(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6679001号
(P6679001)
(45)発行日　令和2年4月15日(2020.4.15)　(24)登録日　令和2年3月23日(2020.3.23)

(51)Int.Cl.　　F I
A63F 13/533 (2014.01)　A63F 13/533
A63F 13/825 (2014.01)　A63F 13/825
A63F 13/812 (2014.01)　A63F 13/812　A

請求項の数 16　(全 36 頁)

(21)出願番号　特願2018-74398(P2018-74398)
(22)出願日　平成30年4月9日(2018.4.9)
(62)分割の表示　特願2016-241035(P2016-241035)の分割
原出願日　平成28年12月13日(2016.12.13)
(65)公開番号　特開2018-103046(P2018-103046A)
(43)公開日　平成30年7月5日(2018.7.5)
審査請求日　令和1年10月28日(2019.10.28)

早期審査対象出願

(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

審査官　佐々木　崇

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】
複数の選択機会の各々で、複数の選択肢から選択された選択肢に基づいて、ゲーム上の効果を発生させる発生手段と、
ユーザが所有する複数のオブジェクトのうちの少なくとも１つを、前記効果を発生させるためのイベントの発生用として設定するオブジェクト設定手段と、
前記イベントの発生用として設定された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と、
前記イベントの発生用として設定された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、１以上の選択肢を第１特別状態として設定する第１設定手段と、
第１選択機会で前記第１特別状態の選択肢が選択された場合に、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つを、第２特別状態として設定する第２設定手段と、
を含み、
前記発生手段は、前記第２選択機会で前記第２特別状態の選択肢が選択された場合に、当該第２特別状態に応じた前記効果を発生させる、
ことを特徴とするゲーム制御装置。
【請求項２】
前記複数の選択肢は、オブジェクトが関連付けられた選択肢を含み、
前記発生手段は、前記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

選択肢と当該オブジェクトとに基づいて、前記効果を発生させる、
ことを特徴とする請求項１に記載のゲーム制御装置。
【請求項３】
前記オブジェクトが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を更に含む、
ことを特徴とする請求項２に記載のゲーム制御装置。
【請求項４】
前記第１設定手段は、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特別状態にする選択肢を決定する、
ことを特徴とする請求項１～３の何れかに記載のゲーム制御装置。
【請求項５】
ゲームの実行中に、ユーザにオブジェクトを獲得させる獲得手段を更に含み、
前記第１設定手段は、前記ユーザが前記オブジェクトを獲得した場合に、前記１以上の選択肢を前記第１特別状態として設定する、
ことを特徴とする請求項１～４の何れかに記載のゲーム制御装置。
【請求項６】
前記第２設定手段は、前記第１特別状態に対応する前記第２特別状態を設定し、
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特別状態に対応する前記第２特別状態が変化する、
ことを特徴とする請求項１～５の何れかに記載のゲーム制御装置。
【請求項７】
前記第２設定手段は、
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つを前記第２特別状態に設定し、
前記第２選択機会で前記第１特別状態の選択肢が選択された場合に、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つを、新たな前記第２特別状態に設定し、
前記発生手段は、前記第３選択機会で選択された選択肢が前記第２特別状態及び前記新たな第２特別状態であった場合は、当該選択肢と当該第２特別状態と当該新たな第２特別状態とに基づいて、前記効果を発生させる、
ことを特徴とする請求項１～６の何れかに記載のゲーム制御装置。
【請求項８】
複数の選択機会の各々で、複数の選択肢から選択された選択肢に基づいて、ゲーム上の効果を発生させる発生手段と、
１以上の選択肢を第１特別状態として設定する第１設定手段と、
第１選択機会で前記第１特別状態の選択肢が選択された場合に、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つを、第２特別状態として設定する第２設定手段と、
を含み、
前記発生手段は、前記第２選択機会で前記第２特別状態の選択肢が選択された場合に、当該第２特別状態に応じた前記効果を発生させ、
前記第２設定手段は、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つを前記第２特別状態に設定し、
前記発生手段は、前記第３選択機会で前記第２特別状態の選択肢が選択された場合に、当該選択肢と当該第２特別状態とに基づいて、前記効果を発生させ、
前記第３選択機会が経過しても前記第２特別状態の選択肢が選択されなかった場合は、前記第２特別状態を解除する解除手段、
を更に含むことを特徴とするゲーム制御装置。
【請求項９】
複数の選択機会の各々で、複数の選択肢から選択された選択肢に基づいて、ゲーム上の効果を発生させる発生手段と、

