

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号
特開2010-22494
(P2010-22494A)

(43) 公開日 平成22年2月4日(2010. 2. 4)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/00 (2006.01)	A 6 3 F 13/00 C	2 C 0 0 1
A 6 3 F 13/12 (2006.01)	A 6 3 F 13/12 C	
A 6 3 F 13/10 (2006.01)	A 6 3 F 13/10	

審査請求 有 請求項の数 8 O L (全 23 頁)

(21) 出願番号	特願2008-185436 (P2008-185436)	(71) 出願人	506113602
(22) 出願日	平成20年7月16日 (2008. 7. 16)		株式会社コナミデジタルエンタテインメント
			東京都港区赤坂九丁目7番2号
		(74) 代理人	110000154
			特許業務法人はるか国際特許事務所
		(72) 発明者	近藤 一平
			東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内
		(72) 発明者	倉重 圭一郎
			東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内
		(72) 発明者	山本 修嗣
			東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内
			最終頁に続く

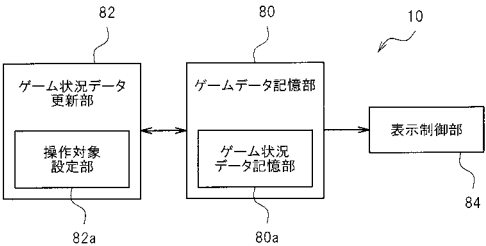
(54) 【発明の名称】 ゲーム装置、ゲーム装置の制御方法及びプログラム

(57) 【要約】

【課題】ゲームキャラクタの状態が、コンピュータによって操作される第1状態から、複数のユーザのいずれかによって操作される第2状態に変化する場合にそのゲームキャラクタを自分が操作することになるのか否かを、ユーザが事前に予測できるように図ることが可能になるゲーム装置を提供すること。

【解決手段】記憶手段(80)は、複数のユーザのうちのいずれかを選択するための選択制御データを記憶する。設定手段(82a)は、ゲームキャラクタの状態が第1状態から第2状態に変化する場合、該ゲームキャラクタを、複数のユーザのうちから選択制御データに基づいて選択されるユーザの操作対象に設定する。表示制御手段(84)は、ゲームキャラクタの状態が第1状態である場合に、該ゲームキャラクタの表示態様、又は該ゲームキャラクタに関連づけて表示される関連画像の表示態様を、選択制御データに基づいて設定する。

【選択図】図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

ゲームキャラクタの状態が、コンピュータによって操作される第 1 状態から、複数のユーザのうちのいずれかによって操作される第 2 状態に変化するゲームを実行するゲーム装置において、

前記複数のユーザのうちのいずれかを選択するための選択制御データを記憶する記憶手段と、

前記ゲームキャラクタの状態が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化する場合、前記ゲームキャラクタを、前記複数のユーザのうちから前記選択制御データに基づいて選択されるユーザの操作対象に設定する設定手段と、

前記ゲームキャラクタの状態が前記第 1 状態である場合に、前記ゲームキャラクタの表示態様、又は前記ゲームキャラクタに関連づけて表示される関連画像の表示態様を、前記選択制御データに基づいて設定する表示制御手段と、

を含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】

請求項 1 に記載のゲーム装置において、

前記表示制御手段は、前記ゲームキャラクタの状態が前記第 1 状態である場合に、前記ゲームキャラクタの表示態様、又は前記ゲームキャラクタに関連づけて表示される前記関連画像の表示態様を、前記複数のユーザのうちから前記選択制御データに基づいて選択されるユーザに対応する表示態様に設定することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 3】

請求項 1 に記載のゲーム装置において、

前記選択制御データは、前記複数のユーザの各々の優先度を示す優先度データを含み、

前記表示制御手段は、前記ゲームキャラクタの状態が前記第 1 状態である場合に、前記ゲームキャラクタに関連づけて表示される前記関連画像の表示態様を前記選択制御データに基づいて設定し、

前記関連画像は、前記複数のユーザの各々に対応する部分領域を含み、

前記部分領域の位置、広さ又は表示態様は、該部分領域に対応する前記ユーザの優先度に基づいて設定される、

ことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 4】

ゲームキャラクタの状態が、コンピュータによって操作される第 1 状態から、複数のユーザのうちのいずれかによって操作される第 2 状態に変化するゲームを実行するゲーム装置の制御方法において、

