

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7262781号

(P7262781)

(45)発行日 令和5年4月24日(2023.4.24)

(24)登録日 令和5年4月14日(2023.4.14)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/53 (2014.01)

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/80 (2014.01)

A 6 3 F 13/80

E

A 6 3 F 13/52 (2014.01)

A 6 3 F 13/52

A 6 3 F 13/812 (2014.01)

A 6 3 F 13/812

A

請求項の数 4 (全73頁) 最終頁に続く

(21)出願番号 特願2020-18874(P2020-18874)

(22)出願日 令和2年2月6日(2020.2.6)

(62)分割の表示 特願2018-132593(P2018-132593)
の分割

原出願日 平成30年7月12日(2018.7.12)

(65)公開番号 特開2020-96879(P2020-96879A)

(43)公開日 令和2年6月25日(2020.6.25)

審査請求日 令和3年4月16日(2021.4.16)

(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

弁理士法人はるか国際特許事務所

(72)発明者 黒田 隆紀

東京都中央区銀座一丁目11番1号

(72)発明者 三浦 陵介

東京都中央区銀座一丁目11番1号

(72)発明者 堀井 崇伊

東京都中央区銀座一丁目11番1号

(72)発明者 吉田 晃之

東京都中央区銀座一丁目11番1号

(72)発明者 大岩 淑子

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】

ゲームにおける課題を示す課題情報がそれぞれに関連付けられた複数の位置がそれぞれに設定された複数のオブジェクトを設定するオブジェクト設定手段と、

前記課題情報の示す課題がゲームプレイによって達成されたか否かを判定する達成判定手段と、

前記課題情報の示す課題が達成されたと判定された場合に、前記複数のオブジェクトについて、各オブジェクトにおける前記複数の位置のうちの、当該課題情報が関連付けられた位置を達成済み位置として設定する達成済み設定手段と、

前記各オブジェクトにおける複数の前記達成済み位置が所定の位置関係条件を満足するか否かを判定する所定条件判定手段と、

前記複数のオブジェクトのうちのいずれかを対象オブジェクトとして設定する対象設定手段と、

前記複数のオブジェクトのうちの第1オブジェクトが前記対象オブジェクトとして設定されている状態で所定の条件を満足すると判定された場合に、前記対象オブジェクトを、前記第1オブジェクトから、前記複数のオブジェクトのうちの第2オブジェクトに変更する対象変更手段と、

前記対象オブジェクトを表示手段に表示させるための制御を行う第1表示制御手段と、

前記対象オブジェクトが前記第2オブジェクトに変更される前において、前記第2オブジェクトに関する情報を前記表示手段に表示させるための制御を行う第2表示制御手段と

10

20

、を含む、
ゲーム制御装置。

【請求項 2】

請求項 1 に記載のゲーム制御装置において、

対象変更手段は、前記第 1 オブジェクトが前記対象オブジェクトとして設定されている状態で前記第 1 オブジェクトにおける複数の前記達成済み位置が前記所定の位置関係条件を満足すると判定された場合に、前記対象オブジェクトを、前記第 1 オブジェクトから、前記複数のオブジェクトのうちの第 2 オブジェクトに変更する、

ゲーム制御装置。

【請求項 3】

ゲームにおける課題を示す課題情報がそれぞれに関連付けられた複数の位置がそれぞれに設定された複数のオブジェクトを設定するオブジェクト設定手段と、

前記課題情報の示す課題がゲームプレイによって達成されたか否かを判定する達成判定手段と、

前記課題情報の示す課題が達成されたと判定された場合に、前記複数のオブジェクトについて、各オブジェクトにおける前記複数の位置のうちの、当該課題情報が関連付けられた位置を達成済み位置として設定する達成済み設定手段と、

前記各オブジェクトにおける複数の前記達成済み位置が所定の位置関係条件を満足する
か否かを判定する所定条件判定手段と、

前記複数のオブジェクトのうちのいずれかを対象オブジェクトとして設定する対象設定
手段と、

前記複数のオブジェクトのうちの第 1 オブジェクトが前記対象オブジェクトとして設定されている状態で所定の条件を満足すると判定された場合に、前記対象オブジェクトを、前記第 1 オブジェクトから、前記複数のオブジェクトのうちの第 2 オブジェクトに変更する対象変更手段と、

前記対象オブジェクトを表示手段に表示させるための制御を行う第 1 表示制御手段と、

前記対象オブジェクトが前記第 2 オブジェクトに変更される前において、前記第 2 オブジェクトに関する情報を前記表示手段に表示させるための制御を行う第 2 表示制御手段と、
を含む、

ゲームシステム。

【請求項 4】

請求項 1 又は 2 に記載のゲーム制御装置、又は、請求項 3 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】

ゲームにおける課題を示す課題情報がそれぞれに関連付けられた複数の位置が設定されたオブジェクトを表示し、課題情報の示す課題がゲームプレイによって達成されたと判定された場合に、当該課題情報が関連付けられた位置を達成済み位置として設定し、複数の達成済み位置が所定の位置関係条件を満足ようになった場合に所定処理を実行する（例えば、オブジェクトに関するゲームがクリアされたと判定したり、報酬をユーザに付与したりする）ゲームが知られている。

【0003】

このようなゲームの一例としては、縦 N 個 × 横 N 個（N：3 以上の整数）の行列状に配置されたマスを含み、かつ、各マスに課題が関連付けられたピンゴシートを表示し、課題が達成されたと判定された場合に、当該課題が関連付けられたマスを達成済みマスとして設定し、縦、横、又は斜め方向に並ぶ N 個のマスがすべて達成済みマスになった場合にビ

10

20

30

40

50

ンゴが達成（成立）されたと判定するゲームが知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2003-144746号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

従来、上記のようなゲームでは、ゲームを継続すると、マス（位置）に関連付けられた課題を達成することの単調な繰り返しになってしまい、ユーザが興趣の点で物足りなさを
10

【0006】

本発明は上記課題に鑑みてなされたものであって、その目的は、ゲームにおける課題を示す課題情報がそれぞれに関連付けられた複数の位置が設定されたオブジェクトを表示し、課題情報の示す課題がゲームプレイによって達成されたと判定された場合に、当該課題情報が関連付けられた位置を達成済み位置として設定し、複数の達成済み位置が所定の位置関係条件を満足するようになった場合に所定処理を実行するようなゲームの興趣を向上させることが可能なゲーム制御装置、ゲームシステム、及びプログラムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するために、本発明の一態様に係るゲーム制御装置は、ゲームにおける課題を示す課題情報がそれぞれに関連付けられた複数の位置がそれぞれに設定された複数のオブジェクトのうちのいずれかを対象オブジェクトとして設定する対象設定手段と、前記対象オブジェクトを表示手段に表示させるための制御を行う第1表示制御手段と、前記課題情報の示す課題がゲームプレイによって達成されたか否かを判定する達成判定手段と、前記課題情報の示す課題が達成されたと判定された場合に、前記対象オブジェクトにおける前記複数の位置のうちの、当該課題情報が関連付けられた位置を達成済み位置として設定する第1達成済み設定手段と、前記対象オブジェクトにおける複数の前記達成済み位置が所定の位置関係条件を満足するか否かを判定する所定条件判定手段と、前記複数のオブジェクトのうちの第1オブジェクトが前記対象オブジェクトとして設定されている状態で前記第1オブジェクトにおける前記複数の達成済み位置が前記所定の位置関係条件を満足すると判定された場合に、前記対象オブジェクトを、前記第1オブジェクトから、前記複数のオブジェクトのうちの第2オブジェクトに変更する対象変更手段と、前記対象オブジェクトが前記第2オブジェクトに変更される場合に、前記第2オブジェクトにおける前記複数の位置のうちの、前記対象オブジェクトが前記第2オブジェクトに変更される前に行われたゲームプレイによって前記課題情報の示す課題がすでに達成されている位置を前記達成済み位置として設定する第2達成済み設定手段と、前記対象オブジェクトが前記第2オブジェクトに変更される前において、前記第2オブジェクトに関する情報を前記表示手段に表示させるための制御を行う第2表示制御手段と、を含む。
30

【0008】

本発明の一態様に係るゲームシステムは、ゲームにおける課題を示す課題情報がそれぞれに関連付けられた複数の位置がそれぞれに設定された複数のオブジェクトのうちのいずれかを対象オブジェクトとして設定する対象設定手段と、前記対象オブジェクトを表示手段に表示させるための制御を行う第1表示制御手段と、前記課題情報の示す課題がゲームプレイによって達成されたか否かを判定する達成判定手段と、前記課題情報の示す課題が達成されたと判定された場合に、前記対象オブジェクトにおける前記複数の位置のうちの、当該課題情報が関連付けられた位置を達成済み位置として設定する第1達成済み設定手段と、前記対象オブジェクトにおける複数の前記達成済み位置が所定の位置関係条件を満足するか否かを判定する所定条件判定手段と、前記複数のオブジェクトのうちの第1オブ
40

10

20

30

40

50

ジェクトが前記対象オブジェクトとして設定されている状態で前記第 1 オブジェクトにおける前記複数の達成済み位置が前記所定の位置関係条件を満足すると判定された場合に、前記対象オブジェクトを、前記第 1 オブジェクトから、前記複数のオブジェクトのうちの第 2 オブジェクトに変更する対象変更手段と、前記対象オブジェクトが前記第 2 オブジェクトに変更される場合に、前記第 2 オブジェクトにおける前記複数の位置のうちの、前記対象オブジェクトが前記第 2 オブジェクトに変更される前に行われたゲームプレイによって前記課題情報の示す課題がすでに達成されている位置を前記達成済み位置として設定する第 2 達成済み設定手段と、前記対象オブジェクトが前記第 2 オブジェクトに変更される前において、前記第 2 オブジェクトに関する情報を前記表示手段に表示させるための制御を行う第 2 表示制御手段と、を含む。

10

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 9 】

【図 1】本発明の実施形態に係るゲームシステムの全体構成を示す図である。

【図 2】オリジナルキャラクタ詳細画像の一例を示す図である。

【図 3】イベントデッキ設定画像の一例を示す図である。

【図 4】メインコマンド画像の一例を示す図である。

【図 5】練習コマンド画像の一例を示す図である。

【図 6】練習効果データの一例を示す図である。

【図 7】練習結果画像の一例を示す図である。

【図 8 A】能力向上画像の一例を示す図である。

20

【図 8 B】能力向上画像の一例を示す図である。

【図 9】ピンゴシートの一例を示す図である。

【図 1 0】課題データの一例を示す図である。

【図 1 1】ピンゴの達成条件について説明するための図である。

【図 1 2】複数のピンゴシートの一例を示す図である。

【図 1 3】ピンゴ達成の連鎖について説明するための図である。

【図 1 4】課題報酬ポイントデータの一例を示す図である。

【図 1 5】ピンゴ報酬ポイントデータの一例を示す図である。

【図 1 6】連鎖ボーナスデータの一例を示す図である。

【図 1 7】セクション報酬データの一例を示す図である。

30

【図 1 8】メインコマンド画像の他の一例を示す図である。

【図 1 9】メインコマンド画像のパーツについて説明するための図である。

【図 2 0】ピンゴシート詳細画像の一例を示す図である。

【図 2 1】ピンゴシート詳細画像のパーツについて説明するための図である。

【図 2 2】ピンゴシート詳細画像の他の一例を示す図である。

【図 2 3】ピンゴシート詳細画像の他の一例を示す図である。

【図 2 4】ピンゴシート詳細画像の他の一例を示す図である。

【図 2 5】課題達成画像の一例を示す図である。

【図 2 6】ピンゴ達成画像の一例を示す図である。

【図 2 7】本発明の実施形態に係るゲームシステムの機能ブロック図である。

40

【図 2 8】ピンゴシートデータの一例を示す図である。

【図 2 9】イベントデッキデータの一例を示す図である。

【図 3 0】育成状況データの一例を示す図である。

【図 3 1】ゲームシステムで実行される処理の一例を示す図である。

【図 3 2】ゲームシステムで実行される処理の他の一例を示す図である。

【図 3 3 A】達成判定処理の一例を示す図である。

【図 3 3 B】達成判定処理の一例を示す図である。

【図 3 4】ゲームシステムで実行される処理の他の一例を示す図である。

【図 3 5】ゲームシステムで実行される処理の他の一例を示す図である。

【図 3 6】ゲームシステムで実行される処理の他の一例を示す図である。

50

【図 3 7】変形例の機能ブロック図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下、本発明の実施形態の例を図面に基づいて説明する。

【0011】

〔1. ゲームシステムの構成〕図 1 は、本発明の実施形態に係るゲームシステムの構成を示す。図 1 に示すように、本実施形態に係るゲームシステム 1 はゲーム端末 10 とサーバ 30 とを含む。ゲーム端末 10 はサーバ 30 とネットワーク N を介して相互にデータ通信を行うことが可能である。

【0012】

ゲーム端末 10 は、ユーザがゲームをプレイするために使用するコンピュータである。例えば、ゲーム端末 10 は、携帯電話機（スマートフォンを含む）、携帯情報端末（タブレット型コンピュータを含む）、デスクトップ型コンピュータ、ラップトップ型コンピュータ、家庭用ゲーム機（据置型ゲーム機）、携帯用ゲーム機、又は遊戯施設等に設置される業務用ゲーム機である。

【0013】

図 1 に示すように、ゲーム端末 10 は制御部 11、記憶部 12、通信部 13、操作部 14、表示部 15、及び音声出力部 16 を含む。制御部 11 は少なくとも 1 つのマイクロプロセッサ（CPU）を含み、記憶部 12 に記憶されたプログラムに従って処理を実行する。記憶部 12 は主記憶部（例えば RAM）及び補助記憶部（例えば、不揮発性の半導体メモリ、ハードディスクドライブ、又はソリッドステートドライブ）を含み、プログラムやデータを記憶する。通信部 13 は、ネットワーク N を介して他の装置とデータ通信するためのものである。

【0014】

操作部 14 は、ユーザが各種操作を行うためのものである。表示部 15 は各種画像を表示するためのものであり、例えば液晶ディスプレイ又は有機 EL ディスプレイ等である。図 1 では操作部 14 と表示部 15 とが別個に表されているが、操作部 14 と表示部 15 とはタッチパネルとして一体的に構成されてもよい。操作部 14 と表示部 15 とをタッチパネルとして一体的に構成することは必須ではなく、操作部 14 は、例えばボタン（キー）、レバー（スティック）、タッチパッド（トラックパッド）、又はマウス等のように、表示部 15 と別個に設けられてもよい。また、操作部 14 は、ユーザが音声又はジェスチャによって操作を行うためのものであってもよい。音声出力部 16 は音声データを出力するためのものであり、例えばスピーカ又はヘッドホン等である。操作部 14、表示部 15、及び音声出力部 16 はゲーム端末 10 自体に設けられてもよいし、ゲーム端末 10 に接続された外部装置として設けられてもよい。

【0015】

サーバ 30 は例えばサーバコンピュータである。図 1 に示すように、サーバ 30 は制御部 31、記憶部 32、及び通信部 33 を含む。制御部 31、記憶部 32、及び通信部 33 はゲーム端末 10 の制御部 11、記憶部 12、及び通信部 13 と同様である。サーバ 30 はデータベース 34 にアクセスできる。データベース 34 はサーバ 30 内に構築されていてもよいし、サーバ 30 とは別のサーバコンピュータ内に構築されていてもよい。

【0016】

プログラムやデータはネットワーク N を介して遠隔地からゲーム端末 10 又はサーバ 30 に供給されて、記憶部 12 又は記憶部 32 に記憶される。なお、情報記憶媒体（例えば光ディスク又はメモリカード等）に記憶されたプログラムやデータを読み取るための構成要素（例えば光ディスクドライブ又はメモリーカードスロット等）がゲーム端末 10 又はサーバ 30 に備えられてもよい。そして、プログラムやデータが情報記憶媒体を介してゲーム端末 10 又はサーバ 30 に供給されてもよい。

【0017】

以下では、ゲーム端末 10 がタッチパネルを備えたスマートフォン又はタブレット型コ

10

20

30

40

50

ンピュータである場合を想定する。

【 0 0 1 8 】

〔 2 . ゲームの概要 〕ゲームシステム 1 では、ゲーム端末 1 0 でプログラムを実行することによって各種ゲームを実行可能である。例えば、スポーツゲーム（野球、サッカー、テニス、アメリカンフットボール、バスケットボール、バレーボール等を題材としたゲーム）、アドベンチャーゲーム、シミュレーションゲーム、ロールプレイングゲーム、又は育成ゲームのように、ゲーム形式・ジャンルを問わず様々なゲームを実行可能である。これらのゲームはゲーム端末 1 0 単体で実行されてもよいし、ゲーム端末 1 0 とサーバ 3 0 との間でデータ通信が行われることによって実行されてもよい。

【 0 0 1 9 】

以下では、ゲームシステム 1 で実行されるゲームの一例として、ゲームにおける課題を示す課題情報がそれぞれに関連付けられた複数の位置が設定されたオブジェクトを表示し、課題情報の示す課題がゲームプレイによって達成されたと判定された場合に、当該課題情報が関連付けられた位置を達成済み位置として設定し、複数の達成済み位置が所定の位置関係条件を満足するようになった場合に所定処理を実行するようなゲームについて説明する。具体的には、このようなゲームパートを備える野球ゲームについて説明する。

【 0 0 2 0 】

ここで説明する野球ゲームは、育成パートと対戦パートとの 2 つのゲームパートを備える。育成パートでは、育成対象のゲームキャラクタ（以下「主人公キャラクタ」と呼ぶ。）の登場するシナリオが実行され、ユーザはシナリオを進めながら主人公キャラクタに練習等を行わせることによって主人公キャラクタを育成して、自分だけのオリジナルキャラクタを作成する。一方、対戦パートでは、ユーザは育成パートで作成したオリジナルキャラクタを使用してチームを編成し、当該チームを使用して対戦相手チームと対戦を行う。以下、育成パートについて詳しく説明する。

【 0 0 2 1 】

〔 2 - 1 〕育成パートの流れについて説明する前に、育成パートによって作成されるオリジナルキャラクタの一例について説明する。

【 0 0 2 2 】

図 2 は、オリジナルキャラクタ（主人公キャラクタ）の詳細情報を示すオリジナルキャラクタ詳細画像の一例を示す。図 2 に示すように、オリジナルキャラクタ詳細画像 G 1 0 0 はパーツ P 1 1 0 , P 1 2 0 , P 1 3 0 , P 1 4 0 を含む。「パーツ」は画像を構成する要素であり、例えば、テキスト、画像、又は領域等である。

【 0 0 2 3 】

パーツ P 1 1 0 はオリジナルキャラクタの画像を示し、パーツ P 1 2 0 はオリジナルキャラクタの名前（ X ）、ポジション（一塁手）、打撃フォーム（オープンスタンス 5 ）、及び利き腕（右投右打）を示す。

【 0 0 2 4 】

パーツ P 1 3 0 は、オリジナルキャラクタの基本能力パラメータを示す。図 2 では、弾道、ミート、パワー、走力、肩力、守備力、捕球パラメータが示されており、各基本能力パラメータごとに数値及びアルファベットが示されている。数値は基本能力パラメータの値を示し、アルファベット（例えば、S , A , B , C , D , E , F , G ）は基本能力の高さのレベル（段階）を示す。「S」は基本能力が非常に高いことを示し、「G」は基本能力が非常に低いことを示す。

【 0 0 2 5 】

弾道パラメータは、オリジナルキャラクタの打球がどの程度高く上がるのかを示す。弾道パラメータの値が高いほど、打球が高く上がることを示す。ミートパラメータは、オリジナルキャラクタのミート力（投手が投げたボールにバットを当てる能力）を示す。ミートパラメータの値が高いほど、ミート力が高いことを示す。パワーパラメータは、オリジナルキャラクタのパワー（投手が投げたボールをバットで打つことによって遠くに飛ばす能力）を示す。パワーパラメータの値が高いほど、オリジナルキャラクタがバットで打っ

10

20

30

40

50

たボールが遠くに飛びやすいことを示す。

【 0 0 2 6 】

走力パラメータは、オリジナルキャラクタの足の速さを示す。走力パラメータの値が高いほど、足が速いことを示す。肩力パラメータは、オリジナルキャラクタの送球の速さを示す。肩力パラメータの値が高いほど、送球が速いことを示す。守備力パラメータは、オリジナルキャラクタの守備の巧さを示す。守備力パラメータの値が高いほど、守備が巧いことを示す。捕球パラメータは、オリジナルキャラクタの捕球の巧さを示す。捕球パラメータの値が高いほど、捕球が巧い（エラーし難くなる）ことを示す。

【 0 0 2 7 】

パーツ P 1 4 0 は、オリジナルキャラクタが修得した特殊能力を示す。図 2 では、特殊能力として、「チャンス」、「対左投手」、「盗塁」、「怪我しにくさ」が示されている。「」及び「」は特殊能力の高さの程度を示しており、「」は「」よりも特殊能力の高さの程度が高いことを示す。

10

【 0 0 2 8 】

オリジナルキャラクタが「チャンス」を修得していると、チャンスの際にオリジナルキャラクタの基本能力が上昇し、オリジナルキャラクタがチャンスに強くなる。オリジナルキャラクタが「対左投手」を修得していると、対戦相手の投手が左投手である際にオリジナルキャラクタの基本能力が上昇し、オリジナルキャラクタが左投手に強くなる。オリジナルキャラクタが「盗塁」を修得していると、オリジナルキャラクタが盗塁に成功し易くなる。オリジナルキャラクタが「怪我しにくさ」を修得していると、オリジナルキャラクタが怪我をし難くなる。

20

【 0 0 2 9 】

図 2 では、オリジナルキャラクタが野手である場合を示しているため、野手に関する基本能力や特殊能力が表示されている。オリジナルキャラクタが投手である場合には、投手に関する基本能力や特殊能力が表示される。

【 0 0 3 0 】

[2 - 2] 育成パート（シナリオ）を開始するにあたって、ユーザはイベントデッキを設定する。ここで、「イベントデッキ」について説明する。シナリオ中では、主人公キャラクタの能力の向上に有利又は不利なイベント等の各種イベントが発生する。この点、本実施形態では、シナリオ中に発生するイベントが固定的ではなく、イベントデッキに組み込まれた 1 又は複数のゲームキャラクタに応じて、シナリオで発生するイベントが変化する。即ち、シナリオ中では、イベントデッキに組み込まれたゲームキャラクタが主人公キャラクタのチームメイト等として登場し、当該ゲームキャラクタに関連するイベントが発生する。このため、ユーザは、イベントデッキに組み込むゲームキャラクタを選択することによって、シナリオ中で発生し得るイベントを選択できる。以下では、イベントデッキに組み込むことが可能なゲームキャラクタ（言い換えれば、イベント発生用のゲームキャラクタ）のことを「イベントキャラクタ」と呼ぶ。

30

【 0 0 3 1 】

図 3 は、ユーザがイベントデッキを設定するためのイベントデッキ設定画像の一例を示す。図 3 に示すように、イベントデッキ設定画像 G 2 0 0 はパーツ P 2 1 0 , P 2 2 0 を含む。パーツ P 2 1 0 はイベントデッキの名称を示す。また、パーツ P 2 2 0 には、イベントデッキの名称を変更するための画像を表示するための処理が関連付けられている。ユーザがパーツ P 2 2 0 を選択すると（即ち、パーツ P 2 2 0 に対してタップ操作（短い時間だけタッチする操作）を行うと）、イベントデッキの名称を変更するための画像が表示部 1 5 に表示され、ユーザはイベントデッキの名称を変更できる。

40

【 0 0 3 2 】

また、イベントデッキ設定画像 G 2 0 0 はイベントデッキ領域 A 2 3 0 を含む。イベントデッキ領域 A 2 3 0 には、イベントデッキのメンバとなるイベントキャラクタを設定するための 6 つの設定枠 P 2 3 1 - 1 , P 2 3 1 - 2 , P 2 3 1 - 3 , P 2 3 1 - 4 , P 2 3 1 - 5 , P 2 3 2 が設けられている。

50

【 0 0 3 3 】

本実施形態では、この野球ゲームを初めてプレイする際に複数のイベントキャラクタがユーザに付与される。また、ユーザは、抽選によってイベントキャラクタを入手したり、ゲームにおける報酬としてイベントキャラクタを入手したり、他のユーザからイベントキャラクタを入手したりすることができる。本実施形態では、ユーザ自身の所有しているイベントキャラクタのうちから任意に最大5人のイベントキャラクタをイベントデッキに組み込むことができる。設定枠P 2 3 1 - 1 ~ P 2 3 1 - 5 は、ユーザ自身の所有しているイベントキャラクタをイベントデッキのメンバとして設定するための枠である。

【 0 0 3 4 】

また本実施形態では、他のユーザの所有しているイベントキャラクタを1人だけ助っ人としてイベントデッキに組み込むことができる。設定枠P 2 3 2 は、他のユーザの所有しているイベントキャラクタをイベントデッキのメンバとして設定するための枠である。

10

【 0 0 3 5 】

ユーザが設定枠P 2 3 1 - 1 , P 2 3 1 - 2 , P 2 3 1 - 3 , P 2 3 1 - 4 , P 2 3 1 - 5 , P 2 3 2 のいずれかに対してタップ操作を行うと、当該設定枠に設定するイベントキャラクタを選択したり、その設定枠に設定されたイベントキャラクタを他のイベントキャラクタに変更したりするための画像が表示部15に表示される。設定枠P 2 3 1 - 1 , P 2 3 1 - 2 , P 2 3 1 - 3 , P 2 3 1 - 4 , P 2 3 1 - 5 , P 2 3 2 には、当該設定枠に設定されたイベントキャラクタの画像とともに、当該イベントキャラクタのレアリティやレベルが表示される。例えば、パーツP 2 3 1 - 1 には、レアリティ及びレベルとして、それぞれ、「R」、「Lv. 8」が表示されている。

20

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

「レベル」は、イベントキャラクタのレベルを示す。イベントキャラクタのレベルが高いほど、イベントキャラクタによって発生されるイベントの効果が強力になる。

30

【 0 0 3 8 】

また、イベントデッキ設定画像G 2 0 0 はパーツP 2 4 0 , P 2 5 0 を含む。パーツP 2 4 0 には、ユーザの要望に合わせてイベントデッキを自動的に設定するための処理が関連付けられている。ユーザがパーツP 2 4 0 を選択すると、適切なイベントキャラクタがコンピュータによって選択され、イベントデッキに組み込まれる。

【 0 0 3 9 】

パーツP 2 5 0 は、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクタの得意練習を示す。本実施形態では、「打撃」、「筋力」、「走塁」、「肩力」、「守備」、「メンタル」、「球速」、「コントロール」、「スタミナ」、「変化球」の10種類の練習のうちのいずれかが各イベントキャラクタの得意練習として設定される。なお、「筋力」、「走塁」、「肩力」、「守備」は野手に関する練習項目であり、「球速」、「コントロール」、「スタミナ」、「変化球」は投手に関する練習項目であり、「メンタル」は野手及び投手の両方に関する練習項目である。

40

【 0 0 4 0 】

図3では、10種類の練習のうち、ばつ印が関連付けられていない「打撃」、「筋力」、「走塁」、及び「肩力」が、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクタの得意練習として設定されていることを示している。また図3では、「筋力」及び「肩力」のそれぞれに関連付けて数値(2)が表示されている。これは、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクタのうちに、「筋力」が得意練習として設定されたイベントキャラク

50

タが2人含まれており、「肩力」が得意練習として設定されたイベントキャラクタが2人含まれていることを示している。

【0041】

[2-3] イベントデッキの設定後、シナリオが開始される。例えば、主人公キャラクタが高校の野球部に所属して、チームメイトと練習を積みながらスターティングメンバーの地位を勝ち取り、野球の大会（地方予選大会及び全国大会）に出場し、高校3年生の秋にプロ野球選手としてスカウトされることを目指すというシナリオが開始される。

【0042】

シナリオには、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクタが登場する。例えば、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクタは、主人公キャラクタのチームメイト（選手又はマネージャー等）として登場する。またシナリオには、所定のゲームキャラクタ（例えば、監督1人、スカウト1人、チームメイト7人）があらかじめ登場人物として設定されている。これらのゲームキャラクタはイベントデッキに組み込まれていなくてもゲームに登場する。このため、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクタは、登場人物として追加されるゲームキャラクタといえることができる。

【0043】

本実施形態では、ユーザが主人公キャラクタに行わせる行動（練習、休養、又は遊び等）を繰り返し選択することによってシナリオが進行していく。シナリオは複数のセクションに分けられており、各セクションは複数のターンから構成される。例えば、1つのターンはゲーム内の1週間に対応する。1つのターンが終了するごとにゲーム内の仮想的な時間が1週間進行することによって、シナリオが進行する。なお、1つのターンがゲーム内の1日等に対応するようにしてもよい。

【0044】

各ターンにおいて、ユーザは、主人公キャラクタの行動に関する複数の選択肢のうちからいずれか1つを、主人公キャラクタに行わせる行動として選択する。

【0045】

[2-3-1] 図4は、主人公キャラクタに行わせる行動を選択するためのメインコマンド画像の一例を示す。図4に示すように、メインコマンド画像G300はパーツP310, P320, P330を含む。パーツP310はゲーム内における時点を示す。

【0046】

パーツP320は主人公キャラクタのやる気パラメータを示す。やる気パラメータは主人公キャラクタのやる気（調子）を示すパラメータである。本実施形態では、主人公キャラクタのやる気が「絶好調」、「好調」、「普通」、「不調」、「絶不調」の5段階で表される。図4では、「絶好調」等のテキストをパーツP320として表示しているが、やる気の高低を示す画像（顔画像等）をパーツP320として表示してもよい。

【0047】

パーツP330は、主人公キャラクタの体力パラメータを示すゲージ画像である。例えば、主人公キャラクタが練習を行うと、体力パラメータの値が減少し、主人公キャラクタが練習を休むと、体力パラメータの値が増加（回復）する。体力パラメータの値が低くなると、主人公キャラクタが練習中に怪我をする確率が高くなる。

【0048】

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

【0049】

パーツP341には、主人公キャラクタに練習を実行させるための処理が関連付けられており、ユーザはパーツP341を選択することによって、主人公キャラクタに練習を実行させることができる。詳細については後述する（図5参照）。

【0050】

パーツP342には、主人公キャラクタを休ませる処理が関連付けられており、ユーザはパーツP342を選択することによって、主人公キャラクタを休ませることができる。

10

20

30

40

50

主人公キャラクタを休ませることによって、主人公キャラクタの体力パラメータが増加（回復）する。

【 0 0 5 1 】

パーツ P 3 4 3 には、主人公キャラクタを通院させる処理が関連付けられており、ユーザはパーツ P 3 4 3 を選択することによって、主人公キャラクタを通院させることができる。例えば、主人公キャラクタが病気になったり、怪我をしたりした場合、主人公キャラクタを通院させることによって、病気や怪我を治すことができる。なお、1 回の通院では主人公キャラクタの病気や怪我が治らない場合もある。このような場合、主人公キャラクタの病気や怪我を治すために、主人公キャラクタを複数回通院させる必要がある。

【 0 0 5 2 】

パーツ P 3 4 4 には、主人公キャラクタを遊ばせる処理が関連付けられており、ユーザはパーツ P 3 4 4 を選択することによって、主人公キャラクタを遊ばせることができる。主人公キャラクタを遊ばせることによって、主人公キャラクタのやる気パラメータが上がる。

【 0 0 5 3 】

パーツ P 3 4 5 には、主人公キャラクタにデートを行わせる処理が関連付けられており、ユーザはパーツ P 3 4 5 を選択することによって、主人公キャラクタにデートを行わせることができる。デートの結果によって、主人公キャラクタのやる気パラメータが上がったり、下がったりする場合がある。

【 0 0 5 4 】

パーツ P 3 4 6 には、主人公キャラクタの能力を向上させるための処理が関連付けられており、ユーザはパーツ P 3 4 6 を選択することによって、主人公キャラクタの能力を向上させることができる。詳細については後述する（図 8 A , 8 B 参照）。

【 0 0 5 5 】

さらに、メインコマンド画像 G 3 0 0 はビンゴ領域 A 3 5 0 を含む。ビンゴ領域 A 3 5 0 の詳細については後述する。

【 0 0 5 6 】

[2 - 3 - 2] 図 5 は、主人公キャラクタに練習を行わせるための練習コマンド画像の一例を示す。図 5 に示す練習コマンド画像 G 4 0 0 は、メインコマンド画像 G 3 0 0 のパーツ P 3 4 1 が選択された場合に表示部 1 5 に表示される。

【 0 0 5 7 】

図 5 に示すように、練習コマンド画像 G 4 0 0 はパーツ P 4 1 0 , P 4 2 0 , P 4 3 0 を含む。これらはメインコマンド画像 G 3 0 0 のパーツ P 3 1 0 , P 3 2 0 , P 3 3 0 と同様である。

【 0 0 5 8 】

また、練習コマンド画像 G 4 0 0 はコマンド領域 A 4 4 0 を含む。コマンド領域 A 4 4 0 は、複数の練習項目にそれぞれ対応するパーツ P 4 4 1 , P 4 4 2 , P 4 4 3 , P 4 4 4 , P 4 4 5 , P 4 4 6 を含む。本実施形態では各練習項目にレベルが設定され、パーツ P 4 4 1 ~ P 4 4 6 の各々には、関連付けられた練習項目の名称及びレベルが表示されている。練習項目のレベルは、当該練習の実行回数が所定回数に達した場合に上昇する。例えば、打撃練習の実行回数が第 1 所定回数に達すると、打撃練習のレベルが「 1 」から「 2 」に上昇し、さらに、打撃練習の実行回数が第 2 所定回数に達すると、打撃練習のレベルが「 2 」から「 3 」に上昇する。

【 0 0 5 9 】

パーツ P 4 4 1 には、主人公キャラクタに打撃練習を実行させる処理が関連付けられている。パーツ P 4 4 2 には、主人公キャラクタに筋力練習を実行させる処理が関連付けられている。パーツ P 4 4 3 には、主人公キャラクタに走塁練習を実行させる処理が関連付けられている。パーツ P 4 4 4 には、主人公キャラクタに肩力練習を実行させる処理が関連付けられている。パーツ P 4 4 5 には、主人公キャラクタに守備練習を実行させる処理が関連付けられている。パーツ P 4 4 6 には、主人公キャラクタにメンタル練習を実行さ

