 P 2 3 1 を選択すると、主人公キャラクターが打撃練習を行い、筋力ポイント、技術ポイント、及び精神ポイントが増加する。また例えば、ユーザが選択肢 P 2 3 2 を選択すると、主人公キャラクターが筋力練習を行い、筋力ポイント及び精神ポイントが増加する。また例えば、ユーザが選択肢 P 2 3 3 を選択すると、主人公キャラクターに走塁練習を行い、筋力ポイント及び敏捷ポイントが増加する。また例えば、ユーザが選択肢 P 2 3 4 を選択すると、主人公キャラクターが肩力練習を行い、筋力ポイント、敏捷ポイント、及び技術ポイントが増加する。また例えば、ユーザが選択肢 P 2 3 5 を選択すると、主人公キャラクターが守備練習を行い、敏捷ポイント、技術ポイント、及び精神ポイントが増加する。また例えば、ユーザが選択肢 P 2 3 6 を選択すると、主人公キャラクターがメンタル練習を行い、技術ポイント及び精神ポイントが増加する。

30

【 0 0 3 9 】

本実施形態では、ユーザは、主人公キャラクターに練習させるために、選択肢 P 2 3 1 ~ P 2 3 6 の何れかを連続して 2 回選択する。例えば、主人公キャラクターに走塁練習をさせた場合、まず、ユーザは選択肢 P 2 3 3 を選択する。この場合、選択肢 P 2 3 3 が仮選択された状態となり、カーソル C 2 3 7 が選択肢 P 2 3 3 を指し示すように表示され、走塁練習中に怪我をする確率が表示される。この確率は、例えば、主人公キャラクターの体力パラメータに基づいて決定され、体力パラメータが小さいほど怪我をする確率は高くなる。なお、経験点領域 A 2 2 の付近には、仮選択された練習項目（図 4 では走塁練習）が実行された場合に増加する経験点が表示されるようにしてよい。

40

【 0 0 4 0 】

また、練習画像 G 2 は、キャラクター領域 A 2 4 も含む。本実施形態では、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクターと、シナリオ固有キャラクターと、が各練習項目に関連付けられ、主人公キャラクター以外のキャラクターも何れかの練習をしたり、練習を見守った

50

りするように演出される。例えば、キャラクタ領域 A 2 4 には、仮選択された練習項目に関連付けられたキャラクタが表示される。なお、各練習項目に関連付けられるキャラクタは、固定されていてもよいが、本実施形態ではターンごとに変化する。

【 0 0 4 1 】

図 4 に示す例では、走塁練習が仮選択されているため、走塁練習に関連付けられたキャラクタがキャラクタ領域 A 2 4 に表示される。キャラクタ領域 A 2 4 は、ゲージ領域 A 2 4 1 を含む。ゲージ領域 A 2 4 1 は、キャラクタの主人公キャラクタに対する評価を示す。例えば、主人公キャラクタが、イベントキャラクタ又はシナリオ固有キャラクタに関連付けられている練習をすると評価が上昇する。例えば、イベントキャラクタの評価が高くなると、イベントが発生しやすくなってもよいし、経験点がより多く増加する特殊な育成が行われるようにしてもよい。

10

【 0 0 4 2 】

なお、イベントキャラクタには、得意練習が関連付けられており、イベントキャラクタが得意練習をする際に主人公キャラクタと一緒に練習すると、通常の場合に比べて、経験点の増加量が多くなるようにしてもよい。例えば、図 4 に示す例では、走塁練習に関連付けられたイベントキャラクタ（矢部）の得意練習は走塁練習であり、この状態で主人公キャラクタが走塁練習をすると、通常よりも経験点の増加量が多くなる。ただし、イベントキャラクタは、自らの得意練習と同じ練習項目に関連付けられるとは限らず、自らの得意練習と異なる練習項目に関連付けられる場合もある。

【 0 0 4 3 】

また、練習画像 G 2 は、エンジェルキャラクタ領域 A 2 5 も含む。本実施形態では、主人公キャラクタと一緒に練習するイベントキャラクタやシナリオ固有キャラクタだけではなく、主人公キャラクタを応援するエンジェルキャラクタも各練習項目に関連付けられている。エンジェルキャラクタは、例えば、主人公キャラクタを応援するマネージャーや他校の生徒であり、イベントキャラクタと異なるキャラクタであってもよいし、イベントキャラクタの一部がエンジェルキャラクタとして設定されるようにしてもよい。例えば、メインパートの開始時点で所定人数のエンジェルキャラクタが存在するようにしてもよいし、後述するように、メインパートの進行中にエンジェルキャラクタを獲得できるようにしてもよい。

20

【 0 0 4 4 】

本実施形態では、イベントデッキとは別に、エンジェルキャラクタが組み込まれるエンジェルデッキも用意されている。ユーザは、使用可能なエンジェルキャラクタの一部又は全部を、エンジェルデッキに組み込むことができる。例えば、ユーザは、使用可能なエンジェルキャラクタのうちから任意に所定人数（例えば、12人）までのエンジェルキャラクタをエンジェルデッキに組み込むことができる。エンジェルデッキに組み込まれたエンジェルキャラクタは、何れかの練習項目に関連付けられる。例えば、エンジェルキャラクタ領域 A 2 5 には、仮選択された練習項目に関連付けられたエンジェルキャラクタが表示される。なお、各練習項目に関連付けられるエンジェルキャラクタは、固定されていてもよいが、本実施形態ではターンごとに変化する。

30

【 0 0 4 5 】

エンジェルキャラクタが関連付けられた練習項目の練習を主人公キャラクタが行うと育成が有利になる点は、イベントキャラクタと同様である。ただし、エンジェルキャラクタが関連付けられた練習をしたターンでは、すぐに効果が発生せず、次のターン又はそれ以降のターンにおいて効果が発生する。このため、イベントキャラクタの効果は即効性が有るのに対し、エンジェルキャラクタの効果は即効性がないものといえる。例えば、エンジェルキャラクタが関連付けられた練習を主人公キャラクタが行うと、育成を有利にするためのハートが放出される。

40

【 0 0 4 6 】

図 5 は、練習画像 G 2 においてハートが放出される様子を示す図である。図 5 に示すように、ユーザが選択肢 P 2 3 3 を選択すると、エンジェルキャラクタ領域 A 2 5 の各エンジ

50

エルキャラクタから少なくとも1つのハートHが放出される。ハートHは、育成を有利にする効果が関連付けられており、回収された場合に当該効果が発生する。ハートHは、放出されたターンでは回収することができず、次のターン又はそれ以降のターンで回収することができる。

【0047】

図5に示すように、ハートHは、種々のサイズ及び色のものが存在し、これらが混在して放出される。例えば、ハートHのサイズは効果の強さを示し、ハートHの色は効果の内容を示す。例えば、ハートHのサイズが大きいほど、経験点アップなどの効果が強くなる。また例えば、ハートHの色が異なると、発生する効果の内容が変わる。例えば、筋力ポイントが増加する効果、敏捷ポイントが増加する効果、体力パラメータが回復する効果、及び怪我の確率が低減する効果などの種々の効果ごとに、ハートHが色分けされている。

10

【0048】

ハートHがどのサイズ及びどの色で放出されるかは、エンジェルキャラクタに関係なくランダムに定まってもよいが、本実施形態では、放出されるハートHのサイズ及び色は、エンジェルキャラクタによって決まるようになっている。なお、サイズの大きなハートHを放出可能なエンジェルキャラクタの場合は、必ずハートHを放出しなければならないわけではなく、ハートHが少し膨らむだけでもよい。この場合、その後のターンにおいて、当該ハートHが更に膨らんで所定サイズになった場合に放出されるようにしてもよい。ハートHが放出される演出がなされると、練習で獲得した経験点などを示す練習結果が表示され、ターンが終了する。放出されたハートHは、例えば、次のターン又はそれ以降のターンにおける各練習項目にランダムに関連付けられ、回収可能な状態となる。

20

【0049】

図6は、練習項目にハートHが関連付けられる様子を示す図である。図6の練習画像G2は、図4及び図5に示す練習画像G2の次のターンを示している。図6に示すように、放出されたハートHは各練習項目に関連付けられており、どのハートHがどの練習項目に関連付けられているかは、ユーザが選択肢P231～P236を仮選択した場合に表示されるようになっている。図6に示す例では、走塁練習が仮選択されているため、走塁練習に関連付けられたハートHが、練習画像G2上を漂うように表示される。例えば、前のターンの練習で発生したハートHの一部が走塁練習に関連付けられている。走塁練習以外の練習に関連付けられたハートHは、当該練習が仮選択された場合に練習画像G2に表示される。

30

【0050】

ユーザは、主人公キャラクタが行う練習の練習項目に関連付けられたハートHを回収することができる。例えば、図6に示す状態で、ユーザが選択肢P233を選択し、主人公キャラクタが走塁練習をすると、走塁練習に関連付けられた4つのハートHが回収され、回収したハートHの各々の効果が発生する。例えば、筋力ポイントを増加させる効果を有するハートHであれば、回収時に筋力ポイントが増加する。また例えば、敏捷ポイントを増加させる効果を有するハートHであれば、回収時に敏捷ポイントが増加する。また例えば、体力パラメータを回復させる効果を有するハートHであれば、回収時に体力パラメータが回復する。

40

【0051】

なお、ハートHの効果が発生するのは、選択肢P231～P236が選択された後であってもよいし、選択される前であってもよい。例えば、怪我の確率を低減させる効果を有するハートHであれば、練習画像G2が表示された時点でその効果が発生してもよい。また、ハートHの回収時の演出としては、ハートHが収縮し、対応する経験点に吸い込まれるような動きをしてもよい。例えば、筋力ポイントが増加するハートHであれば、経験点領域A22の筋力ポイントに向かうように移動して消滅する。また、図6の例では、エンジェルキャラクタ領域A25に示すように、選択肢P233にエンジェルキャラクタが関連付けられているので、ユーザが選択肢P233を選択すると、図5で説明したように新たなハートHが放出されることになる。このハートHは、次のターン又はそれ以降において

50

回収可能となる。

【 0 0 5 2 】

図 6 の例では、選択肢 P 2 3 3 以外の選択肢にもハート H が関連付けられているが、このハート H は、回収されず効果は発生しないことになる。例えば、回収されなかったハート H は、次のターンで回収することができるようにしてもよい。即ち、ハート H は、回収されなかった場合にすぐに消滅するのではなく、次のターンに持ち越せるようにしてもよい。回収されなかったハート H は、メインパートの最後まで持ち越せるようにしてもよいが、本実施形態では、発生してから所定ターンが経過すると消滅する。

【 0 0 5 3 】

なお、本実施形態では、メインパート中において、ユーザがメイン画像 G 1 (図 3) の選択肢 P 1 4 3 を選択すると、エンジェルキャラクタのレベルを上げたり、新たなエンジェルキャラクタを獲得したりすることができる。例えば、メイン画像 G 1 において、ユーザが選択肢 P 1 4 3 を選択すると、エンジェルキャラクタに関する設定をするためのエンジェル画像に切り替わる。

【 0 0 5 4 】

図 7 は、エンジェル画像の一例を示す図である。図 7 に示すように、エンジェル画像 G 3 の上部領域 A 3 0 は、メイン画像 G 1 の上部領域 A 1 0 と同様であってよい。エンジェル画像 G 3 は、エンジェル設定領域 A 3 2 を含む。エンジェル設定領域 A 3 2 は、エンジェルキャラクタのレベルを上げるためのタブ T 3 2 1 と、新たなエンジェルキャラクタを獲得するためのタブ T 3 2 2 と、を含む。図 7 では、タブ T 3 2 1 が選択された状態を示す。