１以上の選択肢を第１特別状態として設定する第１設定手段と、
第１選択機会で前記第１特別状態の選択肢が選択された場合に、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つを、第２特別状態として設定する第２設定手段と、
を含み、
前記発生手段は、前記第２選択機会で前記第２特別状態の選択肢が選択された場合に、当該第２特別状態に応じた前記効果を発生させ、
前記第２設定手段は、前記第２特別状態の選択肢が前記第２選択機会で選択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特別状態にする選択肢を決定する、
ことを特徴とするゲーム制御装置。
【請求項１０】
前記第２設定手段は、
前記第１選択機会で特定種類の前記第１特別状態の選択肢が選択された場合は、当該選択肢を前記第２特別状態にして、前記第２選択機会以降の選択機会が訪れても、前記第２特別状態にする選択肢を変えず、
前記第１選択機会で他の種類の前記第１特別状態の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特別状態にする選択肢を可変とする、
ことを特徴とする請求項９に記載のゲーム制御装置。
【請求項１１】
前記複数の選択機会の各々で前記第１特別状態の選択肢が選択された場合に、前記効果を発生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と、
前記効果発生用パラメータに基づいて、前記効果を発生させる効果発生手段と、
を更に含むことを特徴とする請求項１～１０の何れかに記載のゲーム制御装置。
【請求項１２】
前記効果は、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の変化であり、
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る、
ことを特徴とする請求項１～１１の何れかに記載のゲーム制御装置。
【請求項１３】
複数の選択機会の各々で、複数の選択肢から選択された選択肢に基づいて、ゲーム上の効果を発生させる発生手段と、
ユーザが所有する複数のオブジェクトのうちの少なくとも１つを、前記効果を発生させるためのイベントの発生用として設定するオブジェクト設定手段と、
前記イベントの発生用として設定された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と、
前記イベントの発生用として設定された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、１以上の選択肢を第１特別状態として設定する第１設定手段と、
第１選択機会で前記第１特別状態の選択肢が選択された場合に、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つを、第２特別状態として設定する第２設定手段と、
を含み、
前記発生手段は、前記第２選択機会で前記第２特別状態の選択肢が選択された場合に、当該第２特別状態に応じた前記効果を発生させる、
ことを特徴とするゲームシステム。
【請求項１４】
複数の選択機会の各々で、複数の選択肢から選択された選択肢に基づいて、ゲーム上の

効果を発生させる発生手段と、
１以上の選択肢を第１特別状態として設定する第１設定手段と、
第１選択機会で前記第１特別状態の選択肢が選択された場合に、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つを、第２特別状態として設定する第２設定手段と、
を含み、
前記発生手段は、前記第２選択機会で前記第２特別状態の選択肢が選択された場合に、当該第２特別状態に応じた前記効果を発生させ、
前記第２設定手段は、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つを前記第２特別状態に設定し、
前記発生手段は、前記第３選択機会で前記第２特別状態の選択肢が選択された場合に、当該選択肢と当該第２特別状態とに基づいて、前記効果を発生させ、
前記第３選択機会が経過しても前記第２特別状態の選択肢が選択されなかった場合は、前記第２特別状態を解除する解除手段、
を更に含むことを特徴とするゲームシステム。
【請求項１５】
複数の選択機会の各々で、複数の選択肢から選択された選択肢に基づいて、ゲーム上の効果を発生させる発生手段と、
１以上の選択肢を第１特別状態として設定する第１設定手段と、
第１選択機会で前記第１特別状態の選択肢が選択された場合に、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つを、第２特別状態として設定する第２設定手段と、
を含み、
前記発生手段は、前記第２選択機会で前記第２特別状態の選択肢が選択された場合に、当該第２特別状態に応じた前記効果を発生させ、
前記第２設定手段は、前記第２特別状態の選択肢が前記第２選択機会で選択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特別状態にする選択肢を決定する、
ことを特徴とするゲームシステム。
【請求項１６】
請求項１～１２の何れかに記載のゲーム制御装置又は請求項１３～１５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。
【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。
【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】

【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。
【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。
【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。
【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。
【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。

【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。

【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１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。

【００１２】

操作部１４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１４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１５は、例えば、液晶表示パネル又は有機ＥＬディスプレイ等であり、制御部１１の指示に従って画面を表示する。なお、操作部１４及び表示部１５は、ゲーム制御装置１０に内蔵されていなくともよく、ゲーム制御装置１０に接続された外部装置であってもよい。

【００１３】

サーバ３０は、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のハードウェア構成は、それぞれ制御部１１、記憶部１２、及び通信部１３と同様であってよい。例えば、サーバ３０は、ゲームプログラムを記憶しており、ゲーム制御装置１０からの要求に応じてゲームプログラムを配信する。

【００１４】

なお、記憶部１２又は記憶部３２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１０又はサーバ３０に供給されるようにしてもよい。また、ゲーム制御装置１０又はサーバ３０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１０又はサーバ３０にプログラムやデータが供給されるようにしてもよい。