前記複数のユーザのうちのいずれかを選択するための選択制御データを記憶してなる記憶手段の記憶内容を読み出すステップと、

前記ゲームキャラクタの状態が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化する場合、前記ゲームキャラクタを、前記複数のユーザのうちから前記選択制御データに基づいて選択されるユーザの操作対象に設定する設定ステップと、

前記ゲームキャラクタの状態が前記第 1 状態である場合に、前記ゲームキャラクタの表示態様、又は前記ゲームキャラクタに関連づけて表示される関連画像の表示態様を、前記選択制御データに基づいて設定する表示制御ステップと、

を含むことを特徴とするゲーム装置の制御方法。

【請求項 5】

ゲームキャラクタの状態が、コンピュータによって操作される第 1 状態から、複数のユーザのうちのいずれかによって操作される第 2 状態に変化するゲームを実行するゲーム装置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って、

前記複数のユーザのうちのいずれかを選択するための選択制御データを記憶する記憶手段、

前記ゲームキャラクタの状態が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化する場合、前記ゲ

10

20

30

40

50

ームキャラクタを、前記複数のユーザのうちから前記選択制御データに基づいて選択されるユーザの操作対象に設定する設定手段、及び、

前記ゲームキャラクタの状態が前記第 1 状態である場合に、前記ゲームキャラクタの表示態様、又は前記ゲームキャラクタに関連づけて表示される関連画像の表示態様を、前記選択制御データに基づいて設定する表示制御手段、

として前記コンピュータを機能させるためのプログラム。

【請求項 6】

ゲームキャラクタの状態が、コンピュータによって操作される第 1 状態から、複数のユーザのうちのいずれかによって操作される第 2 状態に変化するゲームを実行するゲーム装置において、

前記ゲームキャラクタの状態が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化する場合、前記ゲームキャラクタを、前記複数のユーザのうちのいずれかの操作対象に設定する設定手段と、

前記ゲームキャラクタの状態が前記第 1 状態である場合のゲーム画面において、前記ゲームキャラクタの状態が前記第 2 状態に変化する場合に前記ゲームキャラクタが前記複数のユーザのうちのいずれの操作対象に設定されるかを、案内表示する表示制御手段と、

を含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 7】

ゲームキャラクタの状態が、コンピュータによって操作される第 1 状態から、複数のユーザのうちのいずれかによって操作される第 2 状態に変化するゲームを実行するゲーム装置の制御方法において、

前記ゲームキャラクタの状態が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化する場合、前記ゲームキャラクタを、前記複数のユーザのうちのいずれかの操作対象に設定する設定ステップと、

前記ゲームキャラクタの状態が前記第 1 状態である場合のゲーム画面において、前記ゲームキャラクタの状態が前記第 2 状態に変化する場合に前記ゲームキャラクタが前記複数のユーザのうちのいずれの操作対象に設定されるかを、案内表示する表示制御ステップと、

を含むことを特徴とするゲーム装置の制御方法。

【請求項 8】

ゲームキャラクタの状態が、コンピュータによって操作される第 1 状態から、複数のユーザのうちのいずれかによって操作される第 2 状態に変化するゲームを実行するゲーム装置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って、

前記ゲームキャラクタの状態が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化する場合、前記ゲームキャラクタを、前記複数のユーザのうちのいずれかの操作対象に設定する設定手段、及び、

前記ゲームキャラクタの状態が前記第 1 状態である場合のゲーム画面において、前記ゲームキャラクタの状態が前記第 2 状態に変化する場合に前記ゲームキャラクタが前記複数のユーザのうちのいずれの操作対象に設定されるかを、案内表示する表示制御手段、

として前記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】

本発明はゲーム装置、ゲーム装置の制御方法及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

ゲームキャラクタの状態が、コンピュータによって操作される第 1 状態から、複数のユーザのうちのいずれかによって操作される第 2 状態に変化するゲームが知られている。例えば、操作対象チームと対戦相手チームとの間のスポーツの試合を模したゲーム（サッカーゲーム、バスケットボールゲーム、又はアイスホッケーゲームなど）では、複数のユー