【 0 0 5 5 】

タブ T 3 2 1 が選択された状態では、エンジェル設定領域 A 3 2 は、現時点で使用可能なエンジェルキャラクタの基本情報を示す基本情報領域 A 3 2 3 , A 3 2 4 と、エンジェルキャラクタのレベルを上げるためのボタン P 3 2 5 , P 3 2 6 と、を含む。エンジェルキャラクタの基本情報としては、名前、レベル、及び属性などが表示される。レベルは、放出するハート H の数やサイズに影響する。例えば、レベルが高いほど、放出するハート H が多くなったり大きくなったりする。属性は、ハート H の放出タイプを示し、例えば、小さなハート H を多く放出する連発型、大きなハート H を少なく放出する膨脹型、又は、中程度のハート H をバランス良く放出するバランス型の何れかとなる。なお、エンジェルキャラクタの基本情報は、上記の例に限られず、他にも例えば、放出するハート H の色 (即ち、効果の内容) であってもよい。

【 0 0 5 6 】

ユーザがボタン P 3 2 5 , P 3 2 6 を選択すると、主人公キャラクタの経験点と引き換えに、エンジェルキャラクタのレベルを上げることができる。図 7 の例では、レベルを上げるために必要な経験点の種類及び量は、ボタン P 3 2 5 , P 3 2 6 に表示される。ユーザがボタン P 3 2 5 , P 3 2 6 を選択してエンジェルキャラクタのレベルを上げると、ターンを消費して次のターンが訪れるようにしてもよいが、本実施形態では、ターンを消費しないものとして説明する。

【 0 0 5 7 】

図 8 は、タブ T 3 2 2 が選択された状態を示す図である。図 8 に示すように、タブ T 3 2 2 が選択された状態では、エンジェル設定領域 A 3 2 は、獲得の候補となるエンジェルキャラクタの基本情報を示す基本情報領域 A 3 2 7 と、当該エンジェルキャラクタを獲得するためのボタン P 3 2 8 と、新たなエンジェルキャラクタを発掘するためのボタン P 3 2 9 と、が表示される。基本情報領域 A 3 2 7 に示すように、獲得前のエンジェルキャラクタには、主人公キャラクタに対する好感度が設定されている。好感度は、例えば、主人公キャラクタの経験点や能力パラメータによって変わったり、メインパート中に発生したイベントによって変わったりする。エンジェルキャラクタの好感度が高いほど、獲得できる確率は高くなるようにしてもよいし、好感度が閾値以上になった場合にエンジェルキャラクタを確実に獲得できるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 8 】

また、ユーザがボタン P 3 2 9 を選択すると、新たなエンジェルキャラクタを探すイベントが発生し、エンジェルキャラクタを発掘することができる。例えば、このイベントは、主人公キャラクタが他校を訪れてエンジェルキャラクタを見つけるものであってよい。発掘したエンジェルキャラクタは、すぐに獲得できるようにしてもよいが、ここでは、いったん獲得の候補となり、好感度を上げたうえで獲得することができる。ユーザが獲得したエンジェルキャラクタは、エンジェルデッキに組み込むことで練習画像 G 2 のエンジェルキャラクタ領域 A 2 5 に表示されるようになる。なお、エンジェルキャラクタは、練習後やその他のタイミングで発生するイベントにおいて発掘又は獲得されてもよい。

【 0 0 5 9 】

上記のように、本実施形態では、選択肢 P 2 3 1 ~ P 2 3 6 のうち、エンジェルキャラクタが関連付けられた選択肢をユーザが選択すると、エンジェルキャラクタが、主人公キャラクタの育成に効果のあるハート H を放出する。放出されたハート H は、次のターン又はそれ以降のターンにおいて回収可能となるので、イベントキャラクタが関連付けられた即効性のある選択肢だけでなく、エンジェルキャラクタが関連付けられた即効性のない選択肢をあえて用意することによって、単調にならない戦略性の高いゲームを提供することができるようになってきている。以降、この処理の詳細を説明する。

【 0 0 6 0 】

[3 . ゲーム制御装置において実現される機能]

図 9 は、ゲーム制御装置 1 0 で実現される機能のうち、本発明に関連する機能を示す機能ブロック図である。本実施形態では、ゲーム制御装置 1 0 において、データ記憶部 1 0 0 、イベントキャラクタ設定部 1 0 1 、イベント発生部 1 0 2 、獲得部 1 0 3 、エンジェル設定部 1 0 4 、ハート変化部 1 0 5 、エンジェル関連付け部 1 0 6 、ハート関連付け部 1 0 7 、解除部 1 0 8 、表示制御部 1 0 9 、経験点変化部 1 1 0 、ハート累積パラメータ変化部 1 1 1 、及び効果発生部 1 1 2 が実現される。

【 0 0 6 1 】

[3 - 1 . データ記憶部]

データ記憶部 1 0 0 は、記憶部 1 2 を主として実現される。データ記憶部 1 0 0 は、ゲームを実行するために必要なデータを記憶する。ここでは、データ記憶部 1 0 0 が記憶するデータの一例として、エンジェルキャラクタデータ D T 1 、エンジェルデッキデータ D T 2 、イベントキャラクタデータ D T 3 、イベントデッキデータ D T 4 、及びゲーム状況データ D T 5 を説明する。

【 0 0 6 2 】

図 1 0 は、エンジェルキャラクタデータ D T 1 の一例を示す図である。図 1 0 に示すように、エンジェルキャラクタデータ D T 1 は、エンジェルキャラクタの基本情報を示す。ここでは、シナリオで用意された全てのエンジェルキャラクタの基本情報が格納され、獲得前又は発掘前のエンジェルキャラクタの基本情報も格納されているものとする。例えば、エンジェルキャラクタデータ D T 1 には、エンジェルキャラクタを一意に識別するエンジェルキャラクタ I D に関連付けて、エンジェルキャラクタの名前、現在のレベル、現在の好感度、属性、放出可能なハートの種類、及び現在の状態などが格納される。現在の状態とは、獲得済み、発掘済み、又は未発掘の何れであることを示す情報である。エンジェルキャラクタデータ D T 1 は、ユーザがエンジェルキャラクタのレベルを上げたり、新たにエンジェルキャラクタを獲得又は発掘したりすると更新される。

【 0 0 6 3 】

図 1 1 は、エンジェルデッキデータ D T 2 の一例を示す図である。図 1 1 に示すように、エンジェルデッキデータ D T 2 は、エンジェルデッキに組み込まれたエンジェルキャラクタを示す。例えば、エンジェルデッキデータ D T 2 には、エンジェルデッキに組み込まれているエンジェルキャラクタのエンジェルキャラクタ I D が格納される。本実施形態では、エンジェルデッキに組み込めるエンジェルキャラクタの上限数が定められているので、エンジェルデッキデータ D T 2 には、使用可能なエンジェルキャラクタのうち、当該上限

10

20

30

40

50

数までのエンジェルキャラクタIDが格納されることになる。エンジェルデッキデータDT2は、ユーザがエンジェルデッキの編集操作をすると更新される。

【0064】

図12は、イベントキャラクタデータDT3の一例を示す図である。図12に示すように、イベントキャラクタデータDT3は、ユーザが所有するイベントキャラクタの基本情報を示す。例えば、イベントキャラクタデータDT3には、イベントキャラクタを一意に識別するイベントキャラクタIDに関連付けて、イベントキャラクタの名前、レアリティ、属性、ポジション、得意練習、イベントの内容、ボーナス、及び能力パラメータなどが格納される。

【0065】

属性は、例えば、イベントキャラクタの役割や種類であり、ここでは、選手又はマネージャーの何れかであるかが示される。イベントの内容としては、イベントが発生した場合の主人公キャラクタ及びイベントキャラクタのセリフやイベントにより変化する経験点の種類及び変化量が格納されてよい。ボーナスは、イベントキャラクタと一緒に練習した場合の経験点のボーナスが格納されてよい。イベントキャラクタデータDT3は、ユーザがイベントキャラクタを新たに入手すると更新される。

【0066】

図13は、イベントデッキデータDT4の一例を示す図である。図13に示すように、イベントデッキデータDT4は、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクタを示す。例えば、イベントデッキデータDT4には、イベントデッキを一意に識別するイベントデッキIDに関連付けて、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のイベントキャラクタIDが格納される。例えば、ユーザは、複数のイベントデッキを登録することができ、イベントデッキごとに、組み込まれているイベントキャラクタのイベントキャラクタIDが格納されている。イベントデッキデータDT4は、ユーザがイベントデッキの編集操作をすると更新される。

【0067】

図14は、ゲーム状況データDT5の一例を示す図である。図14に示すように、ゲーム状況データDT5は、実行中のサクセスパートの状況を示すデータである。例えば、ゲーム状況データDT5には、シナリオを一意に識別するシナリオID、現在のセクション、現在のターン、主人公キャラクタの基本情報、現在の経験点、現在の能力パラメータ、特殊能力、使用中のイベントデッキのイベントデッキID、イベントキャラクタ及びシナリオ固有キャラクタの現在の評価、放出中のハートHを一意に識別するハートID、ハートHの種類、ハートHのサイズ、発生ターン、消滅ターン、及びハート累計パラメータが格納される。

【0068】

発生ターンは、ハートHが発生したターンを示す。消滅ターンは、ハートHが消滅するターンを示し、例えば、発生ターンから所定ターン後のターンとなる。ハート累計パラメータは、本発明に係る効果発生用パラメータに相当し、サクセスパートが開始されてから現在までに発生したハートHの累計を示し、例えば、ハートHのサイズの累計を示す。例えば、小さなサイズのハートHが発生した場合は、そのサイズに応じた小さな値が加算され、大きなサイズのハートHが発生した場合は、そのサイズに応じた大きな値が加算される。ゲーム状況データDT5は、サクセスパートの進行に応じて随時更新される。

【0069】

なお、データ記憶部100に記憶されるデータは、上記の例に限られない。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ればよく、例えば、データ記憶部100は、エンジェルキャラクタやイベントキャラクタのマスターデータを記憶してもよい。また例えば、データ記憶部100は、ハートHなどの各画像の画像データを記憶してもよい。

【0070】

[3 - 2 . イベントキャラクタ設定部]

10

20

30

40

50

イベントキャラクタ設定部 101 は、制御部 11 を主として実現される。イベントキャラクタ設定部 101 は、ユーザが所有する複数のイベントキャラクタのうちの少なくとも一つを、経験点を変化させるためのイベントの発生用として設定する。本実施形態では、イベントキャラクタ設定部 101 は、イベントキャラクタデータ DT3 に基づいてユーザが所有するイベントキャラクタを特定し、ユーザが所有するイベントキャラクタをイベントデッキに組み込むことによって、イベントの発生用として設定する。例えば、イベントキャラクタ設定部 101 は、ユーザが選択したイベントキャラクタをイベントデッキに組み込んでよいし、オートデッキ機能を利用して選択されたイベントキャラクタをイベントデッキに組み込んでよい。オートデッキ機能では、予め定められた方法によってイベントキャラクタが選択されるようにすればよく、例えば、得意練習、イベントの内容、又はレアリティなどが条件となる。

10

【0071】

[3 - 3 . イベント発生部]

イベント発生部 102 は、制御部 11 を主として実現される。イベント発生部 102 は、イベントの発生用として設定されたイベントキャラクタに基づいて、イベントを発生させる。イベント発生部 102 は、イベントデッキデータ DT4 に基づいて、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクタを特定し、イベントキャラクタデータ DT3 に基づいて、当該イベントキャラクタに関連付けられたイベントの内容を特定し、当該イベントを発生させる。