【００１５】

［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。

【００１６】
選択肢とは、例えば、ゲーム中において表示部１５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。
【００１７】
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。
【００１８】
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１５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。
【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。

【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てよい。

【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。

【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。
【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。
【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いてもよい。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。
【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。

【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。

【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費して主人公キャラクタ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Ｐ１４５を選択すると、主人公キャラクタが通院して怪我や病気が治癒される。ユーザが選択肢Ｐ１４６を選択すると、主人公キャラクタが遊び、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Ｐ１４７を選択すると、主人公キャラクタがデートして、やる気パラメータが増加する。

【００３５】

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Ｇ１から選択肢Ｐ１４１～Ｐ１４７の何れかを選択する。主人公キャラクタは、選択肢Ｐ１４６又はＰ１４７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Ｐ１４２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Ｐ１４２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。

【００３６】

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Ｇ２の上部領域Ａ２０は、メイン画像Ｇ１の上部領域Ａ１０と同様であってよい。練習画像Ｇ２は、経験点領域Ａ２２も含む。経験点領域Ａ２２には、主人公キャラクタ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、主人公キャラクタが練習したりイベントが発生したりすると増加する。

【００３７】

また、練習画像Ｇ２は、コマンド領域Ａ２３も含む。コマンド領域Ａ２３には、複数の練習項目にそれぞれ対応する複数の選択肢Ｐ２３１～Ｐ２３６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。

【００３８】

例えば、ユーザが選択肢Ｐ２３１を選択すると、主人公キャラクタが打撃練習を行い、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Ｐ２３２を選択すると、主人公キャラクタが筋力練習を行い、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Ｐ２３３を選択すると、主人公キャラクタに走塁練習を行い、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Ｐ２３４を選択すると、主人公キャラクタが肩力練習を行い、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Ｐ２３５を選択すると、主人公キャラクタが守備練習を行い、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Ｐ２３６を選択すると、主人公キャラクタ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。

【００３９】

本実施形態では、ユーザは、主人公キャラクタに練習させるために、選択肢Ｐ２３１～Ｐ２３６の何れかを連続して２回選択する。例えば、主人公キャラクタに走塁練習をさせたい場合、まず、ユーザは選択肢Ｐ２３３を選択する。この場合、選択肢Ｐ２３３が仮選択された状態となり、カーソルＣ２３７が選択肢Ｐ２３３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Ａ２２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。

【００４０】

また、練習画像Ｇ２は、キャラクタ領域Ａ２４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と、シナリオ固有キャラクタと、が各練習項目に関連付けられ、主人公キャラクタ以外のキャラクタも何れかの練習をしたり、練習を見守ったりするように演出される。例えば、キャラクタ領域Ａ２４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。

【００４１】

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Ａ２４に表示される。キャラクタ領域Ａ２４は、ゲージ領域Ａ２４１を含む。ゲージ領域Ａ２４１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。

【００４２】

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が一緒に練習すると、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。

【００４３】

また、練習画像Ｇ２は、エンジェルキャラクタ領域Ａ２５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。

【００４４】

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Ａ２５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。

【００４５】

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。

【００４６】

図５は、練習画像Ｇ２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Ｐ２３３を選択すると、エンジェルキャラクタ領域Ａ２５の各エンジェ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。

【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。

【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。

【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。

【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回収可能となる。

【００５２】

図６の例では、選択肢Ｐ２３３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。

【００５３】

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Ｇ１（図３）の選択肢Ｐ１４３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Ｇ１において、ユーザが選択肢Ｐ１４３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。

【００５４】

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Ｇ３の上部領域Ａ３０は、メイン画像Ｇ１の上部領域Ａ１０と同様であってよい。エンジェル画像Ｇ３は、エンジェル設定領域Ａ３２を含む。エンジェル設定領域Ａ３２は、エンジェルキャラクタのレベルを上げるためのタブＴ３２１と、新たなエンジェルキャラクタを獲得するためのタブＴ３２２と、を含む。図７では、タブＴ３２１が選択された状態を示す。

【００５５】

タブＴ３２１が選択された状態では、エンジェル設定領域Ａ３２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Ａ３２３，Ａ３２４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Ｐ３２５，Ｐ３２６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。

【００５６】

ユーザがボタンＰ３２５，Ｐ３２６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Ｐ３２５，Ｐ３２６に表示される。ユーザがボタンＰ３２５，Ｐ３２６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。

【００５７】

図８は、タブＴ３２２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Ｔ３２２が選択された状態では、エンジェル設定領域Ａ３２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Ａ３２７と、当該エンジェルキャラクタを獲得するためのボタンＰ３２８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Ｐ３２９と、が表示される。基本情報領域Ａ３２７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。

【００５８】

また、ユーザがボタンＰ３２９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Ｇ２のエンジェルキャラクタ領域Ａ２５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。