10

20

30

40

50

ザが協力して操作対象チームを操作する場合がある。このようなスポーツゲームでは、例えば、操作対象チームに所属する選手キャラクタのうちの、コンピュータが操作している選手キャラクタがボール（又はパック）を保持する状態になる場合、その選手キャラクタを複数のユーザのうちのいずれかの操作対象に設定することが行われている。

【特許文献１】特開２００７－２６０１５７号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００３】

しかしながら、上記のようなゲームでは、ゲームキャラクタの状態が上記第１状態から上記第２状態に変化する場合にそのゲームキャラクタを自分が操作することになるのか又は他のユーザが操作することになるのかを、ユーザは予測することが困難であった。その結果、ゲームキャラクタを自分が操作することになった場合にユーザは慌ててしまうことがあり、ゲームキャラクタの操作を円滑に開始できなくなってしまう場合があった。

10

【０００４】

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、ゲームキャラクタの状態が、コンピュータによって操作される状態から、複数のユーザのうちのいずれかによって操作される状態に変化する場合にそのゲームキャラクタを自分が操作することになるのか否かを、ユーザが事前に予測できるように図ることが可能になるゲーム装置、ゲーム装置の制御方法及びプログラムを提供することにある。

20

【課題を解決するための手段】

【０００５】

上記課題を解決するために、本発明に係るゲーム装置は、ゲームキャラクタの状態が、コンピュータによって操作される第１状態から、複数のユーザのうちのいずれかによって操作される第２状態に変化するゲームを実行するゲーム装置において、前記複数のユーザのうちのいずれかを選択するための選択制御データを記憶する記憶手段と、前記ゲームキャラクタの状態が前記第１状態から前記第２状態に変化する場合、前記ゲームキャラクタを、前記複数のユーザのうちから前記選択制御データに基づいて選択されるユーザの操作対象に設定する設定手段と、前記ゲームキャラクタの状態が前記第１状態である場合に、前記ゲームキャラクタの表示態様、又は前記ゲームキャラクタに関連づけて表示される関連画像の表示態様を、前記選択制御データに基づいて設定する表示制御手段と、を含むことを特徴とする。

30

【０００６】

また、本発明に係るゲーム装置の制御方法は、ゲームキャラクタの状態が、コンピュータによって操作される第１状態から、複数のユーザのうちのいずれかによって操作される第２状態に変化するゲームを実行するゲーム装置の制御方法において、前記複数のユーザのうちのいずれかを選択するための選択制御データを記憶してなる記憶手段の記憶内容を読み出すステップと、前記ゲームキャラクタの状態が前記第１状態から前記第２状態に変化する場合、前記ゲームキャラクタを、前記複数のユーザのうちから前記選択制御データに基づいて選択されるユーザの操作対象に設定する設定ステップと、前記ゲームキャラクタの状態が前記第１状態である場合に、前記ゲームキャラクタの表示態様、又は前記ゲームキャラクタに関連づけて表示される関連画像の表示態様を、前記選択制御データに基づいて設定する表示制御ステップと、を含むことを特徴とする。

40

【０００７】

また、本発明に係るプログラムは、ゲームキャラクタの状態が、コンピュータによって操作される第１状態から、複数のユーザのうちのいずれかによって操作される第２状態に変化するゲームを実行するゲーム装置として、家庭用ゲーム機（据置型ゲーム機）、携帯ゲーム機、業務用ゲーム機、携帯電話機、携帯情報端末（ＰＤＡ）、パーソナルコンピュータ、又はサーバコンピュータなどのコンピュータを機能させるためのプログラムであって、前記複数のユーザのうちのいずれかを選択するための選択制御データを記憶する記憶手段、前記ゲームキャラクタの状態が前記第１状態から前記第２状態に変化する場合、前

50

記ゲームキャラクタを、前記複数のユーザのうちから前記選択制御データに基づいて選択されるユーザの操作対象に設定する設定手段、及び、前記ゲームキャラクタの状態が前記第1状態である場合に、前記ゲームキャラクタの表示態様、又は前記ゲームキャラクタに関連づけて表示される関連画像の表示態様を、前記選択制御データに基づいて設定する表示制御手段、として前記コンピュータを機能させるためのプログラムである。