10

20

30

40

50

せる処理が関連付けられている。図5では、主人公キャラクタが野手である場合を示しているため、野手に関する練習項目を実行させる処理が関連付けられたパーツP441～P446が表示されているが、主人公キャラクタが投手である場合には、投手に関する練習項目を実行させる処理が関連付けられたパーツが表示される。

【0060】

例えば、主人公キャラクタに走塁練習を実行させたい場合、まず、ユーザは走塁練習に対応するパーツP443を選択する。この場合、パーツP443が仮選択された状態となる。この状態では、パーツP443が他のパーツP441、P442、P444～P446と区別表示され、パーツP443が仮選択されていることが示される。図5では、パーツP443の画面縦方向の位置が他のパーツP441、P442、P444～P446と異なっており、かつ、カーソルに相当するパーツP447がパーツP443に関連付けられている。またこの状態では、練習中に怪我をする確率を示すパーツP448がパーツP443に関連付けて表示される。この確率は主人公キャラクタの体力パラメータの値に基づいて決定される。主人公キャラクタの体力パラメータの値が小さいほど、練習中に怪我をする確率が高くなる。

10

【0061】

また、練習コマンド画像G400はパーツP450を含む。パーツP450は、主人公キャラクタの経験点（即ち、主人公キャラクタが現在保有している経験点）を示す。本実施形態では、筋力、敏捷、技術、変化球、及び精神ポイントの5種類の経験点が設定されている。図5は、主人公キャラクタの筋力、敏捷、技術、変化球、及び精神ポイントがそれぞれ0ポイントである場合を示している。

20

【0062】

また図5では、筋力及び敏捷ポイントにそれぞれ関連付けて「+2」及び「+8」が表示されている。これは、仮選択されている練習項目（走塁練習）が実行された場合に、主人公キャラクタの筋力ポイントが2ポイント増加し、敏捷ポイントが8ポイント増加することを示している。

【0063】

本実施形態では、練習項目ごとに、当該練習が実行されることによって増加する経験点の種類やその増加量が定められている。練習項目のレベルが高いほど、当該練習が行われた場合の経験点の増加量が多くなる。

30

【0064】

図6は練習効果データD1001の一例を示す。練習効果データD1001は練習項目ごとの効果情報を示す。即ち、練習効果データD1001は、練習項目ごとに、各練習が行われることによって増加する経験点の種類やその増加量を示す。図6に示すように、練習効果データD1001は「練習ID」、「名称」、及び「効果」フィールドを含む。練習IDフィールドは各練習項目を一意に特定するための識別情報を示す。名称フィールドは練習項目の名称を示す。

【0065】

効果フィールドは効果情報を示す。図6に示すように、効果フィールドは、サブフィールドとして、「Lv.1」、「Lv.2」、「Lv.3」、「Lv.4」、及び「Lv.5」フィールドを含む。Lv.1フィールドは、レベル1の練習が行われた場合に発生する効果の内容を示す。即ち、Lv.1フィールドは、レベル1の練習が実行された場合に、筋力、敏捷、技術、変化球、精神ポイントのうちのどの経験点がどれだけ増加するかを示す。例えば、「筋力+2」は筋力ポイントが2ポイント増加されることを示す。図6に示すように、レベル1の打撃練習が実行された場合には、筋力、技術、及び精神ポイントがそれぞれ2ポイント、7ポイント、1ポイント増加する。Lv.2、Lv.3、Lv.4、及びLv.5フィールドもLv.1フィールドと同様である。

40

【0066】

また、練習コマンド画像G400はチームメイト領域A460を含む。チームメイト領域A460は、仮選択されている練習（走塁練習）に割り当てられたチームメイトキャラ

50

クタ等の情報を示す。

【 0 0 6 7 】

本実施形態では、各練習項目に、チームメイトキャラクタ、監督キャラクタ、又はスカウトキャラクタ等が割り当てられ、主人公キャラクタ以外のゲームキャラクタもいずれかの練習を行ったり、見守ったりするように演出される。チームメイト領域 A 4 6 0 には、仮選択されている練習項目に割り当てられたチームメイトキャラクタ等が表示される。各練習項目に割り当てられるチームメイトキャラクタ等はターンごとに変化する。

【 0 0 6 8 】

以下では、主人公キャラクタのチームメイトとして、14人のチームメイトキャラクタ T 1 ~ T 1 4 が存在している場合を想定する。また、このうち、チームメイトキャラクタ T 1 ~ T 6 は、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクタ（即ち、設定枠 P 2 3 1 - 1 , P 2 3 1 - 2 , P 2 3 1 - 3 , P 2 3 1 - 4 , P 2 3 1 - 5 , P 2 3 2 に設定されたイベントキャラクタ）であることとする。

【 0 0 6 9 】

図 5 では走塁練習が仮選択されているため、走塁練習に割り当てられたチームメイトキャラクタ等がチームメイト領域 A 4 6 0 に表示される。図 5 では、走塁練習に割り当てられた3名のチームメイトキャラクタ T 1 , T 2 , T 1 0 にそれぞれ対応するパーツ P 4 6 1 - 1 , P 4 6 1 - 2 , P 4 6 1 - 3 がチームメイト領域 A 4 6 0 に表示されている。

【 0 0 7 0 】

パーツ P 4 6 1 - 1 はチームメイトキャラクタ T 1 の画像及び名前（T 1）を示す。また、パーツ P 4 6 1 - 1 はパーツ P 4 6 2 - 1 , P 4 6 3 - 1 を含む。パーツ P 4 6 2 - 1 はゲージ画像に相当し、主人公キャラクタに対するチームメイトキャラクタ T 1 の評価を示す。パーツ P 4 6 2 - 1 内のゲージ（図 5 では斜線部分）が長いほど、主人公キャラクタに対するチームメイトキャラクタ T 1 の評価が高いことを示す。パーツ P 4 6 3 - 1 はチームメイトキャラクタ T 1 の得意練習（走塁練習）を示す。

【 0 0 7 1 】

パーツ P 4 6 1 - 2 , P 4 6 1 - 3 もパーツ P 4 6 1 - 1 と同様である。パーツ P 4 6 1 - 2 , P 4 6 1 - 3 に含まれるパーツ P 4 6 2 - 2 , P 4 6 2 - 3 もパーツ P 4 6 2 - 1 と同様であり、パーツ P 4 6 1 - 2 に含まれる P 4 6 3 - 2 もパーツ P 4 6 3 - 1 と同様である。なお、得意練習は、チームメイトキャラクタがイベントキャラクタである場合にのみ表示される。パーツ P 4 6 1 - 3 は、イベントキャラクタ以外のチームメイトキャラクタ T 1 0 に対応するため、パーツ P 4 6 1 - 3 はパーツ P 4 6 3 - 1 に対応するパーツを含んでいない。

【 0 0 7 2 】

いずれかの練習項目が仮選択された状態でユーザがさらに当該練習項目を選択すると、実行対象（主人公キャラクタに実行させる練習項目）として当該練習項目が確定される。例えば、走塁練習が仮選択された状態（即ち、パーツ P 4 4 7 が走塁練習に対応するパーツ P 4 4 3 を指し示している状態）でユーザがさらにパーツ P 4 4 3 を選択すると、実行対象として走塁練習が確定される。

【 0 0 7 3 】

いずれかの練習項目が実行対象として確定された場合、主人公キャラクタが当該練習項目の練習を実行する。この場合、実行された練習項目に基づいて、主人公キャラクタの経験点が増加する（図 6 参照）。例えば、レベル 1 の走塁練習が実行された場合には、主人公キャラクタの筋力ポイントが 2 ポイント増加し、敏捷ポイントが 8 ポイント増加する。

【 0 0 7 4 】

ところで、図 5 では、パーツ P 4 6 3 - 1 に示されるチームメイトキャラクタ T 1 の得意練習（走塁練習）と、仮選択されている練習（走塁練習）とが一致している。即ち、走塁練習が得意練習として設定されたチームメイトキャラクタ T 1（イベントキャラクタ）が走塁練習に割り当てられている。このような状態で主人公キャラクタが走塁練習を実行した場合、主人公キャラクタに対するチームメイトキャラクタ T 1 の評価が所定の基準よ

10

20

30

40

50

りも高ければ（例えば、評価が最大値になっていれば）、特別なイベントが発生する。即ち、チームメイトキャラクタ T 1 とのスペシャルタッグ練習イベントが発生する。この場合、通常の場合に比べて経験点の増加量が多くなる。

【 0 0 7 5 】

仮に、チームメイトキャラクタ T 1 , T 2 の得意練習がともに走塁練習であり、かつ、主人公キャラクタに対するチームメイトキャラクタ T 1 , T 2 の評価がともに所定の基準よりも高ければ、2 人のチームメイトキャラクタ T 1 , T 2 とのスペシャルタッグ練習イベントが発生する。この場合、1 人のチームメイトキャラクタ T 1 とのスペシャルタッグ練習イベントに比べて経験点の増加量が多くなる。このように、スペシャルタッグ練習イベントに参加するチームメイトキャラクタの数が多いほど、経験点の増加量が多くなる。

10

【 0 0 7 6 】

なお、図 5 では、チームメイトキャラクタ T 1 が自らの得意練習と同じ練習項目に割り当てられているが、チームメイトキャラクタが自らの得意練習と同じ練習項目に割り当てられるとは限らず、自らの得意練習と異なる練習項目に割り当てられる場合もある。チームメイトキャラクタをどの練習項目に割り当てるのかはターンごとに確率情報に基づいて（ランダムに）決定される。

【 0 0 7 7 】

主人公キャラクタが練習を実行することによって、主人公キャラクタに対するチームメイトキャラクタ、監督キャラクタ、及びスカウトキャラクタの評価が少し上昇する（図 7 の P 5 4 3 参照）。なお、主人公キャラクタが実行した練習に割り当てられたチームメイトキャラクタ、監督キャラクタ、又はスカウトキャラクタに関しては、主人公キャラクタへの評価が通常よりも大きく上昇する（図 7 の P 5 4 2 参照）。

20

【 0 0 7 8 】

[2 - 3 - 3] 主人公キャラクタが練習を実行した場合（即ち、いずれかの練習項目が実行対象として確定された場合）には、主人公キャラクタの練習結果を示す練習結果画像が表示部 1 5 に表示される。図 7 は練習結果画像の一例を示す。図 7 に示すように、練習結果画像 G 5 0 0 はパーツ P 5 1 0 , P 5 2 0 , P 5 3 0 を含む。これらはメインコマンド画像 G 3 0 0 のパーツ P 3 1 0 , P 3 2 0 , P 3 3 0 と同様である。ただし、練習が実行されたことによって主人公キャラクタの体力パラメータが減少した結果として、パーツ P 5 3 0 内のゲージは図 4 , 5 に比べて短くなっている。

30

【 0 0 7 9 】

また、練習結果画像 G 5 0 0 はパーツ P 5 4 0 を含む。パーツ P 5 4 0 は、主人公キャラクタの練習結果を示すものであり、主人公キャラクタが練習を実行したことによる各種パラメータの変化内容を示すテキストを含む。

【 0 0 8 0 】

図 7 は、主人公キャラクタがレベル 1 の走塁練習を実行した場合を示している。図 7 では、（ a ）主人公キャラクタが走塁練習を実行したことによって、筋力ポイントが 2 ポイント増加し、敏捷ポイントが 8 ポイント増加し、体力パラメータが 2 5 ポイント減少したことを示すパーツ P 5 4 1 と、（ b ）走塁練習に割り当てられていたチームメイトキャラクタ T 1 , T 2 , T 1 0 の主人公キャラクタに対する評価が 7 ポイント増加したことを示すパーツ P 5 4 2 と、（ c ）他のチームメイトキャラクタ、監督キャラクタ、及びスカウトキャラクタの主人公キャラクタに対する評価が 1 ポイント増加したことを示すパーツ P 5 4 3 とがパーツ P 5 4 0 内に含まれている。

40

【 0 0 8 1 】

練習結果画像 G 5 0 0 が表示された後、次のターンになり、再び、メインコマンド画像 G 3 0 0 が表示部 1 5 に表示される。また、パーツ P 3 4 1（練習）が選択されると、再び、練習コマンド画像 G 4 0 0 が表示部 1 5 に表示される。

【 0 0 8 2 】

[2 - 3 - 4] ユーザは上記のようにして付与された主人公キャラクタの経験点を使用（消費）することによって、主人公キャラクタの能力を向上させることができる。

50

【 0 0 8 3 】

図 8 A , 8 B は、主人公キャラクターの能力を向上させるための能力向上画像の一例を示す。図 8 A , 8 B に示す能力向上画像 G 6 0 0 は、メインコマンド画像 G 3 0 0 のパーツ P 3 4 6 が選択された場合に表示部 1 5 に表示される。

【 0 0 8 4 】

図 8 A , 8 B に示すように、能力向上画像 G 6 0 0 は第 1 領域 A 6 1 0 を含み、第 1 領域 A 6 1 0 は投手能力タブ P 6 1 1 と野手能力タブ P 6 1 2 とを含む。投手能力タブ P 6 1 1 には、投手能力に関連する基本能力パラメータの変更内容が表示され、野手能力タブ P 6 1 2 には、野手能力に関連する基本能力パラメータの変更内容が表示される。図 8 A , 8 B に示すように、野手能力タブ P 6 1 2 には、野手能力に関連する基本能力パラメータである弾道、ミート、パワー、走力、肩力、守備力、及び捕球パラメータの各々について、変更前の値と変更後の値とが表示される。

10

【 0 0 8 5 】

また、能力向上画像 G 6 0 0 は第 2 領域 A 6 2 0 を含み、第 2 領域 A 6 2 0 は基本能力タブ P 6 2 1 と特殊能力タブ P 6 2 2 とを含む。図 8 A に示すように、基本能力タブ P 6 2 1 には、主人公キャラクターが現在保有している経験点（筋力、敏捷、技術、変化球、及び精神ポイント）が表示される。図 8 A は、主人公キャラクターが現在保有している筋力、敏捷、技術、変化球、及び精神ポイントがそれぞれ 7 7 ポイント、9 4 ポイント、3 9 ポイント、1 5 ポイント、7 0 ポイントである状態を示している。

【 0 0 8 6 】

20

基本能力タブ P 6 2 1 では、主人公キャラクターが現在保有している経験点の一部又は全部と引き替えにして、主人公キャラクターの基本能力パラメータ（弾道、ミート、パワー、走力、肩力、守備力、又は捕球パラメータ）の値を上昇させることができる。

【 0 0 8 7 】

基本能力タブ P 6 2 1 では、各基本能力パラメータに関連付けて、当該基本能力パラメータの値を現在値から 1 ポイント上昇させるために必要な能力値が表示される。図 8 A に示す基本能力タブ P 6 2 1 では、例えば、弾道パラメータの値を現在値から 1 ポイント上昇させるために、筋力、技術、及び精神ポイントがそれぞれ 3 0 ポイント必要であることが示されている。

【 0 0 8 8 】

30

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

【 0 0 8 9 】

例えば、パーツ P 6 2 3 - 1 は弾道パラメータに関連付けられており、パーツ P 6 2 3 - 1 には、所定の経験点と引き替えに弾道パラメータを 1 ポイント上昇させるための処理が関連付けられている。ユーザはパーツ P 6 2 3 - 1 を選択することによって、筋力ポイント：3 0 ポイント、技術ポイント：3 0 ポイント、及び精神ポイント：3 0 ポイントと引き替えにして、弾道パラメータを現在値から 1 ポイント上昇させることができる。この場合、弾道パラメータが 1 ポイント上昇し、その旨が第 1 領域 A 6 1 0 に表示されるとともに、必要な経験点が第 2 領域 A 6 2 0 の「現在の経験点」から減算される。

40

【 0 0 9 0 】

パーツ P 6 2 3 - 1 と同様、他のパーツ P 6 2 3 - 2 ~ P 6 2 3 - 7 は、それぞれ、ミート、パワー、走力、肩力、守備力、及び捕球パラメータに関連付けられており、パーツ P 6 2 3 - 2 ~ P 6 2 3 - 7 には、所定の経験点と引き換えにこれらのパラメータを 1 ポイント上昇させるための処理が関連付けられている。

【 0 0 9 1 】

図 8 A に示す状態でユーザが特殊能力タブ P 6 2 2 を選択すると、図 8 B に示す状態に切り替わる。図 8 B に示すように、特殊能力タブ P 6 2 2 にも主人公キャラクターが現在保有している経験点（筋力、敏捷、技術、変化球、及び精神ポイント）が表示される。

50

【 0 0 9 2 】

特殊能力タブ P 6 2 2 では、主人公キャラクタが現在保有している経験点の一部又は全部と引き替えにして、主人公キャラクタに特殊能力を修得させることができる。図 8 B では、主人公キャラクタが修得可能な特殊能力として、「チャンス」、「対左投手」、「盗塁」、「走塁」、「送球」、「怪我しにくさ」、「アベレージヒッター」が表示されている。「チャンス」は、チャンスに強いという特殊能力である。「対左投手」は、左投手に強いという特殊能力である。「盗塁」は、盗塁がうまくなるという特殊能力である。「送球」は、送球がそれにくくなるという特殊能力である。「怪我しにくさ」は、めったに怪我しなくなるという特殊能力である。「アベレージヒッター」は、ヒット性の打球が出やすくなるという特殊能力である。

10

【 0 0 9 3 】

特殊能力タブ P 6 2 2 では、各特殊能力に関連付けて、主人公キャラクタに当該特殊能力を修得させるために必要な経験点が表示される。図 8 B に示す特殊能力タブ P 6 2 2 では、例えば、主人公キャラクタに「チャンス」を修得させるために、敏捷、技術、及び精神ポイントがそれぞれ 1 5 ポイント、3 0 ポイント、1 0 5 ポイント必要であることが示されている。なお、主人公キャラクタが修得済みの特殊能力に関しては、修得済みである旨が表示される。

【 0 0 9 4 】

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

20

【 0 0 9 5 】

例えば、パーツ P 6 2 4 - 1 は「チャンス」に関連付けられており、パーツ P 6 2 4 - 1 には、所定の経験点と引き替えに主人公キャラクタに「チャンス」を修得させるための処理が関連付けられている。ユーザはパーツ P 6 2 4 - 1 を選択することによって、敏捷ポイント：1 5 ポイント、技術ポイント：3 0 ポイント、及び精神ポイント：1 0 5 ポイントと引き替えにして、主人公キャラクタに「チャンス」を修得させることができる。

【 0 0 9 6 】

パーツ P 6 2 4 - 1 と同様、他のパーツ P 6 2 4 - 2 ~ P 6 2 4 - 6 は、それぞれ、「対左投手」、「盗塁」、「走塁」、「送球」、「アベレージヒッター」に関連付けられており、パーツ P 6 2 4 - 2 ~ P 6 2 4 - 6 には、所定の経験点と引き換えに主人公キャラクタにこれらの特殊能力を修得させるための処理が関連付けられている。なお、主人公キャラクタは既に「怪我しにくさ」を修得済みであるため、「怪我しにくさ」についてはパーツが関連付けられていない。

30

【 0 0 9 7 】

図 8 B では、「チャンス」や「盗塁」に関連付けて「Lv . 1」と表示されている。「Lv . 1」は「チャンス」や「盗塁」のコツレベルを示している。主人公キャラクタが特殊能力を修得するためのコツをつかんでいる場合には、主人公キャラクタに特殊能力を修得させるために必要な経験点が軽減される。また、コツレベルが高いほど、主人公キャラクタに特殊能力を修得するために必要な経験点が軽減される。

40

【 0 0 9 8 】

育成パート開始当初、各特殊能力のコツレベルは零に設定される（即ち、各特殊能力のコツをつかんでいない状態に設定される）。例えば、育成パートでは、実行対象として選択された練習項目に基づいて、イベントキャラクタが主人公キャラクタに特殊能力のコツを教えるイベントが発生する場合があります、このようなイベントが発生した場合に特殊能力のコツレベルが上昇する。

【 0 0 9 9 】

また図 8 A , 8 B に示すように、能力向上画像 G 6 0 0 はパーツ P 6 3 0 , P 6 4 0 , P 6 5 0 を含む。パーツ P 6 3 0 には、1 つ前に表示されていた画像に戻るための処理が

50

関連付けられている。このため、ユーザがパーツ P 6 3 0 を選択すると、メインコマンド画像 G 3 0 0 が表示部 1 5 に表示される。

【 0 1 0 0 】

パーツ P 6 4 0 には、主人公キャラクタの能力の変更を取り消して、変更前の状態に戻すための処理が関連付けられている。このため、ユーザがパーツ P 6 4 0 を選択すると、主人公キャラクタの能力が変更前の状態に戻る。パーツ P 6 5 0 には、主人公キャラクタの能力の変更を確定するための処理が関連付けられている。このため、ユーザがパーツ P 6 5 0 を選択すると、主人公キャラクタの能力が変更後の状態に確定される。

【 0 1 0 1 】

以上のように、育成パートでは、ユーザの選択した選択肢（練習項目等）に基づいて経験点が主人公キャラクタに付与され、ユーザは経験点を使用して主人公キャラクタの能力を向上できる（例えば、主人公キャラクタの基本能力を上昇させたり、主人公キャラクタに特殊能力を修得させたりすることができる）。また育成パートでは、イベントが発生することによって、経験点が主人公キャラクタに付与されたり、主人公キャラクタの能力が向上したりする場合もある。シナリオが最後まで進行すると、主人公キャラクタの育成が完了し、例えば図 2 に示したような主人公キャラクタが完成する。育成が完了した主人公キャラクタはオリジナルキャラクタとして登録される。育成パートの終了後、再度、最初から育成パートを開始することによって、別のオリジナルキャラクタを育成できる。

【 0 1 0 2 】

[2 - 4] 本実施形態ではビンゴ機能が育成パートに備えられている。ビンゴ機能では、主人公キャラクタの育成に関連する課題（目標）がそれぞれに関連付けられた複数のマスを含むビンゴシートがユーザに提示される。そして、マスに関連付けられた課題が達成されたと判定された場合に、当該マスが達成済みマスとして設定され、報酬ポイントがユーザに付与される。また、達成済みマスによってビンゴが達成された場合にも、報酬ポイントがユーザに付与される。このため、育成パートにおいて、ユーザは能力の高い主人公キャラクタを育成することを目指すとともに、育成パート終了時までにより多くの報酬ポイントを獲得することを目指すことになる。以下、ビンゴ機能について詳しく説明する。

【 0 1 0 3 】

[2 - 4 - 1] ビンゴ機能では、縦 N 個 × 横 N 個のマスをもつ（N：3 以上の整数）、各マスに課題が関連付けられたビンゴシートが設定される。図 9 はビンゴシートの一例を示す。図 9 に示すビンゴシート B は、縦 3 個 × 横 3 個の 9 個のマス M 1 1 , M 1 2 , M 1 3 , M 2 1 , M 2 2 , M 2 3 , M 3 1 , M 3 2 , M 3 3 を含む。以下では、個々のマス M 1 1 , M 1 2 , M 1 3 , M 2 1 , M 2 2 , M 2 3 , M 3 1 , M 3 2 , M 3 3 を区別する必要がない場合に、これらを総称して「マス M」として記載する。

【 0 1 0 4 】

ビンゴシート B の各マス M には、育成パートで達成すべき各種課題が関連付けられる。図 10 は、課題のリストを示す課題データ D 1 0 0 2 の一例を示す。図 10 に示すように、課題データ D 1 0 0 2 は「課題 ID」、「課題内容」、「簡易表示」、及び「詳細表示」フィールドを含む。課題 ID フィールドは、各課題を一意に識別するための識別情報を示す。課題内容フィールドは課題の内容を示す。簡易表示フィールドは、課題を簡易表示する際の表示テキストを示し、詳細表示フィールドは、課題を詳細表示する際の表示テキストを示す。

【 0 1 0 5 】

図 10 に例示される課題のうち、課題 ID 「1」の課題は、打撃練習を所定回数実行するという課題である。主人公キャラクタが打撃練習を実行した回数が所定値に達した場合に、この課題は達成される。図 9 に例示したビンゴシート B では、課題 ID 「1」の課題がマス M 3 3 に関連付けられ、所定回数（所定値）が「1」に設定されている。図 10 では省略しているが、打撃練習以外の各練習項目（筋力練習、走塁練習、肩力練習、守備練習、メンタル練習）に関しても、同様の課題が課題 ID 「2」～「6」の課題として設定される。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 6 】

課題 I D 「 1 0 」の課題は、打撃練習のレベルを所定値以上にするという課題である。打撃練習のレベルが所定値以上になった場合に、この課題は達成される。図 1 0 では省略しているが、打撃練習以外の各練習項目（筋力練習、走塁練習、肩力練習、守備練習、メンタル練習）に関しても、同様の課題が課題 I D 「 1 1 」～「 1 5 」の課題として設定される。

【 0 1 0 7 】

課題 I D 「 2 0 」の課題は、総経験点を所定値以上にするという課題である。育成パートが開始されてから現時点までに主人公キャラクタに付与された経験点（筋力、敏捷、技術、変化球、精神ポイント）の累計が所定値以上になった場合に、この課題は達成される。図 9 に例示したピンゴシート B では、課題 I D 「 2 0 」の課題がマス M 2 2 に関連付けられ、所定値が「 3 0 0 」に設定されている。

10

【 0 1 0 8 】

課題 I D 「 2 1 」の課題は、筋力ポイントを所定値以上にするという課題である。育成パートが開始されてから現時点までに主人公キャラクタに付与された筋力ポイントの累計が所定値以上になった場合に、この課題は達成される。図 9 に例示したピンゴシート B では、課題 I D 「 2 1 」の課題がマス M 1 2 に関連付けられ、所定値が「 1 0 0 」に設定されている。図 1 0 では省略しているが、筋力ポイント以外の各経験点（敏捷、技術、変化球、精神ポイント）に関しても、同様の課題が課題 I D 「 2 2 」～「 2 5 」の課題として設定される。

20

【 0 1 0 9 】

課題 I D 「 3 0 」の課題は、主人公キャラクタの弾道パラメータを所定値以上にするという課題である。主人公キャラクタの弾道パラメータの値が所定値以上になった場合に、この課題は達成される。図 1 0 では省略しているが、弾道パラメータ以外の各基本能力パラメータ（ミート、パワー、走力、肩力、守備力、捕球パラメータ）に関しても、同様の課題が課題 I D 「 3 1 」～「 3 6 」の課題として設定される。

【 0 1 1 0 】

課題 I D 「 4 0 」の課題は、主人公キャラクタがつかんだコツレベルの合計を所定値以上にするという課題である。例えば図 8 B に示すように、主人公キャラクタが「チャンス」のコツレベル 1 と「盗塁」のコツレベル 1 とをつかんでいる場合、コツレベルの合計は「 2 」になる。主人公キャラクタがつかんだコツレベルの合計が所定値になった場合に、この課題は達成される。図 9 に例示したピンゴシート B では、課題 I D 「 4 0 」の課題がマス M 2 3 に関連付けられ、所定値が「 1 」に設定されている。

30

【 0 1 1 1 】

課題 I D 「 4 1 」の課題は、主人公キャラクタに第 1 種特殊能力を所定個以上修得させるという課題である。同様に、課題 I D 「 4 2 」の課題は、主人公キャラクタに第 2 種特殊能力を所定個以上修得させるという課題であり、課題 I D 「 4 3 」の課題は、主人公キャラクタに第 3 種特殊能力を所定個以上修得させるという課題である。

【 0 1 1 2 】

本実施形態では、主人公キャラクタが修得し得る複数の特殊能力を、第 1 種特殊能力、第 2 種特殊能力、及び、第 3 種特殊能力の 3 つにグループ化している。主人公キャラクタが修得し得る複数の特殊能力のうちには、修得しやすいもの（例えば、修得するために必要な経験点が少ないもの）もあれば、修得しにくいもの（例えば、修得するために必要な経験点が多いもの）もある。本実施形態では、修得しやすさの点で、複数の特殊能力を上記 3 つのグループに分けている。第 1 種特殊能力は、修得しやすい特殊能力が属するグループであり、第 3 種特殊能力は、修得しにくい特殊能力が属するグループであり、第 2 種特殊能力は、第 1 種特殊能力よりも修得しにくく、かつ、第 3 種特殊能力よりも修得しやすい特殊能力が属するグループである。なお、特殊能力のグループ分けの方法はこの例に限られず、他の方法を採用してもよい。

40

【 0 1 1 3 】

50

主人公キャラクタが修得した特殊能力のうちの、第1種特殊能力に属する特殊能力の数が所定値以上になった場合に、課題ID「41」の課題は達成される。同様に、主人公キャラクタが修得した特殊能力のうちの、第2種特殊能力に属する特殊能力の数が所定値以上になった場合に、課題ID「42」の課題は達成される。また、主人公キャラクタが修得した特殊能力のうちの、第3種特殊能力に属する特殊能力の数が所定値以上になった場合に、課題ID「43」の課題は達成される。図9に示したビンゴシートBでは、課題ID「41」の課題がマスM32に関連付けられ、所定値が「1」に設定されている。

【0114】

課題ID「44」の課題は、主人公キャラクタに第1種特殊能力のうちの特定の特殊能力を修得させるという課題である。主人公キャラクタが第1種特殊能力のうちの特定の特殊能力を修得した場合に、この課題は達成される。図9に例示したビンゴシートBでは、課題ID「44」の課題がマスM11に関連付けられ、特定の特殊能力として「盗塁」が設定されている。また、課題ID「44」の課題がマスM21にも関連付けられ、特定の特殊能力として「バント」が設定されている。

10

【0115】

課題ID「45」の課題は、主人公キャラクタに第2種特殊能力のうちの特定の特殊能力を修得させるという課題であり、課題ID「46」の課題は、主人公キャラクタに第3種特殊能力のうちの特定の特殊能力を修得させるという課題である。これらは課題ID「44」の課題と同様である。

【0116】

20

課題ID「50」の課題は、スペシャルタッグ練習を所定回数実行するという内容の課題である。スペシャルタッグ練習を実行した回数が所定値に達した場合に、この課題は達成される。図9に例示したビンゴシートBでは、課題ID「50」の課題がマスM31に関連付けられ、所定回数(所定値)が「1」に設定されている。

【0117】

課題ID「51」の課題は、所定数以上のイベントキャラクタとのスペシャルタッグ練習を所定回数以上実行するという課題である。所定数以上のイベントキャラクタとのスペシャルタッグ練習を実行した回数が所定値に達した場合に、この課題は達成される。

【0118】

課題ID「52」又は「53」の課題は、主人公キャラクタに対する監督キャラクタ又はスカウトキャラクタの評価を所定値以上にするという課題である。主人公キャラクタに対する監督キャラクタ又はスカウトキャラクタの評価が所定値以上になった場合に、課題ID「52」又は「53」の課題は達成される。

30

【0119】

課題ID「54」の課題は、主人公キャラクタがスターティングメンバーに選ばれるという内容の課題である。育成パートのシナリオ中で実行される試合において主人公キャラクタがスターティングメンバーに選ばれた場合に、この課題は達成される。

【0120】

課題ID「55」の課題は、遊ぶコマンド(パーツP344)を実行することによって主人公キャラクタのやる気パラメータを合計で所定段階以上上げるという課題である。遊ぶコマンドによって主人公キャラクタのやる気パラメータが上がった段階の累計が所定値以上になった場合に、この課題は達成される。図9に例示したビンゴシートBでは、課題ID「55」の課題がマスM13に関連付けられ、所定値が「2」に設定されている。

40

【0121】

課題ID「56」の課題は、主人公キャラクタと恋人キャラクタとのデートの進行度の合計を所定値以上にするという課題である。主人公キャラクタと恋人キャラクタとのデートの進行度が所定値以上になった場合に、この課題は達成される。課題ID「57」又は「58」の課題は、クリスマス又はバレンタインデーに主人公キャラクタを恋人キャラクタと一緒に過ごさせるという課題であり、クリスマス又はバレンタインデーに主人公キャラクタが恋人キャラクタと一緒に過ごすというイベントが育成パートのシナリオ中で発生

50

した場合に、課題ID「57」又は「58」の課題は達成される。

【0122】

マスMに関連付けられた課題がユーザによって達成された場合、当該マスMは達成済みマスとして設定される。そして、達成済みマスによってビンゴ達成条件が満足されると、ビンゴが達成され、ビンゴシートBがクリアされたことになる。即ち、縦N個×横N個のマスMを有するビンゴシートBにおいて、縦、横、又は斜めに一直線に並ぶN個のマスMがすべて達成済みマスになると、ビンゴが達成され、ビンゴシートBがクリアされたことになる。例えば図11に示すように、縦3個×横3個のマスMを有するビンゴシートBでは、縦方向に並ぶ3個のマスM（例えばマスM13，M23，M33）がすべて達成済みマスになった場合にビンゴが達成され、ビンゴシートBがクリアされたことになる。また例えば、横方向に並ぶ3個のマスM（例えばマスM11，M12，M13）がすべて達成済みマスになった場合や、斜め方向に並ぶ3個のマスM（例えばマスM11，M22，M33）がすべて達成済みマスになった場合にもビンゴが達成され、ビンゴシートBがクリアされたことになる。

10

【0123】

図9，11に例示したビンゴシートBでは、すべてのマスMに課題が関連付けられているが、ビンゴシートBは、課題が関連付けられていないマスMを含んでもよい。ビンゴが達成されたか否かを判定する際には、課題が関連付けられていないマスMを達成済みマスとみなせばよい。

【0124】

[2-4-2] ビンゴ機能では複数のビンゴシートBが設定される。図12は複数のビンゴシートBの一例を示す。図12では10枚のビンゴシートB-1～B-10が設定されている。なお、図12は一例にすぎず、11枚以上のビンゴシートBを設定してもよいし、9枚以下のビンゴシートBを設定してもよい。

20

【0125】

図12では、第1，2枚目のビンゴシートB-1，B-2として、縦3個×横3個の9個のマスMを有するビンゴシートBが設定されている。また、第3～6枚目のビンゴシートB-3～B-6として、縦4個×横4個の16個のマスMを有するビンゴシートBが設定されている。さらに、第7～10枚目のビンゴシートB-7～B-10として、縦5個×横5個の25個のマスMを有するビンゴシートBが設定されている。このように、図12では、ビンゴシートBのマスMの数が段階的に増加している。このようにすることによって、ビンゴシートBのマスMの数が増えるという興味をユーザに提供できる。ただし、ビンゴシートBのマスMの数を変化させるのは必須でなく、ビンゴシートB-1～B-10のマスMの数は同じであってもよい。