【００５９】

上記のように、本実施形態では、選択肢Ｐ２３１～Ｐ２３６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いる。以降、この処理の詳細を説明する。

【００６０】

［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１０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１０において、データ記憶部１００、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が実現される。

【００６１】

［３－１．データ記憶部］

データ記憶部１００は、記憶部１２を主として実現される。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ＤＴ１、エンジェルデッキデータＤ

Ｔ２、イベントキャラクタデータＤＴ３、イベントデッキデータＤＴ４、及びゲーム状況データＤＴ５を説明する。

【００６２】

図１０は、エンジェルキャラクタデータＤＴ１の一例を示す図である。図１０に示すように、エンジェルキャラクタデータＤＴ１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ＤＴ１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ＩＤ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かを示す情報である。エンジェルキャラクタデータＤＴ１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。

【００６３】

図１１は、エンジェルデッキデータＤＴ２の一例を示す図である。図１１に示すように、エンジェルデッキデータＤＴ２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ＤＴ２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ＩＤ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ＤＴ２には、使用可能なエンジェルキャラクタのうち、当該上限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］

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１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もよいし、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もよい。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。

【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。

【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。
【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。
【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。
【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。
【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。
【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データＤＴ１に基づいて、エンジェルキャラクタ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又はイベントキャラクタ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。

【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。

【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。

【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もよいし、ハートＨを消滅させることであってもよい。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。

【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。

【００９４】

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Ａ２５）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Ａ２４）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。

【００９５】

［３－１１．経験点変化部］

経験点変化部１１０は、制御部１１を主として実現される。経験点変化部１１０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１１０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。

【００９６】

また、経験点変化部１１０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１１０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１１０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。

【００９７】

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１１０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１１０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１１０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。

【００９８】

例えば、経験点変化部１１０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１１０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。

【００９９】

［３－１２．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１１１は、制御部１１を主として実現される。ハート累積パラメータ変化部１１１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、所定の効果を発生させるための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変化部１１１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Ｇ１において識別可能に表示されてもよい。

【０１００】

［３－１３．効果発生部］

効果発生部１１２は、制御部１１を主として実現される。効果発生部１１２は、ハート累積パラメータに基づいて、所定の効果を発生させる。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するとは、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１１２は、特殊能力を獲得しやすくなる効果を発生させる。例えば、効果発生部１１２は、ハート累積パラメータが閾値以上になった場合に、所定の効果を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。

【０１０１】

［４．ゲーム制御装置において実行される処理］

図１５－図１７は、ゲーム制御装置１０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１５－図１７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１１が記憶部１２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。

【０１０２】

図１５に示すように、まず、制御部１１は、ゲーム状況データＤＴ５に基づいて、消滅ターンが過ぎたハートＨを消滅させる（Ｓ１）。Ｓ１においては、制御部１１は、ゲーム状況データＤＴ５を参照して現在のターンを特定し、ゲーム状況データＤＴ５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１１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ＤＴ５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。

【０１０３】

制御部１１は、ゲーム状況データＤＴ５に基づいて、メイン画像Ｇ１を表示部１５に表示させる（Ｓ２）。Ｓ２においては、制御部１１は、ゲーム状況データＤＴ５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Ｇ１の表示内容を決定する。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（Ｓ３）。ここでは、選択肢Ｐ１４１～Ｐ１４７の何れかを選択する操作が行われた場合を説明する。

【０１０４】

ユーザが選択肢Ｐ１４２を選択した場合（Ｓ３；練習）、図１６に移行し、制御部１１は、イベントデッキデータＤＴ４及びゲーム状況データＤＴ５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Ｐ１４１～Ｐ１４７の何れかに関連付ける（Ｓ４）。Ｓ４においては、制御部１１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Ｐ１４１～Ｐ１４７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Ｐ１４１～Ｐ１４７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１２に保持される。

【０１０５】

制御部１１は、エンジェルキャラクタデータＤＴ１及びエンジェルデッキデータＤＴ２に基づいて、エンジェルキャラクタを選択肢Ｐ１４１～Ｐ１４７の何れかに関連付ける（Ｓ５）。Ｓ５においては、制御部１１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Ｐ１４１～Ｐ１４７ごとに、エンジェル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。各エンジェルキャラクタ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及びシナリオ固有キャラクタをキャラクタ領域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をエンジェルキャラクタ領域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、シナリオ固有キャラクタ、エンジェルキャラクタ、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、特別な効果を発生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、シナリオ固有キャラクタ、及びハートＨ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の効果を発生させる。

【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。

【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データＤＴ１を参照して、獲得済みのエンジェルキャラクタを特定し、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データＤＴ１が示すエンジェルキャラクタ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のレベルを上げても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。

【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を特定し、タブＴ３２２内の表示内容を決定する。

【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データＤＴ１を更新する。一方、エンジェルキャラクタ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は獲得済みとはならない。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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の種類又は数が変化するので、ゲームの戦略性をより高めることができる。例えば、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。