【0008】

また、本発明に係る情報記憶媒体は、上記プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体である。

【0009】

本発明によれば、ゲームキャラクタの状態が、コンピュータによって操作される状態から、複数のユーザのいずれかによって操作される状態に変化する場合にそのゲームキャラクタを自分が操作することになるのか否かを、ユーザが事前に予測できるように図ることが可能になる。

【0010】

また本発明の一態様では、前記表示制御手段は、前記ゲームキャラクタの状態が前記第1状態である場合に、前記ゲームキャラクタの表示態様、又は前記ゲームキャラクタに関連づけて表示される前記関連画像の表示態様を、前記複数のユーザのうちから前記選択制御データに基づいて選択されるユーザに対応する表示態様に設定するようにしてもよい。

【0011】

また本発明の一態様では、前記選択制御データは、前記複数のユーザの各々の優先度を示す優先度データを含むようにしてもよい。前記表示制御手段は、前記ゲームキャラクタの状態が前記第1状態である場合に、前記ゲームキャラクタに関連づけて表示される前記関連画像の表示態様を前記選択制御データに基づいて設定するようにしてもよい。前記関連画像は、前記複数のユーザの各々に対応する部分領域を含むようにしてもよい。前記部分領域の位置、広さ又は表示態様は、該部分領域に対応する前記ユーザの優先度に基づいて設定されるようにしてもよい。

【0012】

また、本発明に係るゲーム装置は、ゲームキャラクタの状態が、コンピュータによって操作される第1状態から、複数のユーザのうちのいずれかによって操作される第2状態に変化するゲームを実行するゲーム装置において、前記ゲームキャラクタの状態が前記第1状態から前記第2状態に変化する場合、前記ゲームキャラクタを、前記複数のユーザのうちのいずれかの操作対象に設定する設定手段と、前記ゲームキャラクタの状態が前記第1状態である場合のゲーム画面において、前記ゲームキャラクタの状態が前記第2状態に変化する場合に前記ゲームキャラクタが前記複数のユーザのうちのいずれの操作対象に設定されるかを、案内表示する表示制御手段と、を含むことを特徴とする。

【0013】

また、本発明に係るゲーム装置の制御方法は、ゲームキャラクタの状態が、コンピュータによって操作される第1状態から、複数のユーザのうちのいずれかによって操作される第2状態に変化するゲームを実行するゲーム装置の制御方法において、前記ゲームキャラクタの状態が前記第1状態から前記第2状態に変化する場合、前記ゲームキャラクタを、前記複数のユーザのうちのいずれかの操作対象に設定する設定ステップと、前記ゲームキャラクタの状態が前記第1状態である場合のゲーム画面において、前記ゲームキャラクタの状態が前記第2状態に変化する場合に前記ゲームキャラクタが前記複数のユーザのうちのいずれの操作対象に設定されるかを、案内表示する表示制御ステップと、を含むことを特徴とする。

【0014】

また、本発明に係るプログラムは、ゲームキャラクタの状態が、コンピュータによって操作される第1状態から、複数のユーザのうちのいずれかによって操作される第2状態に変化するゲームを実行するゲーム装置として、家庭用ゲーム機（据置型ゲーム機）、携帯ゲーム機、業務用ゲーム機、携帯電話機、携帯情報端末（PDA）、パーソナルコンピュ

10

20

30

40

50

ータ、又はサーバコンピュータなどのコンピュータを機能させるためのプログラムであって、前記ゲームキャラクタの状態が前記第１状態から前記第２状態に変化する場合、前記ゲームキャラクタを、前記複数のユーザのうちのいずれかの操作対象に設定する設定手段、及び、前記ゲームキャラクタの状態が前記第１状態である場合のゲーム画面において、前記ゲームキャラクタの状態が前記第２状態に変化する場合に前記ゲームキャラクタが前記複数のユーザのうちのいずれの操作対象に設定されるかを、案内表示する表示制御手段、として前記コンピュータを機能させるためのプログラムである。