【0072】

イベント発生部 102 は、所与のイベント発生条件に基づいて、イベントを発生させるかを決定する。この条件は、予め定められたものであってよく、予めデータ記憶部 100 に記憶されているものとする。例えば、イベントキャラクタと同じ練習をすること、イベントキャラクタの評価が閾値以上になること、所定のセクション若しくはターンに到達すること、イベントを発生させるための抽選に当選すること、又はこれらの組み合わせがイベント発生条件であってよい。例えば、イベント発生部 102 は、各ターンにおいて、ゲーム状況データ DT5 に基づいてイベント発生条件が満たされるかを判定し、満たされると判定した場合にイベントを発生させる。なお、メインパート中において、同じイベントが繰り返し発生してもよいし、1度発生したイベントは繰り返し発生しないようにしてもよい。

20

30

【0073】

[3 - 4 . 獲得部]

獲得部 103 は、制御部 11 を主として実現される。獲得部 103 は、ゲームの実行中に、ユーザにエンジェルキャラクタを獲得させる。獲得とは、例えば、エンジェルキャラクタを使用可能な状態にすることであり、エンジェルデッキに組み込むことができる状態にすることである。本実施形態では、ユーザがエンジェルキャラクタを獲得すると、エンジェルキャラクタはハートHを発生可能な状態になる。

【0074】

獲得部 103 は、所与の獲得条件に基づいて、ユーザにエンジェルキャラクタを獲得させるかを決定する。この獲得条件は、予め定められたものであってよく、例えば、エンジェルキャラクタを発掘すること、好感度が閾値以上になること、エンジェルキャラクタを獲得するための抽選に当選すること、所定のイベントが発生すること、又はこれらの組み合わせが獲得条件であってよい。例えば、獲得部 103 は、各ターンにおいて、ゲーム状況データ DT5 に基づいて獲得条件イベント発生条件が満たされるかを判定し、満たされると判定した場合にエンジェルキャラクタを獲得させる。獲得部 103 は、エンジェルキャラクタデータ DT1 を参照し、ユーザが獲得したエンジェルキャラクタの状態を獲得済みに変更する。

40

【0075】

[3 - 5 . エンジェル設定部]

エンジェル設定部 104 は、制御部 11 を主として実現される。エンジェル設定部 104

50

は、イベントの発生用として設定されたイベントキャラクタの少なくとも1つを、エンジェルキャラクタとして設定する。エンジェル設定部104は、イベントデッキに組み込まれた全てのイベントキャラクタをそのままエンジェルキャラクタとしてもよいし、一部のイベントキャラクタのみをエンジェルキャラクタとしてもよい。

【0076】

一部のイベントキャラクタのみをエンジェルキャラクタとする場合、エンジェル設定部104は、ランダムに選択した一部のイベントキャラクタをエンジェルキャラクタとしてもよいが、本実施形態では、エンジェル設定部104は、イベントの発生用として設定されたイベントキャラクタの中に特定種類のキャラクタが含まれる場合に、当該特定種類のキャラクタをエンジェルキャラクタとして設定する。

10

【0077】

特定種類のキャラクタとは、例えば、エンジェルキャラクタになりうる種類のキャラクタである。特定種類は、予め指定された種類であればよく、例えば、イベントキャラクタの属性が所定の属性を示すことである。本実施形態では、イベントキャラクタがマネージャーであることが、特定種類のキャラクタであることに相当する。エンジェル設定部104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属性がマネージャーを示している場合、当該イベントキャラクタをエンジェルデッキに組み込むようにしてよい。

【0078】

[3-6.ハート変化部]

ハート変化部105は、制御部11を主として実現される。ハート変化部105は、ゲームの実行中に、所定の条件を満たすことで、エンジェルキャラクタに対応するハートHの種類又は数を変化させる。所定の条件とは、例えば、ユーザが所定の操作をすることであってもよいし、経験点を消費することであってもよいし、仮想通貨やポイントなどを消費することであってもよい。他にも例えば、所定の条件は、所定のゲームイベントを発生させることであってもよいし、所定のミッションをクリアすることであってもよい。

20

【0079】

本実施形態では、ユーザがボタンP325, P326を選択し、エンジェルキャラクタのレベルアップのための経験点を引き換えることが所定の条件に相当する場合を説明する。このため、ハート変化部105は、ゲーム状況データDT5を参照し、レベルアップに十分な経験点があるかを判定する。ハート変化部105は、十分な経験点がある場合、エンジェルキャラクタをレベルアップさせ、ハートHの種類又は数を変化させる。

30

【0080】

なお、エンジェルキャラクタのレベルと、ハートHの種類又は数と、の関係は、数式形式又はテーブル形式で定義されていてもよいし、プログラムコードの一部として定義されていてもよい。ハート変化部105は、エンジェルキャラクタのレベルに関連付けられた種類又は数のハートHを取得することになる。この関係には、レベルが高いほどハートHの数が多くなったり、育成に有利な種類になったりする。ここでの育成に有利とは、経験点の増加量の多いことを意味する。このため、例えば、レベルが高いほどハートHのサイズが大きくなる。

【0081】

[3-7.エンジェル関連付け部]

エンジェル関連付け部106は、制御部11を主として実現される。エンジェル関連付け部106は、複数のターンの各々が訪れるたびに、複数の選択肢P231~P236の中で、エンジェルキャラクタを関連付ける選択肢を決定する。本実施形態では、ユーザがメインパートの途中でエンジェルキャラクタを獲得可能なので、エンジェル関連付け部106は、ユーザがエンジェルキャラクタを獲得した場合に、当該エンジェルキャラクタを、複数の選択肢の少なくとも1つに関連付けることになる。

40

【0082】

例えば、エンジェル関連付け部106は、エンジェルキャラクタを関連付ける選択肢を、複数の選択肢P231~P236の中からランダムに決定するようにしてもよいし、前の

50

ターンで関連付けられた選択肢を除いた選択肢の中からランダムに決定してもよい。また例えば、エンジェル関連付け部 106 は、ターンが経過するごとに、エンジェルキャラクターの関連付く選択肢が所定の順番で移動するようにしてもよいし、イベントキャラクターが関連付けられた選択肢に基づいて、エンジェルキャラクターを関連付ける選択肢を決定してもよい。なお、エンジェルキャラクターが複数存在する場合には、エンジェル関連付け部 106 は、全てのエンジェルキャラクターを同じ選択肢に関連付けてもよいし、エンジェルキャラクターごとに関連付ける選択肢を決定し、各エンジェルキャラクターが関連付けられる選択肢が異なるようにしてもよい。

【0083】

[3 - 8 . ハート関連付け部]

ハート関連付け部 107 は、制御部 11 を主として実現される。ハート関連付け部 107 は、第 x ターン (x は自然数) で選択された選択肢にエンジェルキャラクターが関連付けられていた場合に、第 x ターンよりも後の第 y ターン (y は x よりも大きい自然数) における複数の選択肢の少なくとも 1 つに、ハート H を関連付ける。

【0084】

第 x ターンは、本発明に係る第 1 選択機会の一例であり、例えば、ゲームの中で訪れる複数のターンのうちの任意のターンである。ただし、最後のターンではないものとする。このため、ゲームの中で X 回のターンが訪れるとすると、 x は、1 以上であり、かつ、 X 未満となる。本実施形態では、1 つのセクションは 12 個のターンから構成されるので、 x は、1 ~ 11 の何れかとなるようにしてよい。ただし、セクションをまたいでハート H を有効にする場合には、 x は、4 つ目のセクション (最終セクション) の最終ターンでなければよい。第 y ターンは、本発明に係る第 2 選択機会の一例であり、第 1 選択機会よりも後に訪れるターンであればよい。例えば、 y は、 $x + 1$ 以上であり、かつ、 X 以下となる。

【0085】

ハート関連付け部 107 は、エンジェルキャラクターに関係なく所定種類のハート H を所定数だけ発生させてもよいが、本実施形態では、ハート関連付け部 107 は、エンジェルキャラクターに対応する種類又は数のハート H を、第 y ターンにおける複数の選択肢の少なくとも 1 つに関連付ける。本実施形態では、エンジェルキャラクターとハート H の種類又は数との関係は、エンジェルキャラクターデータ DT1 に定められている場合を説明するが、この関係は、数式形式で定めてもよいし、プログラムコードの一部として定めてもよい。ハート関連付け部 107 は、エンジェルキャラクターデータ DT1 に基づいて、エンジェルキャラクターに対応する種類又は数のハート H を生成し、ゲーム状況データ DT5 に格納する。

【0086】

本実施形態では、エンジェルキャラクターに関連付けられた種類のハート H を、エンジェルキャラクターに関連付けられた属性に対応するサイズで、当該属性に対応する数だけ発生させる。即ち、ハート関連付け部 107 は、エンジェルキャラクターによって、ハート H の種類、サイズ、及び数の少なくとも 1 つを異ならせる。ハート関連付け部 107 は、発生させたハート H にハート ID を付与し、ゲーム状況データ DT5 において、現在のターンを発生ターンとして格納し、所定ターン後 (例えば、3 ターン又は 5 ターン) のターンを消滅ターンとして格納する。

【0087】

例えば、ハート関連付け部 107 は、ハート H を関連付ける選択肢を、複数の選択肢 P231 ~ P236 の中からランダムに決定するようにしてもよいし、前のターンで関連付けられた選択肢を除いた選択肢の中からランダムに決定してもよい。また例えば、ハート関連付け部 107 は、ターンが経過するごとに、ハート H の関連付く選択肢が所定の順番で移動するようにしてもよいし、エンジェルキャラクター又はイベントキャラクターが関連付けられた選択肢に基づいて、ハート H を関連付ける選択肢を決定してもよい。なお、ハート H が複数存在する場合には、ハート関連付け部 107 は、全てのハート H を同じ選択肢に

10

20

30

40

50

関連付けてもよいし、ハートHごとに関連付ける選択肢を決定し、各ハートHが関連付けられる選択肢が異なるようにしてもよい。

【0088】

本実施形態では、第xターンで発生したハートHが第yターンで回収されなかった場合はそれ以降のターンに繰り越せるので、ハート関連付け部107は、第yターンよりも後の第zターンにおける複数の選択肢の少なくとも1つに、ハートHを関連付ける。第zターンは、本発明に係る第3選択機会の一例であり、例えば、第yターンよりも後に訪れるターンであればよい。例えば、zは、y+1以上であり、かつ、X以下となる。

【0089】

本実施形態では、ハート関連付け部107は、第yターンで選択された選択肢にエンジェルキャラクタが関連付けられていた場合に、第zターンにおける複数の選択肢の少なくとも1つに、新たなハートHを関連付けることになる。新たなハートH（即ち、第yターンで発生するハートH）は、既に発生しているハートH（即ち、第xターンで発生していたハートH）とは異なるハートHであり、追加で発生するハートHといえる。新たなハートHを選択肢に関連付ける方法自体は、上記説明した方法と同様である。

10

【0090】

各ハートHが関連付けられる選択肢は可変でなく固定されていてもよいが、例えば、ハート関連付け部107は、ハートHが関連付けられた選択肢が第yターンで選択されなかった場合に、第yターン以降のターンが訪れるたびに、ハートHを関連付ける選択肢を決定するようにしてもよい。別の言い方をすれば、ハート関連付け部107は、ターンごとに、ハートHを関連付ける選択肢を異ならせることが可能であってよい。