【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。

【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う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。

【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発生させることで、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。

【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。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。

【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。

【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。

【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。

【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）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（１１０）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（１０７）と、を含み、前記変化手段（１１０）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。

【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（１１０）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（１０７）と、を含み、前記変化手段（１１０）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。

【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。

【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選択機会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選択機会よりも後の第２選択機会において、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、複数の選択機会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。
【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。
【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オブジェクトを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。
【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。
【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。
【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、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選択機会で選択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。
【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。
【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選択機会で選択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。

【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選択機会で選択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。

【０１５８】

１３）本発明の一態様では、前記複数の選択機会の各々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、所定の効果を発生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、前記所定の効果を発生させる効果発生手段（１１２）と、を更に含むことを特徴とする。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】

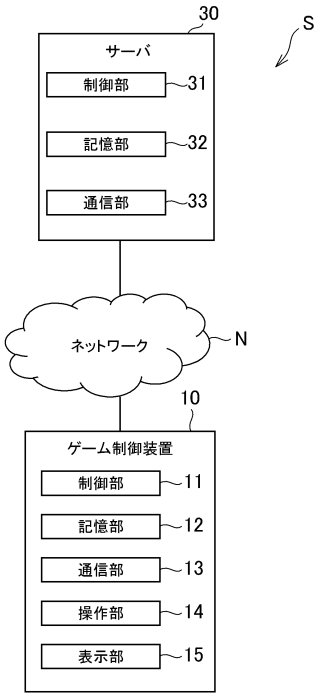
１４）本発明の一態様では、前記パラメータは、育成対象オブジェクトを育成するために用いられるパラメータであり、前記複数の選択肢の各々は、前記育成対象オブジェクトの育成方法を示す選択肢であり、前記第１オブジェクトは、前記育成対象オブジェクトを支援するためのオブジェクトであり、前記第２オブジェクトは、前記パラメータを向上させるためのオブジェクトである、ことを特徴とする。１４）の態様によれば、育成ゲームにおける戦略性を高めることができる。