30

【0126】

育成パート開始当初、第1枚目のビンゴシートB-1が、ユーザによるクリアの対象であるビンゴシートB（以下「カレントシート」と呼ぶ。）として設定される。そして、第1枚目のビンゴシートB-1がクリアされると、カレントシートが第1枚目のビンゴシートB-1から第2枚目のビンゴシートB-2に変更される。このように、カレントシートが第i（i：1以上の整数）枚目のビンゴシートB-iである状態で第i枚目のビンゴシートB-iがクリアされると、カレントシートが第i枚目のビンゴシートB-iから第j（j：j=i+1の整数）枚目のビンゴシートB-jに変更される。

40

【0127】

なお、ビンゴシートB-1～B-10はゲーム開発者によって予め作成されたものであってもよいし、コンピュータによって生成されたものであってもよい。即ち、育成パートの開始前に、課題データD1002に基づき、制御部11（又は制御部31）が各マスMに関連付ける課題を確率情報に従って（ランダムに）決定することによって、ビンゴシートB-1～B-10を生成してもよい。

【0128】

[2-4-3] ビンゴ機能では、第i枚目のビンゴシートB-iと、それに続く1又は

50

複数のピンゴシート B とで連鎖的にピンゴが達成される場合がある。このようなピンゴ達成の連鎖について説明する。

【 0 1 2 9 】

図 1 3 は、ピンゴ達成の連鎖について説明するための図であり、第 1 枚目のピンゴシート B - 1 がカレントシートである場合における第 1 , 2 枚目のピンゴシート B - 1 , B - 2 の状態の一例を示す。

【 0 1 3 0 】

図 1 3 では、第 1 枚目のピンゴシート B - 1 の 9 個のマス M 1 1 - 1 , M 1 2 - 1 , M 1 3 - 1 , M 2 1 - 1 , M 2 2 - 1 , M 2 3 - 1 , M 3 1 - 1 , M 3 2 - 1 , M 3 3 - 1 のうち、マス M 1 2 - 1 , M 2 2 - 1 , M 2 3 - 1 , M 3 3 - 1 が達成済みマスになっている。この場合、マス M 1 1 - 1 , M 1 3 - 1 , M 2 1 - 1 , M 3 2 - 1 のいずれかが達成済みマスになると、第 1 枚目のピンゴシート B - 1 でピンゴが達成されることになる。

【 0 1 3 1 】

本実施形態では、第 i 枚目のピンゴシート B - i がカレントシートである時点で、第 i 枚目のピンゴシート B - i よりも後のピンゴシート B のマス M の課題が達成されることがあり得る。図 1 3 では、第 1 枚目のピンゴシート B - 1 がカレントシートである時点で、第 2 枚目のピンゴシート B - 2 の 9 個のマス M 1 1 - 2 , M 1 2 - 2 , M 1 3 - 2 , M 2 1 - 2 , M 2 2 - 2 , M 2 3 - 2 , M 3 1 - 2 , M 3 2 - 2 , M 3 3 - 2 のうち、マス M 1 3 - 2 , M 2 2 - 2 , M 3 1 - 2 の課題が達成されている。これらのマス M 1 3 - 2 , M 2 2 - 2 , M 3 1 - 2 は、第 2 枚目のピンゴシート B - 2 がカレントシートになるまで、達成済みマスにならず、達成予約マスとなる。「達成予約マス」とは、課題が達成されたとすでに判定されており、第 2 枚目のピンゴシート B - 2 がカレントシートになった場合に達成済みマスになることが予約されているマスである。なお、第 2 枚目のピンゴシート B - 2 のマス M 1 3 - 2 , M 3 1 - 2 には、第 1 枚目のピンゴシート B - 1 のマス M 1 2 - 1 , M 3 3 - 1 と同じ種類（筋力ポイント、打撃練習）の課題が関連付けられているが、第 2 枚目のピンゴシート B - 2 のマス M 2 2 - 2 と同じ種類（走塁練習）の課題が関連付けられたマス M は第 1 枚目のピンゴシート B - 1 に存在していない。このように、第 1 枚目のピンゴシート B - 1 がカレントシートである間において、同じ種類の課題が関連付けられたマス M が第 1 枚目のピンゴシート B - 1 に存在していない場合であっても、第 2 枚目のピンゴシート B - 2 のマス M に関連付けられた課題が達成される場合がある。

【 0 1 3 2 】

図 1 3 では、第 2 枚目のピンゴシート B - 2 において、3 個の達成予約マス（マス M 1 3 - 2 , M 2 2 - 2 , M 3 1 - 2 ）が斜め方向に一直線に並んでおり、達成予約マスがピンゴ達成条件を満足している。この場合、第 1 枚目のピンゴシート B - 1 でピンゴが達成されて、カレントシートが第 2 枚目のピンゴシート B - 2 に変更されると、3 個の達成予約マスが達成済みマスになることによってピンゴが達成される。即ち、第 1 枚目のピンゴシート B - 1 でピンゴが達成されると、連鎖的に、第 2 枚目のピンゴシート B - 2 でもピンゴが達成されることになる。このような場合、ピンゴ達成が 1 連鎖したと判定される。なお、図 1 3 に例示した第 2 枚目のピンゴシート B - 2 のように、達成予約マスによってピンゴ達成条件が満足されている状態は、ピンゴが達成されることが予約された状態であるため、以下、このような状態のことを「ピンゴ予約状態」と呼ぶ。

【 0 1 3 3 】

図 1 3 では第 3 枚目のピンゴシート B - 3 を示していないが、仮に、第 3 枚目のピンゴシート B - 3 もピンゴ予約状態になっているのであれば、第 1 枚目のピンゴシート B - 1 でピンゴが達成されると、連鎖的に、第 2 枚目のピンゴシート B - 2 と第 3 枚目のピンゴシート B - 3 とでもピンゴが達成されることになる。この場合、ピンゴ達成が 2 連鎖したと判定される。なお、ピンゴ達成が 3 連鎖以上する場合もあり得る。

【 0 1 3 4 】

[2 - 4 - 4] またピンゴ機能では下記に説明するような報酬ポイントがユーザに付与される。

10

20

30

40

50

【 0 1 3 5 】

[2 - 4 - 4 - 1] 例えば、ビンゴシート B のマス M に関連付けられた課題が達成された場合に、報酬ポイント（課題報酬ポイント）がユーザに付与される。このような報酬ポイントをユーザに付与することによって、課題を達成することの動機付けを向上できる。

【 0 1 3 6 】

図 1 4 は、課題報酬ポイントを定めた課題報酬ポイントデータの一例を示す。図 1 4 に示すように、課題報酬ポイントデータ D 1 0 0 3 は「ビンゴシート番号」及び「課題報酬ポイント」フィールドを含む。ビンゴシート番号フィールドは、何枚目のビンゴシート B であるかを示す。課題報酬ポイントフィールドは、ビンゴシート B のマス M に関連付けられた課題が達成されたと判定された場合（言い換えれば、ビンゴシート B のマス M が達成済みマスとして設定される場合）にユーザに付与される報酬ポイント（課題報酬ポイント）を示す。

10

【 0 1 3 7 】

図 1 4 では、ビンゴシート番号「1」と課題報酬ポイント「100」とが対応付けられている。これは、1枚目のビンゴシート B - 1 のいずれかのマス M に関連付けられた課題が達成された場合に、課題報酬ポイントとして100ポイントがユーザに付与されることを示している。図 1 4 では、ビンゴシート番号が大きいほど、課題報酬ポイントが多くなるようになっている。即ち、ビンゴシート番号に応じて課題報酬ポイントを変化させるようになっている。なお、課題内容（課題の難易度等）に応じて課題報酬ポイントを変化させるようにしてもよい。

20

【 0 1 3 8 】

なお、マス M の課題を達成したことによる課題報酬ポイントの付与は、当該マス M の課題が達成されたと最初に判定された場合（即ち、マス M が達成済みマスでない状態から達成済みマスへと変化する場合）にのみ実行される。例えば、図 9 に例示したビンゴシート B のマス M 3 3 には「打撃練習を1回実行する」という課題が関連付けられている。この場合、1回目の打撃練習が実行された場合にマス M 3 3 の課題が達成されたと判定され、マス M 3 3 の課題を達成したことによる課題報酬ポイントがユーザに付与される。しかしながら、その後、さらに打撃練習が実行されたとしても、マス M 3 3 の課題は達成済みであるため、マス M 3 3 に関しては、課題報酬ポイントがユーザに付与されない。

【 0 1 3 9 】

30

また本実施形態では、先述したように、第 i 枚目のビンゴシート B - i がカレントシートである時点で、第 i 枚目のビンゴシート B - i よりも後のビンゴシート B のマス M の課題が達成されることがあり得るが、その時点では課題報酬ポイントはユーザに付与されない。例えば図 1 3 に例示した状態では、2枚目のビンゴシート B - 2 のマス M 1 3 - 2 , M 2 2 - 2 , M 3 1 - 2 の課題も達成されているが、この時点では第 1 枚目のビンゴシート B - 1 がカレントシートであるため、これらのマス M 1 2 - 1 , M 2 2 - 1 , M 2 3 - 1 , M 3 3 - 1 の課題報酬ポイントはユーザに付与されておらず、2枚目のビンゴシート B - 2 がカレントシートになった場合にユーザに付与される。

【 0 1 4 0 】

なお、本実施形態では、第 i 枚目のビンゴシート B - i がカレントシートである時点で、第 i 枚目のビンゴシート B - i よりも前のビンゴシート B のマス M の課題が達成されることもあり得るが、この場合、課題報酬ポイントはユーザに付与されない。

40

【 0 1 4 1 】

[2 - 4 - 4 - 2] また例えば、カレントシートでビンゴが達成された場合（即ち、カレントシートがクリアされた場合）にも、報酬ポイント（ビンゴ報酬ポイント）がユーザに付与される。このような報酬ポイントをユーザに付与することによって、ビンゴを達成することの動機付けを向上できる。

【 0 1 4 2 】

図 1 5 は、ビンゴ報酬ポイントを定めたビンゴ報酬ポイントデータの一例を示す。図 1 5 に示すように、ビンゴ報酬ポイントデータ D 1 0 0 4 は「ビンゴシート番号」及び「ビ

50

ンゴ報酬ポイント」フィールドを含む。ビンゴシート番号フィールドは課題報酬ポイントデータ D 1 0 0 3 のビンゴシート番号フィールドと同様である。ビンゴ報酬ポイントフィールドは、ビンゴシート B でビンゴが達成された場合にユーザに付与される報酬ポイント（ビンゴ報酬ポイント）を示す。

【 0 1 4 3 】

図 1 5 では、ビンゴシート番号「1」とビンゴ報酬ポイント「500」とが対応付けられている。これは、1枚目のビンゴシート B - 1 でビンゴが達成された場合に、ビンゴ報酬ポイントとして 500 ポイントがユーザに付与されることを示している。図 1 5 では、ビンゴシート番号が大きいほど、ビンゴ報酬ポイントが多くなるようになっている。即ち、ビンゴシート番号に応じてビンゴ報酬ポイントを変化させるようになっている。なお、マス M の数に応じてビンゴ報酬ポイントを変化させるようにしてもよい。また、カレントシートで複数のビンゴが同時に達成された場合には、1つのビンゴが達成された場合に比べてビンゴ報酬ポイントを多くしてもよい。この場合、同時に達成されたビンゴの数に応じてビンゴ報酬ポイントが多くなるようにしてもよい。

【 0 1 4 4 】

[2 - 4 - 4 - 3] また例えば、カレントシートであるビンゴシート B と、それに続く 1 又は複数のビンゴシート B とで連鎖的にビンゴが達成された場合に、連鎖ボーナスがユーザに付与される。このような連鎖ボーナスをユーザに付与することによって、連鎖的にビンゴを達成することを目指すという興趣をユーザに提供できる。

【 0 1 4 5 】

図 1 6 は、連鎖ボーナスについて定めた連鎖ボーナスデータの一例である。図 1 6 に示すように、連鎖ボーナスデータ D 1 0 0 5 は「連鎖数」及び「連鎖ボーナス」フィールドを含む。連鎖数フィールドはビンゴの達成の連鎖数を示す。連鎖ボーナスフィールドは、連鎖ボーナスを示す。図 1 6 では、ビンゴ報酬ポイントに乗じる倍率が連鎖ボーナスとして定められている。

【 0 1 4 6 】

例えば、第 1 枚目のビンゴシート B - 1 と第 2 枚目のビンゴシート B - 2 とでビンゴが連鎖的に達成された場合の連鎖数は「1」である。この点、図 1 6 では、連鎖数「1」と連鎖ボーナス「 $\times 1.5$ 」とが対応付けられている。通常の第 2 枚目のビンゴシート B - 2 のビンゴ報酬ポイントは「700」であるが（図 1 5 参照）、第 1 枚目のビンゴシート B - 1 と第 2 枚目のビンゴシート B - 2 とでビンゴが連鎖的に達成された場合には、700 ポイントに 1.5 を乗じることによって算出されるポイントが、第 2 枚目のビンゴシート B - 2 のビンゴ報酬ポイントとして、ユーザに付与される。即ち、700 ポイントに 0.5 を乗じることによって算出されるポイントが、1連鎖を達成したことのボーナスとして、通常のビンゴ報酬ポイントに上乘せされてユーザに付与される。

【 0 1 4 7 】

また例えば、第 1 枚目のビンゴシート B - 1 と第 2 枚目のビンゴシート B - 2 と第 3 枚目のビンゴシート B - 3 とでビンゴが連鎖的に達成された場合の連鎖数は「2」である。この点、図 1 6 では、連鎖数「2」と連鎖ボーナス「 $\times 1.9$ 」とが対応付けられている。通常の第 3 枚目のビンゴシート B - 3 のビンゴ報酬ポイントは「900」であるが（図 1 5 参照）、第 1 枚目のビンゴシート B - 1 と第 2 枚目のビンゴシート B - 2 と第 3 枚目のビンゴシート B - 3 とでビンゴが連鎖的に達成された場合には、900 ポイントに 1.9 を乗じることによって算出されるポイントが、第 3 枚目のビンゴシート B - 3 のビンゴ報酬ポイントとしてユーザに付与される。即ち、900 ポイントに 0.9 を乗じることによって算出されるポイントが、2連鎖を達成したことのボーナスとして、通常のビンゴ報酬ポイントに上乘せされてユーザに付与される。

【 0 1 4 8 】

なお、図 1 6 では連鎖ボーナスを倍率の形で設定しているが、予め定められた一定量の報酬ポイントを連鎖ボーナスとして設定してもよい。また、図 1 6 では連鎖が達成されれば連鎖ボーナスを付与するようにしているが、連鎖数が所定数（2以上の整数：例えば 3

10

20

30

40

50

）以上である場合に限り連鎖ボーナスを付与するようにしてもよい。

【0149】

[2-4-4-4] また例えば、各セクションの終了時に、その時点までにクリアされたピンゴシートBの枚数に応じて、報酬ポイント（セクション報酬ポイント）がユーザに付与される。このような報酬ポイントをユーザに付与することによって、多くのピンゴシートBを早くクリアすることを目指すという興趣をユーザに提供できる。

【0150】

図17は、セクション報酬ポイントを定めたセクション報酬ポイントデータの一例を示す。図17に示すように、セクション報酬ポイントデータD1006は「クリア枚数」及び「セクション報酬ポイント」フィールドを含む。クリア枚数フィールドは、セクションの終了時点までにクリアされたピンゴシートBの枚数を示す。セクション報酬ポイントフィールドは、ユーザに付与されるセクション報酬ポイントを示す。

10

【0151】

図17では、クリア枚数「1」とセクション報酬ポイント「1250」とが対応付けられている。これは、セクションの終了時点までにクリアされたピンゴシートの枚数が「1」である場合に1250ポイントがセクション報酬ポイントとしてユーザに付与されることを示している。図17では、クリア枚数が多いほど、セクション報酬ポイントが多くなるようになっている。

【0152】

[2-4-5] 図4に戻り、メインコマンド画像G300のピンゴ領域A350について説明する。図4に示すように、ピンゴ領域A350は、ピンゴ機能に関連するパーツP351, P352, P353, P354, P355を含む。

20

【0153】

パーツP351は、カレントシートであるピンゴシートBを示す。パーツP352は、カレントシートが何枚目のピンゴシートBであるのかを示す。図4では、図9で例示したピンゴシートBがカレントシートである場合を示しているため、パーツP351が図9で例示したピンゴシートBに対応している。

【0154】

パーツP351では、カレントシートの各マスMの課題内容を示すテキストが各マスM内に表示される。このテキストは課題データD1002の簡易表示フィールドに基づいて表示される。図4では、課題内容を示すテキストを各マスM内に表示しているが、当該テキストを表示するとともに又は代わりに、課題内容を示す画像（標識又はアイコン等）を各マスM内に表示してもよい。

30

【0155】

なお、数値目標を含む課題が関連付けられたマスM内に目標値を表示してもよいし、当該課題を達成するために必要な残り値（即ち、目標値から現在値を引くことによって得られる数値）を表示してもよい。例えば、「筋力ポイントを100以上にする」という課題が関連付けられたマスMに関しては、筋力ポイントの現在値が20ポイントである場合に、目標値である「100」をマスM内に表示してもよいし、残り値である「80」をマスM内に表示してもよい。なお、ここでは、説明の簡便のため、目標値をマスM内に表示することとして説明するが、残り値をマスM内に表示すれば、課題を達成するために必要な残り値をユーザが把握しやすくなる。

40

【0156】

ユーザがパーツP351として表示されるカレントシートのいずれかのマスMを選択した場合には、当該マスMの課題の詳細が表示される。図18は、ユーザが右下のマスMを選択した場合を示している。このため、図18では、右下のマスMの課題の詳細（打撃練習を1回実行する）を示すパーツP356が表示されている。

【0157】

図4, 18では、カレントシートのいずれのマスMも達成済みマスになっていない場合を示している。図19は、カレントシートのいくつかのマスMが達成済みマスになってい

50

る場合のパーツ P 3 5 1 の一例を示す図であり、図 1 3 に例示した状態のパーツ P 3 5 1 の一例を示している。図 1 9 に示すように、パーツ P 3 5 1 では、達成済みマスと他のマスとがユーザによって区別可能に表示される。図 1 9 では、達成済みマスであるマス M 内に、達成済みマスである（課題を達成済みである）ことを示す標識が表示されている。

【 0 1 5 8 】

なお、図 1 3 に例示した状態のように、第 1 枚目のビンゴシート B - 1 がカレントシートであり、かつ、第 2 枚目のビンゴシート B - 2 がビンゴ予約状態である場合には、図 1 9 に示すように、カレントシートである第 1 枚目のビンゴシート B - 1 を示すパーツ P 3 5 1 の背後に、第 2 枚目のビンゴシート B - 2 に対応するパーツ P 3 5 7 が、パーツ P 3 5 1 とは少しずらして表示される。

10

【 0 1 5 9 】

仮に、第 1 枚目のビンゴシート B - 1 がカレントシートであり、かつ、第 2 枚目のビンゴシート B - 2 と第 3 枚目のビンゴシート B - 3 とがビンゴ予約状態である場合には、カレントシートである 1 枚目のビンゴシート B - 1 を示すパーツ P 3 5 1 の背後に、第 2 枚目のビンゴシート B - 2 に対応するパーツ P 3 5 7 が、パーツ P 3 5 1 とは少しずらして表示されるとともに、さらに、パーツ P 3 5 7 の背後に、第 3 枚目のビンゴシート B - 3 に対応するパーツがパーツ P 3 5 1 , P 3 5 7 とはずらして表示される。

【 0 1 6 0 】

後述のビンゴシート詳細画像（図 2 0 , 2 2 等参照）では、カレントシートよりも後のビンゴシート B を確認できるため、ユーザはビンゴシート詳細画像に遷移することによって、第 2 枚目のビンゴシート B - 2 等がビンゴ予約状態であるか否かを確認できるが、パーツ P 3 5 7 等によって、ユーザはビンゴシート詳細画像に遷移しなくても、第 2 枚目のビンゴシート B - 2 等がビンゴ予約状態であることを把握できる。

20

【 0 1 6 1 】

パーツ P 3 5 3 は、ビンゴシート B の各マス M の課題の詳細を確認するためのパーツである。パーツ P 3 5 3 には、ビンゴシート B の各マス M の課題の詳細を示すビンゴシート詳細画像を表示部 1 5 に表示させるための処理が関連付けられている。このため、ユーザがパーツ P 3 5 3 を選択した場合、ビンゴシート詳細画像が表示部 1 5 に表示される。ビンゴシート詳細画像に関しては後述する（図 2 0 , 2 2 等参照）。

【 0 1 6 2 】

30

パーツ P 3 5 4 は、カレントシートよりも後のビンゴシート B の達成予約マスの総数を示す。後述のビンゴシート詳細画像（図 2 0 , 2 2 等参照）では、カレントシートよりも後のビンゴシート B を確認できるため、ユーザはビンゴシート詳細画像に遷移することによって、カレントシートよりも後のビンゴシート B に達成予約マスが存在するか否かや達成予約マスの総数を確認できるが、パーツ P 3 5 4 によって、ユーザはビンゴシート詳細画像に遷移しなくても、カレントシートよりも後のビンゴシート B に達成予約マスが存在するか否かや達成予約マスの総数を把握できる。

【 0 1 6 3 】

パーツ P 3 5 5 は累計スコアを示す。累計スコアとは、育成パートが開始されてから現時点までにユーザが獲得した報酬ポイントの累計である。

40

【 0 1 6 4 】

[2 - 4 - 6] ユーザがパーツ P 3 5 3 を選択した場合に表示部 1 5 に表示されるビンゴシート詳細画像について説明する。図 2 0 はビンゴシート詳細画像の一例を示す。図 2 0 に示すように、ビンゴシート詳細画像 G 7 0 0 はパーツ P 7 1 0 , P 7 2 0 , P 7 3 0 , P 7 4 0 , P 7 5 0 , P 7 6 0 , P 7 7 0 - 1 を含む。

【 0 1 6 5 】

パーツ P 7 1 0 はビンゴシート B を示す。パーツ P 7 2 0 は、何枚目のビンゴシート B がパーツ P 7 1 0 として表示されているのかを示す。

【 0 1 6 6 】

パーツ P 3 5 1 と同様、パーツ P 7 1 0 では、ビンゴシート B の各マス M の課題内容を

50

示すテキストが各マスM内に表示される。このテキストは、課題データD 1 0 0 2の詳細表示フィールドに基づいて表示される。

【 0 1 6 7 】

またパーツP 3 5 1と同様、パーツP 7 1 0においても、数値目標を含む課題が関連付けられたマスMに関しては、目標値をマスM内に表示してもよいし、当該課題を達成するために必要な残り値（即ち、目標値から現在値を引くことによって得られる数値）をマスM内に表示してもよい。なおここでは、説明の簡便のため、目標値をマスM内に表示することとして説明する。

【 0 1 6 8 】

パーツP 7 3 0は、パーツP 7 1 0として表示されているビンゴシートBに関する情報を示すパーツである。パーツP 7 3 0は第1表示モードと第2表示モードとを有する。パーツP 7 4 0には、パーツP 7 3 0の表示モードを切り替えるための処理が関連付けられている。ユーザがパーツP 7 4 0を選択すると、パーツP 7 3 0の表示モードが第1表示モードと第2表示モードとの間で切り替わる。図20では第1表示モードのパーツP 7 3 0の一例を示し、図21では第2表示モードのパーツP 7 3 0の一例を示している。

10

【 0 1 6 9 】

図20に示すように、第1表示モードのパーツP 7 3 0は、パーツP 7 1 0として表示されているビンゴシートBのビンゴ報酬ポイントを示す。図20のパーツP 7 3 0では、パーツP 7 1 0として表示されているビンゴシートBでビンゴが達成された場合にユーザが報酬ポイント500ポイントを獲得できることが示されている。

20

【 0 1 7 0 】

図21に示すように、第2表示モードのパーツP 7 3 0は、パーツP 7 1 0として表示されているビンゴシートBのうちから選択されたマスMの課題の詳細を示す。図21では、パーツP 7 1 0として表示されているビンゴシートBのうちの中央のマスMが選択された場合を示している。また、第2表示モードのパーツP 7 3 0は、選択されたマスMの課題の進行度（達成度）を示すゲージ画像に相当するパーツP 7 3 1を含む。例えば、パーツP 7 3 1内のゲージ（斜線部分）の長さは、目標値に対する現在値の割合に対応する長さに設定される。さらに、第2表示モードのパーツP 7 3 0は、選択されたマスMの課題の課題報酬ポイントを示す。図21のパーツP 7 3 0では、選択されたマスMの課題が達成された場合にユーザが報酬ポイント100ポイントを獲得できることが示されている。

30

【 0 1 7 1 】

パーツP 7 5 0は現時点の累計スコアを示す。即ち、パーツP 7 5 0は、育成パートが開始されてから現時点までにユーザが獲得した報酬ポイントの累計を示す。

【 0 1 7 2 】

パーツP 7 6 0には、1つ前に表示されていた画像に戻るための処理が関連付けられている。このため、ユーザがパーツP 7 6 0を選択すると、メインコマンド画像G 3 0 0が表示部15に表示される。

【 0 1 7 3 】

パーツP 7 7 0 - 1には、パーツP 7 1 0として表示されるビンゴシートBを、パーツP 7 1 0として現在表示されているビンゴシートBよりも1つ後のビンゴシートに変更するための処理が関連付けられている。図20では、第1枚目のビンゴシートB - 1がパーツP 7 1 0として表示されているため、ユーザがパーツP 7 7 0 - 1を選択すると、第2枚目のビンゴシートB - 2がパーツP 7 1 0として表示される。そして、ユーザがさらにパーツP 7 7 0 - 1を選択すると、第3枚目のビンゴシートB - 3がパーツP 7 1 0として表示される。

40

【 0 1 7 4 】

図22は、第3枚目のビンゴシートB - 3がパーツP 7 1 0として表示されている場合のビンゴシート詳細画像G 7 0 0の一例を示す。第3枚目のビンゴシートB - 3は、縦4個×横4個の16個のマスMを有するビンゴシートBであるため（図12参照）、16個のマスMを有するビンゴシートBがパーツP 7 1 0として表示されている。この場合、パ

50

ーツP 7 1 0として表示されるピンゴシートBが変更されるのに伴って、パーツP 7 2 0 , P 7 3 0の表示内容が更新される。

【 0 1 7 5 】

図 2 2 に示すピンゴシート詳細画像 G 7 0 0 はパーツ P 7 7 0 - 2 を含んでいる。パーツ P 7 7 0 - 2 には、パーツ P 7 1 0 として表示されるピンゴシート B を、パーツ P 7 1 0 として現在表示されているピンゴシート B よりも 1 つ前のピンゴシートに変更するための処理が関連付けられている。図 2 2 では、第 3 枚目のピンゴシート B - 3 がパーツ P 7 1 0 として表示されているため、ユーザがパーツ P 7 7 0 - 2 を選択すると、第 2 枚目のピンゴシート B - 2 がパーツ P 7 1 0 として表示される。そして、ユーザがさらにパーツ P 7 7 0 - 2 を選択すると、第 1 枚目のピンゴシート B - 1 がパーツ P 7 1 0 として表示され、ピンゴシート詳細画像 G 7 0 0 が図 2 0 に示した状態に戻る。

10

【 0 1 7 6 】

図 2 2 に示す状態でユーザがパーツ P 7 7 0 - 1 を選択すると、第 4 枚目のピンゴシート B - 2 がパーツ P 7 1 0 として表示される。また、ユーザがさらにパーツ P 7 7 0 - 1 を 3 回選択すると、第 7 枚目のピンゴシート B - 7 がパーツ P 7 1 0 として表示される。第 7 枚目のピンゴシート B - 7 は、縦 5 個×横 5 個の 2 5 個のマス M を有するピンゴシート B であるため（図 1 2 参照）、この場合、2 5 個のマス M を有するピンゴシート B がパーツ P 7 1 0 として表示される。

【 0 1 7 7 】

以上のように、ユーザはパーツ P 7 7 0 - 1 , P 7 7 0 - 2 を選択することによって、第 1 ~ 1 0 枚目のピンゴシート B - 1 ~ B - 1 0 のうちの任意のピンゴシート B を確認できる。

20

【 0 1 7 8 】

図 2 0 , 2 2 では、いずれのマス M も達成済みマスになっていない場合を示している。図 2 3 , 2 4 は、カレントシートのいくつかのマス M が達成済みマスになっていたり、カレントシートよりも後のピンゴシート B のいくつかのマス M が達成予約マスになっていたりする場合のピンゴシート詳細画像 G 7 0 0 の一例を示す。具体的には、図 2 3 , 2 4 は、図 1 3 に例示した状態におけるピンゴシート詳細画像 G 7 0 0 を示している。

【 0 1 7 9 】

図 2 3 は、図 1 3 に例示した状態にある第 1 枚目のピンゴシート B - 1（カレントシート）がパーツ P 7 1 0 として表示されるピンゴシート詳細画像 G 7 0 0 の一例を示している。図 2 3 に示すように、この場合、達成済みマスと他のマスとをユーザが区別可能にパーツ P 7 1 0 が表示される。図 2 3 では、斜線が達成済みマスに付されるとともに、達成済みマスである（課題を達成済みである）ことを示す標識に相当するパーツ P 7 8 0 が達成済みマスに関連付けられている。

30

【 0 1 8 0 】

図 2 4 は、図 1 3 に例示した状態にある第 2 枚目のピンゴシート B - 2 がパーツ P 7 1 0 として表示されるピンゴシート詳細画像 G 7 0 0 の一例を示している。図 2 4 に示すように、この場合、達成予約マスと他のマスとをユーザが区別可能にパーツ P 7 1 0 が表示される。図 2 4 では、斜線が達成予約マスに付されるとともに、達成予約マスであることを示す標識に相当するパーツ P 7 9 0 が達成予約マスに関連付けられている。

40

【 0 1 8 1 】

[2 - 4 - 7] 図 2 5 は課題達成画像の一例を示す。課題達成画像 G 8 0 0 は、カレントシートのいずれかのマス M が達成済みマスになった場合（即ち、カレントシートのいずれかのマス M の課題が達成された場合）に表示部 1 5 に表示される画像である。

【 0 1 8 2 】

図 2 5 に示すように、課題達成画像 G 8 0 0 は、課題が達成されたことを示すパーツ P 8 1 0 と、達成された課題を示すパーツ P 8 2 0 と、課題の達成によって付与される報酬ポイント（課題報酬ポイント）を示すパーツ P 8 3 0 とを含む。図 2 5 のパーツ P 8 2 0 では、「第 1 種特殊能力を 1 個以上修得する」という課題が達成されたことが示されてい

50

る。なお、複数の課題が達成された場合には、それら複数の課題を示すパーツ P 8 2 0 が表示される。

【 0 1 8 3 】

図 2 6 はビンゴ達成画像の一例を示す。ビンゴ達成画像 G 9 0 0 は、カレントシートでビンゴが達成された場合に表示部 1 5 に表示される画像である。例えば、図 1 3 に例示した状態で「第 1 種特殊能力を 1 個以上修得する」という課題が達成された場合には、カレントシート（1 枚目のビンゴシート B - 1）のマス M 3 2 - 1 が達成済みマスになるため、カレントシート（1 枚目のビンゴシート B - 1）でビンゴが達成される。このような場合にビンゴ達成画像 G 9 0 0 が表示部 1 5 に表示される。

【 0 1 8 4 】

図 2 6 に示すように、ビンゴ達成画像 G 9 0 0 は、ビンゴが達成されたことを示すパーツ P 9 1 0 と、ビンゴが達成されたビンゴシート B（カレントシート）を示すパーツ P 9 2 0 と、ビンゴの達成によって付与される報酬ポイント（ビンゴ報酬ポイント）を示すパーツ P 9 3 0 とを含む。

【 0 1 8 5 】

[2 - 4 - 8] 以上に説明したビンゴ機能では、カレントシートである第 i （ i : 1 以上の整数）枚目のビンゴシート B - i でビンゴが達成された場合に、カレントシートが第 i 枚目のビンゴシート B - i から第 j （ j : $j = i + 1$ の整数）枚目のビンゴシート B - j に変更されるところ、カレントシートが第 i 枚目のビンゴシート B - i から第 j 枚目のビンゴシート B - j に変更される前において、ユーザはビンゴシート詳細画像 G 7 0 0 を表示部 1 5 に表示させることによって第 j 枚目のビンゴシート B - j を確認できる。このため、ユーザは、カレントシートが第 i 枚目のビンゴシート B - i から第 j 枚目のビンゴシート B - j に変更される前において、第 i 枚目のビンゴシート B - i の各マス M の課題だけでなく、第 j 枚目のビンゴシート B - j の各マス M の課題も考慮してゲームプレイを行うことができる。このようなビンゴ機能によれば、カレントシートが第 i 枚目のビンゴシート B - i から第 j 枚目のビンゴシート B - j に変更される前において、第 i 枚目のビンゴシート B - i の各マス M に関連付けられた課題だけでなく、第 j 枚目のビンゴシート B - j の各マス M に関連付けられた課題も考慮してゲームプレイを行うという興趣をユーザに提供できる。その結果、課題が各マス M に関連付けられたビンゴシート B を用いるゲームの興趣を向上できる。

【 0 1 8 6 】

またビンゴ機能では、同一の練習項目、経験点、基本能力パラメータ、又は特殊能力パラメータに関する課題が第 i 枚目のビンゴシート B - i と第 j 枚目のビンゴシート B - j とに設定されるため、ユーザは当該課題の達成を目指すことによって、第 i 枚目のビンゴシート B - i と第 j 枚目のビンゴシート B - j とのマス M を効率的に達成済みマスに変えることができる。その結果、上記のような課題の達成を目指すことによって、第 i 枚目のビンゴシート B - i と第 j 枚目のビンゴシート B - j とのマス M を効率的に達成済みマスに変えるという興趣をユーザに提供できる。

【 0 1 8 7 】

[3 . 機能ブロック] 図 2 7 は、ゲームシステム 1 で実現される機能ブロックのうち、育成パートにおけるビンゴ機能に関連する機能ブロックを示す機能ブロック図である。