20

【0091】

また例えば、ハート関連付け部107は、第xターンで選択された選択肢に特定種類のエンジェルキャラクタが関連付けられていた場合は、当該選択肢にハートHを関連付けて、第yターン以降のターンが訪れても、ハートHが関連付けられる選択肢を変えないようにしてもよい。特定種類のエンジェルキャラクタとは、予め定められたエンジェルキャラクタであればよく、例えば、1体だけ存在してもよいし、複数体存在してもよい。なお、この場合に発生する当該ハートHの効果はランダムに決まってもよい。また例えば、ハート関連付け部107は、第xターンで他の種類のエンジェルキャラクタが関連付けられた選択肢が選択された場合は、第yターン以降のターンが訪れるたびに、ハートHが関連付けられる選択肢を可変とするようにしてよい。他の種類とは、特定種類以外の種類を意味する。

30

【0092】

[3-9.解除部]

解除部108は、制御部11を主として実現される。解除部108は、第zターンまでにハートHが関連付けられた選択肢が選択されなかった場合は、ハート関連付け部107による関連付けを解除する。解除とは、例えば、ハートHと選択肢が関連付いている状態から関連付いていない状態に変化させることであってよいし、ハートHを消滅させることであってよい。ハートHと選択肢との関連付けが解除されたりハートHが消滅したりすると、ハートHの効果が発生しなくなる。例えば、解除部108は、ゲーム状況データDT5に基づいて、各ハートHの消滅ターンが経過したかを判定する。解除部108は、消滅ターンが経過したハートHをゲーム状況データDT5から削除することによって、ハートHを消滅させる。このため、解除部108は、ハートHの効果が発生することを禁止することになる。

40

【0093】

[3-10.表示制御部]

表示制御部109は、制御部11を主として実現される。表示制御部109は、エンジェルキャラクタ及びイベントキャラクタを含む複数のキャラクタの各々を、エンジェルキャラクタとして選択肢に関連付けられているか、イベントキャラクタとして選択肢に関連付けられているか、を識別可能な表示態様で表示させる。

50

【 0 0 9 4 】

識別可能な表示態様とは、例えば、エンジェルキャラクタを、エンジェルキャラクタ用の領域（例えば、エンジェルキャラクタ領域 A 2 5）内に表示させ、イベントキャラクタを、イベントキャラクタ用の領域（例えば、キャラクタ領域 A 2 4）内に表示させることである。別の言い方をすれば、エンジェルキャラクタを、エンジェルキャラクタ用の表示位置に表示させ、イベントキャラクタをイベントキャラクタ用の表示位置に表示させることである。また例えば、エンジェルキャラクタを、エンジェルキャラクタ用の色・輝度・形状・向き・エフェクトで表示させ、イベントキャラクタを、イベントキャラクタ用の色・輝度・形状・向き・エフェクトで表示させることである。

【 0 0 9 5 】

[3 - 1 1 . 経験点変化部]

経験点変化部 1 1 0 は、制御部 1 1 を主として実現される。経験点変化部 1 1 0 は、エンジェルキャラクタが関連付けられた選択肢を含む複数の選択肢のうち、複数のターンの各々で選択された選択肢に基づいて、経験点を変化させる。選択肢と、経験点の変化方法と、の関係は、数式形式又はテーブル形式で定義されてもよいし、プログラムコードの一部として記述されてもよい。ここでの変化方法とは、変化させる経験点の種類及び変化量（増加量又は減少量）である。経験点変化部 1 1 0 は、ユーザが選択した選択肢に関連付けられた変化方法で経験点を変化させる。

【 0 0 9 6 】

また、経験点変化部 1 1 0 は、第 y ターンで選択された選択肢にハート H が関連付けられていた場合は、当該選択肢と当該ハート H とに基づいて、経験点を変化させる。ハート H と、経験点の変化方法と、の関係は、数式形式又はテーブル形式で定義されてもよいし、プログラムコードの一部として記述されてもよい。経験点変化部 1 1 0 は、選択肢に関連付けられた変化方法と、ハート H に関連付けられた変化方法と、により経験点を変化させる。例えば、経験点変化部 1 1 0 は、選択肢にハート H が関連付けられていた場合は、選択肢にハート H が関連付けられていない場合よりも、経験点の変化量を多くする。

【 0 0 9 7 】

本実施形態では、複数の選択肢は、イベントキャラクタ又はシナリオ固有キャラクタが関連付けられた選択肢を含むので、経験点変化部 1 1 0 は、変化部は、イベントキャラクタ又はシナリオ固有キャラクタが関連付けられた選択肢が選択された場合は、当該選択肢と当該イベントキャラクタ又はシナリオ固有キャラクタとに基づいて、経験点を変化させる。イベントキャラクタ又はシナリオ固有キャラクタと、経験点の変化方法と、の関係は、数式形式又はテーブル形式で定義されてもよいし、プログラムコードの一部として記述されてもよい。経験点変化部 1 1 0 は、選択肢に関連付けられた変化方法と、イベントキャラクタ又はシナリオ固有キャラクタに関連付けられた変化方法と、により経験点を変化させる。例えば、経験点変化部 1 1 0 は、選択肢にイベントキャラクタ又はシナリオ固有キャラクタが関連付けられていた場合は、選択肢にイベントキャラクタ又はシナリオ固有キャラクタが関連付けられていない場合よりも、経験点の変化量を多くする。

【 0 0 9 8 】

例えば、経験点変化部 1 1 0 は、第 z ターンで選択された選択肢にハート H が関連付けられていた場合に、当該選択肢と当該ハート H とに基づいて、経験点を変化させることになる。また例えば、第 z ターンでは、第 x ターンと第 y ターンの両方で放出されたハート H の累積が可能なので、経験点変化部 1 1 0 は、第 z ターンで選択された選択肢にハート H 及び新たなハート H が関連付けられていた場合は、当該選択肢と当該ハート H と当該新たなハート H とに基づいて、経験点を変化させることになる。

【 0 0 9 9 】

[3 - 1 2 . ハート累積パラメータ変化部]

ハート累積パラメータ変化部 1 1 1 は、制御部 1 1 を主として実現される。ハート累積パラメータ変化部 1 1 1 は、複数のターンの各々で選択された選択肢にエンジェルキャラクタが関連付けられていた場合に、所定の効果が発生させるためのハート累積パラメータを

10

20

30

40

50

変化させる。ハート累積パラメータ変化部 1 1 1 は、ハート H が発生する場合にハート累積パラメータを変化させればよく、例えば、発生したハート H のサイズに応じた値だけハート累積パラメータを変化させる。ハート累積パラメータの現在の値は、メイン画像 G 1 において識別可能に表示されてもよい。

【 0 1 0 0 】

[3 - 1 3 . 効果発生部]

効果発生部 1 1 2 は、制御部 1 1 を主として実現される。効果発生部 1 1 2 は、ハート累積パラメータに基づいて、所定の効果が発生させる。所定の効果とは、ゲームを有利に進めることができる効果である。例えば、経験点の変化量を増やすことでもよいし、特殊能力を獲得することでもよいし、特殊能力を獲得しやすくすることでもよい。特殊能力を獲得しやすくとは、例えば、主人公キャラクタが特殊能力の獲得のコツを覚えて、特殊能力の獲得に必要な経験点の消費量を低減することであってよい。本実施形態では、効果発生部 1 1 2 は、特殊能力を獲得しやすくなる効果が発生させる。例えば、効果発生部 1 1 2 は、ハート累積パラメータが閾値以上になった場合に、所定の効果が発生させるための特別なハート H を放出するようにしてもよい。

10

【 0 1 0 1 】

[4 . ゲーム制御装置において実行される処理]

図 1 5 - 図 1 7 は、ゲーム制御装置 1 0 において実行される処理の一例を示すフロー図である。図 1 5 - 図 1 7 に示す処理は、メインパート中の各ターンが訪れた場合に、制御部 1 1 が記憶部 1 2 に記憶されたプログラムに従って動作することによって実行される。下記の処理は、図 9 に示す各機能ブロックによる処理の一例である。

20

【 0 1 0 2 】

図 1 5 に示すように、まず、制御部 1 1 は、ゲーム状況データ D T 5 に基づいて、消滅ターンが過ぎたハート H を消滅させる (S 1)。S 1 においては、制御部 1 1 は、ゲーム状況データ D T 5 を参照して現在のターンを特定し、ゲーム状況データ D T 5 を参照して各ハート H の消滅ターンを特定する。そして、制御部 1 1 は、消滅ターンが現在のターンよりも前のハート H を消滅させる。ハート H の消滅は、例えば、ハート H に対応するレコードをゲーム状況データ D T 5 から削除してもよいし、ハート H が消滅していることを示すフラグを用意しておき、当該フラグの値をオンにしてもよい。

【 0 1 0 3 】

制御部 1 1 は、ゲーム状況データ D T 5 に基づいて、メイン画像 G 1 を表示部 1 5 に表示させる (S 2)。S 2 においては、制御部 1 1 は、ゲーム状況データ D T 5 を参照して現在のセクション、現在のターン、及び主人公キャラクタの能力パラメータなどを特定し、メイン画像 G 1 の表示内容を決定する。制御部 1 1 は、操作部 1 4 の検出信号に基づいて、ユーザの操作を特定する (S 3)。ここでは、選択肢 P 1 4 1 ~ P 1 4 7 の何れかを選択する操作が行われた場合を説明する。

30

【 0 1 0 4 】

ユーザが選択肢 P 1 4 2 を選択した場合 (S 3 ; 練習)、図 1 6 に移行し、制御部 1 1 は、イベントデッキデータ D T 4 及びゲーム状況データ D T 5 に基づいて、イベントキャラクタ及びシナリオ固有キャラクタの各々を選択肢 P 1 4 1 ~ P 1 4 7 の何れかに関連付ける (S 4)。S 4 においては、制御部 1 1 は、例えば、イベントキャラクタ又はシナリオ固有キャラクタごとに、選択肢 P 1 4 1 ~ P 1 4 7 の中からランダムに選択肢を選出して関連付けてもよいし、選択肢 P 1 4 1 ~ P 1 4 7 ごとに、イベントキャラクタ及びシナリオ固有キャラクタの中からランダムに選出して関連付けてもよい。イベントキャラクタ及びシナリオ固有キャラクタの各々に関連付けられた選択肢は記憶部 1 2 に保持される。

40

【 0 1 0 5 】

制御部 1 1 は、エンジェルキャラクタデータ D T 1 及びエンジェルデッキデータ D T 2 に基づいて、エンジェルキャラクタを選択肢 P 1 4 1 ~ P 1 4 7 の何れかに関連付ける (S 5)。S 5 においては、制御部 1 1 は、例えば、エンジェルキャラクタごとに、ランダムに選択肢を選出して関連付けてもよいし、選択肢 P 1 4 1 ~ P 1 4 7 ごとに、エンジェル

50

キャラクターの中からランダムに選出して関連付けてもよい。各エンジェルキャラクターに関連付けられた選択肢は記憶部 12 に保持される。

【0106】

制御部 11 は、ゲーム状況データ DT5 に基づいて、ハート H を選択肢 P141 ~ P147 の何れかに関連付ける (S6)。S6 においては、制御部 11 は、例えば、ハート H ごとに、ランダムに選択肢を選出して関連付けてもよいし、選択肢 P141 ~ P147 ごとに、ハート H の中からランダムに選出して関連付けてもよい。各ハート H に関連付けられた選択肢は、ゲーム状況データ DT5 に格納される。なお、現在のターンにおいてハート H が存在しない場合は、S6 の処理は実行されない。

【0107】

制御部 11 は、ゲーム状況データ DT5 に基づいて、練習画像 G2 を表示部 15 に表示させる (S7)。S7 においては、制御部 11 は、ゲーム状況データ DT5 に基づいて主人公キャラクターの経験点などを特定し、練習画像 G2 の表示内容を決定する。以降、選択肢 P231 ~ P236 の何れかを選択する操作が待ち受けられる。