【符号の説明】

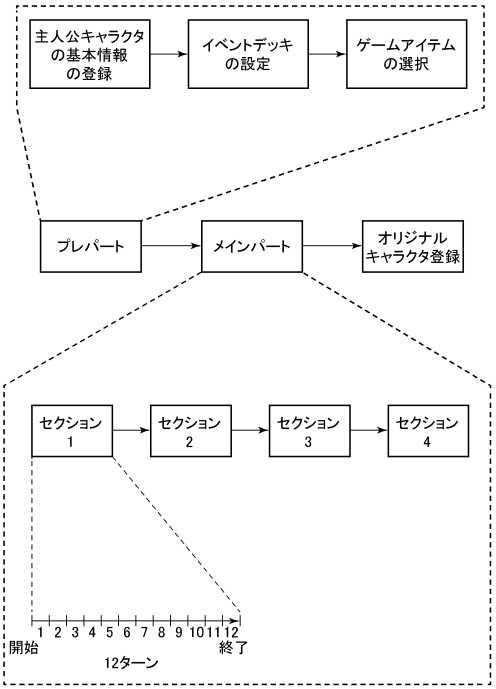
【０１６０】

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。

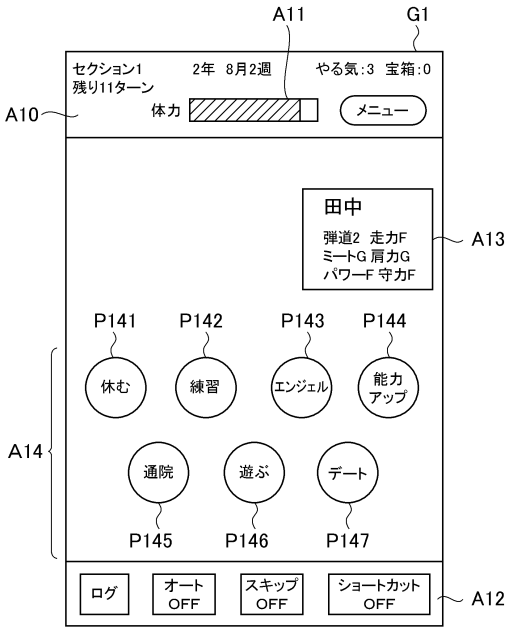
【図１】


30
S
サーバ
制御部
31
記憶部
32
通信部
33
ネットワーク
N
10
ゲーム制御装置
制御部
11
記憶部
12
通信部
13
操作部
14
表示部
15

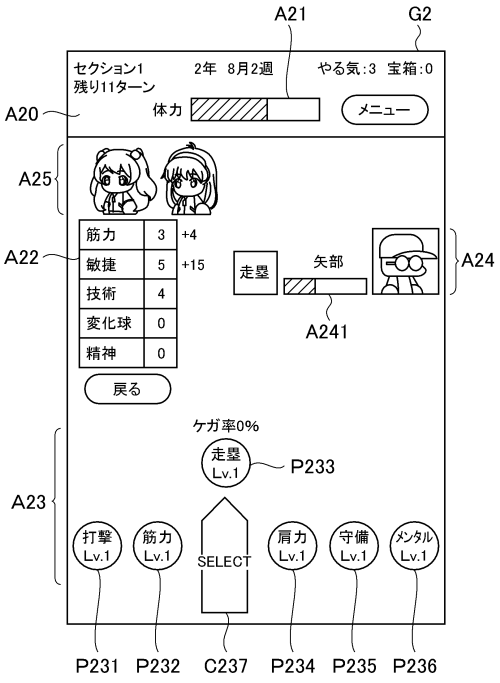
【図２】


主人公キャラクタの基本情報の登録
イベントデッキの設定
ゲームアイテムの選択
プレパート
メインパート
オリジナルキャラクタ登録
セクション1
セクション2
セクション3
セクション4
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
開始
終了
12ターン

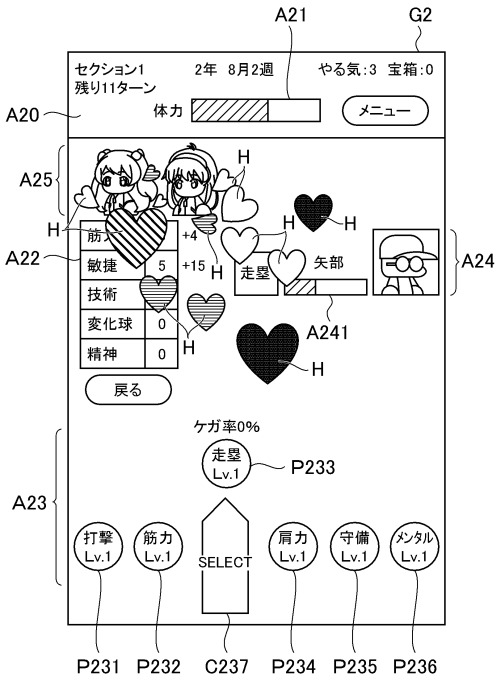
【図３】


A11
G1
セクション1
残り11ターン
2年 8月2週
やる気:3 宝箱:0
A10
体力
メニュー
田中
弾道2 走力F
ミートG 肩力G
パワーF 守力F
A13
P141
P142
P143
P144
休む
練習
エンジェル
能力アップ
A14
通院
遊ぶ
デート
P145
P146
P147
ログ
オートOFF
スキップOFF
ショートカットOFF
A12

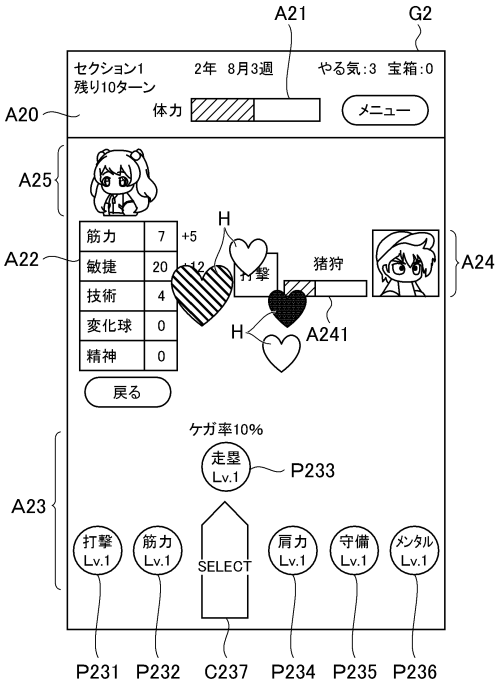
【図４】


A21
G2
セクション1
残り11ターン
2年 8月2週
やる気:3 宝箱:0
A20
体力
メニュー
A25
筋力 3 +4
敏捷 5 +15
技術 4
変化球 0
精神 0
A22
走塁
矢部
A24
A241
戻る
ケガ率0%
走塁 Lv.1
P233
A23
打撃 Lv.1
筋力 Lv.1
SELECT
肩力 Lv.1
守備 Lv.1
メンタル Lv.1
P231
P232
C237
P234
P235
P236