【 0 1 8 8 】

図 2 7 に示すように、ゲームシステム 1 はデータ記憶部 1 0 0 0 と、対象設定部 1 0 1 0 と、第 1 表示制御部 1 0 2 0 と、第 2 表示制御部 1 0 3 0 と、ゲーム進行部 1 0 4 0 と、達成判定部 1 0 5 0 と、第 1 達成済み設定部 1 0 6 0 と、所定条件判定部 1 0 7 0 と、対象変更部 1 0 8 0 と、第 2 達成済み設定部 1 0 9 0 と、報酬付与部 1 1 0 0 とを含む。

【 0 1 8 9 】

データ記憶部 1 0 0 0 は記憶部 1 2、記憶部 3 2、及びデータベース 3 4 の少なくとも一つによって実現される。また、データ記憶部 1 0 0 0 以外の機能ブロックは、制御部 1 1 及び制御部 3 1 の少なくとも一つによって実現される。即ち、データ記憶部 1 0 0 0 以

10

20

30

40

50

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

【0190】

[3-1] データ記憶部 1000 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 1000 に記憶されるデータの例として、先述の野球ゲームの育成パートを実行するために必要なデータについて説明する。

【0191】

例えば、データ記憶部 1000 は、ゲームシステム 1 でゲームをプレイするユーザのリストを示すデータ、各ユーザが所有しているイベントキャラクタのリストを示すデータや、各ユーザが所有しているオリジナルキャラクタ（各ユーザによって作成されたオリジナルキャラクタ）のリストを示すデータを記憶する。これらのデータに加えて、図 28 に示すように、データ記憶部 1000 は、練習効果データ D1001 と、課題データ D1002 と、課題報酬ポイントデータ D1003 と、ビンゴ報酬ポイントデータ D1004 と、連鎖ボーナスデータ D1005 と、セクション報酬ポイントデータ D1006 と、ビンゴシートデータ D1007 と、イベントデッキデータ D1008 と、育成状況データ D1009 とを記憶する。このうち、練習効果データ D1001、課題データ D1002、課題報酬ポイントデータ D1003、ビンゴ報酬ポイントデータ D1004、連鎖ボーナスデータ D1005、及びセクション報酬ポイントデータ D1006 に関しては説明済みであるため（図 6, 10, 14~17 参照）、ここでは説明を省略する。

【0192】

[3-1-1] 図 28 はビンゴシートデータ D1007 の一例を示す。ビンゴシートデータ D1007 は、ビンゴシート B の各マス M に関連付けられた課題の内容や達成状況を示す。ビンゴシートデータ D1007 はビンゴシート B ごとに（ビンゴシート番号に関連付けて）記憶される。図 28 に示すように、「マス」、「課題」、及び「達成済みフラグ」フィールドを含む。

【0193】

マスフィールドは、ビンゴシート B の各マス M を一意に特定する情報を示す。例えば、マスフィールドは、サブフィールドとして、「行」及び「列」フィールドを含む。「行」は、横方向へのマスの並びに相当し、「列」は、縦方向へのマスの並びに相当する。行フィールドは、マス M が何番目の行に含まれるかを示し、列フィールドは、マス M が何番目の列に含まれるかを示す。図 9 に例示したビンゴシート B の場合、上の行（マス M11, M12, M13）が第 1 番目の行に相当し、中央の行（マス M21, M22, M23）が第 2 番目の行に相当し、下の行（マス M31, M32, M33）が第 3 番目の行に相当する。また図 9 に例示したビンゴシート B の場合、左の列（マス M11, M21, M31）が第 1 番目の列に相当し、中央の列（マス M12, M22, M32）が第 2 番目の列に相当し、右の列（マス M13, M23, M33）が第 3 番目の列に相当する。

【0194】

課題フィールドは、マス M に関連付けられた課題の内容を示す。例えば、課題フィールドは、サブフィールドとして、「課題 ID」及び「パラメータ」フィールドを含む。課題 ID フィールドは、マス M に関連付けられる課題の課題 ID を示す。パラメータフィールドは、課題に関するパラメータの内容を示す。例えば、数値目標を含む課題の場合、目標値がパラメータフィールドに登録される。また例えば、特定の特殊能力に関する課題の場合、特定の特殊能力を示す情報がパラメータフィールドに登録される。

【0195】

達成済みフラグフィールドは、マス M に関連付けられた課題の達成済みフラグを示す。達成済みフラグは、マス M に関連付けられた課題が達成済みであるか否かを示す。達成済みフラグは、課題を達成済みである場合にオン（1）に設定され、課題を達成済みでない場合にオフ（0）に設定される。

【0196】

10

20

30

40

50

〔 3 - 1 - 2 〕 図 2 9 は イベントデッキデータ D 1 0 0 8 の一例を示す。イベントデッキデータ D 1 0 0 8 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。図 2 9 に示すように、イベントデッキデータ D 1 0 0 8 は「設定枠」、「イベントキャラクタ ID」、「所有者」、「名称」、「レアリティ」、「属性」、「ポジション」、「得意練習」、「経験値」、「レベル」、「能力パラメータ」、「イベント」フィールドを含む。

【 0 1 9 7 】

設定枠フィールドは、イベントデッキ設定画像 G 2 0 0 のイベントデッキ領域 A 2 3 0 内の設定枠 P 2 3 1 - 1 , P 2 3 1 - 2 , P 2 3 1 - 3 , P 2 3 1 - 4 , P 2 3 1 - 5 , P 2 3 2 のいずれかを示す情報を示す。図 2 9 では、設定枠「1」～「5」が設定枠 P 2 3 1 - 1 ~ P 2 3 1 - 5 にそれぞれ相当し、設定枠「6」が設定枠 P 2 3 2 に相当する。

10

【 0 1 9 8 】

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

【 0 1 9 9 】

能力パラメータフィールドは、設定枠に設定されたイベントキャラクタの能力パラメータ（基本能力パラメータ及び特殊能力パラメータ）を示す。例えば、育成パートで試合イベントが発生した場合には、イベントデッキに組み込まれているイベントキャラクタが主人公キャラクタのチームメイトとして試合に参加する。このような試合イベントが実行される際にイベントキャラクタの能力パラメータが参照される。

20

【 0 2 0 0 】

イベントフィールドは、設定枠に設定されたイベントキャラクタに関連付けられているイベントに関するイベント情報を示す。言い換えれば、イベントフィールドは、イベントキャラクタがイベントデッキに組み込まれた場合にゲーム中で発生し得るイベントに関するイベント情報を示す。イベント情報はイベントの名称や内容（効果）を示す情報である。例えば、イベント情報は、イベントの発生によって主人公キャラクタに付与される経験点又は能力パラメータの種類や量に関する情報を含む。なお、イベントが発生する確率や条件を示す情報もイベントフィールドに格納される。

30

【 0 2 0 1 】

〔 3 - 1 - 3 〕 図 3 0 は 育成状況データ D 1 0 0 9 の一例を示す。育成状況データ D 1 0 0 9 は、育成中の主人公キャラクタの育成状況を示す。図 3 1 に示すように、育成状況データ D 1 0 0 9 は下記のフィールドを含む。

【 0 2 0 2 】

「名前」フィールドは主人公キャラクタの名前を示す。「ポジション」フィールドは、主人公キャラクタが得意な野球のポジションを示す。「フォーム」及び「利き腕」フィールドは主人公キャラクタのフォーム（打撃フォーム又は投球フォーム）及び利き腕を示す。「やる気パラメータ」及び「体力パラメータ」フィールドは、現時点における主人公キャラクタのやる気パラメータ及び体力パラメータを示す。「怪我／病気」フィールドは、現時点における主人公キャラクタの怪我又は病気状態を示す。「評価」フィールドは、主人公キャラクタに対する他の各ゲームキャラクタ（チームメイトキャラクタ、監督キャラクタ、又はスカウトキャラクタ）の現時点での評価を示す。

40

【 0 2 0 3 】

「経験点」フィールドは、各経験点（筋力、敏捷、技術、変化球、及び精神ポイント）の現在値及び累計値を示す。「現在値」とは、現時点で主人公キャラクタが保有しているポイント量（即ち、現時点で残っているポイント量）である。一方、「累計値」とは、現時点までに主人公キャラクタが獲得したポイント量の累計である。図 3 0 では筋力ポイントについてのみ示しているが、他の経験点（敏捷、技術、変化球、及び精神ポイント）に関しても、同様に、現在値及び累計値が登録される。

50

【 0 2 0 4 】

「基本能力パラメータ」フィールドは、現時点における主人公キャラクタの基本能力パラメータ（弾道、ミート、パワー、走力、肩力、守備力、及び捕球パラメータ）を示す。図 3 0 では弾道及びミートパラメータについてのみ示しているが、他の基本能力パラメータ（パワー、走力、肩力、守備力、及び捕球パラメータ）に関しても同様に登録される。

【 0 2 0 5 】

「特殊能力パラメータ」フィールドは、現時点における主人公キャラクタの特殊能力パラメータを示す。特殊能力パラメータは、主人公キャラクタが各特殊能力を修得したか否かを示すパラメータである。例えば、特殊能力パラメータフィールド内の「チャンス」フィールドには、主人公キャラクタが特殊能力「チャンス」を修得済みでない場合に「0」が登録され、主人公キャラクタが特殊能力「チャンス」を修得済みである場合に「1」が登録される。図 3 0 では、第 1 種特殊能力、第 2 種特殊能力、第 3 種特殊能力の各々ごとに、それに属する各特殊能力を主人公キャラクタが修得したか否かを示すパラメータが登録されている。

10

【 0 2 0 6 】

「コツレベルパラメータ」フィールドは、主人公キャラクタのコツレベルパラメータを示す。コツレベルパラメータは、現時点での主人公キャラクタの各特殊能力のコツレベルを示す。

【 0 2 0 7 】

「練習実行状況」フィールドは、現時点までの練習の実行状況（実行履歴）を示す。練習実行状況フィールドには、各練習項目について、現時点でのレベルと、練習が実行された累計回数と、現在のターンで練習項目に割り当てられているチームメイトキャラクタ（及び監督キャラクタやスカウトキャラクタ）とが登録される。図 3 0 では打撃練習についてのみ示しているが、他の練習項目（筋力練習、走塁練習、肩力練習、守備練習、及びメンタル練習）に関しても同様に登録される。

20

【 0 2 0 8 】

「スペシャルタッグ練習実行状況」フィールドは、現時点までのスペシャルタッグ練習の実行状況（実行履歴）を示す。

【 0 2 0 9 】

「カレントシート番号」フィールドは、カレントシートとして現在設定されているピンゴシートのピンゴシート番号を示す。「累計スコア」フィールドは、育成パートが開始されてから現時点までにユーザが獲得した報酬ポイントの累計を示す。

30

【 0 2 1 0 】

「進行状況」フィールドは、現在の進行状況（進行履歴）を示す。例えば、残りのターン数や現在のゲーム内時間等が進行状況フィールドに登録される。また例えば、データの進行状況も進行状況フィールドに登録される。その他、スターティングメンバーに選ばれたか否かや、クリスマス又はバレンタインデーに恋人と過ごしたか否かの情報も進行状況フィールドに登録される。

【 0 2 1 1 】

[3 - 1 - 4] 以上に説明したデータの他にも、例えば、イベントキャラクタ以外のチームメイトキャラクタに関するデータ等がデータ記憶部 1 0 0 0 に記憶される。

40

【 0 2 1 2 】

[3 - 2] 対象設定部 1 0 1 0 は、ゲームにおける課題を示す課題情報がそれぞれに関連付けられた複数の位置がそれぞれに設定された複数のオブジェクトのうちのいずれかを対象オブジェクトとして設定する。

【 0 2 1 3 】

「課題」とは、ユーザがゲームにおいて達成すべき課題である。「課題」はゲームの内容に合わせて設定される。「課題」は数値目標を含むようなものであってもよい。例えば、「課題」は、ゲームにおいて増加又は減少されるパラメータと、当該パラメータの目標値とによって表されてもよい。また例えば、「課題」は、ゲームにおいて実行されるべき

50

事項と、ゲームにおいて当該事項が実行されるべき回数（目標回数）とによって表されてもよい。また例えば、「課題」の内容は、ゲームにおいて発生されるべき事象と、ゲームにおいて当該事象が発生されるべき回数（目標回数）とによって表されてもよい。この目標回数としては、2回以上の回数が設定されてもよいし、1回が設定されてもよい。なお、「課題」は、例えば「目標」、「ミッション」、「クエスト」等と言い換えることもできる。

【0214】

「オブジェクト」とは、複数の位置が設定されたオブジェクトであり、例えば表示部15に表示され得るものである。

【0215】

例えば、複数のマスが配置されたシートが「オブジェクト」の一例に相当する。具体的には、縦N個×横N個の行列状にマスが配列されたオブジェクト（ピンゴシート等）が上記「オブジェクト」の一例に相当する。この場合、複数のマスが上記「複数の位置」の一例に相当する。

【0216】

また例えば、複数のノードを含み、各ノードが1又は複数の他のノードと連結された構造を有するようなオブジェクトも上記「オブジェクト」の一例に相当する。具体的には、ツリー構造を有する複数のノードを含むオブジェクトも上記「オブジェクト」の一例に相当する。この場合、複数のノードが上記「複数の位置」の一例に相当する。

【0217】

「オブジェクト」に設定される複数の位置の各々には課題情報が関連付けられる。「位置に課題情報が関連付けられる」とは、位置を識別する位置識別情報と課題情報とが関連付けられてなるデータがデータ記憶部1000に記憶されることである。なお、オブジェクトには、課題情報がそれぞれ関連付けられた複数の位置（例えばマス又はノード等）の他に、課題情報が関連付けられていない1又は複数の位置（例えばマス又はノード等）が設定されてもよい。

【0218】

「課題情報がそれぞれに関連付けられた複数の位置がそれぞれに設定された複数のオブジェクト」とは、複数のオブジェクトの各々に複数の位置が設定され、各オブジェクトに設定された複数の位置の各々に課題情報が関連付けられることを意味している。なお、複数の位置の数はオブジェクト間で異なってもよい。また、複数の位置の配置はオブジェクト間で異なってもよい。

【0219】

複数のオブジェクト間で課題情報は異なる。ただし、同一又は同種の課題を示す課題情報が複数のオブジェクトに設定されてもよい。即ち、オブジェクトに設定される複数の位置のうちの少なくとも一つには、他のオブジェクトにおける複数の位置のうちのいずれかに関連付けられた課題情報の示す課題と同一又は同種の課題を示す課題情報が関連付けられてもよい。

【0220】

「同種の課題」とは下記のような課題のことを意味する。例えば、課題が、ゲームにおいて増加又は減少されるパラメータと、当該パラメータの目標値とによって表されるものである場合には、パラメータが同一で、目標値が異なるような課題が「同種の課題」の一例に相当する。また例えば、課題が、ゲームにおいて行われるべき事項と、ゲームにおいて当該事項が行われるべき回数（目標回数）とによって表されるものである場合には、ゲームにおいて行われるべき事項が同一であって、目標回数が異なるような課題が「同種の課題」の一例に相当する。また例えば、課題が、ゲームにおいて発生されるべき事象と、ゲームにおいて当該事象が発生されるべき回数（目標回数）とによって表されるものである場合には、ゲームにおいて発生されるべき事象が同一であって、目標回数が異なるような課題が「同種の課題」の一例に相当する。例えば、第1課題と第2課題とが同種の課題であるとは、第1課題が達成された場合に第2課題もある程度まで達成された状態になる

10

20

30

40

50

ような関係にあることをいう。

【0221】

「対象オブジェクト」とは、例えば、所定条件判定部1070による判定の対象となるオブジェクトである。言い換えれば、報酬付与部1100による報酬付与の基礎となるオブジェクトである。即ち、対象オブジェクトにおける位置に関連付けられた課題情報の示す課題が達成された場合に報酬付与（第1報酬付与部1101による報酬付与）が行われ、対象オブジェクトでないオブジェクトにおける位置に関連付けられた課題情報の示す課題が達成されたとしても報酬付与（第1報酬付与部1101による報酬付与）は行われない。または、対象オブジェクトにおける複数の達成済み位置が所定の位置関係条件を満足するようになった場合に報酬付与（第2報酬付与部1102による報酬付与）が行われ、対象オブジェクトでないオブジェクトにおける複数の達成済み位置が所定の位置関係条件を満足するようになったとしても（第2報酬付与部1102による報酬付与）が行われない。

10

【0222】

「複数のオブジェクトのうちのいずれかを対象オブジェクトとして設定する」とは、予め定められた順序情報に従って、対象オブジェクトとして設定済みでないオブジェクトのうちで先頭のオブジェクトを対象オブジェクトとして選択することである。または、「複数のオブジェクトのうちのいずれかを対象オブジェクトとして設定する」とは、対象オブジェクトとして設定済みでないオブジェクトのうちのいずれかを、確率情報に基づいて（ランダムに）、対象オブジェクトとして選択することであってもよい。なお、「複数のオブジェクトのうちのいずれかを対象オブジェクトとして設定する」とは、対象オブジェクトとして設定済みでないオブジェクトのうちからユーザに選択されたオブジェクトを対象オブジェクトとして設定することであってもよい。

20

【0223】

「オブジェクトを対象オブジェクトとして設定する」とは、例えば、対象オブジェクトであるオブジェクトの識別情報を格納するための記憶領域（フィールド等）にオブジェクトの識別情報を登録することである。また、「オブジェクトを対象オブジェクトとして設定する」とは、例えば、対象オブジェクトであることを示す情報をオブジェクトの識別情報に関連付けることであってもよい。

【0224】

先述の野球ゲームの場合、課題データD1002に登録された各課題が「ゲームにおける課題」の一例に相当する。ピンゴシートBが「オブジェクト」の一例に相当し、ピンゴシートBの複数のマスMが「複数の位置」の一例に相当し、カレントシートが「対象オブジェクト」の一例に相当する。対象設定部1010は、複数のピンゴシートB-1～B-10のうちのいずれかをカレントシートとして設定する。

30

【0225】

[3-3]第1表示制御部1020は、対象オブジェクトを表示部15に表示させるための制御を行う。

【0226】

「対象オブジェクトを表示部15に表示させる」とは、例えば、対象オブジェクトにおける複数の位置の各々と、当該位置に関連付けられた課題情報の示す課題の内容とをユーザが把握できるようにして表示部15に表示することである。なお、「課題の内容をユーザが把握できるようにして表示部15に表示する」とは、課題の内容を示すテキストを表示部15に表示することであってもよいし、課題の内容を示す画像（標識又はアイコン等）を表示部15に表示することであってもよい。

40

【0227】

「対象オブジェクトを表示部15に表示させるための制御を行う」とは、対象オブジェクトを示す画像を表示部15に表示させることである。「対象オブジェクトを表示部15に表示させるための制御を行う」とは、対象オブジェクトを示す画像を表示するためのデータをゲーム端末10に送信することによって、対象オブジェクトを示す画像を当該ゲーム端末10の表示部15に表示させることであってもよい。「画像を表示するためのデー

50

タ」とは、画像自体を示すデータであってもよいし、画像を生成するためのデータであってもよい。

【0228】

先述の野球ゲームの場合、第1表示制御部1020は、カレントシート（対象オブジェクトの一例）を表示部15に表示させるための制御を行う。例えば、第1表示制御部1020は、カレントシートであるピンゴシートBを示すパーツP351を含むメインコマンド画像G300を表示部15に表示させるための制御を行う。また例えば、第1表示制御部1020は、カレントシートであるピンゴシートBを示すパーツP710を含むピンゴシート詳細画像G700を表示部15に表示させるための制御を行う。

【0229】

[3-4] ゲーム進行部1040は、ユーザの操作に基づいてゲームを進行させる。先述の野球ゲームの場合、ゲーム進行部1040は、ユーザの操作に基づいて育成パートを進行させる。例えば、ゲーム進行部1040は、ユーザによって実行対象として選択された練習項目に基づいて、主人公キャラクタに練習を実行させる処理を実行する。この処理では主人公キャラクタの経験点が増加される。また例えば、ゲーム進行部1040は、ユーザの操作に基づき、主人公キャラクタの経験点を減少させるのと引き換えにして、主人公キャラクタの基本能力パラメータや特殊能力パラメータを更新する。

【0230】

[3-5] 達成判定部1050は、課題情報の示す課題がゲームプレイによって達成されたか否かを判定する。

【0231】

「課題がゲームプレイによって達成されたか否かを判定する」とは、ユーザによって行われたゲームプレイによって課題が達成されたか否かを判定することである。言い換えれば、「課題がゲームプレイによって達成されたか否かを判定する」とは、ゲームをプレイするユーザによって課題が達成されたか否かを判定することである。さらに言い換えれば、「課題がゲームプレイによって達成されたか否かを判定する」とは、ゲーム進行部1040によって進行されるゲームにおいて課題が達成されたか否かを判定することである。

【0232】

例えば、課題が「パラメータが所定値になる」というものである場合、「課題がゲームプレイによって達成されたか否かを判定する」とは、ユーザのゲームプレイによってパラメータが所定値に達したか否かを判定することである。また例えば、課題が「所定事項を所定回数行う」というものである場合、「課題がゲームプレイによって達成されたか否かを判定する」とは、ユーザのゲームプレイによって所定事項が行われた回数が所定回数に達したか否かを判定することである。また例えば、課題が「所定事象が所定回数発生する」というものである場合、「課題がゲームプレイによって達成されたか否かを判定する」とは、ユーザのゲームプレイによって所定事象が発生した回数が所定回数に達したか否かを判定することである。

【0233】

先述の野球ゲームの場合、達成判定部1050は、ピンゴシートB-1～B-10の各マスMに関連付けられた課題が達成されたか否かを判定する。

【0234】

[3-6] 第1達成済み設定部1060は、課題情報の示す課題が達成されたと判定された場合に、対象オブジェクトにおける複数の位置のうちの、当該課題情報が関連付けられた位置を達成済み位置として設定する。

【0235】

「達成済み位置」とは、課題情報の示す課題が達成されたと判定された位置である。言い換えれば、「達成済み位置」とは、課題情報の示す課題が達成されたことを示す情報が関連付けられた位置である。さらに言い換えれば、「達成済み位置」とは、課題情報の示す課題が達成された位置の識別情報を格納するための記憶領域（フィールド等）に識別情報が登録された位置である。さらに言い換えれば、「達成済み位置」とは、課題情報の示

10

20

30

40

50

す課題が達成されたことを示す表示態様にされた位置である。

【 0 2 3 6 】

「位置を達成済み位置として設定する」とは、例えば、課題情報の示す課題が達成されたことを示す情報を位置の識別情報に関連付けることである。または、「位置を達成済み位置として設定する」とは、例えば、課題情報の示す課題が達成された位置の識別情報を格納するための記憶領域（フィールド等）に位置の識別情報を登録することである。あるいは、「位置を達成済み位置として設定する」とは、例えば、位置の表示態様を、課題情報の示す課題が達成されたことを示す表示態様に設定することである。

【 0 2 3 7 】

先述の野球ゲームの場合、達成済みマスが「達成済み位置」の一例に相当する。第1達成済み設定部1060は、カレントシートのいずれかのマスMに関連付けられた課題が達成されたと判定された場合に、当該マスMの達成済みフラグをオフからオンに更新することによって、当該マスMを達成済みマスとして設定する。

10

【 0 2 3 8 】

[3 - 7] 所定条件判定部1070は、対象オブジェクトにおける複数の達成済み位置が所定の位置関係条件を満足するか否かを判定する。

【 0 2 3 9 】

「所定の位置関係条件」とは、複数の達成済み位置の位置関係に関する条件である。「複数の達成済み位置が所定の位置関係条件を満足するか否かを判定する」とは、「複数の達成済み位置が所定の位置関係を有するか否かを判定する」と言い換えることができる。

20

【 0 2 4 0 】

例えば、複数の達成済み位置が所定方向に所定数並んでいるか否かの条件が「所定の位置関係条件」として設定される。具体的には、縦N個×横N個の行列状にマスが配列されたオブジェクトにおいて、縦方向、横方向、又は斜め方向に一行に並んだN個のマスがすべて達成済みマスであるか否かの条件が「所定の位置関係条件」として設定される。

【 0 2 4 1 】

なお、縦方向、横方向、又は斜め方向に一行に並んだN個のマスが、達成済みマスと特別なマスとから構成されているような場合も「複数の達成済み位置が所定の位置関係条件を満足する」と判定してもよい。即ち、所定方向に並んでいる所定数の位置が複数の達成済み位置と特別位置とのみから構成されている場合も「複数の達成済み位置が所定の位置関係条件を満足する」と判定してもよい。ここで、「特別の位置（マス）」とは、例えば、課題情報が関連付けられていない位置（マス）であって、予め達成済み位置（マス）と同等の位置（マス）として設定された位置（マス）である。

30

【 0 2 4 2 】

また例えば、特定位置から他の特定位置までの経路上のすべての位置が達成済み位置であるか否かの条件が「所定の位置関係条件」として設定される。具体的には、ツリー構造を有する複数のノードを含むオブジェクトにおいて、ルートノード（親ノードを有しないノード）からリーフノード（子ノードを有しないノード）までのすべてのノードが達成済みノードであるか否かの条件が「所定の位置関係条件」として設定される。

【 0 2 4 3 】

なお、ルートノードからリーフノードまでのすべてのノードが達成済みノードと特別なノードとから構成されているような場合も「複数の達成済み位置が所定の位置関係条件を満足する」と判定してもよい。即ち、特定位置から他の特定位置までの経路上のすべての位置が複数の達成済み位置と特別位置とのみから構成されている場合も「複数の達成済み位置が所定の位置関係条件を満足する」と判定してもよい。ここで、「特別の位置（ノード）」とは、先述と同様、例えば、課題情報が関連付けられていない位置（ノード）であって、予め達成済み位置（ノード）と同等の位置（ノード）として設定された位置（ノード）である。

40

【 0 2 4 4 】

先述の野球ゲームの場合、達成済みマスが「達成済み位置」の一例に相当し、ピンゴ達

50

成条件が「所定の位置関係条件」の一例に相当する。即ち、縦 N 個 \times 横 N 個のマス M を有するピンゴシート B において N 個の達成済みマスが縦方向、横方向、又は斜め方向に並ぶことが「所定の位置関係条件」の一例に相当する。所定条件判定部 1070 は、カレントシートの達成済みマスによってピンゴ達成条件が満足されたか否かを判定する。

【0245】

[3-8] 対象変更部 1080 は、対象オブジェクトにおける複数の達成済み位置が所定の位置関係条件を満足すると判定された場合に、対象オブジェクトを、現在のオブジェクトから、複数のオブジェクトのうちの他のオブジェクトに変更する。例えば、対象変更部 1080 は、複数のオブジェクトのうちの第 1 オブジェクトが対象オブジェクトとして設定されている状態で第 1 オブジェクトにおける複数の達成済み位置が所定の位置関係条件を満足すると判定された場合に、対象オブジェクトを、第 1 オブジェクトから、複数のオブジェクトのうちの第 2 オブジェクトに変更する。

10

【0246】

「対象オブジェクトを第 1 オブジェクトから第 2 オブジェクトに変更する」とは、第 1 オブジェクトが対象オブジェクトとして設定された状態から、第 2 オブジェクトが対象オブジェクトとして設定された状態へと変えることである。例えば、「対象オブジェクトを第 1 オブジェクトから第 2 オブジェクトに変更する」とは、対象オブジェクトであるオブジェクトの識別情報を格納するための記憶領域（フィールド等）に登録される識別情報を第 1 オブジェクトの識別情報から第 2 オブジェクトの識別情報に変更することである。また例えば、「対象オブジェクトを第 1 オブジェクトから第 2 オブジェクトに変更する」とは、対象オブジェクトであることを示す情報の関連付け先の識別情報を第 1 オブジェクトの識別情報から第 2 オブジェクトの識別情報に変更することである。

20

【0247】

第 2 オブジェクトに設定される複数の位置の数は、第 1 オブジェクトに設定される複数の位置の数と異なってもよい。例えば、第 2 オブジェクトに設定される複数の位置の数は、第 1 オブジェクトに設定される複数の位置の数よりも多い数に設定されてもよい。

【0248】

また、第 2 オブジェクトにおける複数の位置のうちの少なくとも一つには、第 1 オブジェクトにおける複数の位置のうちのいずれかに関連付けられる課題情報と同一又は同種の課題を示す課題情報が関連付けられるようにしてもよい。

30

【0249】

先述の野球ゲームの場合、対象変更部 1080 は、第 i (i : 1 以上の整数) 枚目のピンゴシート $B-i$ がカレントシートとして設定されている状態で第 i 枚目のピンゴシート $B-i$ でピンゴが達成されたと判定された場合に、カレントシートを第 i 枚目のピンゴシート $B-i$ から第 j (j : $j = i + 1$ の整数) 枚目のピンゴシート $B-j$ に変更する。

【0250】

[3-9] 第 2 達成済み設定部 1090 は、対象オブジェクトが第 2 オブジェクトに変更される場合に、第 2 オブジェクトにおける複数の位置のうちの、対象オブジェクトが第 2 オブジェクトに変更される前に行われたゲームプレイによって課題情報の示す課題がすでに達成されている位置を達成済み位置として設定する。

40

【0251】

「対象オブジェクトが第 2 オブジェクトに変更される前に行われたゲームプレイによって課題情報の示す課題がすでに達成されている位置」とは、第 2 オブジェクトにおける複数の位置のうちの、対象オブジェクトが第 2 オブジェクトに変更された時点で課題情報の示す課題がすでに達成されている位置である。

【0252】

先述の野球ゲームの場合、達成予約マスが「対象オブジェクトが第 2 オブジェクトに変更される前に行われたゲームプレイによって課題情報の示す課題がすでに達成されている位置」の一例に相当する。第 2 達成済み設定部 1090 は、カレントシートが第 i (i : 1 以上の整数) 枚目のピンゴシート $B-i$ から第 j (j : $j = i + 1$ の整数) 枚目のピン

50

ゴシート B - j に変更される場合に、第 j 枚目のピンゴシート B - j における複数のマス M のうちの達成予約マスを達成済みマスとみなす。

【 0 2 5 3 】

[3 - 1 0] 第 2 表示制御部 1 0 3 0 は、対象オブジェクトが第 2 オブジェクトに変更される前において、第 2 オブジェクトに関する情報を表示部 1 5 に表示させるための制御を行う。

【 0 2 5 4 】

例えば、第 2 表示制御部 1 0 3 0 は、第 2 オブジェクト自体（即ち、第 2 オブジェクトを示す画像）を表示部 1 5 に表示させる。即ち、第 2 表示制御部 1 0 3 0 は、第 2 オブジェクトにおける複数の位置の各々と、当該位置に関連付けられた課題情報の示す課題の内容とをユーザが把握できるようにして表示部 1 5 に表示させる。

10

【 0 2 5 5 】

また例えば、第 2 表示制御部 1 0 3 0 は、単に、第 2 オブジェクトにおける複数の位置の各々に関連付けられた課題情報に関する情報を表示部 1 5 に表示させるようにしてもよい。即ち、第 2 表示制御部 1 0 3 0 は、第 2 オブジェクトにおける複数の位置の各々に関連付けられた課題情報を、第 2 オブジェクトにおける各位置と関連付けない状態で表示部 1 5 に表示させるようにしてもよい。具体的には、第 2 表示制御部 1 0 3 0 は、第 2 オブジェクトにおける複数の位置の各々に関連付けられた課題情報の示す課題の内容を表示部 1 5 に羅列表示させるようにしてもよい。

【 0 2 5 6 】

20

なお、第 2 表示制御部 1 0 3 0 は、第 2 オブジェクトにおける複数の位置の各々に関連付けられた課題情報のすべてを表示部 1 5 に表示させるようにしてもよいし、一部のみを表示部 1 5 に表示させるようにしてもよい。例えば、第 2 表示制御部 1 0 3 0 は、第 2 オブジェクトにおける複数の位置の各々に関連付けられた課題情報のうちの、第 1 オブジェクトにおける複数の位置のうちのいずれかに関連付けられた課題情報の示す課題と同一又は同種の課題を示す課題情報のみを表示部 1 5 に表示させるようにしてもよい。

【 0 2 5 7 】

第 2 表示制御部 1 0 3 0 は、第 2 オブジェクトに関する情報を、対象オブジェクトである第 1 オブジェクトを示す画像とともに表示部 1 5 に表示させるようにしてもよい。

【 0 2 5 8 】

30

または、第 2 表示制御部 1 0 3 0 は、第 1 所定操作に応じて、対象オブジェクトである第 1 オブジェクトを示す画像を表示部 1 5 に表示させ、第 2 所定操作に応じて、第 2 オブジェクトに関する情報を表示部 1 5 に表示させるようにしてもよい。

【 0 2 5 9 】

あるいは、第 2 表示制御部 1 0 3 0 は、対象オブジェクトである第 1 オブジェクトを示す画像が表示部 1 5 に表示された状態で行われた所定操作に応じて、第 2 オブジェクトに関する情報を表示部 1 5 に表示させるようにしてもよい。この場合、第 2 表示制御部 1 0 3 0 は、第 1 オブジェクトを示す画像から第 2 オブジェクトに関する情報を示す画像へと遷移させるようにしてもよいし、第 1 オブジェクトを示す画像を表示した状態のまま第 2 オブジェクトに関する情報を表示させるようにしてもよい。

40

【 0 2 6 0 】

先述の野球ゲームの場合、第 2 表示制御部 1 0 3 0 は、カレントシートが第 i（i：1 以上の整数）枚目のピンゴシート B - i（第 1 オブジェクトの一例）から第 j（j：j = i + 1 の整数）枚目のピンゴシート B - j（第 2 オブジェクトの一例）に変更される前において、第 j 枚目のピンゴシート B - j を示すパーツ P 7 1 0 を含むピンゴシート詳細画像 G 7 0 0 を表示部 1 5 に表示させるための制御を行う。

【 0 2 6 1 】

[3 - 1 1] 第 1 表示制御部 1 0 2 0 は、対象オブジェクトが第 2 オブジェクトに変更される前において、第 2 オブジェクトにおける複数の位置のうちの、課題情報の示す課題がすでに達成されている位置の数に基づいて、第 1 オブジェクトの表示態様を設定する。

50

【 0 2 6 2 】

「第1オブジェクトの表示態様を設定する」とは、第1オブジェクト自体の色、形状、大きさ等を設定することであってもよいし、第1オブジェクトに関連付けてテキスト又は画像を表示することであってもよい。

【 0 2 6 3 】

例えば、第1表示制御部1020は、第2オブジェクトにおける複数の位置のうちの、課題情報の示す課題がすでに達成されている位置の数に対応するテキスト又は画像を、第1オブジェクトに関連付けて表示する。