【0108】

制御部 11 は、操作部 14 の検出信号に基づいて、ユーザが仮選択した選択肢を特定し (S8)、練習画像 G2 の表示を更新する (S9)。S9 においては、制御部 11 は、ユーザが仮選択した選択肢に関連付けられたイベントキャラクター及びシナリオ固有キャラクターをキャラクター領域 A24 に表示させ、当該選択肢に関連付けられたエンジェルキャラクターをエンジェルキャラクター領域 A25 に表示させる。また、制御部 11 は、ユーザが仮選択した選択肢に関連付けられたハート H を任意の位置に表示させ、練習画像 G2 内を漂うように表示させる。また、制御部 11 は、ユーザが仮選択した選択肢に関連付けてカーソル C237 を表示させる。また、制御部 11 は、ユーザが仮選択した選択肢の練習が実行された場合の獲得経験点を予測し、経験点領域 A22 付近に表示させるようにしてよい。なお、各特経験点の予測では、ハート H による加算分は考慮してもよいし、ハート H による加算分は考慮しなくてもよい。

【0109】

制御部 11 は、操作部 14 の検出信号に基づいて、ユーザの操作を特定する (S10)。ここでは、仮選択した選択肢を選択する操作、又は、他の選択肢を仮選択する操作が行われるものとする。ユーザが他の選択肢を仮選択した場合 (S10; 仮選択)、S9 の処理に戻り、仮選択された当該他の選択肢に関連付けられたイベントキャラクター、シナリオ固有キャラクター、エンジェルキャラクター、及びハート H に基づいて、練習画像 G2 の表示が更新される。

【0110】

一方、仮選択された選択肢をユーザが選択した場合 (S10; 本選択)、制御部 11 は、ユーザが選択した選択肢に基づいて、所定の演出を実行する (S11)。S11 においては、制御部 11 は、選択肢に関連付けられたハート H が回収され、選択肢に関連付けられたエンジェルナインからハート H が放出される演出を実行する。制御部 11 は、エンジェルナインデータを参照し、エンジェルナインのレベルや属性をもとに、放出するハート H の数、サイズ、及び種類を決定することになる。なお、制御部 11 は、ハート累積パラメータが閾値以上であれば、S11 において、特別な効果を生じさせるためのハート H を生成して放出することになる。また、制御部 11 は、当該選択肢が示す練習項目の練習を主人公キャラクターが行う演出を実行する。また、制御部 11 は、選択肢にイベントキャラクターが関連付けられていた場合には、当該イベントキャラクターに対応するイベントが発生する演出を実行する。なお、制御部 11 は、回収されたハート H はゲーム状況データから削除する。

【0111】

制御部 11 は、主人公キャラクターの経験点を増加させる (S12)。S12 においては、制御部 11 は、ユーザが選択した選択肢に関連付けられた経験点の基本的な増加分を、当該選択肢に関連付けられたイベントキャラクター、シナリオ固有キャラクター、及びハート H

10

20

30

40

50

の分だけ増加させることによって、最終的な増加分を決定してゲーム状況データDT5を更新する。なお、ハート累積パラメータによる特別なハートHが放出されていた場合には、制御部11は、当該ハートHの効果が発生させる。

【0112】

制御部11は、放出されたハートHを追加し(S13)、本処理は終了して次のターンに移行する。S13においては、制御部11は、放出されたハートHにハートIDを付与し、ゲーム状況データDT5に新たなレコードを追加して格納する。そして、制御部11は、現在のターンを発生ターンとして格納し、所定ターン後のターンを消滅ターンとして格納する。また、制御部11は、放出されたハートHのサイズに基づいて、ハート累積パラメータを更新する。更に、制御部11は、ゲーム状況データに格納された現在のターンをインクリメントする。

10

【0113】

図15に戻り、S3において、ユーザが選択肢P143を選択した場合(S3;エンジェル)、図17に移行し、制御部11は、エンジェルキャラクターデータDT1に基づいて、エンジェル画像G3を表示部15に表示させる(S14)。エンジェル画像G3が表示されたばかりの時点では、タブT321が選択された状態となる。このため、S14においては、制御部11は、エンジェルキャラクターデータDT1を参照して、獲得済みのエンジェルキャラクターを特定し、タブT321の表示内容を決定する。

【0114】

制御部11は、操作部14の検出信号に基づいて、ユーザの操作を特定する(S15)。ここでは、ボタンP325、P326を選択する操作、又は、タブT322を選択する操作が行われるものとする。ユーザがボタンP325、P326を選択した場合(S15;レベル)、制御部11は、エンジェルキャラクターデータDT1とゲーム状況データDT5とに基づいて、エンジェルキャラクターのレベルを上げ(S16)、S2の処理に戻る。S16においては、制御部11は、ゲーム状況データDT5が示す経験点からレベルアップに必要な経験点を差し引き、エンジェルキャラクターデータDT1が示すエンジェルキャラクターのレベルを増加させる。なお、本実施形態では、エンジェルキャラクターのレベルを上げてターンを消費しない場合を説明するが、ターンを消費してもよい。

20

【0115】

一方、ユーザがタブT322を選択した場合(S15;タブ)、制御部11は、エンジェルデータに基づいて、タブT322内の表示を更新する(S17)。S17においては、制御部11は、エンジェルデータを参照し、発掘しているが獲得していないエンジェルキャラクターを特定し、タブT322内の表示内容を決定する。

30

【0116】

制御部11は、操作部14の検出信号に基づいて、ユーザの操作を特定する(S18)。ここでは、ボタンP328を選択する操作、ボタンP329を選択する操作、又は、タブT321を選択する操作が行われるものとする。ユーザがタブT321を選択した場合(S18;タブ)、S14の処理に戻る。

【0117】

一方、ユーザがボタンP328を選択した場合(S18;交渉)、制御部11は、エンジェルデータに基づいて、エンジェルキャラクターの獲得処理を実行し(S19)、本処理は終了して次のターンに移行する。S19においては、制御部11は、エンジェルデータを参照してエンジェルキャラクターの好感度を特定し、当該好感度に基づいて、エンジェルキャラクターの獲得に成功したかを判定する。例えば、制御部11は、好感度に応じた獲得確率を設定し、当該獲得確率に基づく抽選処理に当選した場合はエンジェルキャラクターの獲得に成功したと判定し、制御部11は、エンジェルキャラクターデータDT1を更新する。一方、エンジェルキャラクターの獲得に成功したと判定されない場合は、エンジェルキャラクターは獲得済みとはならない。

40

【0118】

S18において、ユーザがボタンP329を選択した場合(S18;発掘)、制御部11

50

は、エンジェルキャラクタデータDT1に基づいて、エンジェルキャラクタの発掘処理を実行し(S20)、本処理は終了して次のターンに移行する。S20においては、制御部11は、所与の確率に基づく抽選処理により、未発掘のエンジェルキャラクタを発掘済みに変更するようにしてもよいし、ユーザが選択したイベントに対応するエンジェルキャラクタを発掘済みに変更してもよい。なお、エンジェル画像G3においては、上記の処理以外にも、エンジェルデッキの編集処理が実行されるようにしてもよい。

【0119】

図15に戻り、S3において、ユーザが選択肢P144を選択した場合(S3;能力)、制御部11は、ゲーム状況データDT5に基づいて、能力パラメータの向上処理を実行し(S21)、S2の処理に戻る。S21においては、制御部11は、主人公キャラクタの経験点を消費し、それと引き換えに能力パラメータを向上させる。一方、ユーザが選択肢P141, P145~P147の何れかを選択した場合(S3;その他)、制御部11は、ゲーム状況データDT5に基づいて、選択内容に応じた処理を実行し(S22)、本処理は終了して次のターンに移行する。

10

【0120】

以上説明したゲーム制御装置10によれば、第xターンで選択された選択肢にエンジェルキャラクタが関連付けられている場合に、第xターンよりも後の第yターンにおいて、選択肢だけでなく選択肢に関連付けられたハートHによっても経験点を変化可能とすることで、ユーザに即効性のない選択肢(つまり、次回以降の選択時に効果を奏する選択肢)を提供することができる。このため、複数の選択機会に選択肢を選択することを繰り返して経験点を変化させるゲームにおいて、どの選択肢を選択することが最終的な経験点の変化に有利な効果を奏するかをユーザによく考えさせることができ、単調にならない戦略性の高いゲームを提供することができる。

20

【0121】

また、イベント発生用のイベントキャラクタをエンジェルキャラクタとして設定することで、どのイベントキャラクタを利用すれば、イベントの発生以外の効果を得ることができるかをユーザに考えさせることができ、ゲームの戦略性をより高めることができる。

【0122】

また、イベントの発生用として設定されたイベントキャラクタの中にマネージャーが含まれる場合にエンジェルキャラクタとして設定することで、マネージャーのイベントキャラクタの新しい利用方法を提供することができる。これにより、マネージャーの利用価値が高まるため、マネージャーを入手する動機づけをユーザに与えることもできる。

30

【0123】

また、選択肢が選択された場合の経験点の変化にイベントキャラクタを影響させることができるので、エンジェルキャラクタが関連付けられた選択肢を選択するか、イベントキャラクタが関連付けられた選択肢を選択するか、をユーザに考えさせることができ、ゲームの戦略性をより高めることができる。即ち、即効性のある選択肢(イベントキャラクタが関連付けられた選択肢)と、即効性のない選択肢(エンジェルキャラクタが関連付けられた選択肢)と、の何れを選択するかをユーザに考えさせることができ、単調にならない戦略性の高いゲームを提供することができる。

40

【0124】

また、練習画像G2では、エンジェルキャラクタがエンジェルキャラクタ領域A25に表示され、イベントキャラクタがキャラクタ領域A24に表示されるので、選択肢に関連付けられたキャラクタが、エンジェルキャラクタであるかイベントキャラクタであるかが識別可能になり、ユーザは、即効性のある選択肢であるか、即効性のない選択肢であるか、を容易に把握することができる。

【0125】

また、選択機会が訪れるたびに、エンジェルキャラクタが関連付けられる選択肢が決定されるので、特別な方法で経験点を変化させる選択肢に変化を付けることができ、ゲームの戦略性をより高めることができる。

50

【0126】

また、シナリオの進行中にユーザがエンジェルキャラクタを獲得するので、ゲームの戦略性をより高めることができる。例えば、ターンを消費してまでエンジェルキャラクタを獲得するのか、それともエンジェルキャラクタは獲得せずに練習を行うのか、をユーザに考えさせることができ、ゲームの戦略性を効果的に高めることができる。

【0127】

また、エンジェルキャラクタのレベルを上げることで、エンジェルキャラクタに対応するハートHの種類又は数が増えるので、ゲームの戦略性をより高めることができる。例えば、主人公キャラクタが獲得した経験点を使ってまでエンジェルキャラクタのレベルを上げるのか、それとも経験点は温存して能力パラメータに割り振るのか、をユーザに考えさせることができ、ゲームの戦略性を効果的に高めることができる。

10

【0128】

また、ハートHが第yターンだけでなく第zターンに繰り越されるので、ハートHを累積させたうえで使用するような使い方をすることができ、ゲームの戦略性をより高めることができる。

【0129】

また、ハートHが関連付けられた選択肢が第zターンになっても選択されなかった場合は、ハートHの関連付けを解除することで、特別な方法で経験点を変化させるためには、ハートHが関連付けられた選択肢をいつまでに選択しなければならないかをユーザに考えさせることで、ゲームの戦略性をより高めることができる。