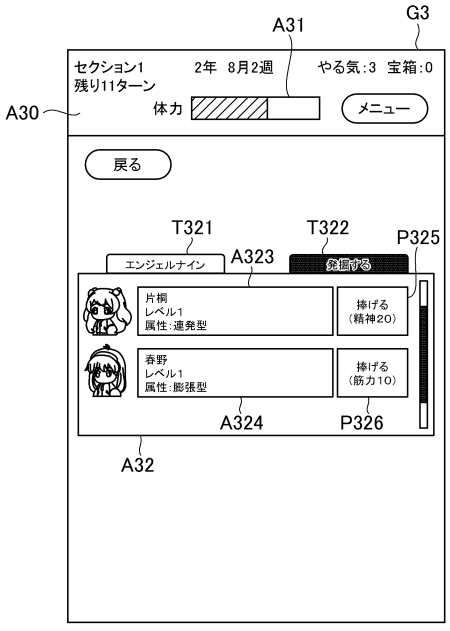
【図５】


A21
G2
セクション1
残り11ターン
2年 8月2週
やる気:3 宝箱:0
A20
体力
メニュー
A25
A22
筋力 +4
敏捷 5 +15
技術
変化球 0
精神 0
走塁
矢部
A24
A241
戻る
ケガ率0%
走塁 Lv.1
P233
A23
打撃 Lv.1
筋力 Lv.1
SELECT
肩力 Lv.1
守備 Lv.1
メンタル Lv.1
P231
P232
C237
P234
P235
P236

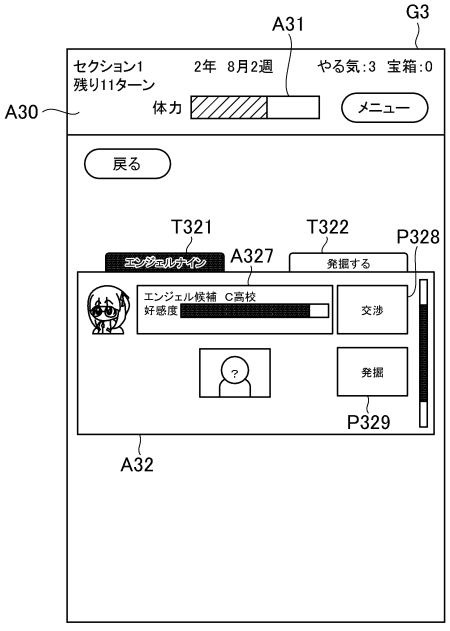
【図６】


A21
G2
セクション1
残り10ターン
2年 8月3週
やる気:3 宝箱:0
A20
体力
メニュー
A25
A22
筋力 7 +5
敏捷 20 +12
技術 4
変化球 0
精神 0
打撃
猪狩
A24
A241
戻る
ケガ率10%
走塁 Lv.1
P233
A23
打撃 Lv.1
筋力 Lv.1
SELECT
肩力 Lv.1
守備 Lv.1
メンタル Lv.1
P231
P232
C237
P234
P235
P236

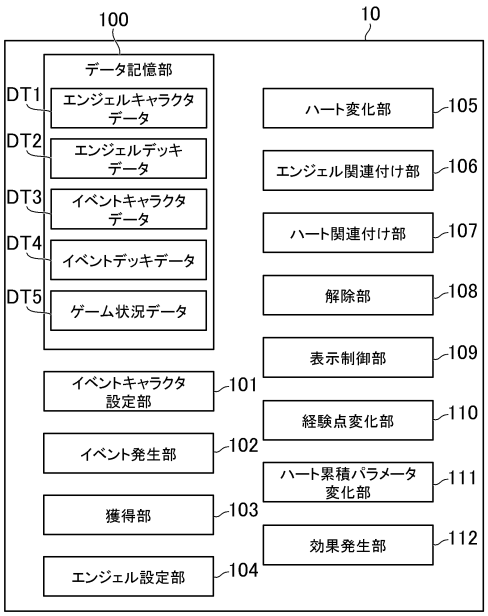
【図７】


A31
G3
セクション1
残り11ターン
2年 8月2週
やる気:3 宝箱:0
A30
体力
メニュー
戻る
T321
T322
P325
エンジェルナイン
A323
発掘する
片桐
レベル1
属性:連発型
捧げる
(精神20)
春野
レベル1
属性:胸張型
捧げる
(筋力10)
A324
P326
A32

【図８】


A31
G3
セクション1
残り11ターン
2年 8月2週
やる気:3 宝箱:0
A30
体力
メニュー
戻る
T321
T322
P328
エンジェルナイン
A327
発掘する
エンジェル候補 C高校
好感度
交渉
?
発掘
P329
A32

【図９】



【図１０】

DT1

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	1	100	バランス型	ランダム	獲得済み	…
a00002	春野	1	100	膨脹型	筋力・精神	獲得済み	…
a00003	京野	1	80	連発型	技術・ケガ率	発掘済み	…
a00004	氷上	1	20	バランス型	評価・敏捷	未発掘	…
	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・