【００１５】

また、本発明に係る情報記憶媒体は、上記プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体である。

【００１６】

本発明によれば、ゲームキャラクタの状態が、コンピュータによって操作される状態から、複数のユーザのいずれかによって操作される状態に変化するゲームにおいて、そのゲームキャラクタを自分が操作することになるのか否かをユーザが予測できるように図ることが可能になる。

【発明を実施するための最良の形態】

【００１７】

以下、本発明の実施形態の一例について図面に基づき詳細に説明する。本発明の実施形態に係るゲーム装置は、例えば家庭用ゲーム機（据置型ゲーム機）、携帯ゲーム機、携帯電話機、携帯情報端末（ＰＤＡ）、パーソナルコンピュータ、又はサーバコンピュータなどを用いて実現される。ここでは、本発明の実施形態に係るゲーム装置を家庭用ゲーム機を用いて実現する場合について説明する。

【００１８】

図１は、本発明の実施形態に係るゲーム装置１０の全体構成を示す図である。図１に示すように、ゲーム装置１０は、家庭用ゲーム機１１、モニタ３２、スピーカ３４、及び光ディスク３６（情報記憶媒体）を含む。モニタ３２及びスピーカ３４は家庭用ゲーム機１１に接続される。モニタ３２としては例えば家庭用テレビ受像機が用いられ、スピーカ３４としては例えば家庭用テレビ受像機に内蔵されたスピーカが用いられる。

【００１９】

家庭用ゲーム機１１はコンピュータゲームシステムであり、バス１２、マイクロプロセッサ１４、主記憶１６、画像処理部１８、入出力処理部２０、音声処理部２２、光ディスク読み取り部２４、ハードディスク２６、通信インタフェース２８、及びコントローラ３０を含む。

【００２０】

マイクロプロセッサ１４は、図示しないＲＯＭに格納されるオペレーティングシステムや、光ディスク３６から読み出されるプログラムに基づいて、家庭用ゲーム機１１の各部を制御する。主記憶１６は例えばＲＡＭを含み、光ディスク３６から読み出されたプログラム及びデータが必要に応じて主記憶１６に書き込まれる。主記憶１６はマイクロプロセッサ１４の作業用メモリとしても用いられる。バス１２はアドレス及びデータを家庭用ゲーム機１１の各部でやり取りするためのものである。

【００２１】

画像処理部１８はＶＲＡＭを含み、マイクロプロセッサ１４から供給される画像データに基づいてＶＲＡＭ上にゲーム画面を描画する。ＶＲＡＭ上に描画されたゲーム画面はビデオ信号に変換され、所定のタイミングでモニタ３２に出力される。

【００２２】

入出力処理部２０はマイクロプロセッサ１４が音声処理部２２、光ディスク読み取り部２４、ハードディスク２６、通信インタフェース２８、及びコントローラ３０にアクセスするためのインタフェースである。音声処理部２２はサウンドバッファを含み、光ディスク３６からサウンドバッファに読み出された各種音声データ（例えばゲーム音楽、ゲーム効果音、メッセージなど）をスピーカ３４から出力する。通信インタフェース２８は、家

10

20

30

40

50

庭用ゲーム機 11 を通信ネットワークに有線又は無線接続するためのインタフェースである。

【0023】

光ディスク読み取り部 24 は光ディスク 36 に記録されたプログラムやデータを読み取る。なお、ここではプログラムやデータを家庭用ゲーム機 11 に供給するために光ディスク 36 を用いるが、メモリカード等、他の情報記憶媒体を用いるようにしてもよい。また、例えばインターネットなどの通信ネットワークを介して遠隔地からプログラムやデータを家庭用ゲーム機 11 に供給するようにしてもよい。ハードディスク 26 は一般的なハードディスク装置（補助記憶装置）である。光ディスク 36 に記憶されることとして説明するプログラム及びデータはハードディスク 26 に記憶されていてもよい。

10

【0024】

コントローラ 30 はユーザが各種ゲーム操作を入力するための汎用操作入力手段である。複数のコントローラ 30 を家庭用ゲーム機 11 に接続することが可能である。入出力処理部 20 は一定周期毎（例えば 1 / 60 秒ごと）にコントローラ 30 の操作状態をスキャンし、そのスキャン結果を表す操作信号をバス 12 を介してマイクロプロセッサ 14 に渡す。マイクロプロセッサ 14 はその操作信号に基づいてユーザのゲーム操作を判定する。なお、コントローラ 30 は家庭用ゲーム機 11 に有線接続されてもよいし、無線接続されてもよい。