20

【0130】

また、第yターン以降の選択機会が訪れるたびに、特別な方法で経験点を変化させるための選択肢が決定されるので、ゲームの戦略性をより高めることができる。例えば、ハートHが関連付く選択肢がターンごとにランダムに変わることによって、ハートHを大量に回収可能な選択肢が存在したり、イベントキャラクタが関連付いているがハートHが関連付いていない選択肢が存在したりするので、種々のパターンの選択肢の何れを選択すると育成にゆとりであるかをユーザに考えさせることができ、ゲームの戦略性を効果的に高めることができる。

【0131】

また、特定種類のエンジェルキャラクタが関連付けられた選択肢が選択された場合は、特別な方法で経験点を変化させる選択肢を変えずに固定とし、他の種類のエンジェルキャラクタが関連付けられた選択肢が選択された場合は、特別な方法で経験点を変化させる選択肢を可変とするので、ゲームの戦略性をより高めることができる。

30

【0132】

また、エンジェルキャラクタが関連付けられた選択肢が選択された場合にハート累積パラメータを変化させて所定の効果を生じさせることで、ゲームの戦略性をより高めることができる。

【0133】

また、育成ゲームにおいて即効性のない選択肢を提供するので、育成ゲームにおける戦略性を高めることができる。

40

【0134】

〔5. 変形例〕

なお、本発明は、以上に説明した実施の形態に限定されるものではない。本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、適宜変更可能である。

【0135】

例えば、ハートHの表示態様は、実施形態の例に限られず、例えば、ハートH内部に効果の内容がアイコンなどによって示されてもよいし、ハートHの色ではなく輝度や模様などによって効果の内容が示されてもよい。また例えば、ハートHは、効果が異なったとしてもサイズや色が全て同じであってもよいし、ハートHによって発生する効果は全て同じでもよい。また例えば、ハートHは半透明であってもよいし、回転しながら漂ってもよい。

50

また例えば、ユーザが操作部 14 で指し示す画面上の位置付近にハート H が表示されないようにしてもよい。また例えば、エンジェル画像 G3 において、各エンジェルのハート H の種類が確認できるようにしてもよい。また例えば、選択肢に関連付けられているエンジェルキャラクタの数や組み合わせに応じて、放出されるハート H のサイズが大きくなったり数が増えたりしてもよい。また、ハート H 以外の任意の画像が第 2 オブジェクトとして用いられてもよい。

【0136】

また例えば、実施形態では、主人公キャラクタが野手である場合を説明したが、主人公キャラクタが投手である場合には、例えば、経験点を用いて、球速パラメータ、コントロールパラメータ、及びスタミナパラメータ等の投手能力に関する能力パラメータを向上させるようにしてもよい。また例えば、実施形態では、主人公キャラクタが練習によって経験点を獲得し、その後に経験点を消費することで能力パラメータが向上する場合を説明したが、練習後に直ちに経験点が能力パラメータに消費されてもよいし、経験点の概念がそもそもなく、練習後に直ちに能力パラメータが向上するゲームであってよい。この場合、能力パラメータが本発明に係るパラメータに相当する。

10

【0137】

また例えば、イベントデッキは、必ずしも設定される必要はなく、エンジェルキャラクタのみが用いられてもよい。また例えば、エンジェルデッキは、必ずしも設定される必要はなく、ユーザが獲得したエンジェルキャラクタが全て練習画像 G2 に登場するようにしてもよい。また例えば、シナリオ固有キャラクタは、必ずしも選択肢に関連付けられる必要はなく、エンジェルキャラクタのみが選択肢に関連付けられてもよい。また例えば、練習画像 G2 において、エンジェルキャラクタとイベントキャラクタとが特に区別されずに表示されてもよい。また例えば、エンジェルキャラクタはシナリオに固定されており、特に途中で獲得可能なものでなくてもよい。また例えば、ハート H が関連付けられる選択肢は、特にターンごとに変わらなくてもよい。また例えば、特にハート累積パラメータによる特別な効果は発生しなくてもよい。

20

【0138】

また例えば、ゲーム制御装置 10 において実現される各機能は、サーバ 30 において実現されてもよい。例えば、サーバ 30 によって、データ記憶部 100 が実現されてもよい。この場合、データ記憶部 100 は、記憶部 32 を主として実現される。ゲーム制御装置 10 は、サーバ 30 からデータを受信することによって、ゲームを実行する。ゲーム制御装置 10 は、ゲームの実行結果をサーバ 30 に送信することによって、サーバ 30 が記憶する各データが更新される。

30

【0139】

また例えば、サーバ 30 において、ゲームの主な処理が実行されるようにしてもよい。この場合、サーバ 30 が本発明に係るゲーム制御装置に相当する。例えば、イベントキャラクタ設定部 101、イベント発生部 102、獲得部 103、エンジェル設定部 104、ハート変化部 105、エンジェル関連付け部 106、ハート関連付け部 107、解除部 108、表示制御部 109、経験点変化部 110、ハート累積パラメータ変化部 111、及び効果発生部 112 がサーバ 30 で実現される場合、これらは制御部 31 を主として実現される。この場合、ゲーム制御装置 10 は、サーバ 30 から画像データを受信して各画像を表示部 15 に表示させる。また、ゲーム制御装置 10 は、操作部 14 が受け付けた指示を示すデータをサーバ 30 に送信する。サーバ 30 は、当該データを受信することで、ユーザの指示を特定し、ゲームを実行すればよい。また例えば、ゲーム制御装置 10 とサーバ 30 とで各機能が分担されてもよい。この場合、各機能ブロックの処理結果が、ゲーム制御装置 10 とサーバ 30 との間で送受信されるようにすればよい。

40

【0140】

また例えば、野球ゲームが実行される場合を説明したが、他のゲームに本発明に係る処理を適用してもよい。例えば、野球ゲーム以外のスポーツゲーム（例えば、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）

50

に本発明に係る処理を適用してもよい。また例えば、スポーツゲームや育成ゲーム以外にも、アクションゲームやロールプレイングゲーム等のように、ゲーム形式・ジャンルを問わず種々のゲームに本発明に係る処理を適用してもよい。

【0141】

[6. 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。

【0142】

1) 本発明の一態様に係るゲーム制御装置(10, 30)は、第1オブジェクトが関連付けられた選択肢を含む複数の選択肢のうち、複数の選択肢の各々で選択された選択肢に基づいて、パラメータを変化させる変化手段(110)と、第1選択肢で選択された選択肢に前記第1オブジェクトが関連付けられていた場合に、前記第1選択肢よりも後の第2選択肢における前記複数の選択肢の少なくとも1つに、第2オブジェクトを関連付ける第2オブジェクト関連付け手段(107)と、を含み、前記変化手段(110)は、前記第2選択肢で選択された選択肢に前記第2オブジェクトが関連付けられていた場合は、当該選択肢と当該第2オブジェクトとに基づいて、前記パラメータを変化させる、ことを特徴とする。

10

【0143】

15) 本発明の一態様に係るゲームシステム(S)は、第1オブジェクトが関連付けられた選択肢を含む複数の選択肢のうち、複数の選択肢の各々で選択された選択肢に基づいて、パラメータを変化させる変化手段(110)と、第1選択肢で選択された選択肢に前記第1オブジェクトが関連付けられていた場合に、前記第1選択肢よりも後の第2選択肢における前記複数の選択肢の少なくとも1つに、第2オブジェクトを関連付ける第2オブジェクト関連付け手段(107)と、を含み、前記変化手段(110)は、前記第2選択肢で選択された選択肢に前記第2オブジェクトが関連付けられていた場合は、当該選択肢と当該第2オブジェクトとに基づいて、前記パラメータを変化させる、ことを特徴とする。

20

【0144】

16) 本発明の一態様に係るプログラムは、1)~14)の何れかに記載のゲーム制御装置(10, 30)又は15)に記載のゲームシステム(S)としてコンピュータを機能させる。

30

【0145】

17) 本発明の一態様に係る情報記憶媒体は、16)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。

【0146】

1)又は15)~17)に係る発明によれば、第1選択肢で選択された選択肢に第1オブジェクトが関連付けられている場合に、第1選択肢よりも後の第2選択肢において、選択肢だけでなく選択肢に関連付けられた第2オブジェクトによってもパラメータを変化可能とすることで、ユーザに即効性のない選択肢(つまり、次回以降の選択時に効果を奏する選択肢)を提供することができる。このため、複数の選択肢に選択肢を選択することを繰り返してパラメータを変化させるゲームにおいて、どの選択肢を選択することが最終的なパラメータの変化に有利な効果を奏するかをユーザによく考えさせることができ、単調にならない戦略性の高いゲームを提供することができる。

40

【0147】

2) 本発明の一態様では、ユーザが所有する複数の第3オブジェクトのうちの少なくとも1つを、前記パラメータを変化させるためのイベントの発生用として設定する第3オブジェクト設定手段(101)と、前記イベントの発生用として設定された第3オブジェクトに基づいて、前記イベントを発生させるイベント発生手段(102)と、前記イベントの発生用として設定された第3オブジェクトの少なくとも1つを、前記第1オブジェクトとして設定する第1オブジェクト設定手段(104)と、を更に含むことを特徴とする。2)の態様によれば、イベント発生用の第3オブジェクトを第1オブジェクトとして設定す

50

ることで、どの第3オブジェクトを利用すれば、イベントの発生以外の効果を得ることができるかをユーザに考えさせることができ、ゲームの戦略性をより高めることができる。

【0148】

3) 本発明の一態様では、前記第1オブジェクト設定手段(104)は、前記イベントの発生用として設定された第3オブジェクトの中に特定種類のオブジェクトが含まれる場合に、当該特定種類のオブジェクトを前記第1オブジェクトとして設定する、ことを特徴とする。3)の態様によれば、イベントの発生用として設定された第3オブジェクトの中に特定種類のオブジェクトが含まれる場合に第1オブジェクトとして設定することで、第3オブジェクトの新しい利用方法を提供することができるため、第3オブジェクトを入手する動機づけをユーザに与えることができる。

10

【0149】

4) 本発明の一態様では、前記複数の選択肢は、第4オブジェクトが関連付けられた選択肢を含み、前記変化手段(110)は、前記第4オブジェクトが関連付けられた選択肢が選択された場合は、当該選択肢と当該第4オブジェクトとに基づいて、前記パラメータを変化させる、ことを特徴とする。4)の態様によれば、選択肢が選択された場合のパラメータの変化に第4オブジェクトに影響させることができるので、第1オブジェクトが関連付けられた選択肢を選択するか、第4オブジェクトが関連付けられた選択肢を選択するか、をユーザに考えさせることができ、ゲームの戦略性をより高めることができる。即ち、即効性のある選択肢(第3オブジェクトが関連付けられた選択肢)と、即効性のない選択肢(第1オブジェクトが関連付けられた選択肢)と、の何れを選択するかをユーザに考えさせることができ、単調にならない戦略性の高いゲームを提供することができる。

20

【0150】

5) 本発明の一態様では、前記第1オブジェクト及び前記第4オブジェクトを含む前記複数のオブジェクトの各々を、前記第1オブジェクトとして選択肢に関連付けられているか、前記第4オブジェクトとして選択肢に関連付けられているか、を識別可能な表示態様で表示させる表示制御手段(109)を更に含む、ことを特徴とする。5)の態様によれば、選択肢に関連付けられたオブジェクトが、第1オブジェクトであるか第4オブジェクトであるかが識別可能になるので、ユーザは、即効性のある選択肢であるか、即効性のない選択肢であるか、を容易に把握することができる。