【図１１】

DT2

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】

DT3

イベントキャラクタID	名前	レアリティ	属性	ポジション	得意練習	イベント	ボーナス	能力パラメータ	…
e00001	矢部	レア	選手	外野手	走塁	イベントA	敏捷アップ	弾道3,走力C…	…
e00002	猪狩	ノーマル	選手	三塁手	打撃	イベントB	筋力アップ	弾道3,走力F…	…
e00003	山下	スーパーレア	マネージャー	-	打撃	イベントC	体力アップ	弾道3,走力E…	…
e00004	田島	ノーマル	選手	遊撃手	筋力	イベントD	技術アップ	弾道1,走力F…	…
	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・

【図１３】

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
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・

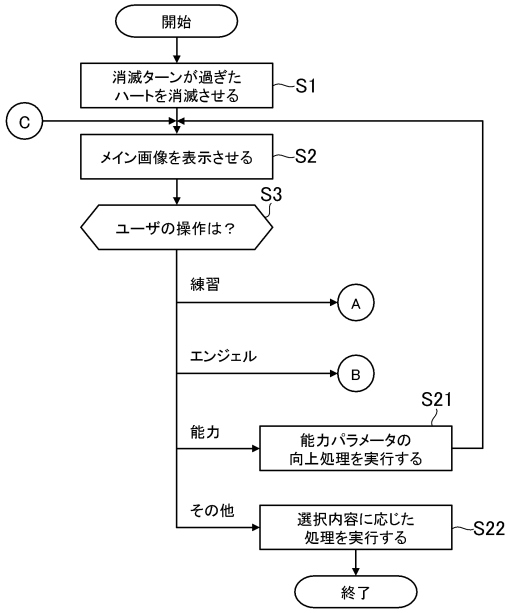
【図１４】

DT5

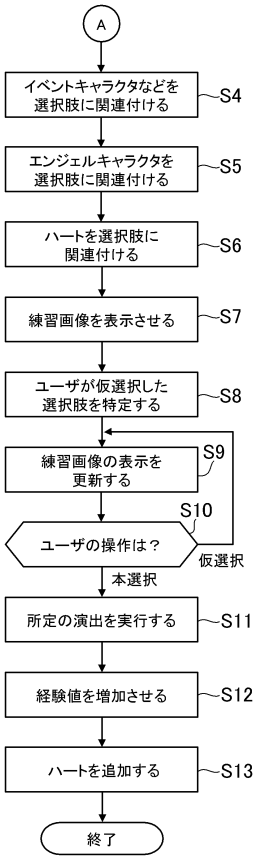
シナリオID	セクション	ターン	基本情報	経験点	能力パラメータ	特殊能力
s00001	1	2	名前:AAA 守備位置:三塁手 ・・	防力:3 敏捷:5 ・・	弾道:2 走力F ・・	アーチスト:× 走塁:○ ・・

イベントデッキID	評価	ハートID	ハートの種類	ハートのサイズ	発生ターン	消滅ターン	ハート累計パラメータ
d00001	矢部:30 雑賀:30 ・・	h00001	防力	1	1	4	…
		h00002	体力	3	1	4	…
		h00003	精神	2	1	4	…
		・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	24
							…

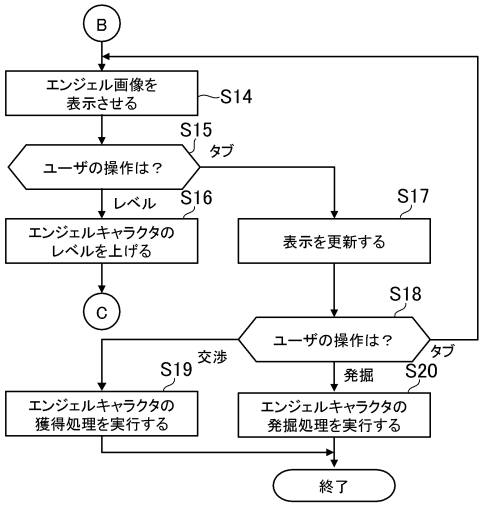
【図１５】



【図１６】



【図１７】


B
エンジェル画像を
表示させる
S14
S15
タブ
ユーザの操作は？
レベル
S16
エンジェルキャラクタの
レベルを上げる
S17
表示を更新する
C
S18
ユーザの操作は？
タブ
交渉
S19
発掘
S20
エンジェルキャラクタの
獲得処理を実行する
エンジェルキャラクタの
発掘処理を実行する
終了

フロントページの続き

(56)参考文献　特開２００３－２９９８７６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１６３６７９（ＪＰ，Ａ）
マクロストライアングルフロンティア　コンプリートガイド　初版　MACROSS TRIANGLE FRONTIER COMPLETE GUIDE BOOK，２０１１年　3月１１日，248-261頁

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　９／２４、１３／００－１３／９８