【0025】

ゲーム装置 10 では、例えば、第 1 チームと第 2 チームとの間のサッカーの試合を模したサッカーゲームが実行される。以下では、三名のユーザ A, B, C が協力して第 1 チームを操作し、コンピュータが第 2 チームを操作することとして説明する。なお、第 2 チームは一又は複数のユーザによって操作されるようにしてもよい。

20

【0026】

図 2 はサッカーゲームの流れの一例を示す図である。図 2 に示すように、まず、ユーザ A, B, C は、自分達が操作するチーム（第 1 チーム）をあらかじめ用意された複数のチームのうちから選択する（S101）。

【0027】

その後、ユーザ A, B, C は自分達のチームの戦術を設定する（S102）。例えば、チームのフォーメーションや作戦が設定される。具体的には、あらかじめ用意された複数のフォーメーションのうちのいずれかが選択されることによって、フォワード（FW）、ミッドフィルダー（MF）、及びディフェンダー（DF）の配置が決定される。また、あらかじめ用意された複数の作戦のうちのいずれかが選択される。選択可能な作戦としては、例えば「カウンターアタック」がある。「カウンターアタック」とは、攻撃の選手キャラクタを前線に残しておき、対戦相手チームからボールを奪った場合には、その選手キャラクタに直ちにパスを出すことによって、速やかに攻撃を行う作戦である。

30

【0028】

その後、ユーザ A, B, C は、自分達のチームに所属する選手キャラクタのうちから、試合に出場する選手キャラクタを選択する（S103）。このステップでは、試合に出場する選手キャラクタを選択するための画面がモニタ 32 に表示される。この画面において、ユーザ A, B, C は、S102 で設定されたフォーメーションの各ポジションに割り当てられる選手キャラクタを選択する。例えば、18名の選手キャラクタがチームに所属している場合、それら 18名の選手キャラクタのうちから 11名の選手キャラクタが選択される。

40

【0029】

その後、ユーザ A, B, C は、個々に、試合に出場する選手キャラクタのうちから一又は複数の選手キャラクタを自らの操作対象候補として選択する（S104）。ユーザ A は、操作対象候補としてユーザ A が選択した選手キャラクタのみを試合中に操作できる。同様に、ユーザ B は、操作対象候補としてユーザ B が選択した選手キャラクタのみを試合中に操作でき、ユーザ C は、操作対象候補としてユーザ C が選択した選手キャラクタのみを

50

試合中に操作できる。つまり、各ユーザ A , B , C は、各自が操作対象候補として選択した選手キャラクタの操作に専念できるようになっている。

【 0 0 3 0 】

このステップでは、試合に出場する選手キャラクタのうちから一又は複数の選手キャラクタを操作対象候補として選択するための画面（以下「選択画面」と呼ぶ。）がモニタ 3 2 に表示される。図 3 は選択画面の一例を示す。図 3 に示す選択画面 4 0 は、フォーメーション欄 4 2 及び出場選手欄 4 4 を含んでいる。

【 0 0 3 1 】

フォーメーション欄 4 2 には、S 1 0 2 で選択されたフォーメーションが表示される。図 3 のフォーメーション欄 4 2 に表されているフォーメーションは、一般的に「4 - 3 - 3」と呼ばれるフォーメーションであり、四名のディフェンダー（DF 1 , DF 2 , DF 3 , DF 4）と、三名のミッドフィルダー（MF 1 , MF 2 , MF 3）と、三名のフォワード（FW 1 , FW 2 , FW 3）と、ゴールキーパー（GK）と、が配置されるフォーメーションである。