【0151】

6) 本発明の一態様では、前記複数の選択機会の各々が訪れるたびに、前記複数の選択肢の中で、前記第1オブジェクトを関連付ける選択肢を決定する第1オブジェクト関連付け手段(106)、を更に含むことを特徴とする。6)の態様によれば、選択機会が訪れるたびに、第1オブジェクトが関連付けられる選択肢が決定されるので、特別な方法でパラメータを変化させる選択肢に変化を付けることができ、ゲームの戦略性をより高めることができる。

30

【0152】

7) 本発明の一態様では、ゲームの実行中に、前記ユーザに前記第1オブジェクトを獲得させる獲得手段(108)と、前記ユーザが前記第1オブジェクトを獲得した場合に、当該第1オブジェクトを、前記複数の選択肢の少なくとも1つに関連付ける第1オブジェクト関連付け手段(106)と、を更に含むことを特徴とする。7)の態様によれば、ゲームの実行中にユーザが第1オブジェクトを獲得するので、ゲームの戦略性をより高めることができる。

40

【0153】

8) 本発明の一態様では、前記第2オブジェクト関連付け手段(107)は、前記第1オブジェクトに対応する種類又は数の前記第2オブジェクトを、前記第2選択機会における前記複数の選択肢の少なくとも1つに関連付け、前記ゲームの実行中に、所定の条件を満たすことで、前記第1オブジェクトに対応する前記第2オブジェクトの種類又は数を変化させる第2オブジェクト変化手段(110)を更に含む、ことを特徴とする。8)の態様によれば、第1オブジェクトに対応する第2オブジェクトの種類又は数が変化するので、

50

ゲームの戦略性をより高めることができる。

【0154】

9) 本発明の一態様では、前記第2オブジェクト関連付け手段(107)は、前記第2選択機会よりも後の第3選択機会における前記複数の選択肢の少なくとも1つに、前記第2オブジェクトを関連付け、前記第2選択機会で作成された選択肢に前記第1オブジェクトが関連付けられていた場合に、前記第3選択機会における前記複数の選択肢の少なくとも1つに、新たな前記第2オブジェクトを関連付け、前記変化手段(110)は、前記第3選択機会で作成された選択肢に前記第2オブジェクト及び前記新たな第2オブジェクトが関連付けられていた場合は、当該選択肢と当該第2オブジェクトと当該新たな第2オブジェクトとに基づいて、前記パラメータを変化させる、ことを特徴とする。9)の態様によれば、第2オブジェクトが第2選択機会だけでなく第3選択機会に繰り越されるので、第2オブジェクトを累積させたうえで使用するような使い方をすることができ、ゲームの戦略性をより高めることができる。

10

【0155】

10) 本発明の一態様では、前記第2オブジェクト関連付け手段(107)は、前記第2選択機会よりも後の第3選択機会における前記複数の選択肢の少なくとも1つに前記第2オブジェクトを関連付け、前記変化手段(110)は、前記第3選択機会で作成された選択肢に前記第2オブジェクトが関連付けられていた場合に、当該選択肢と当該第2オブジェクトとに基づいて、前記パラメータを変化させ、前記第3選択機会までに前記第2オブジェクトが関連付けられた選択肢が選択されなかった場合は、前記第2オブジェクト関連付け手段(107)による関連付けを解除する解除手段(108)、を更に含むことを特徴とする。10)の態様によれば、第2オブジェクトが関連付けられた選択肢が第3選択機会になっても選択されなかった場合は、第2オブジェクトの関連付けを解除することで、特別な方法でパラメータを変化させるためには、第2オブジェクトが関連付けられた選択肢をいつまでに選択しなければならないかをユーザに考えさせることで、ゲームの戦略性をより高めることができる。

20

【0156】

11) 本発明の一態様では、前記第2オブジェクト関連付け手段(107)は、前記第2オブジェクトが関連付けられた選択肢が前記第2選択機会で作成されなかった場合に、前記第2選択機会以降の選択機会が訪れるたびに、前記第2オブジェクトを関連付ける選択肢を決定する、ことを特徴とする。11)の態様によれば、第2選択機会以降の選択機会が訪れるたびに、特別な方法でパラメータを変化させるための選択肢が決定されるので、ゲームの戦略性をより高めることができる。

30

【0157】

12) 本発明の一態様では、前記第2オブジェクト関連付け手段(107)は、前記第1選択機会で作成された選択肢に特定種類の前記第1オブジェクトが関連付けられていた場合は、当該選択肢に前記第2オブジェクトを関連付けて、前記第2選択機会以降の選択機会が訪れても、前記第2オブジェクトが関連付けられる選択肢を変えず、前記第1選択機会で作成された他の種類の前記第1オブジェクトが関連付けられた選択肢が選択された場合は、前記第2選択機会以降の選択機会が訪れるたびに、前記第2オブジェクトが関連付けられる選択肢を可変とする、ことを特徴とする。12)の態様によれば、特定種類の第1オブジェクトが関連付けられた選択肢が選択された場合は、特別な方法でパラメータを変化させる選択肢を変えずに固定とし、他の種類の第1オブジェクトが関連付けられた選択肢が選択された場合は、特別な方法でパラメータを変化させる選択肢を可変とするので、ゲームの戦略性をより高めることができる。

40

【0158】

13) 本発明の一態様では、前記複数の選択機会の各々で作成された選択肢に前記第1オブジェクトが関連付けられていた場合に、所定の効果を生じさせるための効果発生用パラメータを変化させる効果発生用パラメータ変化手段(111)と、前記効果発生用パラメータに基づいて、前記所定の効果を生じさせる効果発生手段(112)と、を更に含むこ

50

とを特徴とする。13)の態様によれば、第1オブジェクトが関連付けられた選択肢が選択された場合に効果発生用パラメータを変化させることで、ゲームの戦略性をより高めることができる。

【0159】

14)本発明の一態様では、前記パラメータは、育成対象オブジェクトを育成するために用いられるパラメータであり、前記複数の選択肢の各々は、前記育成対象オブジェクトの育成方法を示す選択肢であり、前記第1オブジェクトは、前記育成対象オブジェクトを支援するためのオブジェクトであり、前記第2オブジェクトは、前記パラメータを向上させるためのオブジェクトである、ことを特徴とする。14)の態様によれば、育成ゲームにおける戦略性を高めることができる。

10

【符号の説明】

【0160】

S ゲームシステム、N ネットワーク、10 ゲーム制御装置、30 サーバ、11、31 制御部、12、32 記憶部、13、33 通信部、14 操作部、15 表示部、G1 メイン画像、A10 上部領域、A11 ゲージ領域、A12 下部領域、A13 主人公能力領域、A14 コマンド領域、P141、P142、P143、P144、P145、P146、P147 選択肢、G2 練習画像、A20 上部領域、A22 経験点領域、A23 コマンド領域、P231、P232、P233、P234、P235、P236 選択肢、C237 カーソル、A24 キャラクタ領域、A25 エンジェルキャラクタ領域、H ハート、G3 エンジェル画像、A30 上部領域、A32 エンジェル設定領域、T321、T322 タブ、A323、A324 基本情報領域、P325、P326、P328、P329 ボタン、A327 基本情報領域、100 データ記憶部、101 イベントキャラクタ設定部、102 イベント発生部、103 獲得部、104 エンジェル設定部、105 ハート変化部、106 エンジェル関連付け部、107 ハート関連付け部、108 解除部、109 表示制御部、110 経験点変化部、111 ハート累積パラメータ変化部、112 効果発生部、DT1 エンジェルキャラクタデータ、DT2 エンジェルデッキデータ、DT3 イベントキャラクタデータ、DT4 イベントデッキデータ、DT5 ゲーム状況データ。