【 0 2 6 4 】

具体的には、例えば、第1表示制御部1020は、第1オブジェクトに関連付けて、第2オブジェクトにおける複数の位置のうちの、課題情報の示す課題がすでに達成されている位置の数を示すテキスト又は画像（標識等）を表示する。なお、この「画像（標識等）」は、課題情報の示す課題がすでに達成されている位置の数自体を示すものであってもよいし、課題情報の示す課題がすでに達成されている位置の数に対応する表示態様（色等）を有するものであってもよい。

【 0 2 6 5 】

または、第1表示制御部1020は、第1オブジェクトを、第2オブジェクトにおける複数の位置のうちの、課題情報の示す課題がすでに達成されている位置の数に対応する表示態様で表示してもよい。

【 0 2 6 6 】

具体的には、例えば、第1表示制御部1020は、第1オブジェクトの色等を、第2オブジェクトにおける複数の位置のうちの、課題情報の示す課題がすでに達成されている位置の数に対応する色等に設定してもよい。

【 0 2 6 7 】

また例えば、第1表示制御部1020は、第1オブジェクトに対して、第2オブジェクトにおける複数の位置のうちの、課題情報の示す課題がすでに達成されている位置の数に対応するエフェクトを施してもよい。

【 0 2 6 8 】

先述の野球ゲームの場合、第1表示制御部1020は、カレントシートが第 i （ i ：1以上の整数）枚目のピンゴシート $B-i$ から第 j （ j ： $j=i+1$ の整数）枚目のピンゴシート $B-j$ に変更される前のメインコマンド画像 $G300$ において、カレントシート（第 i 枚目のピンゴシート $B-i$ ）を示すパーツ $P351$ に関連付けて、第 $j \sim 10$ 枚目のピンゴシート $B-j \sim B-10$ の達成予約マスの総数を示すパーツ $P354$ を表示する。

【 0 2 6 9 】

また、第1表示制御部1020は、カレントシートが第 i （ i ：1以上の整数）枚目のピンゴシート $B-i$ から第 j （ j ： $j=i+1$ の整数）枚目のピンゴシート $B-j$ に変更される前のメインコマンド画像 $G300$ において、カレントシート（第 i 枚目のピンゴシート $B-i$ ）を示すパーツ $P351$ に関連付けて、第 j 枚目のピンゴシート $B-j$ がピンゴ予約状態であること（即ち、第 j 枚目のピンゴシート $B-j$ の達成予約マスによってピンゴ達成条件が満足されていること）を示すパーツ $P357$ を表示する。

【 0 2 7 0 】

[3 - 1 2] 報酬付与部1100は報酬をユーザに付与する。

【 0 2 7 1 】

「報酬」とは、例えば、値が大きい方がユーザにとって好ましいパラメータを増加させることである。なお、「ユーザにとって好ましい」とは、「ユーザにとって有利となる」、又は「ユーザにとってゲームの目的を達成しやすくなる」と言い換えることができる。また例えば、「報酬」とは、値が小さい方がユーザにとって好ましいパラメータを減少させることであってもよい。また例えば、「報酬」とは、ゲームキャラクタ又はゲームアイテム等であってもよい。その他、「報酬」とは、ゲーム内通貨、ゲームポイント、又は称号等であってもよい。

10

20

30

40

50

【 0 2 7 2 】

「報酬をユーザに付与する」とは、データ記憶部 1 0 0 0 に記憶されるデータを更新することによって、報酬がユーザに付与された状態にすることである。なお、「報酬をユーザに付与する」とは、報酬をユーザの識別情報に関連付けることであるということもできる。「ユーザの識別情報」とは、ユーザを一意に識別するための情報である。言い換えれば、ユーザを特定するための情報である。例えば、ユーザ ID、ユーザの名前、ユーザアカウント、又は電子メールアドレスが「ユーザの識別情報」の一例に相当する。

【 0 2 7 3 】

例えば、「報酬をユーザに付与する」とは、パラメータデータを変化させることである。即ち、「報酬をユーザに付与する」とは、ユーザに関するパラメータ（言い換えれば、ユーザの識別情報に関連付けられたパラメータ）を増加又は減少させることである。「報酬をユーザに付与する」とは、ユーザのゲームオブジェクト（ゲームキャラクタ又はゲームアイテム等）に関するパラメータを増加又は減少させること（言い換えれば、ユーザの識別情報に関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータを増加又は減少させること）であってもよい。

10

【 0 2 7 4 】

また例えば、「報酬をユーザに付与する」とは、ユーザにゲームオブジェクト（ゲームキャラクタ又はゲームアイテム等）を付与することである。即ち、「報酬をユーザに付与する」とは、ユーザが保有していない新たなゲームオブジェクトをユーザに付与することや、ユーザがすでに保有しているゲームオブジェクトをさらにユーザに付与することによって、ユーザが保有している当該ゲームオブジェクトの数を増加することである。言い換えれば、「報酬をユーザに付与する」とは、新たなゲームオブジェクトをユーザの識別情報と関連付けることや、ユーザの識別情報とゲームオブジェクトが関連付けられた状態でさらに当該ゲームオブジェクトをユーザの識別情報と関連付けることによって、ユーザの識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトの数を増加することである。

20

【 0 2 7 5 】

また例えば、「報酬をユーザに付与する」とは、ユーザにゲーム内通貨又はゲームポイントを付与することである。即ち、「報酬をユーザに付与する」とは、ユーザの保有するゲーム内通貨又はゲームポイントを増加することである。言い換えれば、「報酬をユーザに付与する」とは、ユーザの識別情報とゲーム内通貨又はゲームポイントが関連付けられた状態でさらにゲーム内通貨又はゲームポイントに関連付けることによって、ユーザの識別情報と関連付けられたゲーム内通貨又はゲームポイントを増加することである。

30

【 0 2 7 6 】

また例えば、「報酬をユーザに付与する」とは、ユーザに称号を付与することである。言い換えれば、「報酬をユーザに付与する」とは、称号をユーザの識別情報に関連付けることである。

【 0 2 7 7 】

図 2 7 に示すように、報酬付与部 1 1 0 0 は、第 1 報酬付与部 1 1 0 1 と、第 2 報酬付与部 1 1 0 2 と、第 3 報酬付与部 1 1 0 3 とを含む。第 1 報酬付与部 1 1 0 1 は、対象オブジェクトにおける位置が達成済み位置として設定される場合に第 1 報酬をユーザに付与する。第 2 報酬付与部 1 1 0 2 は、対象オブジェクトにおける複数の達成済み位置が所定の位置関係条件を満足すると判定された場合に第 2 報酬をユーザに付与する。第 3 報酬付与部 1 1 0 3 は、第 2 達成済み設定部 1 0 9 0 によって設定された複数の達成済み位置が所定の位置関係条件を満足すると判定された場合に第 3 報酬をユーザに付与する。

40

【 0 2 7 8 】

「第 1 報酬」と「第 2 報酬」とは同一又は同種の報酬であってもよいし、異なる報酬であってもよい。また、「第 1 報酬」又は「第 2 報酬」を対象オブジェクトに基づいて設定するようにしてもよい。例えば、対象オブジェクトが何番目のオブジェクトであるか、又は、対象オブジェクトに設定された複数の位置の数に基づいて、「第 1 報酬」又は「第 2 報酬」の価値を高くしてもよい。また、「第 1 報酬」又は「第 2 報酬」を、達成された課

50

題に基づいて設定するようにしてもよい。例えば、達成された課題の難易度が高い場合には、達成された課題の難易度が低い場合に比べて、「第1報酬」又は「第2報酬」の価値を高くしてもよい。なお、「報酬の価値を高くする」とは、より多くの報酬を付与すること、より希少性の高い報酬を付与すること、又は、より有用性（性能等）の高い報酬を付与すること等である。

【0279】

「第3報酬」は、「第1報酬」又は「第2報酬」とは同一又は同種の報酬であってもよいし、異なる報酬であってもよい。また、「第3報酬」を対象オブジェクトに基づいて設定するようにしてもよい。例えば、対象オブジェクトが何番目のオブジェクトであるか、又は、対象オブジェクトに設定された複数の位置の数に基づいて、「第1報酬」又は「第2報酬」の価値を高くしてもよい。また、「第3報酬」を、達成された課題に基づいて設定するようにしてもよい。例えば、達成された課題の難易度が高い場合には、達成された課題の難易度が低い場合に比べて、「第3報酬」の価値を高くしてもよい。

10

【0280】

先述の野球ゲームの場合、報酬ポイントが「報酬」の一例に相当する。即ち、課題報酬ポイントが「第1報酬」の一例に相当し、ピンゴ報酬ポイントが「第2報酬」の一例に相当し、連鎖ボーナスが「第3報酬」の一例に相当する。

【0281】

第1報酬付与部1101は、カレントシートのいずれかのマスMが達成済みマスとして設定される場合（即ち、カレントシートのいずれかのマスMに関連付けられた課題が達成されたと判定された場合）に課題報酬ポイントをユーザに付与する。第2報酬付与部1102は、カレントシートでピンゴ達成条件が満足されたと判定された場合にピンゴ報酬ポイントをユーザに付与する。第3報酬付与部1103は、第*i*（*i*：1以上の整数）枚目のピンゴシートB - *i*と、第*i*枚目のピンゴシートB - *i*の次の第*j*（*j*：*j* = *i* + 1の整数）枚目のピンゴシートB - *j*とで連鎖的にピンゴが達成されたと判定された場合に連鎖ボーナスをユーザに付与する。

20

【0282】

なお、報酬ポイントの代わりに又は報酬ポイントとともに、イベントキャラクタ、又は、ゲームアイテム（育成パート又は対戦パートで使用可能なゲームアイテム）を報酬としてユーザに付与してもよい。

30

【0283】

[4.処理]次に、ゲームシステム1で実行される処理について説明する。

【0284】

[4-1]図31は、各ターンの開始時に実行される処理の一例を示す。例えば、ゲーム端末10（ゲーム制御装置の一例）の制御部11が図31に示す処理をプログラムに従って実行することによって、制御部11が対象設定部1010及び第1表示制御部1020として機能する。図31に示す処理はデータ記憶部1000に記憶されるデータに基づいて実行される。

【0285】

図31に示すように、制御部11は、各練習項目に割り当てるチームメイトキャラクタを決定する（S100）。例えば、制御部11は、チームメイトキャラクタの各々、監督キャラクタや、スカウトキャラクタについて、6つの練習項目（打撃、筋力、走塁、肩力、守備、メンタル練習）のうちのいずれかを確率情報に基づいて（ランダムに）選出し、選出された練習項目を、当該チームメイトキャラクタを割り当てる先として決定する。また、制御部11は、ステップS100における決定結果を育成状況データD1009（チームメイトキャラクタフィールド）に登録する。

40

【0286】

また、制御部11は育成状況データD1009（カレントシート番号フィールド）を参照し、カレントシート番号を取得する（S102）。

【0287】

50

また、制御部 11 はカレントシートのビンゴシートデータ D 1 0 0 7 を参照し、カレントシートの達成済みマス特定する (S 1 0 4)。具体的には、制御部 11 は、カレントシートのマス M のうちの、達成済みフラグがオンであるマス M を達成済みマスとして特定する。

【 0 2 8 8 】

また、制御部 11 は、カレントシートよりも後のビンゴシート B のビンゴシートデータ D 1 0 0 7 を参照し、カレントシートよりも後のビンゴシート B の達成予約マスの数を取得する (S 1 0 6)。具体的には、制御部 11 は、カレントシートよりも後のビンゴシート B のマス M のうちの、達成済みフラグがオンであるマス M の数を取得する。

【 0 2 8 9 】

さらに、制御部 11 は育成状況データ D 1 0 0 9 (累計スコアフィールド) を参照し、累計スコアを取得する (S 1 0 8)。

【 0 2 9 0 】

そして、制御部 11 はメインコマンド画像 G 3 0 0 を表示部 15 に表示する (S 1 1 0)。この場合、制御部 11 は、カレントシートのビンゴシートデータ D 1 0 0 7 に基づいてパーツ P 3 5 1 を表示させる。また制御部 11 は、ステップ S 1 0 2 で取得されたカレントシート番号をパーツ P 3 5 2 として表示させる。さらに制御部 11 は、ステップ S 1 0 6 で取得された数をパーツ P 3 5 4 として表示させ、ステップ S 1 0 8 で取得された累計スコアをパーツ P 3 5 5 として表示させる。なお、カレントシートに続く 1 又は複数のビンゴシート B がビンゴ予約状態である場合に、制御部 11 はパーツ P 3 5 7 等をパーツ P 3 5 1 と少しずらして表示させる。

【 0 2 9 1 】

[4 - 2] 図 3 2 は、メインコマンド画像 G 3 0 0 が表示部 15 に表示されている場合に実行される処理の一例を示す。例えば、ゲーム端末 10 (ゲーム制御装置の一例) の制御部 11 が図 3 2 に示す処理をプログラムに従って実行することによって、制御部 11 が第 1 表示制御部 10 2 0、ゲーム進行部 10 4 0、達成判定部 10 5 0、第 1 達成済み設定部 10 6 0、所定条件判定部 10 7 0、対象変更部 10 8 0、第 2 達成済み設定部 10 9 0、第 1 報酬付与部 11 0 1、第 2 報酬付与部 11 0 2、及び、第 3 報酬付与部 11 0 3 として機能する。図 3 2 に示す処理はデータ記憶部 10 0 0 に記憶されるデータに基づいて実行される。

【 0 2 9 2 】

図 3 2 に示すように、制御部 11 は、パーツ P 3 5 1 として表示されているカレントシートのいずれかのマス M が選択されたか否かを判定する (S 1 2 0)。いずれかのマス M が選択されたと判定された場合 (S 1 2 0 : Y e s)、制御部 11 はカレントシートのビンゴシートデータ D 1 0 0 7 を参照し、当該マス M に関連付けられた課題を示すパーツ P 3 5 6 を表示する (S 1 2 2)。一方、いずれのマス M も選択されなかったと判定された場合 (S 1 2 0 : N o)、制御部 11 は、課題確認アイコンが選択されたか否かを判定する (S 1 2 4)。なお、メインコマンド画像 G 3 0 0 のパーツ P 3 5 3 が「課題確認アイコン」に相当する。

【 0 2 9 3 】

課題確認アイコンが選択されたと判定された場合 (S 1 2 4 : Y e s)、制御部 11 はビンゴシート詳細画像 G 7 0 0 を表示部 15 に表示する (S 1 2 6)。一方、課題確認アイコンが選択されなかったと判定された場合 (S 1 2 4 : N o)、制御部 11 はいずれかのコマンドが選択されたか否かを判定する (S 1 2 8)。なお、メインコマンド画像 G 3 0 0 のパーツ P 3 4 1 ~ P 3 4 6 の各々が「コマンド」に相当する。

【 0 2 9 4 】

いずれのコマンドも選択されなかったと判定された場合 (S 1 2 8 : N o)、制御部 11 はステップ S 1 2 0 に戻る。一方、いずれかのコマンドが選択されたと判定された場合 (S 1 2 8 : Y e s)、制御部 11 は、選択されたコマンドが能力アップコマンドであるか否かを判定する (S 1 3 0)。なお、パーツ P 3 4 6 が「能力アップコマンド」に相当

10

20

30

40

50

する。

【 0 2 9 5 】

選択されたコマンドが能力アップコマンドである場合 (S 1 3 0 : Y e s)、制御部 1 1 は能力向上画像 G 6 0 0 を表示部 1 5 に表示する (S 1 3 2)。一方、選択されたコマンドが能力アップコマンドでない場合 (S 1 3 0 : N o)、制御部 1 1 は、選択されたコマンドが練習コマンドであるか否かを判定する (S 1 3 4)。なお、パーツ P 3 4 1 が「練習コマンド」に相当する。

【 0 2 9 6 】

選択されたコマンドが練習コマンドである場合 (S 1 3 4 : Y e s)、制御部 1 1 は練習コマンド画像 G 4 0 0 を表示部 1 5 に表示する (S 1 3 6)。一方、選択されたコマンドが練習コマンドでない場合 (S 1 3 4 : N o)、制御部 1 1 は、選択されたコマンドに対応するゲーム処理を実行する (S 1 3 8)。

【 0 2 9 7 】

例えば、選択されたコマンドが休むコマンド (パーツ P 3 4 2) である場合、制御部 1 1 は、主人公キャラクタの体力パラメータを増加させる処理を実行する。また例えば、選択されたコマンドが遊ぶコマンド (パーツ P 3 4 4) である場合、制御部 1 1 は、主人公キャラクタのやる気パラメータを上げる処理を実行する。

【 0 2 9 8 】

また例えば、選択されたコマンドがデートコマンド (パーツ P 3 4 5) である場合、制御部 1 1 はデート処理を実行する。デート処理は、例えば、主人公キャラクタがデートを行う様子を示す画像を表示部 1 5 に表示する処理、主人公キャラクタのデートの進行度を進める処理や、主人公キャラクタのやる気パラメータをデートの結果に基づいて更新する処理を含む。

【 0 2 9 9 】

また例えば、選択されたコマンドが通院コマンド (パーツ P 3 4 3) である場合、制御部 1 1 は通院処理を実行する。通院処理は、例えば、主人公キャラクタの怪我又は病気を完治させるか否かを確率情報に基づいて (ランダムに) 決定する処理や、主人公キャラクタの怪我又は病気を完治させると決定された場合に育成状況データ D 1 0 0 9 (怪我 / 病気フィールド) を更新する処理を含む。

【 0 3 0 0 】

ステップ S 1 3 8 では、上記のような処理に加えて、制御部 1 1 は、イベントキャラクタに関連するイベント、又は、シナリオに設定されたイベントを発生させる処理を実行する。例えば、制御部 1 1 は、イベントを発生する否かを確率情報に基づいて (ランダムに) 決定する。また例えば、制御部 1 1 は、イベントに対して設定された発生条件が満足されたか否かに基づいて、イベントを発生する否かを決定する。そして、イベントを発生させると決定された場合に制御部 1 1 は当該イベントを発生させ、イベントの結果に基づいて、主人公キャラクタの体力パラメータ、やる気パラメータ、経験点、又はコツレベルパラメータを更新する処理を実行する。

【 0 3 0 1 】

ステップ S 1 3 8 の実行後、制御部 1 1 は、ステップ S 1 3 8 の実行結果を示す実行結果画像を表示部 1 5 に表示する (S 1 4 0)。例えば、ステップ S 1 3 8 の実行によって主人公キャラクタ等のパラメータが変化した場合には、変化内容を示す実行結果画像が表示部 1 5 に表示される。

【 0 3 0 2 】

ステップ S 1 4 0 の実行後、制御部 1 1 は達成判定処理を実行する (S 1 4 2)。達成判定処理は、ビンゴシート B - 1 ~ B - 1 0 の各マス M に関連付けられた課題が達成されたか否かを判定したり、ビンゴが達成されたか否かを判定したりする処理である。

【 0 3 0 3 】

図 3 3 A , 3 3 B は達成判定処理の一例を示す。図 3 3 A に示すように、制御部 1 1 は、カレントシートよりも後のビンゴシート B のいずれかのマス M に関連付けられた課題が

10

20

30

40

50

達成されたか否かを判定する（S 1 4 2 0 0）。即ち、制御部 1 1 は、ビンゴシート番号がカレントシート番号よりも大きい各ビンゴシート B について、ビンゴシートデータ D 1 0 0 7 を参照し、達成済みフラグがオフである各マス M について、マス M に関連付けられた課題が達成されたか否かを判定する。この判定は育成状況データ D 1 0 0 9 に基づいて実行される。

【 0 3 0 4 】

カレントシートよりも後のビンゴシート B のいずれかのマス M に関連付けられた課題が達成されたと判定された場合（S 1 4 2 0 0 : Y e s ）、制御部 1 1 はビンゴシートデータ D 1 0 0 7 にアクセスし、当該マス M の達成済みフラグをオンにすることによって、当該マスを達成予約マスに設定する（S 1 4 2 0 2）。なお、ステップ S 1 4 2 0 0 において課題が達成されたと判定されたマス M が複数存在する場合には、それら複数のマス M の各々について、ステップ S 1 4 2 0 2 が実行される。

10

【 0 3 0 5 】

ステップ S 1 4 2 0 2 が実行された場合、又は、ステップ S 1 4 2 0 0 において、カレントシートよりも後のビンゴシート B のいずれかのマス M に関連付けられた課題が達成されたと判定されなかった場合（S 1 4 2 0 0 : N o ）、制御部 1 1 は、カレントシートのいずれかのマス M に関連付けられた課題が達成されたか否かを判定する（S 1 4 2 0 4）。即ち、制御部 1 1 は、ビンゴシート番号がカレントシート番号と等しいビンゴシート B について、ビンゴシートデータ D 1 0 0 7 を参照し、達成済みフラグがオフである各マス M について、マス M に関連付けられた課題が達成されたか否かを判定する。この判定は育成状況データ D 1 0 0 9 に基づいて実行される。

20

【 0 3 0 6 】

カレントシートのいずれかのマス M に関連付けられた課題が達成されたと判定された場合（S 1 4 2 0 4 : Y e s ）、制御部 1 1 はカレントシートのビンゴシートデータ D 1 0 0 7 にアクセスし、当該マス M の達成済みフラグをオンにすることによって、当該マスを達成済みマスに設定する（S 1 4 2 0 6）。なお、ステップ S 1 4 2 0 4 において課題が達成されたと判定されたマス M が複数存在する場合には、それら複数のマス M の各々について、ステップ S 1 4 2 0 6 が実行される。

【 0 3 0 7 】

また、制御部 1 1 は課題報酬ポイントをユーザに付与する（S 1 4 2 0 8）。即ち、制御部 1 1 は課題報酬ポイントデータ D 1 0 0 3 を参照し、カレントシート番号に対応する課題報酬ポイントのポイント量を取得する。そして、制御部 1 1 は育成状況データ D 1 0 0 9 にアクセスし、取得されたポイント量と、ステップ S 1 4 2 0 4 において課題が達成されたと判定されたマス M の数とを乗じることによって算出されるポイント量を、累計スコアフィールドに登録されたポイント量に加算する。

30

【 0 3 0 8 】

そして、制御部 1 1 は課題達成画像 G 8 0 0 を表示部 1 5 に表示する（S 1 4 2 1 0）。この場合、制御部 1 1 は、ステップ S 1 4 2 0 4 において達成されたと判定された課題を示すパーツ P 8 2 0 を表示させる。また、制御部 1 1 は、ステップ S 1 4 2 0 8 において育成状況データ D 1 0 0 9 の累計スコアフィールドに加算されたポイント量を示すパーツ P 8 3 0 も表示させる。

40

【 0 3 0 9 】

ステップ S 1 4 2 1 0 の実行後、制御部 1 1 はカレントシートでビンゴが達成されたか否かを判定する（S 1 4 2 1 2）。即ち、制御部 1 1 はカレントシートのビンゴシートデータ D 1 0 0 7 を参照し、ビンゴ達成条件が満足されているか否かを判定する。例えば、縦 N 個 × 横 N 個のビンゴシート B において、縦方向、横方向、又は斜め方向に並ぶ N 個のマス M の達成済みフラグがすべてオンである場合に、ビンゴ達成条件が満足されたと判定される。

【 0 3 1 0 】

カレントシートでビンゴが達成されたと判定された場合（S 1 4 2 1 2 : Y e s ）、制

50

制御部 11 は変数 c を零に初期化する (S 1 4 2 1 4)。変数 c は、ビンゴ達成の連鎖数をカウントするための変数である。

【 0 3 1 1 】

また、制御部 11 はビンゴ報酬ポイントをユーザに付与する (S 1 4 2 1 6)。即ち、制御部 11 はビンゴ報酬ポイントデータ D 1 0 0 4 を参照し、カレントシート番号に対応するビンゴ報酬ポイントのポイント量を取得する。そして、制御部 11 は育成状況データ D 1 0 0 9 にアクセスし、取得されたポイント量を、累計スコアフィールドに登録されたポイント量に加算する。

【 0 3 1 2 】

そして、制御部 11 はビンゴ達成画像 G 9 0 0 を表示部 15 に表示する (S 1 4 2 1 8)。この場合、制御部 11 は、ステップ S 1 4 2 1 6 において育成状況データ D 1 0 0 9 の累計スコアフィールドに加算されたポイント量を示すパーツ P 9 3 0 を表示させる。

【 0 3 1 3 】

ステップ S 1 4 2 1 8 の実行後、図 3 3 B に示すように、制御部 11 はカレントシート番号をインクリメントすることによって、カレントシートとして現在設定されているビンゴシート B よりも一つ後のビンゴシート B を新たなカレントシートとして設定する (S 1 4 2 2 0)。即ち、制御部 11 は育成状況データ D 1 0 0 9 にアクセスし、カレントシート番号フィールドに登録された数値に 1 を加算することによって、カレントシートを、カレントシートとして現在設定されているビンゴシート B よりも一つ後のビンゴシート B に変更する。

【 0 3 1 4 】

ステップ S 1 4 2 2 0 の実行後、制御部 11 は、新たなカレントシート (新たにカレントシートとして設定されたビンゴシート B) のビンゴシートデータ D 1 0 0 7 を参照し、達成済みフラグがオンであるマス M が新たなカレントシートに存在しているか否かを判定する (S 1 4 2 2 2)。

【 0 3 1 5 】

達成済みフラグがオンであるマス M が新たなカレントシートに存在していると判定された場合 (S 1 4 2 2 2 : Y e s)、制御部 11 は課題報酬ポイントをユーザに付与する (S 1 4 2 2 4)。即ち、制御部 11 は課題報酬ポイントデータ D 1 0 0 3 を参照し、カレントシート番号に対応する課題報酬ポイントのポイント量を取得する。そして、制御部 11 は育成状況データ D 1 0 0 9 にアクセスし、取得されたポイント量と、新たなカレントシートの、達成済みフラグがオンであるマス M の数とを乗じることによって算出されるポイント量を、累計スコアフィールドに登録されたポイント量に加算する。

【 0 3 1 6 】

そして、制御部 11 は課題達成画像 G 8 0 0 を表示部 15 に表示する (S 1 4 2 2 6)。この場合、制御部 11 は、新たなカレントシートの、達成済みフラグがオンであるマス M に関連付けられた課題を示すパーツ P 8 2 0 を表示させる。また、制御部 11 は、ステップ S 1 4 2 2 4 において育成状況データ D 1 0 0 9 の累計スコアフィールドに加算されたポイント量を示すパーツ P 8 3 0 も表示させる。

【 0 3 1 7 】

また、制御部 11 は、新たなカレントシートですでにビンゴが達成されているか否かを判定する (S 1 4 2 2 8)。即ち、制御部 11 は新たなカレントシートのビンゴシートデータ D 1 0 0 7 を参照し、ビンゴ達成条件が満足されているか否かを判定する。例えば、縦 N 個 × 横 N 個のビンゴシート B において、縦方向、横方向、又は斜め方向に並ぶ N 個のマス M の達成済みフラグがすべてオンである場合に、ビンゴ達成条件が満足されたと判定される。

【 0 3 1 8 】

新たなカレントシートですでにビンゴが達成されていると判定された場合 (S 1 4 2 2 8 : Y e s)、制御部 11 は変数 c をインクリメントする (S 1 4 2 3 0)。即ち、制御部 11 は変数 c に 1 を加算する。

10

20

30

40

50

【 0 3 1 9 】

ステップ S 1 4 2 3 0 の実行後、制御部 1 1 は連鎖ボーナス（倍率）を決定する（ S 1 4 2 3 2 ）。即ち、制御部 1 1 は連鎖ボーナスデータ D 1 0 0 5 を参照し、変数 c の値（連鎖数）に対応する連鎖ボーナス（倍率）を取得する。

【 0 3 2 0 】

ステップ S 1 4 2 3 2 の実行後、制御部 1 1 はビンゴ報酬ポイントをユーザに付与する（ S 1 4 2 3 4 ）。即ち、制御部 1 1 はビンゴ報酬ポイントデータ D 1 0 0 4 を参照し、カレントシート番号に対応するビンゴ報酬ポイントのポイント量を取得する。そして、制御部 1 1 は育成状況データ D 1 0 0 9 にアクセスし、取得されたポイント量と、ステップ S 1 4 2 3 2 において決定された倍率（連鎖ボーナス）とを乗じることによって算出されるポイント量を、累計スコアフィールドに登録されたポイント量に加算する。

10

【 0 3 2 1 】

そして、制御部 1 1 はビンゴ達成画像 G 9 0 0 を表示部 1 5 に表示する（ S 1 4 2 3 6 ）。この場合、制御部 1 1 は、ステップ S 1 4 2 3 4 において育成状況データ D 1 0 0 9 の累計スコアフィールドに加算されたポイント量を示すパーツ P 9 3 0 を表示させる。ステップ S 1 4 2 3 6 の実行後、制御部 1 1 はステップ S 1 4 2 2 0 に戻る。

【 0 3 2 2 】

ステップ S 1 4 2 0 4 において、カレントシートのいずれかのマス M に関連付けられた課題が達成されたと判定されなかった場合（ S 1 4 2 0 4 : N o ）、ステップ S 1 4 2 1 2 において、カレントシートでビンゴが達成されていないと判定された場合（ S 1 4 2 1 2 : N o ）、ステップ S 1 4 2 2 2 において、達成済みフラグがオンであるマス M が新たなカレントシートに存在していないと判定された場合（ S 1 4 2 2 2 : N o ）や、ステップ S 1 4 2 2 8 において、新たなカレントシートですでにビンゴが達成していると判定されなかった場合（ S 1 4 2 2 8 : N o ）、制御部 1 1 は本処理を終了し、図 3 2 のステップ S 1 4 4 を実行する。

20

【 0 3 2 3 】

ステップ S 1 4 2 （図 3 3 A , 3 3 B に示す達成判定処理）の実行後、制御部 1 1 は次のターンの開始処理を実行する（ S 1 4 4 ）。即ち、制御部 1 1 は図 3 1 に示した処理を再び実行する。

【 0 3 2 4 】

[4 - 3] 図 3 4 は、ビンゴシート詳細画像 G 7 0 0 が表示されている場合に実行される処理の一例を示す。例えば、ゲーム端末 1 0 （ゲーム制御装置の一例）の制御部 1 1 が図 3 4 に示す処理をプログラムに従って実行することによって、制御部 1 1 が第 1 表示制御部 1 0 2 0 及び第 2 表示制御部 1 0 3 0 として機能する。図 3 4 に示す処理はデータ記憶部 1 0 0 0 に記憶されるデータに基づいて実行される。

30

【 0 3 2 5 】

図 3 4 に示すように、制御部 1 1 は、次ボタンが選択されたか否かを判定する（ S 1 5 0 ）。なお、パーツ P 7 7 0 - 1 が「次ボタン」に相当する。次ボタンが選択されたと判定された場合（ S 1 5 0 : Y e s ）、制御部 1 1 は、パーツ P 7 1 0 として現在表示されているビンゴシート B の一つ後のビンゴシート B をパーツ P 7 1 0 として表示し（ S 1 5 2 ）、ステップ S 1 5 0 に戻る。一方、次ボタンが選択されなかったと判定された場合（ S 1 5 0 : N o ）、制御部 1 1 は、前ボタンが選択されたか否かを判定する（ S 1 5 4 ）。なお、パーツ P 7 7 0 - 2 が「前ボタン」に相当する。

40

【 0 3 2 6 】

前ボタンが選択されたと判定された場合（ S 1 5 4 : Y e s ）、制御部 1 1 は、パーツ P 7 1 0 として現在表示されているビンゴシート B の一つ前のビンゴシート B をパーツ P 7 1 0 として表示し（ S 1 5 6 ）、ステップ S 1 5 0 に戻る。一方、前ボタンが選択されなかったと判定された場合（ S 1 5 4 : N o ）、制御部 1 1 は、表示切替ボタンが選択されたか否かを判定する（ S 1 5 8 ）。なお、パーツ P 7 4 0 が「表示切替ボタン」に相当する。

50

【0327】

表示切替ボタンが選択されたと判定された場合（S158：Yes）、制御部11は、パーツP730の表示モードを切り替え（S160）、ステップS150に戻る。一方、表示切替ボタンが選択されなかったと判定された場合（S158：No）、制御部11は、戻るボタンが選択されたか否かを判定する（S162）。なお、パーツP760が「戻るボタン」に相当する。

【0328】

戻るボタンが選択されたと判定された場合（S162：Yes）、制御部11は、メインコマンド画像G300を表示部15に表示する（S164）。一方、戻るボタンが選択されなかったと判定された場合（S162：No）、制御部11はステップS150に戻る。

10

【0329】

[4-4] 図35は、練習コマンド画像G400が表示されている状態で実行対象の練習項目が確定された場合に実行される処理の一例を示す。例えば、ゲーム端末10（ゲーム制御装置の一例）の制御部11が図35に示す処理をプログラムに従って実行することによって、制御部11がゲーム進行部1040、達成判定部1050、第1達成済み設定部1060、所定条件判定部1070、対象変更部1080、第2達成済み設定部1090、第1報酬付与部1101、第2報酬付与部1102、及び、第3報酬付与部1103として機能する。図35に示す処理はデータ記憶部1000に記憶されるデータに基づいて実行される。

20

【0330】

図35に示すように、制御部11は、いずれかの練習項目が実行対象として確定されたか否かを監視する（S170）。例えば、練習コマンド画像G400のパーツP441～P446のいずれかが仮選択された状態でさらに当該パーツが選択された場合に、制御部11は、実行対象の練習項目が確定されたと判定する。

【0331】

いずれかの練習項目が実行対象として確定された場合（S170：Yes）、制御部11は育成状況データD1009（練習実行状況フィールド）を参照して、実行対象の練習項目のレベルを取得する（S172）。また、制御部11は練習効果データD1001を参照して、実行対象の練習項目と、ステップS152で取得されたレベルとに対応する効果情報を取得する（S174）。即ち、制御部11は、実行対象の練習項目とステップS152で取得されたレベルとの組み合わせに対応付けて登録されている、経験点の種類と増加量とを特定する。