【 0 0 3 2 】

出場選手欄 4 4 には、S 1 0 3 で選択された選手キャラクタ、すなわち試合に出場する選手キャラクタのリストが表示される。各ユーザ A , B , C は、出場選手欄 4 4 に表示される選手キャラクタのうちから一又は複数の選手キャラクタを選択する。図 3 に示す選択画面 4 0 では、「DF 1」、「DF 2」、及び「MF 1」に割り当てられた選手キャラクタがユーザ A によって選択されている。「MF 1」、「MF 2」、「MF 3」、及び「FW 2」に割り当てられた選手キャラクタがユーザ B によって選択されている。「MF 1」、「FW 1」、「FW 2」、及び「FW 3」に割り当てられた選手キャラクタがユーザ C によって選択されている。例えば、「DF 1」又は「DF 2」に割り当てられた選手キャラクタはユーザ A のみによって選択されているため、これらの選手キャラクタはユーザ A のみが操作可能になる。また、「FW 2」に割り当てられた選手キャラクタはユーザ B , C によって選択されているため、この選手キャラクタはユーザ B , C が操作可能になる。また、「MF 1」に割り当てられた選手キャラクタはユーザ A , B , C によって選択されているため、この選手キャラクタはユーザ A , B , C が操作可能になる。

【 0 0 3 3 】

なお、選択画面 4 0 では、ユーザ A , B , C が選手キャラクタ名を指定することによって操作対象候補を選択できるようにしてもよいし、ポジション名（例えば「DF 1」又は「MF 1」など）を指定することによって操作対象候補を選択できるようにしてもよい。

【 0 0 3 4 】

操作対象候補の選択が完了した場合、ユーザ A , B , C は決定ボタン 4 6 を指示する。決定ボタン 4 6 が指示された場合、試合が開始する（S 1 0 5）。

【 0 0 3 5 】

試合が開始すると、試合中のゲーム画面を生成するために、仮想 3 次元空間が主記憶 1 6 に構築される。図 4 は仮想 3 次元空間の一例を示す。図 4 に示すように、仮想 3 次元空間 5 0 には、サッカーフィールドを表すオブジェクトであるフィールド 5 2 が配置される。フィールド 5 2 上には、サッカーのゴールを表すオブジェクトであるゴール 5 4 と、サッカー選手を表すオブジェクトである選手キャラクタ 5 6 と、サッカーボールを表すオブジェクトであるボール 5 8 と、が配置される。ゴール 5 4 の一方は第 1 チームに対応づけられ、他方は第 2 チームに対応づけられる。いずれか一方のチームに対応づけられたゴール 5 4 内にボール 5 8 が移動すると、他方のチームの得点イベントが発生する。

【 0 0 3 6 】

図 4 では省略されているが、フィールド 5 2 上には、第 1 チームに所属する 1 1 名の選手キャラクタ 5 6 と、第 2 チームに所属する 1 1 名の選手キャラクタ 5 6 と、が配置される。例えば、試合開始時のフィールド 5 2 上には、図 2 の S 1 0 3 で第 1 チームに所属する選手キャラクタのうちから選択された 1 1 名の選手キャラクタ 5 6 と、第 2 チームに所属する選手キャラクタのうちからコンピュータが選択した 1 1 名の選手キャラクタ 5 6 と

10

20

30

40

50

、が配置される。

【0037】

選手キャラクタ56とボール58とが近づくと、所定条件の下、その選手キャラクタ56とボール58とが関連づけられる。この場合、ボール58は選手キャラクタ56に従動する。この様子は選手キャラクタ56のドリブル動作として表される。以下では、ボール58が選手キャラクタ56に関連づけられた状態のことを「選手キャラクタ56がボール58を保持している」というように記載する。

【0038】

また、ある選手キャラクタ56がボール58を保持している状態において、他の選手キャラクタ56とボール58とが近づくと、所定条件の下、該他の選手キャラクタ56とボール58とが関連づけられる。このようにして、選手キャラクタ56は他の選手キャラクタ56が保持するボール58を奪取する。

【0039】

仮想3次元空間50には仮想カメラ59（視点）が設定される。仮想3次元空間50を仮想カメラ59から見た様子を表すゲーム画面がモニタ32に表示される。例えば、ゲーム画面に常にボール58が表示されるように、仮想カメラ59はボール58の移動に基づいて仮想3次元空間50内を移動する。