20

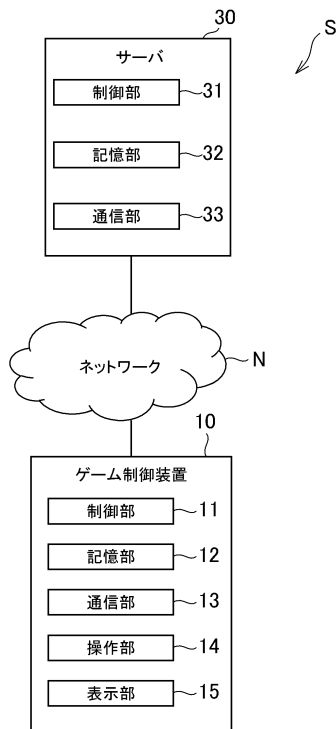
30

40

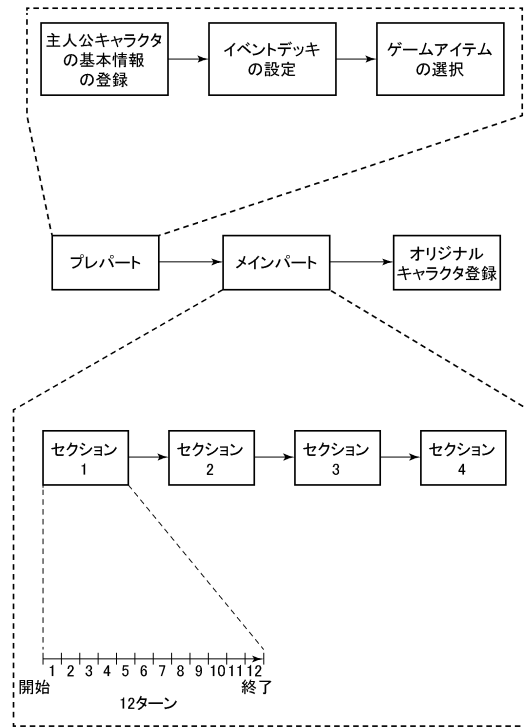
50

【 図 面 】

【 図 1 】



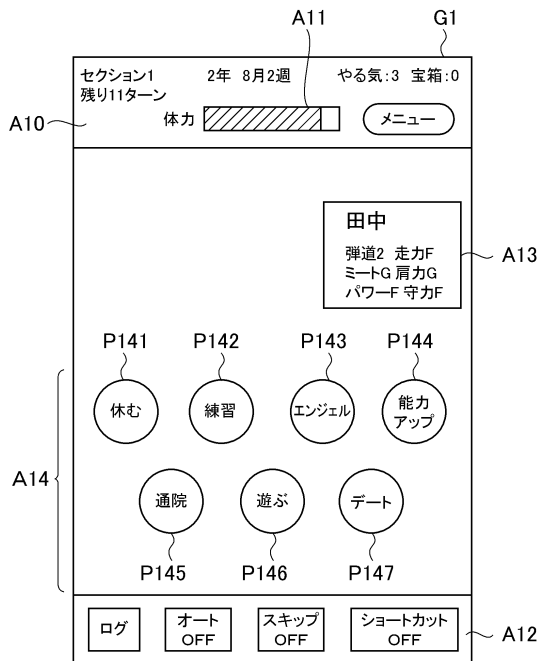
【 図 2 】



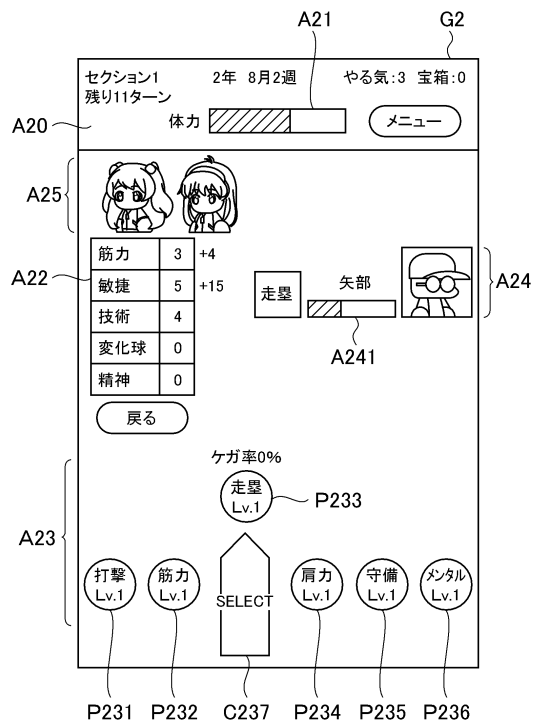
10

20

【 図 3 】



【 図 4 】

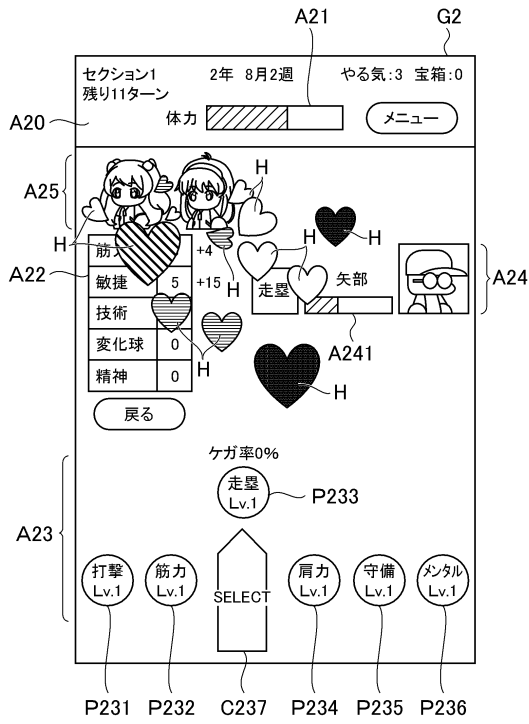


30

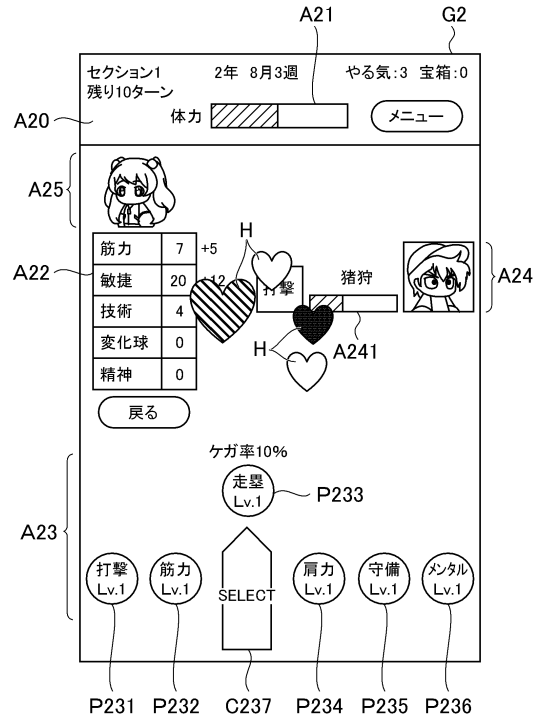
40

50

【 図 5 】



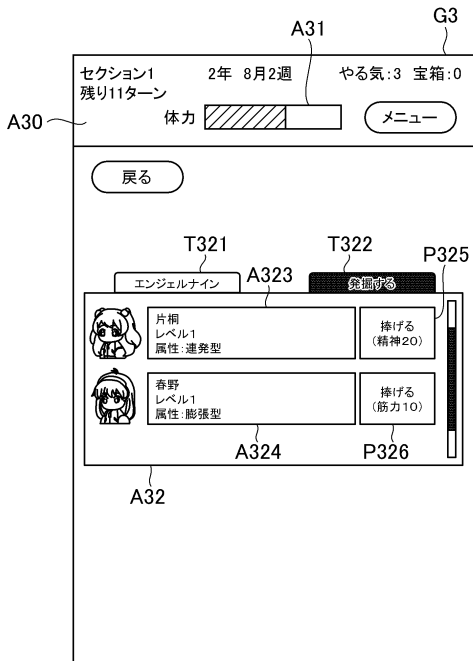
【 図 6 】



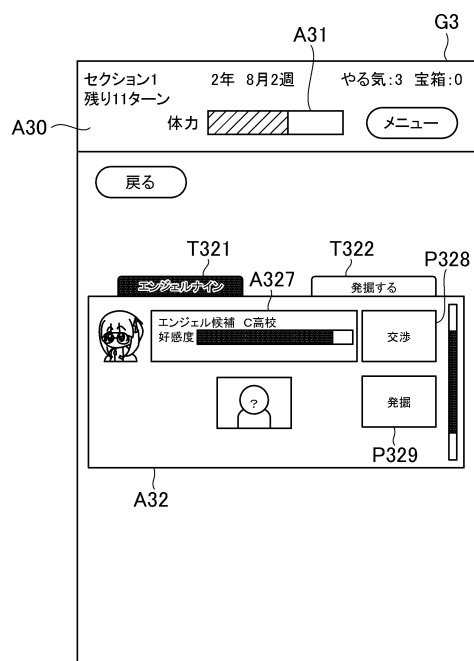
10

20

【 図 7 】



【 図 8 】

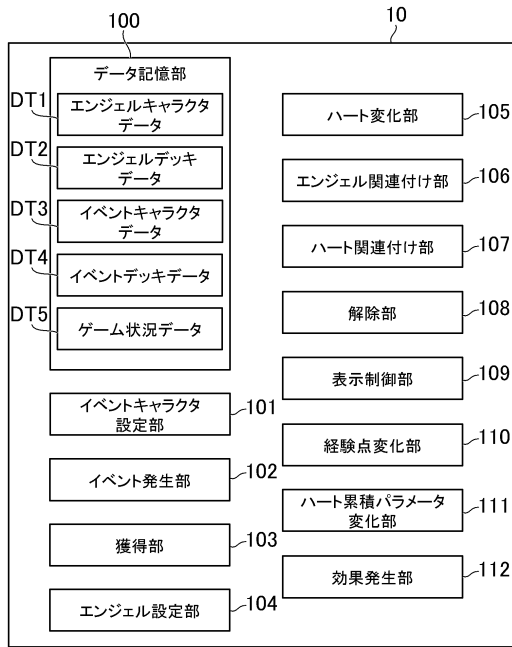


30

40

50

【 図 9 】



【 図 10 】

エンジェル キャラクタID	名前	レベル	好感度	属性	ハートの種類	状態
a00001	片桐 葵野	1	100	パランス型	ランダム	獲得済み
a00002	桑野 菜野	1	100	膨脹型	勝利・獲得	獲得済み
a00003	菜野 水上	1	80	運発型	技術・力率	発掘済み
a00004	水上 菜野	1	20	パランス型	闘心・敏捷	未発掘
...

10

20

【 図 11 】

エンジェル キャラクタID(1)	エンジェル キャラクタID(2)	エンジェル キャラクタID(3)	エンジェル キャラクタID(4)	エンジェル キャラクタID(5)	エンジェル キャラクタID(12)
a00001	a00002	-	-	...	-

【 図 12 】

イベント キャラクタID	名前	レアリティ	属性	ポジション	得意機器	イベント	ボーナス	能力パラメータ
e00001	兵部 外衛	レア	選手	外衛手	得意機器	イベントA	ボーナス	能力パラメータ
e00002	前野 三葉	レア	選手	三塁手	得意機器	イベントB	ボーナス	能力パラメータ
e00003	田島 翔	レア	投手	投手	得意機器	イベントC	ボーナス	能力パラメータ
e00004	田島 翔	レア	投手	投手	得意機器	イベントD	ボーナス	能力パラメータ
...

30

40

50

【 図 1 3 】

DT4

イベント デッキID	イベント キャラクタID(1)	イベント キャラクタID(2)	イベント キャラクタID(3)	イベント キャラクタID(4)	イベント キャラクタID(5)
d00001	e00001	e00005	e00012	e00007	e00025
d00002	e00002	e00004	e00007	e00021	e00006
d00003	e00015	e00004	e00005	e00006	e00007
d00004	e00094	e00018	e00042	e00010	e00008
...

【 図 1 4 】

DT5

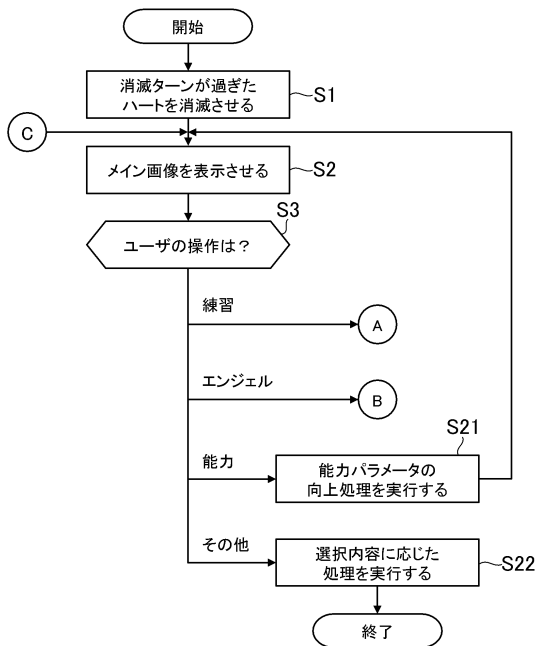
シナリオID	セクション	ターン	基本情報	経験点	能力パラメータ	特殊能力
e00001	1	2	名前:AAA 守備位置:三塁手	防力:3 敏速:5	敏速:2 走力F	アークスト:× 走撃:○

イベント デッキID	新画	ハートID	ハートの種類	ハートのサイズ	発生ターン	消費ターン	ハート 残数
d00001	矢部:30 練習:30	h00001	防力	1	1	4	24
d00002		体力	3	1	4		
d00003		振替	2	1	4		
...

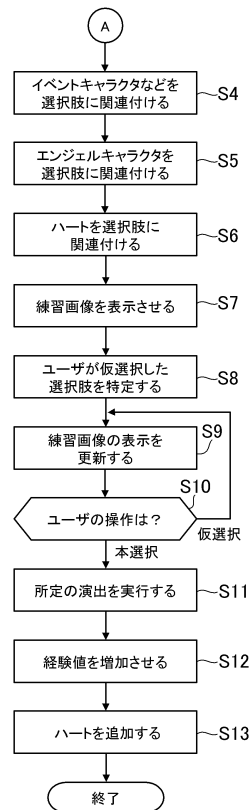
10

20

【 図 1 5 】



【 図 1 6 】

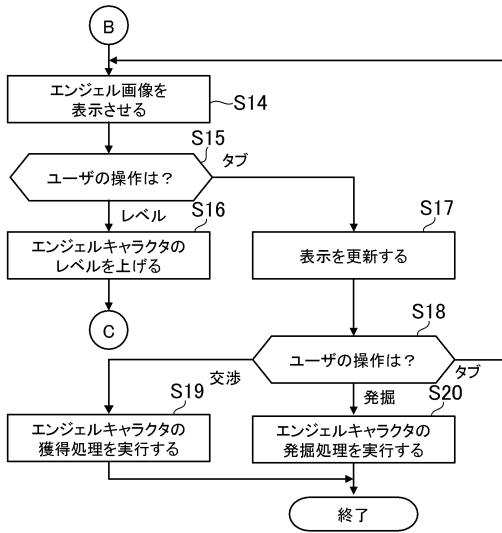


30

40

50

【 図 17 】



10

20

30

40

50