30

【0332】

また制御部11は、スペシャルタッグ練習イベントの発生条件が満足されているか否かを判定する（S176）。例えば、制御部11は育成状況データD1009（チームメイトキャラクタフィールド）とイベントデッキデータD1008（得意練習フィールド）とに基づいて、実行対象として確定された練習項目に、当該練習項目が得意練習として設定されたイベントキャラクタ（チームメイトキャラクタ）が割り当てられているか否かを判定する。また、制御部11は育成状況データD1009（評価フィールド）に基づいて、主人公キャラクタに対する当該イベントキャラクタの評価が所定の基準以上であるか否かを判定する。そして、実行対象として確定された練習項目に、当該練習項目が得意練習として設定されたイベントキャラクタ（チームメイトキャラクタ）が関連付けられており、かつ、主人公キャラクタに対する当該イベントキャラクタの評価が所定の基準以上である場合に、制御部11は、スペシャルタッグ練習イベントの発生条件が満足されていると判定する。

40

【0333】

ステップS176の実行後、制御部11は練習処理を実行する（S178）。例えば、制御部11は育成状況データD1009（経験点フィールド）にアクセスし、5種類の経験点（筋力、敏捷、技術、変化球、及び精神ポイント）のうちの、ステップS154で特

50

定された種類の経験点を、ステップ S 1 7 4 で特定された増加量だけ増加させる。なお、スペシャルタッグ練習イベントの発生条件が満足されている場合には、制御部 1 1 は育成状況データ D 1 0 0 9 (経験点フィールド) にアクセスし、5 種類の経験点 (筋力、敏捷、技術、変化球、及び精神ポイント) のうちの、ステップ S 1 7 4 で特定された種類の経験点を、ステップ S 1 5 4 で特定された増加量の 2 倍の量だけ増加させる。

【 0 3 3 4 】

以上に加えて、制御部 1 1 は育成状況データ D 1 0 0 9 (練習実行状況フィールド) にアクセスし、実行対象の練習項目の実行回数を 1 増加させ、当該実行回数が所定回数に達したら、当該練習項目のレベルを 1 段階上げる。また、制御部 1 1 は、練習の実行に応じて主人公キャラクタの体力パラメータを減少させるべく、育成状況データ D 1 0 0 9 (体力パラメータフィールド) にアクセスし、体力パラメータの値を減少させる。さらに、制御部 1 1 は育成状況データ D 1 0 0 9 (評価フィールド) にアクセスし、主人公キャラクタに対するチームメイトキャラクタ等の評価を更新する。

10

【 0 3 3 5 】

ステップ S 1 7 8 の実行後、制御部 1 1 は他のゲーム処理を実行する (S 1 8 0) 。

【 0 3 3 6 】

例えば、制御部 1 1 は、イベントキャラクタに関連するイベント、又は、シナリオに設定されたイベントを発生させる処理を実行する。具体的には、制御部 1 1 は、イベントを発生する否かを確率情報に基づいて (ランダムに) 決定する。または、制御部 1 1 は、イベントに対して設定された発生条件が満足されたか否かに基づいて、イベントを発生する否かを決定する。そして、イベントを発生させると決定された場合に制御部 1 1 は当該イベントを発生させ、イベントの結果に基づいて、主人公キャラクタの体力パラメータ、やる気パラメータ、経験点、又はコツレベルパラメータを更新する処理を実行する。

20

【 0 3 3 7 】

ステップ S 1 8 0 の実行後、制御部 1 1 はステップ S 1 7 8 , S 1 8 0 の実行結果に基づいて、練習結果画像 G 5 0 0 を表示部 1 5 に表示する (S 1 8 2) 。

【 0 3 3 8 】

ステップ S 1 8 2 の実行後、制御部 1 1 は達成判定処理を実行する (S 1 8 4) 。この達成判定処理は図 3 3 A , 3 3 B に示した達成判定処理と同様である。

【 0 3 3 9 】

30

ステップ S 1 8 4 の実行後、制御部 1 1 は次のターンの開始処理を実行する (S 1 8 6) 。即ち、制御部 1 1 は図 3 1 に示した処理を再び実行する。

【 0 3 4 0 】

[4 - 5] 図 3 6 は、能力向上画像 G 6 0 0 が表示されている状態で主人公キャラクタの能力の変更が確定された場合に実行される処理の一例を示す。例えば、ゲーム端末 1 0 (ゲーム制御装置の一例) の制御部 1 1 が図 3 6 に示す処理をプログラムに従って実行することによって、制御部 1 1 がゲーム進行部 1 0 4 0、達成判定部 1 0 5 0、第 1 達成済み設定部 1 0 6 0、所定条件判定部 1 0 7 0、対象変更部 1 0 8 0、第 2 達成済み設定部 1 0 9 0、第 1 報酬付与部 1 1 0 1、第 2 報酬付与部 1 1 0 2、及び、第 3 報酬付与部 1 1 0 3 として機能する。図 3 6 に示す処理はデータ記憶部 1 0 0 0 に記憶されるデータに基づいて実行される。

40

【 0 3 4 1 】

図 3 6 に示すように、制御部 1 1 は、主人公キャラクタの能力の変更が確定されたか否かを監視する (S 1 9 0) 。例えば、能力向上画像 G 6 0 0 のパーツ P 6 5 0 が選択された場合に、制御部 1 1 は、主人公キャラクタの能力の変更が確定されたと判定する。

【 0 3 4 2 】

主人公キャラクタの能力の変更が確定されたと判定された場合 (S 1 9 0 : Y e s)、制御部 1 1 は、主人公キャラクタの能力を変更後の状態に確定すべく、育成状況データ D 1 0 0 9 にアクセスし、主人公キャラクタの基本能力パラメータ及び特殊能力パラメータを変更後の状態に更新する (S 1 9 2) 。なおこの際、制御部 1 1 は、主人公キャラクタ

50

の能力を変更するために消費された経験点を減少すべく、育成状況データ D 1 0 0 9 にアクセスし、主人公キャラクタの経験点の現在値も更新する。

【 0 3 4 3 】

ステップ S 1 9 2 の実行後、制御部 1 1 は達成判定処理を実行する (S 1 9 4)。この達成判定処理は図 3 3 A , 3 3 B に示した達成判定処理と同様である。

【 0 3 4 4 】

ステップ S 1 9 4 の実行後、制御部 1 1 はメインコマンド画像 G 3 0 0 を表示部 1 5 に表示する (S 1 9 6)。

【 0 3 4 5 】

[4 - 6] 各セクションの終了時には、セクション報酬ポイントをユーザに付与するための処理が実行される。即ち、セクションが終了した場合に、制御部 1 1 は育成状況データ D 1 0 0 9 を参照し、育成パートが開始されてから現時点までにクリアされたビンゴシート B の枚数 (カレントシート番号から 1 を差し引くことによって得られる数) を取得する。また、制御部 1 1 はセクション報酬ポイントデータ D 1 0 0 6 にアクセスし、取得された枚数 (クリア枚数) に対応するセクション報酬ポイントのポイント量を取得する。そして、制御部 1 1 は育成状況データ D 1 0 0 9 にアクセスし、取得されたポイント量を、累計スコアフィールドに登録されたポイント量に加算する。

【 0 3 4 6 】

[5 . まとめ] 以上に説明したゲームシステム 1 では、第 i (i : 1 以上の整数) 枚目のビンゴシート B - i がカレントシートである状態で第 i 枚目のビンゴシート B - i でビンゴが達成された場合にカレントシートが第 i 枚目のビンゴシート B - i から第 j (j : $j = i + 1$ の整数) 枚目のビンゴシート B - j に変更されるところ、カレントシートが第 i 枚目のビンゴシート B - i から第 j 枚目のビンゴシート B - j に変更される前において、ユーザはビンゴシート詳細画像 G 7 0 0 で第 j 枚目のビンゴシート B - j を確認することができる。このため、ユーザは、カレントシートが第 i 枚目のビンゴシート B - i から第 j 枚目のビンゴシート B - j に変更される前において、第 i 枚目のビンゴシート B - i の各マス M に関連付けられた課題だけでなく、第 j 枚目のビンゴシート B - j の各マス M に関連付けられた課題も考慮してゲームプレイを行うことができる。このため、ゲームシステム 1 によれば、カレントシートが第 i 枚目のビンゴシート B - i から第 j 枚目のビンゴシート B - j に変更される前において、第 i 枚目のビンゴシート B - i の各マス M に関連付けられた課題だけでなく、第 j 枚目のビンゴシート B - j の各マス M に関連付けられた課題も考慮してゲームプレイを行うという興趣をユーザに提供できる。その結果、課題が各マス M に関連付けられたビンゴシート B を用いるゲームの興趣を向上できる。

【 0 3 4 7 】

またゲームシステム 1 では、同一の練習項目、経験点、基本能力パラメータ、又は特殊能力パラメータに関する課題が第 i 枚目のビンゴシート B - i と第 j 枚目のビンゴシート B - j とに設定されるため、ユーザは当該課題の達成を目指すことによって、第 i 枚目のビンゴシート B - i と第 j 枚目のビンゴシート B - j とのマス M を効率的に達成済みマスに変えることができる。ゲームシステム 1 によれば、上記のような課題の達成を目指すことによって、第 i 枚目のビンゴシート B - i と第 j 枚目のビンゴシート B - j とのマス M を効率的に達成済みマスに変えるという興趣をユーザに提供できる。

【 0 3 4 8 】

またゲームシステム 1 では、課題報酬ポイントやビンゴ報酬ポイントがユーザに付与されるため、課題を達成することの動機付けや、ビンゴを達成することの動機付けを向上することができる。

【 0 3 4 9 】

またゲームシステム 1 では、カレントシートと、カレントシートに続く 1 又は複数のビンゴシート B とで連鎖的にビンゴが達成された場合に、連鎖ボーナスがユーザに付与されるため、カレントシートと、カレントシートに続く 1 又は複数のビンゴシート B とで連鎖的にビンゴを達成することを目指すという興趣をユーザに提供できる。

10

20

30

40

50

【 0 3 5 0 】

またゲームシステム 1 では、ビンゴシート B のマス M の数が一定でないため、ビンゴシート B 間でマス M の数が変化するという興趣をユーザに提供できる。

【 0 3 5 1 】

またゲームシステム 1 では、第 i 枚目のビンゴシート B - i がカレントシートである場合のメインコマンド画像 G 3 0 0 において、第 i 枚目のビンゴシート B - i を示すパーツ P 3 5 1 に関連付けて、第 i 枚目のビンゴシート B - i よりも後のビンゴシート B における達成予約マス の数 を示すパーツ P 3 5 4 が表示される。このため、ユーザは、ビンゴシート詳細画像 G 7 0 0 に遷移して第 i 枚目のビンゴシート B - i よりも後のビンゴシート B を確認しなくても、メインコマンド画像 G 3 0 0 のパーツ P 3 5 4 を参照することによって、第 i 枚目のビンゴシート B - i よりも後のビンゴシート B における達成予約マス の数を把握できる。

10

【 0 3 5 2 】

またゲームシステム 1 では、第 i 枚目のビンゴシート B - i がカレントシートである場合のメインコマンド画像 G 3 0 0 において、第 i 枚目のビンゴシート B - i を示すパーツ P 3 5 1 に関連付けて、第 j 枚目のビンゴシート B - j がビンゴ予約状態であることを示すパーツ P 3 5 7 が表示される。このため、ユーザは、ビンゴシート詳細画像 G 7 0 0 に遷移して第 j 枚目のビンゴシート B - j を確認しなくても、メインコマンド画像 G 3 0 0 を参照することによって、第 j 枚目のビンゴシート B - j がビンゴ予約状態であることを把握できる。

20

【 0 3 5 3 】

[6 . 変形例] 本発明は以上に説明した実施形態に限定されるものではない。

【 0 3 5 4 】

[6 - 1] ビンゴシート B の代わりに、他のオブジェクトを表示部 1 5 に表示させてもよい。例えば、課題がそれぞれに関連付けられた複数のノードを含み、各ノードが 1 又は複数の他のノードと連結された構造（例えばツリー構造）を有するオブジェクトを表示部 1 5 に表示させてもよい。この場合、例えば、ルートノードからリーフノードまでのすべてのノードが達成済みノード（課題が達成されたノード）であるような経路ができた場合に、ユーザによって当該オブジェクトがクリアされたと判定するようにしてもよい。

【 0 3 5 5 】

30

[6 - 2] また育成パートでは下記に説明するような機能を実現してもよい。なお、下記に説明するような機能を実現する場合には、育成パートのビンゴ機能に関連する機能ブロックとして、図 2 7 に示した機能ブロックの他に、図 3 7 に示すような、受付部 1 1 1 0 と、課題情報設定部 1 1 2 0 と、基準数設定部 1 1 3 0 と、第 3 達成済み設定部 1 1 4 0 とを含むことになる。

【 0 3 5 6 】

[6 - 2 - 1] 例えば、イベントデッキに基づいて、ビンゴシート B のマス M に関連付ける課題を設定してもよい。即ち、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクタのデータに基づいて、ビンゴシート B のマス M に関連付ける課題を設定してもよい。

【 0 3 5 7 】

40

例えば、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクタに関連する課題を、優先的に、ビンゴシート B のマス M に関連付ける課題として選出してもよい。例えば、イベントキャラクタに関連する課題が選出される確率を、他の課題が選出される確率よりも高く設定した状態で、ビンゴシート B のマス M に関連付ける課題を確率情報に基づいて（ランダムに）選出してもよい。または、所定数のマス M に関しては、当該マス M に関連付ける課題として、イベントキャラクタに関連する課題を選出してもよい。

【 0 3 5 8 】

「イベントキャラクタに関連する課題」とは、例えば、イベントキャラクタの得意練習に関連する課題である。例えば、イベントキャラクタの得意練習が打撃練習である場合、打撃練習の実行回数に関する課題、打撃練習のレベルに関する課題や、打撃練習によって

50

増加する経験点（筋力、技術、精神ポイント）に関する課題が「イベントキャラクタの得意練習に関連する課題」の一例に相当する。なお例えば、イベントキャラクタの識別情報（イベントキャラクタID）に関連付けて、優先的に選出されるべき課題を示す情報を記憶するようにしてもよい。この場合、イベントキャラクタの識別情報に関連付けられた課題が「イベントキャラクタに関連する課題」に相当する。

【0359】

または、イベントデッキに基づいて、ピンゴシートBのマスMの数を設定してもよい。即ち、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクタのデータに基づいて、ピンゴシートBのマスMの数を設定してもよい。例えば、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクタのレベル又はレアリティが高いほど、ピンゴシートBのマスMの数を多く（又は少なく）してもよい。

10

【0360】

以上のようにすれば、イベントデッキに組み込むイベントキャラクタによって、ピンゴシートBのマスMに関連付ける課題の設定や、ピンゴシートBのマスMの数の設定に関与するという興趣をユーザに提供できる。

【0361】

受付部1110と課題情報設定部1120とは上記のような機能を実現するための機能ブロックである。

【0362】

受付部1110は、複数のゲームキャラクタ又はゲームアイテムのうちから1又は複数のゲームキャラクタ又はゲームアイテムの選択を受け付ける。

20

【0363】

「1又は複数のゲームキャラクタ又はゲームアイテムの選択を受け付ける」とは、1又は複数のゲームキャラクタ又はゲームアイテムを選択する操作を受け付けることであってもよいし、1又は複数のゲームキャラクタ又はゲームアイテムを選択したことを示すデータを受け取ることであってもよい。なお、「ゲームキャラクタ」又は「ゲームアイテム」はゲームカードの形式で表示されるようなものであってもよい。

【0364】

課題情報設定部1120は、複数のゲームキャラクタ又はゲームアイテムのうちから選択されたゲームキャラクタ又はゲームアイテムに基づいて、オブジェクトに設定される複数の位置の各々に関連付ける課題情報を設定する。

30

【0365】

例えば、課題情報設定部1120は、選択されたゲームキャラクタ又はゲームアイテムに関連する課題情報を、優先的にオブジェクトに設定される複数の位置の各々に関連付ける。言い換えれば、課題情報設定部1120は、選択されたゲームキャラクタ又はゲームアイテムに関連する課題情報がオブジェクトに設定される位置に関連付けられる確率を、他の課題情報がオブジェクトに設定される位置に関連付けられる確率よりも高く設定した確率情報に基づいて、オブジェクトに設定される複数の位置の各々に関連付ける課題情報を決定する。

【0366】

40

または、課題情報設定部1120は、複数のゲームキャラクタ又はゲームアイテムのうちから選択されたゲームキャラクタ又はゲームアイテムに基づいて、オブジェクトに設定される複数の位置の数を設定するようにしてもよい。即ち、課題情報設定部1120は、複数のゲームキャラクタ又はゲームアイテムのうちから選択されたゲームキャラクタ又はゲームアイテムに基づいて、オブジェクトに関連付けられる課題情報の数を設定するようにしてもよい。

【0367】

例えば、課題情報設定部1120は、オブジェクトに設定される複数の位置の数を、選択されたゲームキャラクタ又はゲームアイテムのパラメータに対応する数に設定する。具体的には、例えば、課題情報設定部1120は、選択されたゲームキャラクタ又はゲーム

50

アイテムの性能又は希少度が高いほど、オブジェクトに設定される複数の位置の数を多くする。なお、課題情報設定部 1120 は、選択されたゲームキャラクタ又はゲームアイテムの性能又は希少度が高いほど、オブジェクトに設定される複数の位置の数を少なくしてもよい。なお、これらの場合、例えば、性能又は希少度と、オブジェクトに設定される複数の位置の数との対応関係が定められ、課題情報設定部 1120 による設定が当該対応関係に基づいて実行される。

【0368】

上述した例の場合、受付部 1110 は、ユーザ又は他のユーザの保有するイベントキャラクタのうちから、イベントデッキに組み込むイベントキャラクタの選択を受け付ける。課題情報設定部 1120 は、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクタに基づいて、ピンゴシート B のマス M に関連付ける課題を設定する。または、課題情報設定部 1120 は、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクタに基づいて、ピンゴシート B のマス M の数を設定する。

10

【0369】

[6-2-2] また例えば、カレントシートで複数のピンゴが同時に達成された場合に、同時に達成されたピンゴの数に基づき、新たなカレントシートにおいて、少なくとも一つのマス M を達成済みマスとして設定してもよい。

【0370】

例えば、図 13 に例示した状態において、主人公キャラクタが第 1 種特殊能力である「盗塁」を修得した場合には、第 1 枚目のピンゴシート B-1 において、マス M11-1 の課題（第 1 種特殊能力「盗塁」を修得する）と、マス M32-1 の課題（第 1 種特殊能力を 1 個以上修得する）とが達成されることになる。この場合、マス M11-1, M22-1, M33-1 によってピンゴが達成されるとともに、マス M12-1, M22-1, M32-1 によってもピンゴが達成されるため、2 つのピンゴが同時に達成される。このような場合、新たなカレントシートとなる第 2 枚目のピンゴシート B-2 では、同時に達成されたピンゴの数に対応する数のマス M を達成済みマスに設定してもよい。例えば、同時に達成されたピンゴの数が k 個である場合に、新たなカレントシートとなる第 2 枚目のピンゴシート B-2 において、達成済みフラグがオフであるマス M のうちの、(k-1) 個のマス M の達成済みフラグをオンに変更してもよい。この場合、達成済みフラグをオンに変更するマス M を所定の規則に従って選出してもよいし、確率情報に基づいて（ランダムに）選出してもよい。または、達成済みフラグをオンに変更するマス M をユーザに指定させてもよい。

20

30

【0371】

このようにすれば、カレントシートで複数のピンゴを同時に達成することによって、次のピンゴシート B の少なくとも一つのマス M を達成済みマスに変更させるという興趣をユーザに提供できる。

【0372】

第 3 達成済み設定部 1140 は上記のような機能を実現するための機能ブロックである。第 3 達成済み設定部 1140 は、第 1 オブジェクトが対象オブジェクトとして設定されている状態で第 1 オブジェクトにおける複数の達成済み位置が所定の位置関係条件を満足すると判定された場合における、所定の位置関係条件を満足する複数の達成済み位置の組み合わせの数に基づいて、第 2 オブジェクトにおける複数の位置のうちの少なくとも一つを達成済み位置に設定する。

40

【0373】

「第 1 オブジェクトが前記対象オブジェクトとして設定されている状態で第 1 オブジェクトにおける複数の達成済み位置が所定の位置関係条件を満足すると判定された場合における、所定の位置関係条件を満足する複数の達成済み位置の組み合わせの数」とは、下記に説明するような数である。

【0374】

例えば、複数の達成済み位置が所定方向に所定数並んでいるような場合に「複数の達成

50

済み位置が所定の位置関係条件を満足する」と判定されるような態様では、所定方向に所定数並ぶ達成済み位置の組み合わせの数が上記「組み合わせの数」に相当する。具体的には、縦 N 個×横 N 個の行列状にマスが配列されたオブジェクトにおいて、縦方向に並んだ N 個の達成済みマスが存在し、かつ、横方向に並んだ N 個の達成済みマスも存在する場合、縦方向に並んだ N 個の達成済みマスと、横方向に並んだ N 個の達成済みマスとの各々が上記「組み合わせ」に相当し、上記「組み合わせの数」は 2 になる。

【0375】

また例えば、特定位置から他の特定位置までの経路上のすべての位置が達成済み位置であるような場合に「複数の達成済み位置が所定の位置関係条件を満足する」と判定されるような態様では、そのような経路の数が上記「組み合わせの数」に相当する。具体的には、ツリー構造を有する複数のノードを含むオブジェクトにおいて、ルートノードからリーフノードまでのすべてのノードが達成済みノードであるような経路が 2 つ存在するような場合、これら 2 つの経路の各々が上記「組み合わせ」に相当し、上記「組み合わせの数」は 2 になる。

【0376】

「第 2 オブジェクトにおける複数の位置のうちの少なくとも一つを達成済み位置に設定する」とは、例えば、第 2 オブジェクトにおける複数の位置のうちから確率情報に基づいて(ランダムに)選出された位置を達成済み位置に設定することである。また例えば、第 2 オブジェクトにおける複数の位置のうちからユーザによって指定(選択)された位置を達成済み位置に設定することであってもよい。

【0377】

例えば、第 3 達成済み設定部 1140 は、組み合わせの数が所定数以上である場合に、第 2 オブジェクトにおける複数の位置のうちの少なくとも一つを達成済み位置に設定する。即ち、第 3 達成済み設定部 1140 は、組み合わせの数が所定数以上であることをトリガとして、第 2 オブジェクトにおける複数の位置のうちの少なくとも一つを達成済み位置に設定する。

【0378】

また例えば、第 3 達成済み設定部 1140 は、第 2 オブジェクトにおける複数の位置のうちから達成済み位置に設定する位置の数を、組み合わせの数に基づいて設定するようにしてもよい。具体的には、例えば、第 3 達成済み設定部 1140 は、組み合わせの数が多いほど、達成済み位置に設定する位置の数を多くしてもよいし、組み合わせの数が多いほど、達成済み位置に設定する位置の数を少なくしてもよい。

【0379】

上述した例の場合、第 3 達成済み設定部 1140 は、カレントシートである第 i (i : 1 以上の整数)枚目のピンゴシート $B-i$ で複数のピンゴが同時に達成された場合に、同時に達成されたピンゴの数に基づいて、第 j (j : $j=i+1$ の整数)枚目のピンゴシート $B-j$ の少なくとも一つのマス M の達成済みフラグをオフからオンに変更する。

【0380】

[$6-2-3$]以上に説明した実施形態では、ピンゴシート詳細画像 $G700$ においてすべてのピンゴシート $B-1 \sim B-10$ を参照可能になっているが、参照可能なピンゴシート B を、カレントシートから m 個後のピンゴシートまでに限定してもよい。例えば、ユーザが参照可能なピンゴシート B を、カレントシートから 2 個後のピンゴシートまでに限定してもよい(カレントシートが第 1 枚目のカレントシートである場合には、ユーザが参照可能なカレントシートを第 $1 \sim 3$ 枚目のカレントシートに限定してもよい)。

【0381】

即ち、複数のオブジェクトが第 $1 \sim$ 第 n オブジェクト(n : 3 以上の整数)を含む場合に、第 2 表示制御部 1030 は、対象オブジェクトが第 2 オブジェクトに変更される前に、第 1 オブジェクト以外のオブジェクトのうちの、第 2 オブジェクトを含む基準数のオブジェクトの各々に関する情報を表示部 15 に表示させるための制御を行うようにしてもよい。なお、「基準数」とは、 1 以上であって($n-1$)以下の数値である。

【 0 3 8 2 】

第2表示制御部1030は、基準数のオブジェクトのすべてを含む画像を表示部15に表示させるようにしてもよいし、所定操作に応じて、基準数のオブジェクトのうちの所定数のオブジェクトを含む画像を順序情報に従って順番に表示部15に表示させるようにしてもよい。

【 0 3 8 3 】

また、以上に説明したようにして、ユーザが参照可能なビンゴシートBを制限する場合、参照可能なビンゴシートBの枚数を、同時に達成されたビンゴの数に基づいて設定してもよい。

【 0 3 8 4 】

例えば、通常時には、参照可能なビンゴシートBの枚数を第1数値に設定し、カレントシートで複数のビンゴが同時に達成された場合には、参照可能なビンゴシートBの枚数を、第1数値よりも多い第2数値に設定してもよい。なお、この場合、同時に達成されたビンゴの数と、参照可能なビンゴシートBの枚数との対応関係を設定しておき、当該対応関係に基づいて、参照可能なビンゴシートBの枚数を設定してもよい。または、複数のビンゴが同時に達成されるごとに、参照可能なビンゴシートBの枚数を増加させてもよい。

【 0 3 8 5 】

このようにすれば、複数のビンゴを同時に達成することによって、参照可能なビンゴシートBの枚数を変化させるという興趣をユーザに提供できる。

【 0 3 8 6 】

基準数設定部1130は上記のような機能を実現するための機能ブロックである。基準数設定部1130は、対象オブジェクトにおける複数の達成済み位置が所定の位置関係条件を満足すると判定された場合における、所定の位置関係条件を満足する複数の達成済み位置の組み合わせの数に基づいて、基準数を設定する。

【 0 3 8 7 】

なお、「第1オブジェクトが前記対象オブジェクトとして設定されている状態で第1オブジェクトにおける複数の達成済み位置が所定の位置関係条件を満足すると判定された場合における、所定の位置関係条件を満足する複数の達成済み位置の組み合わせの数」に関しては、第3達成済み設定部1140と同様である。

【 0 3 8 8 】

例えば、基準数設定部1130は、基準数を組み合わせの数に対応する数に設定する。具体的には、例えば、基準数設定部1130は、組み合わせの数が多いほど、基準数を多くする。また例えば、基準数設定部1130は、組み合わせの数が少ないほど、基準数を多くするようにしてもよい。

【 0 3 8 9 】

また例えば、基準数設定部1130は、組み合わせの数が第1閾値よりも多い場合に、基準数を現在の値よりも所定数（例えば一つ）増やすようにしてもよい。なお、基準数設定部1130は、組み合わせの数が第2閾値未満であった場合に、基準数を現在の値よりも所定数（例えば一つ）減らすようにしてもよい。

【 0 3 9 0 】

[6 - 3] また例えば、図31, 32, 33A, 33B, 34, 35, 36に示す処理の全部又は一部がサーバ30（ゲーム制御装置の一例）で実行されてもよい。この場合、サーバ30で処理を実行するために必要なデータ（ゲーム端末10で行われたゲーム操作に関するゲーム操作データ等）がゲーム端末10からサーバ30に送信されるようにすればよい。また、各種画像を表示部15に表示するために必要なデータ（画像自体を示すデータ又は画像を生成するためのデータ等）がサーバ30からゲーム端末10に送信されるようにすればよい。

【 0 3 9 1 】

[6 - 4] 複数のユーザで一組のビンゴシートB - 1 ~ B - 10を共用させることによって、複数のユーザが累計スコアを競うような対戦モードを実現してもよい。この対戦モ

10

20

30

40

50

ードでは、複数のユーザの各々が各自のゲーム端末 10 で育成パートをプレイする。

【0392】

対戦モードでは、いずれかのユーザによってカレントシートのマス M の課題が達成された場合に当該マス M が達成済みマスとして設定され、当該ユーザに課題報酬ポイントが付与される。マス M が達成済みマスとして設定されると、それ以降、他のユーザが当該マス M の課題を達成したとしても、当該他のユーザには課題報酬ポイントは付与されない。

【0393】

また、いずれかのユーザによってカレントシートよりも後のビンゴシート B のマス M の課題が達成された場合には、当該マス M が達成予約マスとして設定され、当該ビンゴシート B がカレントシートになった場合に当該ユーザに課題報酬ポイントが付与される。

10

【0394】

また、いずれかのユーザによってカレントシートのいずれかのマス M の課題が達成されたことによってカレントシートでビンゴが達成された場合には、当該ユーザにビンゴ報酬ポイントが付与される。例えば図 13 に例示した状態で第 1 枚目のカレントシート B - 1 のマス M 13 - 1 の課題が複数のユーザのうちのユーザ X によって達成されたことによってビンゴが達成された場合には、第 1 枚目のカレントシート B - 1 がユーザ X によってクリアされたと判定し、ユーザ X のみにビンゴ報酬ポイントが付与される。例えば、マス M 23 - 1, M 33 - 1 の課題が他のユーザ Y によって達成されていたとしても、ビンゴ報酬ポイントはユーザ Y に付与されず、最終的にビンゴを完成させたユーザ X のみにビンゴ報酬ポイントが付与される。なお、この場合、第 1 枚目のカレントシート B - 1 と第 2 枚目のカレントシート B - 2 とで連鎖的にビンゴが達成された際に、第 2 枚目のカレントシート B - 2 のビンゴ報酬ポイント（連鎖ボーナスを含む）もユーザ X に付与される。

20

【0395】

さらに、各ユーザが各セクションを終了した時点で、それまでに当該ユーザがクリアしたビンゴシート B の枚数に応じてセクション報酬ポイントが付与される。

【0396】

以上のような対戦モードでは、すべてのユーザが育成パートを終了した時点で、累計スコアが最も多いユーザが勝者になる。

【0397】

[6 - 5] ビンゴシート B のようなオブジェクトを設定（表示）することは必須でない。例えば、第 1 ~ 10 番目の課題グループを設定し、第 1 番目の課題グループ（カレントグループ）に含まれる課題のうちの、閾値以上の課題が達成された場合に第 1 番目の課題グループがクリアされたと判定し、カレントグループを第 2 番目の課題グループに変更するような構成としてもよい。この場合、第 i（i：1 以上の整数）番目の課題グループは、第 i 枚目のビンゴシート B - i の複数のマス M にそれぞれ設定された複数の課題に相当すると考えることもできる。

30

【0398】

なお、課題グループに含まれる課題の数を段階的に増加させるようにしてもよい。また、課題グループがクリアされたか否かの判定基準となる上記閾値も段階的に増加させるようにしてもよい。例えば、第 1, 2 番目の課題グループに含まれる課題の数を 10 個とし、第 3 ~ 6 番目の課題グループに含まれる課題の数を 15 個とし、第 7 ~ 10 番目の課題グループに含まれる課題の数を 20 個としてもよい。また例えば、第 1, 2 番目の課題グループの上記閾値を 5 個とし、第 3 ~ 6 番目の課題グループの上記閾値を 8 個とし、第 7 ~ 10 番目の課題グループの上記閾値を 10 個としてもよい。

40

【0399】

以上のような構成とする場合、図 28 に示した各機能ブロックは下記のような動作を行うことになる。

【0400】

対象設定部 1010 は、ゲームにおける課題をそれぞれ示す複数の課題情報をそれぞれに含んでなる複数の課題情報グループのうちのいずれかを対象課題情報グループとして設

50

定する。

【0401】

「課題情報グループ」とは、複数の課題情報をグループ化したものである。即ち、一つの課題情報グループには複数の課題情報が含まれる。同一又は同種の課題を示す課題情報が2以上の課題情報グループに含まれてもよい。即ち、一の課題情報グループには、他の課題情報グループに含まれる課題情報と同一又は同種の課題を示す課題情報が含まれてもよい。

【0402】

「ゲームにおける課題をそれぞれ示す複数の課題情報をそれぞれに含んでなる複数の課題情報グループ」とは、複数の課題情報グループの各々が複数の課題情報を含み、複数の課題情報の各々がゲームにおける課題を示すことを意味している。

10

【0403】

「対象課題情報グループ」とは、例えば、所定条件判定手段による判定の対象となる課題情報グループである。言い換えれば、「対象課題情報グループ」とは、報酬付与部1100による報酬付与の基礎となる課題情報グループである。例えば、現在のビンゴシートの各マスに関連付けられている課題情報の集合が「対象課題情報グループ」の一例に相当する。

【0404】

第1表示制御部1020は、対象課題情報グループを表示部15に表示させるための制御を行う。

20

【0405】

「対象課題情報グループを表示部15に表示させる」とは、例えば、対象課題情報グループに含まれる複数の課題情報を表示部15に表示させることである。具体的には、「対象課題情報グループを表示部15に表示させる」とは、対象課題情報グループに含まれる複数の課題情報の各々の示す課題の内容をユーザが把握できるようにして表示部15に表示させることである。

【0406】

「対象課題情報グループを表示部15に表示させるための制御を行う」とは、対象課題情報グループを示す画像を表示部15に表示させることである。「対象課題情報グループを表示部15に表示させるための制御を行う」とは、対象課題情報グループを示す画像を表示するためのデータをゲーム端末10に送信することによって、当該ゲーム端末10の表示部15に表示させることであってもよい。ここで、「画像を表示するためのデータ」とは、画像自体を示すデータであってもよいし、画像を生成するためのデータであってもよい。

30

【0407】

第1達成済み設定部1060は、対象課題情報グループに含まれる複数の課題情報のうちのいずれかの課題情報の示す課題が達成されたと判定された場合に、当該課題情報を達成済み課題情報として設定する。

【0408】

「達成済み課題情報」とは、その課題情報の示す課題が達成されたと判定された課題情報である。

40

【0409】

「課題情報を達成済み課題情報として設定する」とは、例えば、課題情報の示す課題が達成されたことを示す情報を当該課題情報（又は当該課題情報の識別情報）に関連付けることである。または、「課題情報を達成済み課題情報として設定する」とは、例えば、課題が達成された課題情報（又は課題が達成された課題情報の識別情報）を格納するための記憶領域（フィールド等）に、課題情報（又は課題情報の識別情報）を登録することである。あるいは、「課題情報を達成済み課題情報として設定する」とは、例えば、課題情報の表示態様を、課題情報の示す課題が達成されたことを示す表示態様に設定することである。

50

【 0 4 1 0 】

所定条件判定部 1 0 7 0 は、対象課題情報グループに含まれる複数の課題情報のうちの、複数の達成済み課題情報が所定条件を満足するか否かを判定する。

【 0 4 1 1 】

「所定条件」とは、複数の達成済み課題情報に関する条件である。言い換えれば、「所定条件」とは、対象課題情報グループがクリアされたか否かを判定するための条件である。「所定条件」とは、ユーザに報酬を付与するか否かを判定するための条件と言い換えることもできる。例えば、複数の達成済み課題情報の数が所定数以上になったか否かの条件や、複数の達成済み課題情報のうちに特定の課題情報の組み合わせが含まれているか否かの条件が「所定条件」の一例に相当する。

10

【 0 4 1 2 】

対象変更部 1 0 8 0 は、複数の課題情報グループのうちの第 1 課題情報グループが対象課題情報グループとして設定されている状態で、第 1 課題情報グループに含まれる複数の課題情報のうちの、複数の達成済み課題情報が所定条件を満足すると判定された場合に、対象課題情報グループを、第 1 課題情報グループから、複数の課題情報グループのうちの第 2 課題情報グループに変更する。

【 0 4 1 3 】

「対象課題情報グループを第 1 課題情報グループから第 2 課題情報グループに変更する」とは、第 1 課題情報グループが対象課題情報グループとして設定された状態から、第 2 課題情報グループが対象課題情報グループとして設定された状態へと変えることである。なお、第 2 課題情報グループには、第 1 課題情報グループに含まれる課題情報と同一又は同種の課題を示す課題情報が含まれていてもよい。

20

【 0 4 1 4 】

第 2 達成済み設定部 1 0 9 0 は、対象課題情報グループが第 2 課題情報グループに変更される場合において、第 2 課題情報グループに含まれる複数の課題情報のうちに、対象課題情報グループが第 2 課題情報グループに変更される前に行われたゲームプレイによって課題がすでに達成されている課題情報が含まれている場合に、当該課題情報を達成済み課題情報として設定する。

【 0 4 1 5 】

「対象課題情報グループが第 2 課題情報グループに変更される前に行われたゲームプレイによって課題がすでに達成されている課題情報」とは、第 2 課題情報グループに含まれる複数の課題情報のうちの、対象課題情報グループが第 2 課題情報グループに変更された時点で、すでに課題が達成されている状態にある課題情報である。

30

【 0 4 1 6 】

第 2 表示制御部 1 0 3 0 は、対象課題情報グループが第 2 課題情報グループに変更される前において、第 2 課題情報グループに関する情報を表示部 1 5 に表示させるための制御を行う。

【 0 4 1 7 】

例えば、第 2 表示制御部 1 0 3 0 は、第 2 課題情報グループに含まれる複数の課題情報の各々の示す課題の内容を表示部 1 5 に表示させるようにしてもよい。

40

【 0 4 1 8 】

または、第 2 表示制御部 1 0 3 0 は、第 2 課題情報グループに含まれる複数の課題情報のうちの一部の示す課題の内容を表示部 1 5 に表示させるようにしてもよい。例えば、第 2 表示制御部 1 0 3 0 は、第 2 課題情報グループとに含まれる複数の課題情報のうちの、第 1 課題情報グループに含まれる課題情報と同一又は同種の課題を示す課題情報について課題の内容を表示部 1 5 に表示させるようにしてもよい。即ち、第 2 表示制御部 1 0 3 0 は、第 1 課題情報グループと第 2 課題情報グループとの両方に共通に含まれる課題情報の示す課題の内容を表示手段に表示させるようにしてもよい。

【 0 4 1 9 】

あるいは、第 2 表示制御部 1 0 3 0 は、第 2 課題情報グループとに含まれる複数の課題

50

情報のうちに、第1課題情報グループに含まれる課題情報と同一又は同種の課題を示す課題情報が含まれるか否かを表示手段に表示させるようにしてもよい。

【0420】

[6-6]以上では、本発明を、野球選手のゲームキャラクタを育成するゲームに適用した例について主に説明したが、本発明は、他のゲームキャラクタを育成するゲームにも適用できる。また、本発明は、ゲームキャラクタを育成するゲーム以外のゲームにも適用できる。本発明は、ゲームにおける課題を示す課題情報がそれぞれに関連付けられた複数の位置が設定されたオブジェクトを表示し、課題情報の示す課題がゲームプレイによって達成されたと判定された場合に、当該課題情報が関連付けられた位置を達成済み位置として設定し、複数の達成済み位置が所定の位置関係条件を満足するようになった場合に所定処理を実行するような各種ゲームに適用できる。

10

【0421】

[7・付記]以上のような記載から、本発明は例えば以下のように把握される。なお、本発明の理解を容易にするために、適宜図面に記載された符号を括弧書きで記載するが、それにより本発明が図示の態様に限定されるものではない。

【0422】

1) 本発明の一態様に係るゲーム制御装置(10又は30)は、ゲームにおける課題を示す課題情報がそれぞれに関連付けられた複数の位置(例えばマスM)がそれぞれに設定された複数のオブジェクト(例えばピンゴシートB-1~B-10)のうちのいずれかを対象オブジェクト(例えばカレントシート)として設定する対象設定手段(1010)と、前記対象オブジェクトを表示手段(15)に表示させるための制御を行う第1表示制御手段(1020)と、前記課題情報の示す課題がゲームプレイによって達成されたか否かを判定する達成判定手段(1050)と、前記課題情報の示す課題が達成されたと判定された場合に、前記対象オブジェクトにおける前記複数の位置のうちの、当該課題情報が関連付けられた位置を達成済み位置として設定する第1達成済み設定手段(1060)と、前記対象オブジェクトにおける複数の前記達成済み位置が所定の位置関係条件(例えばピンゴ達成条件)を満足するか否かを判定する所定条件判定手段(1070)と、前記複数のオブジェクトのうちの第1オブジェクト(例えばピンゴシートB-1)が前記対象オブジェクトとして設定されている状態で前記第1オブジェクトにおける前記複数の達成済み位置が前記所定の位置関係条件を満足すると判定された場合に、前記対象オブジェクトを、前記第1オブジェクトから、前記複数のオブジェクトのうちの第2オブジェクト(例えばピンゴシートB-2)に変更する対象変更手段(1080)と、前記対象オブジェクトが前記第2オブジェクトに変更される場合に、前記第2オブジェクトにおける前記複数の位置のうちの、前記対象オブジェクトが前記第2オブジェクトに変更される前に行われたゲームプレイによって前記課題情報の示す課題がすでに達成されている位置を前記達成済み位置として設定する第2達成済み設定手段(1090)と、前記対象オブジェクトが前記第2オブジェクトに変更される前において、前記第2オブジェクトに関する情報を前記表示手段に表示させるための制御を行う第2表示制御手段(1030)と、を含む。

20

30

【0423】

10) また、本発明の一態様に係るゲームシステム(1)は、ゲームにおける課題を示す課題情報がそれぞれに関連付けられた複数の位置がそれぞれに設定された複数のオブジェクトのうちのいずれかを対象オブジェクトとして設定する対象設定手段(1010)と、前記対象オブジェクトを表示手段に表示させるための制御を行う第1表示制御手段(1020)と、前記課題情報の示す課題がゲームプレイによって達成されたか否かを判定する達成判定手段(1050)と、前記課題情報の示す課題が達成されたと判定された場合に、前記対象オブジェクトにおける前記複数の位置のうちの、当該課題情報が関連付けられた位置を達成済み位置として設定する第1達成済み設定手段(1060)と、前記対象オブジェクトにおける複数の前記達成済み位置が所定の位置関係条件を満足するか否かを判定する所定条件判定手段(1070)と、前記複数のオブジェクトのうちの第1オブジェクトが前記対象オブジェクトとして設定されている状態で前記第1オブジェクトにおけ

40

50

る前記複数の達成済み位置が前記所定の位置関係条件を満足すると判定された場合に、前記対象オブジェクトを、前記第1オブジェクトから、前記複数のオブジェクトのうちの第2オブジェクトに変更する対象変更手段(1080)と、前記対象オブジェクトが前記第2オブジェクトに変更される場合に、前記第2オブジェクトにおける前記複数の位置のうちの、前記対象オブジェクトが前記第2オブジェクトに変更される前に行われたゲームプレイによって前記課題情報の示す課題がすでに達成されている位置を前記達成済み位置として設定する第2達成済み設定手段(1090)と、前記対象オブジェクトが前記第2オブジェクトに変更される前において、前記第2オブジェクトに関する情報を前記表示手段に表示させるための制御を行う第2表示制御手段(1030)と、を含む。

【0424】

11) また、本発明の一態様に係るプログラムは、1)~9)のいずれかに記載のゲーム制御装置(10又は30)、又は、10)に記載のゲームシステム(1)としてコンピュータを機能させるためのプログラムである。

【0425】

12) また、本発明の一態様に係る情報記憶媒体は、11)に記載のプログラムを記録したコンピュータで読み取り可能な情報記憶媒体である。

【0426】

13) 本発明の一態様に係るゲーム制御方法(ゲーム制御装置又はゲームシステムの制御方法)は、ゲームにおける課題を示す課題情報がそれぞれに関連付けられた複数の位置がそれぞれに設定された複数のオブジェクトのうちのいずれかを対象オブジェクトとして設定すること(S102)と、前記対象オブジェクトを表示手段に表示させるための制御を行うこと(S110)と、前記課題情報の示す課題がゲームプレイによって達成されたか否かを判定すること(S14200, S14204)と、前記課題情報の示す課題が達成されたと判定された場合に、前記対象オブジェクトにおける前記複数の位置のうちの、当該課題情報が関連付けられた位置を達成済み位置として設定すること(S14202, S14206)と、前記対象オブジェクトにおける複数の前記達成済み位置が所定の位置関係条件を満足するか否かを判定すること(S14212)と、前記複数のオブジェクトのうちの第1オブジェクトが前記対象オブジェクトとして設定されている状態で前記第1オブジェクトにおける前記複数の達成済み位置が前記所定の位置関係条件を満足すると判定された場合に、前記対象オブジェクトを、前記第1オブジェクトから、前記複数のオブジェクトのうちの第2オブジェクトに変更すること(S14220)と、前記対象オブジェクトが前記第2オブジェクトに変更される場合に、前記第2オブジェクトにおける前記複数の位置のうちの、前記対象オブジェクトが前記第2オブジェクトに変更される前に行われたゲームプレイによって前記課題情報の示す課題がすでに達成されている位置を前記達成済み位置として設定すること(S14222)と、前記対象オブジェクトが前記第2オブジェクトに変更される前において、前記第2オブジェクトに関する情報を前記表示手段に表示させるための制御を行うこと(S152, S156)と、を含む。

【0427】

1)、10)~13)に記載の発明によれば、第1オブジェクトが対象オブジェクトとして設定されている状態で第1オブジェクトにおける複数の達成済み位置が所定の位置関係条件を満足すると判定された場合に、対象オブジェクトが第1オブジェクトから第2オブジェクトに変更され、第2オブジェクトにおける複数の位置のうちの、対象オブジェクトが第2オブジェクトに変更される前に行われたゲームプレイによって課題情報の示す課題がすでに達成されている位置が達成済み位置として設定される。また本発明によれば、対象オブジェクトが第2オブジェクトに変更される前において、第2オブジェクトに関する情報が表示される。このため、本発明では、対象オブジェクトが第2オブジェクトに変更される前(第1オブジェクトが対象オブジェクトとして設定されている状態)において、第1オブジェクトにおける各位置に関連付けられた課題情報だけでなく、第2オブジェクトにおける各位置に関連付けられた課題情報のことも考慮してゲームプレイを行うことができる。このようにしたことによって、第1オブジェクトが対象オブジェクトとして設

10

20

30

40

50

定されている状態において、第1オブジェクトにおける各位置に関連付けられた課題情報だけでなく、第2オブジェクトにおける各位置に関連付けられた課題情報のことも考慮してゲームプレイを行うという興趣をユーザに提供できる。その結果、本発明によれば、ゲームにおける課題を示す課題情報がそれぞれに関連付けられた複数の位置が設定されたオブジェクトを表示し、課題情報の示す課題が達成されたと判定された場合に、当該課題情報が関連付けられた位置を達成済み位置として設定し、複数の達成済み位置が所定の位置関係条件を満足するようになった場合に所定処理を実行するようなゲームの興趣を向上できる。

【0428】

2) 本発明の一態様では、前記第2オブジェクトにおける前記複数の位置のうちの少なくとも一つには、前記第1オブジェクトにおける前記複数の位置のうちのいずれかに関連付けられる課題情報と同一又は同種の課題を示す課題情報が関連付けられるようにしてもよい。

10

【0429】

2) に記載の発明によれば、第2オブジェクトにおける複数の位置のうちの少なくとも一つには、第1オブジェクトにおける複数の位置のうちのいずれかに関連付けられる課題情報と同一又は同種の課題を示す課題情報が関連付けられるため、第1オブジェクトが対象オブジェクトとして設定されている状態において、第1オブジェクトにおける複数の位置のうちのいずれかと、第2オブジェクトにおける複数の位置のうちの少なくとも一つとに関連付けられた同一又は同種の課題の達成を目指すことによって、第1オブジェクトにおける位置とともに、第2オブジェクトにおける位置を効率的に達成済み位置に変えることができるようになる。その結果、本発明によれば、第1オブジェクトにおける複数の位置のうちのいずれかと、第2オブジェクトにおける複数の位置のうちの少なくとも一つとに関連付けられた同一又は同種の課題の達成を目指すことによって、第1オブジェクトにおける位置とともに、第2オブジェクトにおける位置を効率的に達成済み位置に変えるという興趣をユーザに提供できる。

20

【0430】

3) 本発明の一態様では、前記対象オブジェクトにおける前記位置が前記達成済み位置として設定される場合に第1報酬(例えば課題報酬ポイント)をユーザに付与する第1報酬付与手段(1101)と、前記対象オブジェクトにおける前記複数の達成済み位置が前記所定の位置関係条件を満足すると判定された場合に第2報酬(例えばピンゴ報酬ポイント)を前記ユーザに付与する第2報酬付与手段(1102)と、を含むようにしてもよい。

30

【0431】

3) に記載の発明によれば、対象オブジェクトにおける位置が達成済み位置として設定される場合に第1報酬がユーザに付与され、対象オブジェクトにおける複数の達成済み位置が所定の位置関係条件を満足すると判定された場合に第2報酬がユーザに付与されるため、対象オブジェクトにおける位置を達成済み位置にする(即ち、対象オブジェクトにおける位置に関連付けられた課題情報の示す課題を達成する)ことの動機付けや、対象オブジェクトにおける複数の達成済み位置が所定の位置関係条件を満足するようにすることの動機付けを向上することができる。

40

【0432】

4) 本発明の一態様では、前記第2達成済み設定手段(1090)によって設定された複数の前記達成済み位置が前記所定の位置関係条件を満足すると判定された場合に第3報酬(例えば連鎖ボーナス)を前記ユーザに付与する第3報酬付与手段(1103)を含むようにしてもよい。

【0433】

4) に記載の発明によれば、第2達成済み設定手段によって設定された複数の達成済み位置が所定の位置関係条件を満足すると判定された場合に第3報酬がユーザに付与されるため、第2達成済み設定手段によって設定される複数の達成済み位置が所定の位置関係条件を満足するようになることを目指すという興趣をユーザに提供できる。

50

【 0 4 3 4 】

5) 本発明の一態様では、前記第2オブジェクトに設定される前記複数の位置の数は、前記第1オブジェクトに設定される前記複数の位置の数と異なるようにしてもよい。

【 0 4 3 5 】

5) に記載の発明によれば、第2オブジェクトに設定される複数の位置の数は、第1オブジェクトに設定される複数の位置の数と異なるため、課題情報が関連付けられた位置の数が、第1オブジェクトと第2オブジェクトとの間で変化するという興趣をユーザに提供できる。

【 0 4 3 6 】

6) 本発明の一態様では、前記第1表示制御手段(1020)は、前記対象オブジェクトが前記第2オブジェクトに変更される前において、前記第2オブジェクトにおける前記複数の位置のうちの、前記課題情報の示す課題がすでに達成されている位置の数に基づいて、前記第1オブジェクトの表示態様を設定するようにしてもよい。

10

【 0 4 3 7 】

6) に記載の発明によれば、対象オブジェクトが第2オブジェクトに変更される前において、第2オブジェクトにおける複数の位置のうちの、課題情報の示す課題がすでに達成されている位置の数に基づいて、第1オブジェクトの表示態様が設定されるため、対象オブジェクトが第2オブジェクトに変更される前において、ユーザは、第2オブジェクトを表示させなくても、第1オブジェクトの表示態様を参照することによって、第2オブジェクトにおける複数の位置のうちの、課題情報の示す課題がすでに達成されている位置の数を把握しやすくなる。

20

【 0 4 3 8 】

7) 本発明の一態様では、前記複数のオブジェクトは、第1～第nオブジェクト(n: 3以上の整数)を含み、前記第2表示制御手段(1030)は、前記対象オブジェクトが前記第2オブジェクトに変更される前において、前記第1オブジェクト以外のオブジェクトのうちの、前記第2オブジェクトを含む基準数のオブジェクトの各々に関する情報を前記表示手段(15)に表示させるための制御を行い、前記ゲーム制御装置(10又は30)は、前記対象オブジェクトにおける前記複数の達成済み位置が前記所定の位置関係条件を満足すると判定された場合における、前記所定の位置関係条件を満足する前記複数の達成済み位置の組み合わせの数に基づいて、前記基準数を設定する基準数設定手段(1130)を含むようにしてもよい。

30

【 0 4 3 9 】

7) に記載の発明によれば、対象オブジェクトが第2オブジェクトに変更される前において、第1オブジェクト以外のオブジェクトのうちの、第2オブジェクトを含む基準数のオブジェクトの各々に関する情報が表示手段に表示されるところ、対象オブジェクトにおける複数の達成済み位置が所定の位置関係条件を満足すると判定された場合における、所定の位置関係条件を満足する複数の達成済み位置の組み合わせの数によって基準数を変化させるという興趣をユーザに提供できる。

【 0 4 4 0 】

8) 本発明の一態様では、前記第1オブジェクトが前記対象オブジェクトとして設定されている状態で前記第1オブジェクトにおける前記複数の達成済み位置が前記所定の位置関係条件を満足すると判定された場合における、前記所定の位置関係条件を満足する前記複数の達成済み位置の組み合わせの数に基づいて、前記第2オブジェクトにおける前記複数の位置のうちの少なくとも一つを前記達成済み位置に設定する手段(1140)を含むようにしてもよい。

40

【 0 4 4 1 】

8) に記載の発明によれば、第1オブジェクトが対象オブジェクトとして設定されている状態で第1オブジェクトにおける複数の達成済み位置が所定の位置関係条件を満足すると判定された場合における、所定の位置関係条件を満足する複数の達成済み位置の組み合わせの数によって、第2オブジェクトにおける複数の位置のうちの少なくとも一つを達成

50

済み位置に変更させるという興趣をユーザに提供できる。

【 0 4 4 2 】

9) 本発明の一態様では、複数のゲームキャラクタ又はゲームアイテムのうちから 1 又は複数のゲームキャラクタ又はゲームアイテムの選択を受け付ける受付手段 (1 1 1 0) を含み、前記複数のゲームキャラクタ又はゲームアイテムのうちから選択されたゲームキャラクタ又はゲームアイテムに基づいて、前記オブジェクトに設定される前記複数の位置の数を設定する手段 (1 1 2 0) と、前記複数のゲームキャラクタ又はゲームアイテムのうちから選択されたゲームキャラクタ又はゲームアイテムに基づいて、前記オブジェクトに設定される前記複数の位置の各々に関連付ける前記課題情報を設定する手段 (1 1 2 0) と、のうちの少なくとも一つを含むようにしてもよい。

10

【 0 4 4 3 】

9) に記載の発明によれば、複数のゲームキャラクタ又はゲームアイテムのうちから選択されたゲームキャラクタ又はゲームアイテムに基づいて、オブジェクトに設定される複数の位置の数が設定されたり、又は、オブジェクトに設定される複数の位置の各々に関連付ける課題情報が設定されたりするため、複数のゲームキャラクタ又はゲームアイテムのうちからゲームキャラクタ又はゲームアイテムを選択することによって、オブジェクトに設定される複数の位置の数の設定や、オブジェクトに設定される複数の位置の各々に関連付ける課題情報の設定に関与するという興趣をユーザに提供できる。

【 0 4 4 4 】

14) 本発明の一態様に係るゲーム制御装置 (1 0 又は 3 0) 又はゲームシステム (1) は、ゲームにおける課題をそれぞれ示す複数の課題情報をそれぞれに含んでなる複数の課題情報グループのうちのいずれかを対象課題情報グループとして設定する対象設定手段 (1 0 1 0) と、前記対象課題情報グループを表示手段 (1 5) に表示させるための制御を行う第 1 表示制御手段 (1 0 2 0) と、前記課題情報の示す課題がゲームプレイによって達成されたか否かを判定する達成判定手段 (1 0 5 0) と、前記対象課題情報グループに含まれる前記複数の課題情報のうちのいずれかの課題情報の示す課題が達成されたと判定された場合に、当該課題情報を達成済み課題情報として設定する第 1 達成済み設定手段 (1 0 6 0) と、前記対象課題情報グループに含まれる前記複数の課題情報のうちの、複数の前記達成済み課題情報が所定条件を満足するか否かを判定する所定条件判定手段 (1 0 7 0) と、前記複数の課題情報グループのうちの第 1 課題情報グループが前記対象課題情報グループとして設定されている状態で、前記第 1 課題情報グループに含まれる前記複数の課題情報のうちの、前記複数の達成済み課題情報が前記所定条件を満足すると判定された場合に、前記対象課題情報グループを、前記第 1 課題情報グループから、前記複数の課題情報グループのうちの第 2 課題情報グループに変更する対象変更手段 (1 0 8 0) と、前記対象課題情報グループが前記第 2 課題情報グループに変更される場合において、前記第 2 課題情報グループに含まれる前記複数の課題情報のうちに、前記対象課題情報グループが前記第 2 課題情報グループに変更される前に行われたゲームプレイによって課題がすでに達成されている課題情報が含まれている場合に、当該課題情報を前記達成済み課題情報として設定する第 2 達成済み設定手段 (1 0 9 0) と、前記対象課題情報グループが前記第 2 課題情報グループに変更される前において、前記第 2 課題情報グループに関する情報を前記表示手段に表示させるための制御を行う第 2 表示制御手段 (1 0 3 0) と、を含む。

20

30

40

【 0 4 4 5 】

15) また、本発明の一態様に係るプログラムは、14) に記載のゲーム制御装置 (1 0 又は 3 0) 又はゲームシステム (1) としてコンピュータを機能させるためのプログラムである。

【 0 4 4 6 】

16) また、本発明の一態様に係る情報記憶媒体は、15) に記載のプログラムを記録したコンピュータで読み取り可能な情報記憶媒体である。

【 0 4 4 7 】

50

17) 本発明の一態様に係るゲーム制御方法(ゲーム制御装置又はゲームシステムの制御方法)は、ゲームにおける課題をそれぞれ示す複数の課題情報をそれぞれに含んでなる複数の課題情報グループのうちのいずれかを対象課題情報グループとして設定すること(S102)と、前記対象課題情報グループを表示手段に表示させるための制御を行うこと(S110)と、前記課題情報の示す課題がゲームプレイによって達成されたか否かを判定すること(S14200, S14204)と、前記対象課題情報グループに含まれる前記複数の課題情報のうちのいずれかの課題情報の示す課題が達成されたと判定された場合に、当該課題情報を達成済み課題情報として設定すること(S14202, S14206)と、前記対象課題情報グループに含まれる前記複数の課題情報のうちの、複数の前記達成済み課題情報が所定条件を満足するか否かを判定すること(S14212)と、前記複数の課題情報グループのうちの第1課題情報グループが前記対象課題情報グループとして設定されている状態で、前記第1課題情報グループに含まれる前記複数の課題情報のうちの、前記複数の達成済み課題情報が前記所定条件を満足すると判定された場合に、前記対象課題情報グループを、前記第1課題情報グループから、前記複数の課題情報グループのうちの第2課題情報グループに変更すること(S14220)と、前記対象課題情報グループが前記第2課題情報グループに変更される場合において、前記第2課題情報グループに含まれる前記複数の課題情報のうちに、前記対象課題情報グループが前記第2課題情報グループに変更される前に行われたゲームプレイによって課題がすでに達成されている課題情報が含まれている場合に、当該課題情報を前記達成済み課題情報として設定すること(S14222)と、前記対象課題情報グループが前記第2課題情報グループに変更される前において、前記第2課題情報グループに関する情報を前記表示手段に表示させるための制御を行うこと(S152, S156)と、を含む。

10

20

【0448】

14)~17)に記載の発明によれば、第1課題情報グループが対象課題情報グループとして設定されている状態で第1課題情報グループのうちの複数の達成済み課題情報が所定の位置条件を満足すると判定された場合に、対象課題情報グループが第1課題情報グループから第2課題情報グループに変更され、第2課題情報グループにおける複数の課題情報のうちの、対象課題情報グループが第2課題情報グループに変更される前に行われたゲームプレイによって課題がすでに達成されている課題情報が達成済み課題情報として設定される。また本発明によれば、対象課題情報グループが第2課題情報グループに変更される前において、第2課題情報グループに関する情報が表示される。このため、本発明では、対象オブジェクトが第2課題情報グループに変更される前(第1課題情報グループが対象課題情報グループとして設定されている状態)において、第1課題情報グループにおける課題情報だけでなく、第2課題情報グループにおける課題情報のことも考慮してゲームプレイを行うことができる。このようにしたことによって、第1課題情報グループが対象課題情報グループとして設定されている状態において、第1課題情報グループに含まれる課題情報だけでなく、第2課題情報グループに含まれる課題情報のことも考慮してゲームプレイを行うという興趣をユーザに提供できる。その結果、本発明によれば、ゲームにおける課題をそれぞれ示す複数の課題情報がそれぞれに含まれる課題情報グループを表示し、課題情報の示す課題が達成されたと判定された場合に、当該課題情報を達成済み課題情報として設定し、複数の達成済み課題情報が所定の条件を満足するようになった場合に所定処理を実行するようなゲームの興趣を向上できる。

30

40

【符号の説明】

【0449】

1 ゲームシステム、N ネットワーク、10 ゲーム端末、11 制御部、12 記憶部、13 通信部、14 操作部、15 表示部、16 音声出力部、30 サーバ、31 制御部、32 記憶部、33 通信部、34 データベース、1000 データ記憶部、1010 対象設定部、1020 第1表示制御部、1030 第2表示制御部、1040 ゲーム進行部、1050 達成判定部、1060 第1達成済み設定部、1070 所定条件判定部、1080 対象変更部、1090 第2達成済み設定部、1100 報酬付与部

50

、 1 1 0 1 第 1 報酬付与部、 1 1 0 2 第 2 報酬付与部、 1 1 0 3 第 3 報酬付与部、 1 1 1 0 受付部、 1 1 2 0 課題情報設定部、 1 1 3 0 基準数設定部、 1 1 4 0 第 3 達成済み設定部、 D 1 0 0 1 練習効果データ、 D 1 0 0 2 課題データ、 D 1 0 0 3 課題報酬ポイントデータ、 D 1 0 0 4 ビンゴ報酬ポイントデータ、 D 1 0 0 5 連鎖ボーナスデータ、 D 1 0 0 6 セクション報酬ポイントデータ、 D 1 0 0 7 ビンゴシートデータ、 D 1 0 0 8 イベントデッキデータ、 D 1 0 0 9 育成状況データ、 B, B - 1, B - 2, B - 3, B - 4, B - 5, B - 6, B - 7, B - 8, B - 9, B - 10 ビンゴシート、 M, M 1 1, M 1 1 - 1, M 1 1 - 2, M 1 2, M 1 2 - 1, M 1 2 - 2, M 1 3, M 1 3 - 1, M 1 3 - 2, M 2 1, M 2 1 - 1, M 2 1 - 2, M 2 2, M 2 2 - 1, M 2 2 - 2, M 2 3, M 2 3 - 1, M 2 3 - 2, M 3 1, M 3 1 - 1, M 3 1 - 2, M 3 2, M 3 2 - 1, M 3 2 - 2, M 3 3, M 3 3 - 1, M 3 3 - 2 マス、 G 1 0 0 オリジナルキャラクタークタ詳細画像、 P 1 1 0, P 1 2 0, P 1 3 0, P 1 4 0 パーツ、 G 2 0 0 イベントデッキ設定画像、 A 2 3 0 イベントデッキ領域、 P 2 3 1 - 1, P 2 3 1 - 2, P 2 3 1 - 3, P 2 3 1 - 4, P 2 3 1 - 5, P 2 3 2 設定枠、 P 2 1 0, P 2 2 0, P 2 4 0, P 2 5 0 パーツ、 G 3 0 0 メインコマンド画像、 A 3 4 0 コマンド領域、 A 3 5 0 ビンゴ領域、 P 3 1 0, P 3 2 0, P 3 3 0, P 3 4 1, P 3 4 2, P 3 4 3, P 3 4 4, P 3 4 5, P 3 4 6, P 3 5 1, P 3 5 2, P 3 5 3, P 3 5 4, P 3 5 5, P 3 5 6, P 3 5 7 パーツ、 G 4 0 0 練習コマンド画像、 A 4 4 0 コマンド領域、 A 4 6 0 チームメイト領域、 P 4 1 0, P 4 2 0, P 4 3 0, P 4 4 1, P 4 4 2, P 4 4 3, P 4 4 4, P 4 4 5, P 4 4 6, P 4 4 7, P 4 4 8, P 4 5 0, P 4 6 1 - 1, P 4 6 2 - 1, P 4 6 3 - 1, P 4 6 1 - 2, P 4 6 2 - 2, P 4 6 3 - 2, P 4 6 1 - 3, P 4 6 2 - 3 パーツ、 G 5 0 0 練習結果画像、 P 5 1 0, P 5 2 0, P 5 3 0, P 5 4 0, P 5 4 1, P 5 4 2, P 5 4 3 パーツ、 G 6 0 0 能力向上画像、 A 6 1 0 第 1 領域、 A 6 2 0 第 2 領域、 P 6 1 1 投手能力タブ、 P 6 1 2 野手能力タブ、 P 6 2 1 基本能力タブ、 P 6 2 2 特殊能力タブ、 P 6 2 3 - 1, P 6 2 3 - 2, P 6 2 3 - 3, P 6 2 3 - 4, P 6 2 3 - 5, P 6 2 3 - 6, P 6 2 3 - 7, P 6 2 4 - 1, P 6 2 4 - 2, P 6 2 4 - 3, P 6 2 4 - 4, P 6 2 4 - 5, P 6 2 4 - 6 パーツ、 G 7 0 0 ビンゴシート詳細画像、 P 7 1 0, P 7 2 0, P 7 3 0, P 7 3 1, P 7 4 0, P 7 5 0, P 7 6 0, P 7 7 0 - 1, P 7 7 0 - 2, P 7 8 0, P 7 9 0 パーツ、 G 8 0 0 課題達成画像、 P 8 1 0, P 8 2 0, P 8 3 0 パーツ、 G 9 0 0 ビンゴ達成画像、 P 9 1 0, P 9 2 0, P 9 3 0 パーツ。

10

20

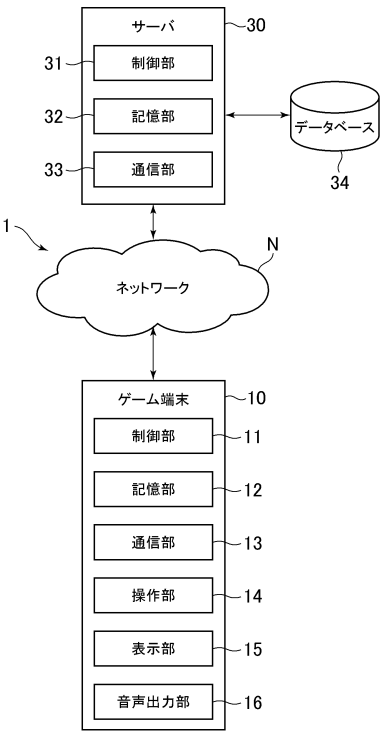
30

40

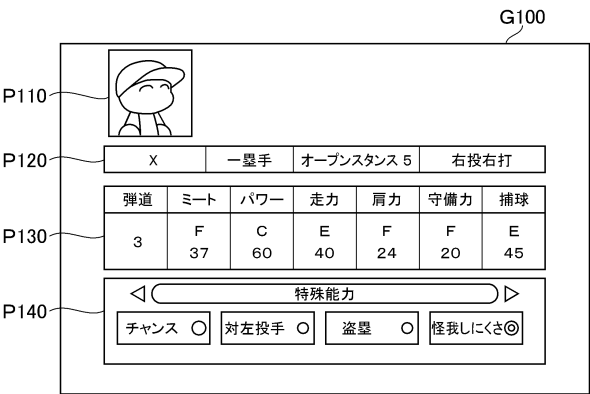
50

【 図 面 】

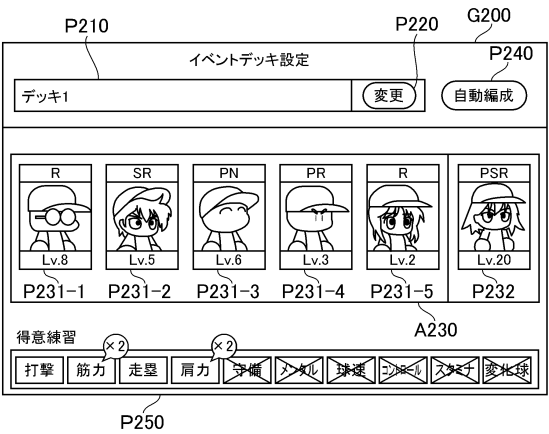
【 図 1 】



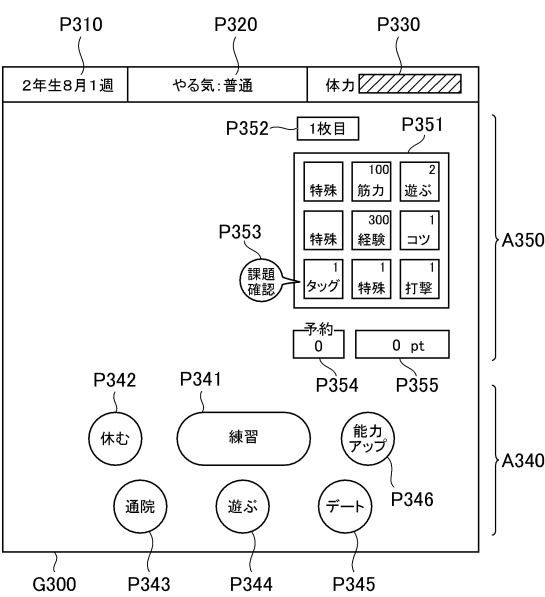
【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】



10

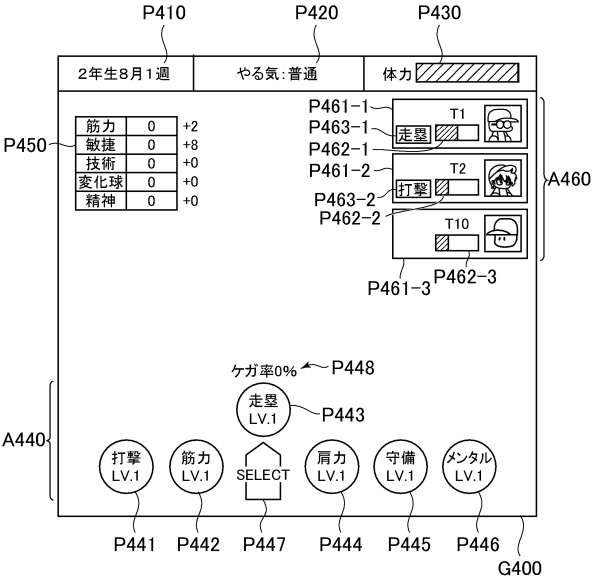
20

30

40

50

【図 5】

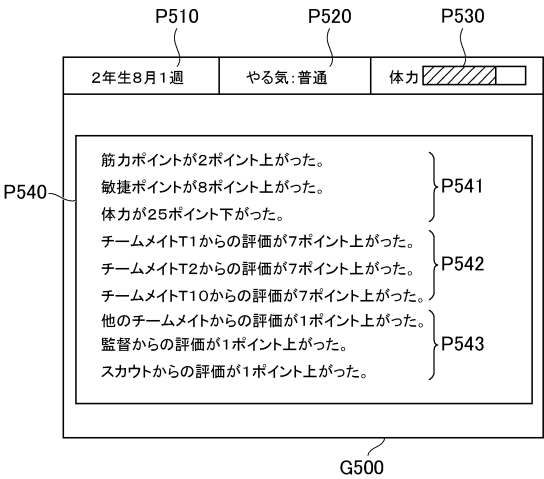


【図 6】

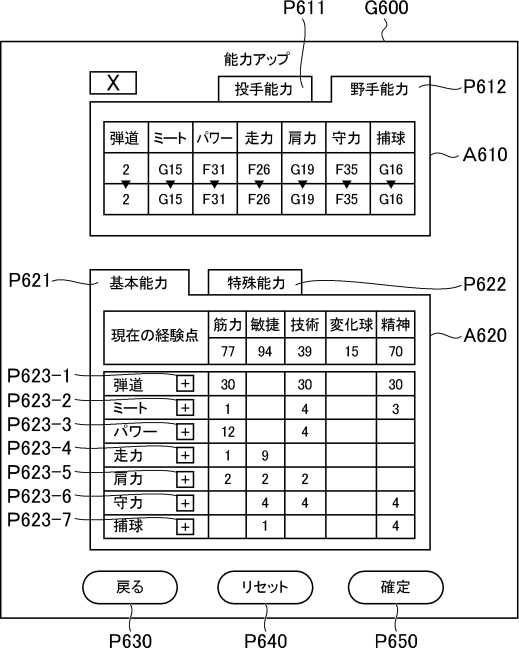
| 練習 ID | 名称 | 効果 | | | | |
|-------|------|----------------------|----------------------|----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | Lv.1 | Lv.2 | Lv.3 | Lv.4 | Lv.5 |
| 1 | 打撃 | 筋力+2 技術+7 精神+1 | 筋力+3 技術+8 精神+2 | 筋力+4 技術+9 精神+3 | 筋力+5 技術+10 精神+4 | 筋力+6 技術+11 精神+5 |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

10

【図 7】



【図 8 A】



20

30

40

50

【図 8 B】

能力アップ

X

投手能力

野手能力

P611

G600

P612

P610

| 弾道 | ミート | パワー | 走力 | 肩力 | 守力 | 捕球 |
|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | G15 | F31 | F26 | G19 | F35 | G16 |
| 2 | G15 | F31 | F26 | G19 | F35 | G16 |

P621

基本能力

特殊能力

P622

A620

| 現在の経験点 | 筋力 | 敏捷 | 技術 | 変化球 | 精神 |
|--------|----|----|----|-----|----|
| 77 | 94 | 39 | 15 | 70 | |

P624-1

チャンス○(Lv1)+

P624-2

対左投手○+

P624-3

盗塁○(Lv1)+

P624-4

走塁○+

P624-5

送球○+

P624-6

怪我しにくさ○

修得済み

アベレージヒッター+

13

25

150

63

戻る

リセット

確定

P630

P640

P650

【図 9】

M12

B

M11

第1種
特殊能力
盗塁○

筋力ポイント
100

遊ぶ
2up

M13

M21

第1種
特殊能力
バント○

総経験点
300

コツレベル
1

M23

M31

タッグ練習
1回

第1種
特殊能力
1個

打撃練習
1回

M33

M32

10

20

【図 1 0】

| 課題 ID | 課題内容 | 簡易表示 | 詳細表示 |
|-------|------------------------|-------|------------|
| 1 | 打撃練習を○回実行する | 打撃 | 打撃練習 ○回 |
| ... | ... | ... | ... |
| 10 | 打撃練習のレベルを○以上にする | ----- | ----- |
| ... | ... | ... | ... |
| 20 | 総経験点を○以上にする | ----- | ----- |
| 21 | 筋力ポイントを○以上にする | ----- | ----- |
| ... | ... | ... | ... |
| 30 | 弾道パラメータを○以上にする | ----- | ----- |
| ... | ... | ... | ... |
| 40 | コツレベルの合計を○以上にする | ----- | ----- |
| 41 | 第 1 種特殊能力を○個以上修得する | ----- | ----- |
| 42 | 第 2 種特殊能力を○個以上修得する | ----- | ----- |
| 43 | 第 3 種特殊能力を○個以上修得する | ----- | ----- |
| 44 | 第 1 種特殊能力「-----」を修得する | ----- | ----- |
| 45 | 第 2 種特殊能力「-----」を修得する | ----- | ----- |
| 46 | 第 3 種特殊能力「-----」を修得する | ----- | ----- |
| ... | ... | ... | ... |
| 50 | スペシャルタッグ練習を○回実行する | ----- | ----- |
| 51 | ○人以上のスペシャルタッグ練習を○回実行する | ----- | ----- |
| 52 | 監督からの評価を○以上にする | ----- | ----- |
| 53 | スカウトからの評価を○以上にする | ----- | ----- |
| 54 | スターティングメンバーに選ばれる | ----- | ----- |
| 55 | 「遊ぶ」でやる気を合計○以上上げる | ----- | ----- |
| 56 | データの進行度の合計を○にする | ----- | ----- |
| 57 | クリスマスを恋人と過ごす | ----- | ----- |
| 58 | バレンタインデーを恋人と過ごす | ----- | ----- |
| ... | ... | ... | ... |

D1002

【図 1 1】

M12

B

M11

第1種
特殊能力
盗塁○

筋力ポイント
100

達成済みマス
遊ぶ
2up

M13

M21

第1種
特殊能力
バント○

総経験点
300

達成済みマス
コツレベル
1

M23

M31

タッグ練習
1回

第1種
特殊能力
1個

達成済みマス
打撃練習
1回

M33

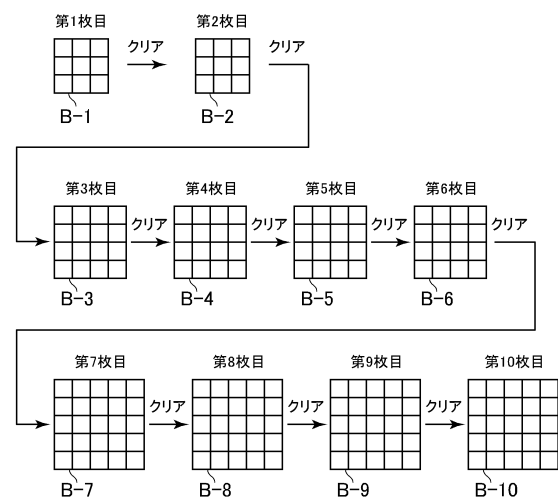
M32

30

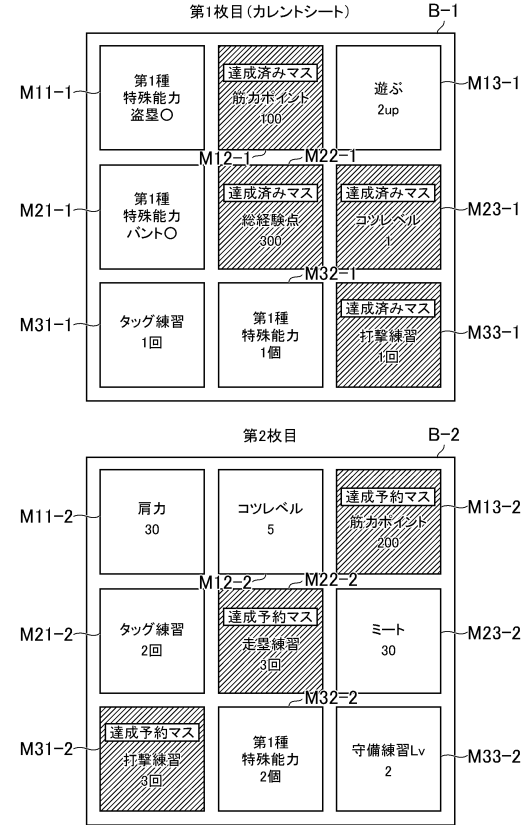
40

50

【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】

| ビンゴシート番号 | 課題報酬ポイント |
|----------|----------|
| 1 | 100 |
| 2 | 200 |
| 3 | 300 |
| 4 | 400 |
| 5 | 500 |
| 6 | 600 |
| 7 | 700 |
| 8 | 800 |
| 9 | 900 |
| 10 | 1000 |

D1003

【図 1 5】

| ビンゴシート番号 | ビンゴ報酬ポイント |
|----------|-----------|
| 1 | 500 |
| 2 | 700 |
| 3 | 900 |
| 4 | 1300 |
| 5 | 1900 |
| 6 | 2900 |
| 7 | 4500 |
| 8 | 7100 |
| 9 | 11300 |
| 10 | 18100 |

D1004

【図 1 6】

| 連鎖数 | 連鎖ボーナス(倍率) |
|-----|------------|
| 0 | × 1.0 |
| 1 | × 1.5 |
| 2 | × 1.9 |
| 3 | × 2.2 |
| 4 | × 2.4 |
| 5 | × 2.5 |
| 6 | × 2.5 |
| 7 | × 2.5 |
| 8 | × 2.5 |
| 9 | × 2.5 |

D1005

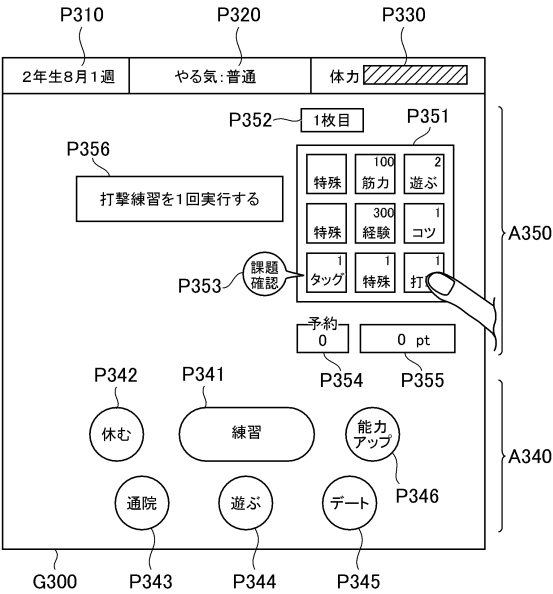
【図 1 7】

| クリア枚数 | セクション報酬ポイント |
|-------|-------------|
| 1 | 1250 |
| 2 | 2500 |
| 3 | 3750 |
| 4 | 5000 |
| 5 | 6250 |
| 6 | 7500 |
| 7 | 8750 |
| 8 | 10000 |
| 9 | 11250 |
| 10 | 12500 |

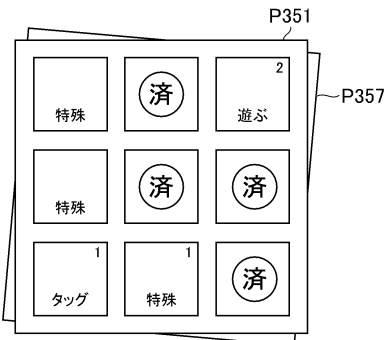
D1006

10

【図 1 8】



【図 1 9】



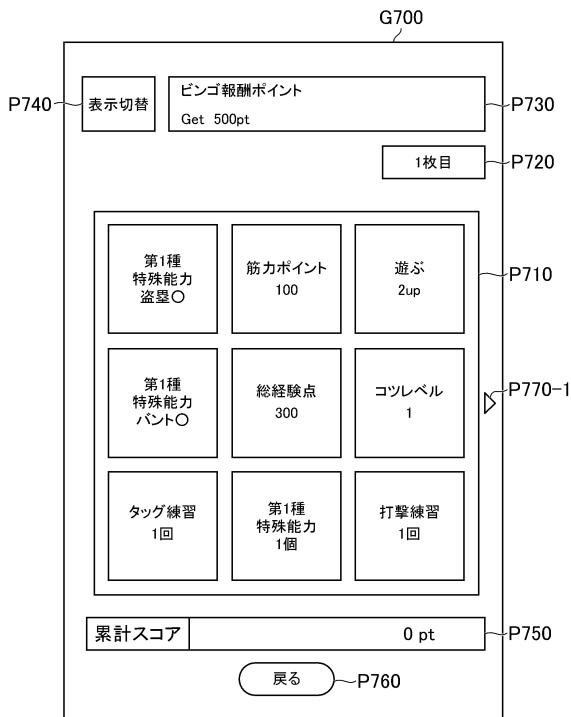
20

30

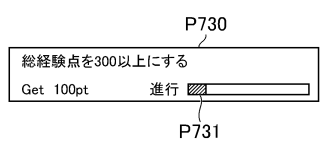
40

50

【図 2 0】



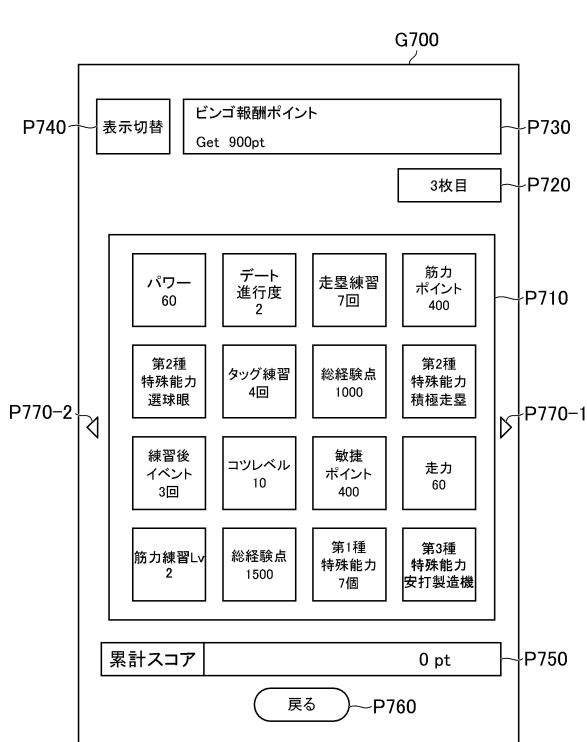
【図 2 1】



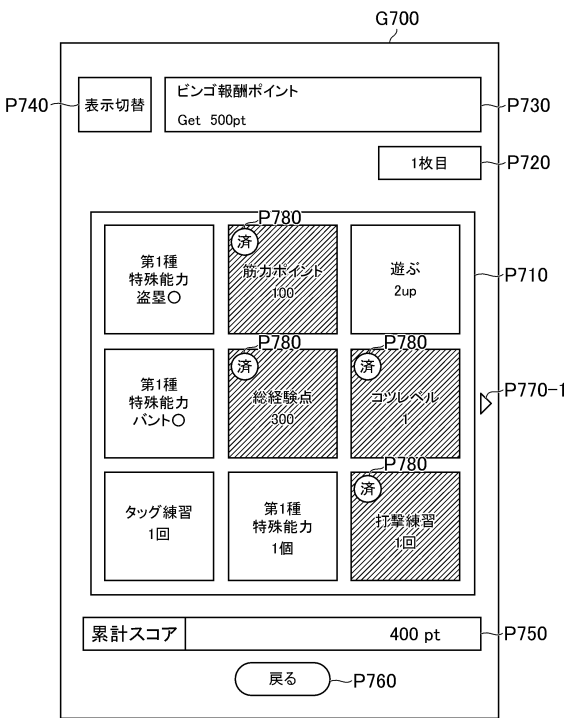
10

20

【図 2 2】



【図 2 3】

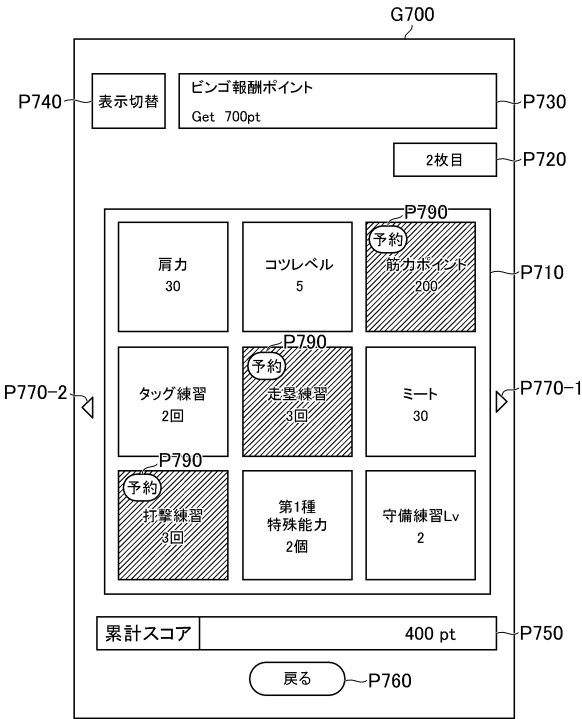


30

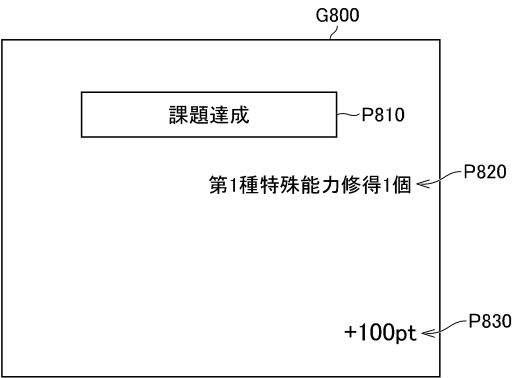
40

50

【図 2 4】



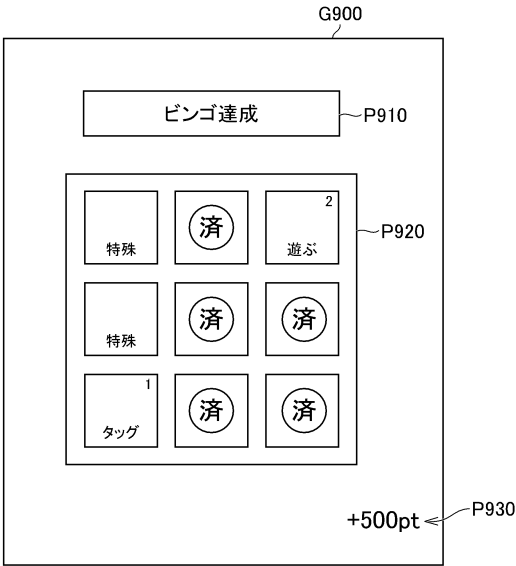
【図 2 5】



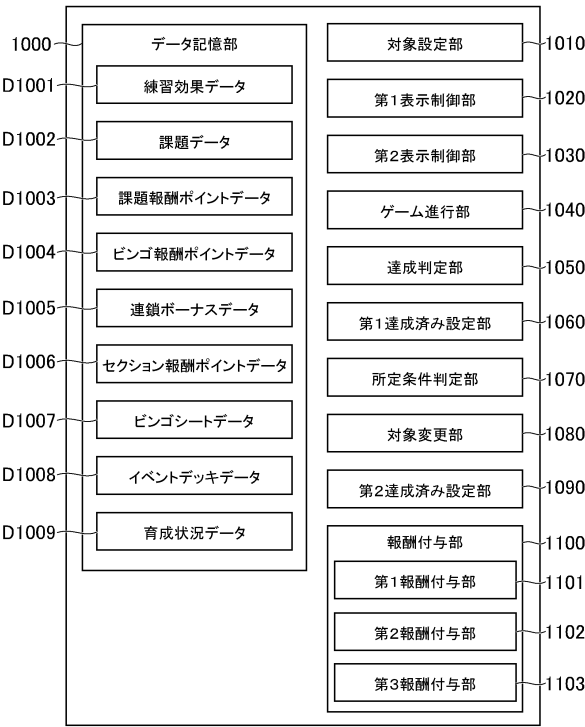
10

20

【図 2 6】



【図 2 7】



30

40

50

【 図 28 】

ビンゴシート番号:2

ビンゴシート番号:1

| マス | | 課題 | | 達成済みフラグ |
|----|---|------|-------|---------|
| 行 | 列 | 課題ID | パラメータ | |
| 1 | 1 | 44 | 盗塁○ | 0 |
| 1 | 2 | 21 | 100 | 0 |
| 1 | 3 | 55 | 2 | 0 |
| 2 | 1 | 44 | バント○ | 0 |
| 2 | 2 | 10 | 300 | 0 |
| 2 | 3 | 40 | 1 | 0 |
| 3 | 1 | 50 | 2 | 0 |
| 3 | 2 | 41 | 1 | 0 |
| 3 | 3 | 1 | 1 | 0 |

D1007

【 図 2 9 】

| 設定枠 | ハンドキヤクタID | 所有者 | 名称 | リアリティ | 属性 | ポジション | 得意練習 | 経験値 | レベル | 能力パラメータ | イベント | ・・・ |
|-----|-----------|-----|----|-------|----|-------|------|-----|-----|---------|------|-----|
| 1 | EC101 | U1 | T1 | R | 選手 | 外野手 | 走塁 | 50 | 8 | 走塁 | 走塁 | ・・・ |
| 2 | EC102 | U1 | T2 | SR | 選手 | | | | | 守備 | 守備 | ・・・ |
| 3 | EC103 | U1 | T3 | PN | 選手 | | | | | 打撃 | 打撃 | ・・・ |
| 4 | EC104 | U1 | T4 | PR | 選手 | | | | | 守備 | 守備 | ・・・ |
| 5 | EC105 | U1 | T5 | R | 選手 | | | | | 走塁 | 走塁 | ・・・ |
| 6 | EC201 | U2 | T6 | PSR | 選手 | | | | | 守備 | 守備 | ・・・ |

D1008

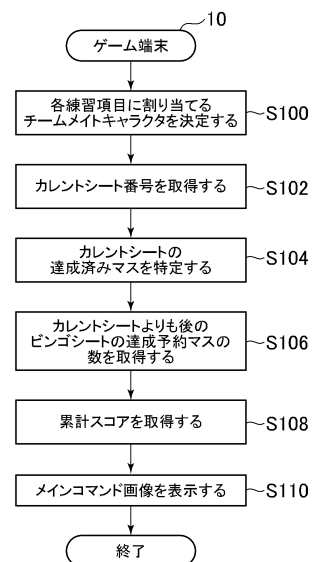
10

20

【 図 3 0 】

| | | | |
|----------------|---------------|-------------|------------|
| | | | D1009 |
| 名前 | | | X |
| ポジション | | | 一塁手 |
| フォーム | | | オーブンスタンス 5 |
| 利き腕 | | | 右投右打 |
| やる気パラメータ | | | 普通 |
| 体力パラメータ | | | 100 |
| 怪我／病気 | | | ----- |
| 評価 | | | ----- |
| 経験点 | 筋力 | 現在値 | 77 |
| | | 累計値 | 100 |
| | ... | ... | ... |
| 基本能力 パラメータ | 弾道 | | 2 |
| | ミート | | G. 15 |
| | ... | | ... |
| 特殊能力 パラメータ | 第 1 種 特殊能力 | バント○ | 0 |
| | | ... | ... |
| | 第 2 種 特殊能力 | 積極走塁 | 0 |
| | | ... | ... |
| | 第 3 種 特殊能力 | 安打製造機 | 0 |
| | | ... | ... |
| コツレベル パラメータ | バント○ | | 1 |
| | 盗塁○ | | 0 |
| | ... | | ... |
| 練習実行状況 | 打撃 | レベル | 1 |
| | | 実行回数 | ----- |
| | | チームメイトキャラクタ | ----- |
| | ... | ... | ... |
| スペシャルタッグ練習実行状況 | | | ----- |
| カレントシート番号 | | | 1 |
| 累計スコア | | | 0 |
| 進行状況 | | | ----- |

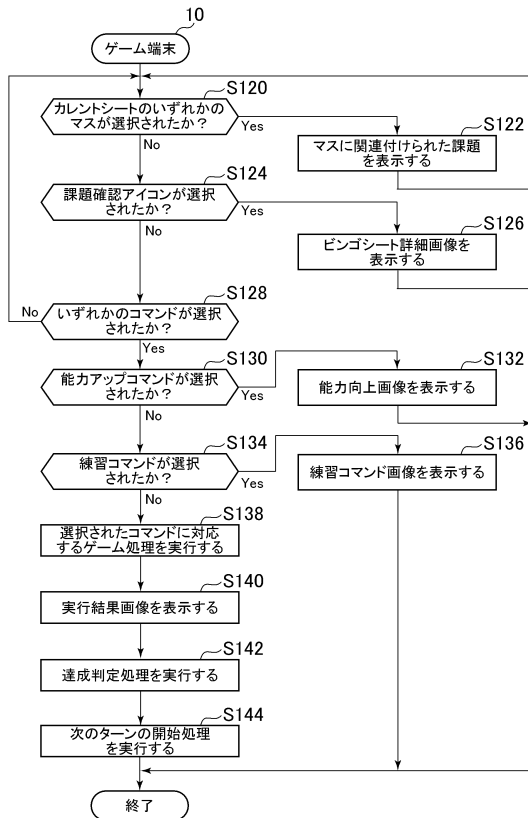
【 図 3 1 】



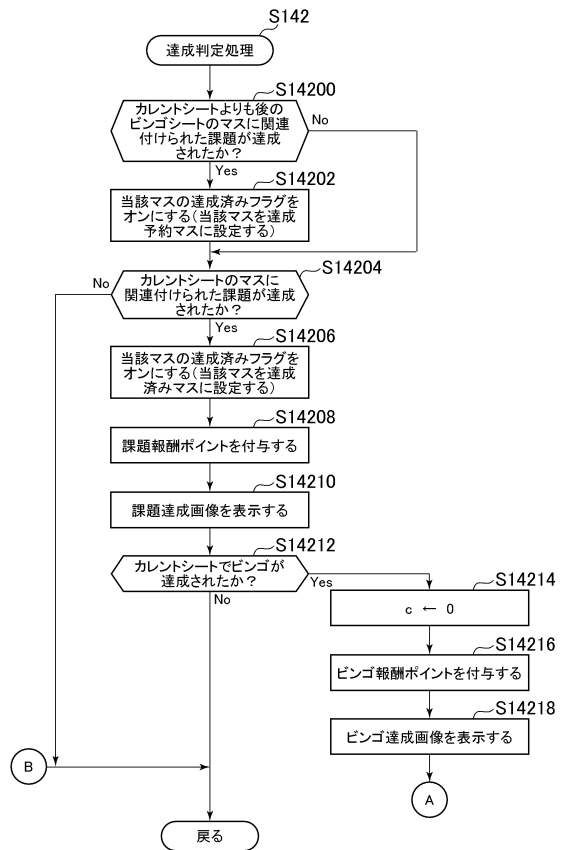
30

40

【図 3 2】



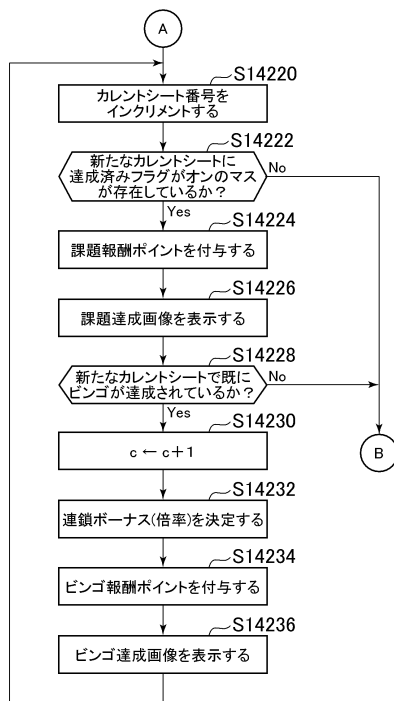
【図 3 3 A】



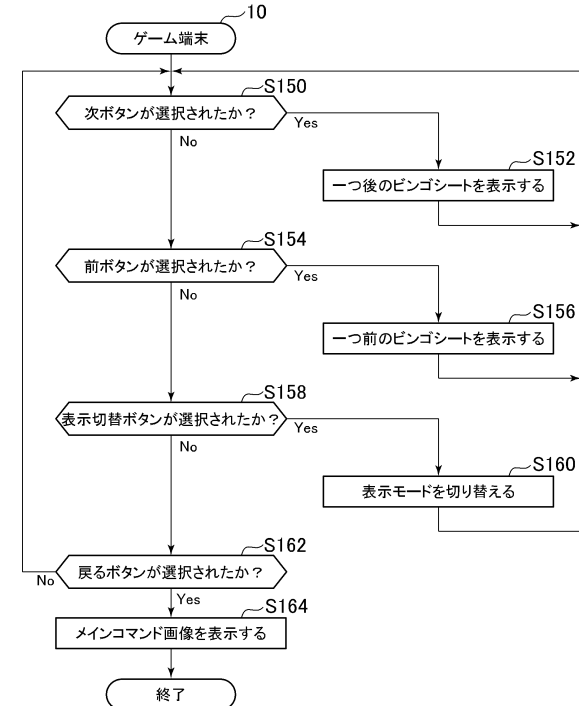
10

20

【図 3 3 B】



【図 3 4】

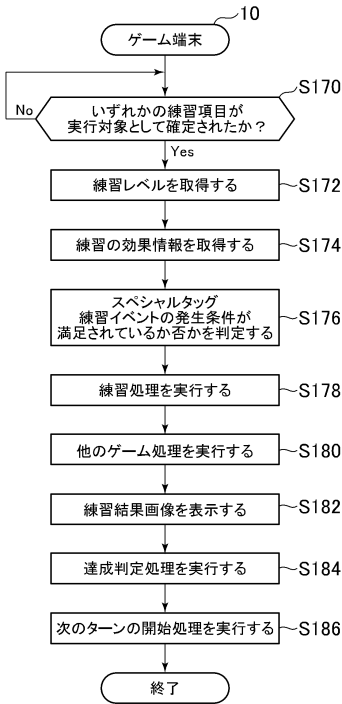


30

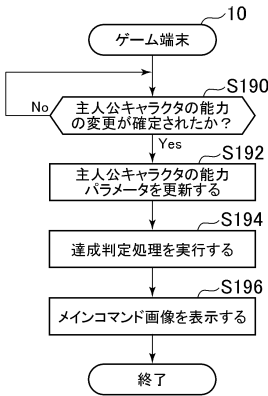
40

50

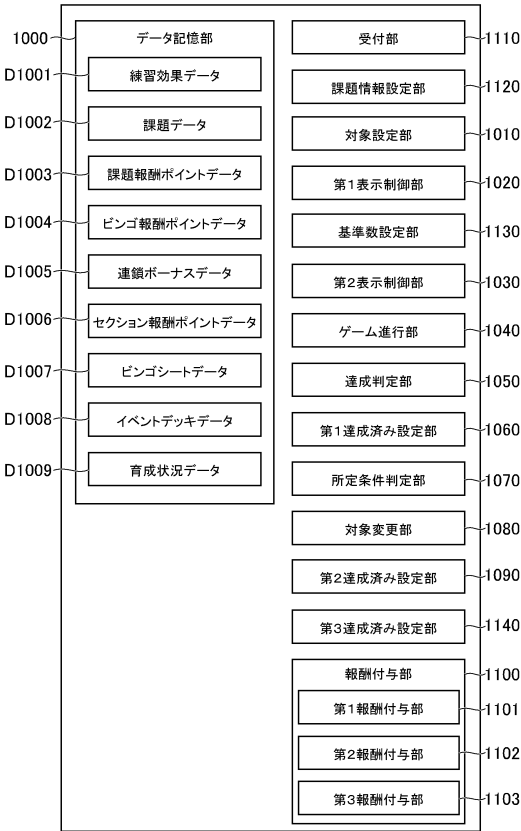
【 図 3 5 】



【 図 3 6 】



【 図 3 7 】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (51)国際特許分類

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

F I

A 6 3 F 13/79
- 東京都中央区銀座一丁目 1 1 番 1 号
- (72)発明者

宮本 陽

東京都中央区銀座一丁目 1 1 番 1 号
- 審査官

早川 貴之
- (56)参考文献

国際公開第 2 0 1 7 / 0 6 1 3 8 5 (W O , A 1)

ファンタシースターオンライン 2 , 電撃 P l a y S t a t i o n , 株式会社 K A D O K A

W A , 2015年08月27日 , 第 2 1 巻 第 2 5 号
- (58)調査した分野

(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 9 / 2 4 , 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8