【0040】

図5は試合中のゲーム画面の一例を示す。図5に示すゲーム画面60には、7人の選手キャラクタ56a, 56b, 56c, 56d, 56e, 56f, 56gが表示されている。6人の選手キャラクタ56a~56fは第1チームに所属する選手キャラクタ56であり、残りの選手キャラクタ56gは第2チームに所属する選手キャラクタ56である。なお、ここでは、選手キャラクタ56a, 56b, 56c, 56d, 56e, 56fは、それぞれ、「DF1」、「MF2」、「FW1」、「MF1」、「FW2」、「DF2」に割り当てられた選手キャラクタ56であることとして説明する。

【0041】

図5に示すゲーム画面60では、選手キャラクタ56a, 56b, 56cの頭上に、それぞれ、カーソル画像62a, 62b, 62cが表示されている。カーソル画像62a, 62b, 62cは、それぞれ、選手キャラクタ56a, 56b, 56cがユーザA, B, Cの操作対象になっていることを示している。例えば、カーソル画像62aは、選手キャラクタ56aをユーザAが操作していることを示している。この場合、選手キャラクタ56aはユーザAの操作に基づいて動作する。また、選手キャラクタ56bはユーザBの操作に基づいて動作し、選手キャラクタ56cはユーザCの操作に基づいて動作する。なお、ユーザA, B, Cの操作対象になっていない選手キャラクタ56d, 56e, 56f, 56gはコンピュータ（マイクロプロセッサ14）の操作に基づいて動作する。

【0042】

また、図5に示すゲーム画面60では、選手キャラクタ56a, 56b, 56c, 56d, 56e, 56fの足下に、それぞれ、マーカー画像64a, 64b, 64c, 64d, 64e, 64fが表示されている。これらのマーカー画像64a, 64b, 64c, 64d, 64e, 64fは、それぞれ、選手キャラクタ56a, 56b, 56c, 56d, 56e, 56fを操作対象候補として選択している一又は複数のユーザを案内する役割を果たしている。なお、いずれのユーザにも操作対象候補として選択されていない選手キャラクタ56の足下にはマーカー画像は表示されない。

【0043】

選手キャラクタ56を操作対象候補として選択しているユーザの数が一名である場合、その選手キャラクタ56に対応するマーカー画像の色は、そのユーザに対応する色に設定される。例えば、「DF1」、「DF2」に割り当てられた選手キャラクタ56a, 56fを操作対象候補として選択しているユーザはユーザAのみであるため（図3参照）、マーカー画像64a, 64fの色はユーザAに対応する色に設定される。同様に、「MF2」に割り当てられた選手キャラクタ56bを操作対象候補として選択しているユーザはユ

10

20

30

40

50

ーザ B のみであるため（図 3 参照）、マーカー画像 6 4 b の色がユーザ B に対応する色に設定される。また、「FW 1」に割り当てられた選手キャラクター 5 6 c を操作対象候補として選択しているユーザはユーザ C のみであるため（図 3 参照）、マーカー画像 6 4 c の色がユーザ C に対応する色に設定される。

【0044】

一方、選手キャラクター 5 6 を操作対象候補として選択しているユーザの数が複数である場合、その選手キャラクター 5 6 に対応するマーカー画像には、それらのユーザ数と等しい数の部分領域が設定される。部分領域とユーザとは 1 対 1 に対応づけられる。

【0045】

図 6 は、図 5 に示すマーカー画像 6 4 d について説明するための図である。マーカー画像 6 4 d は、「MF 1」に割り当てられた選手キャラクター 5 6 d に対応するマーカー画像である。また、「MF 1」に割り当てられた選手キャラクター 5 6 d を操作対象候補として選択しているユーザはユーザ A、B、C の三名である（図 3 参照）。このため、マーカー画像 6 4 d は、ユーザ A に対応する部分領域 7 0 a と、ユーザ B に対応する部分領域 7 0 b と、ユーザ C に対応する部分領域 7 0 c と、を含んでいる。図 6 に示す例では、マーカー画像 6 4 d が三つの扇状領域 7 2、7 4、7 6 に分割されている。これら三つの扇状領域 7 2、7 4、7 6 のうち、右側の扇状領域 7 6 がユーザ A の部分領域 7 0 a になっている。ユーザ A の部分領域 7 0 a の色はユーザ A に対応する色（すなわちマーカー画像 6 4 a、6 4 f と同じ色）に設定されている。また、下側の扇状領域 7 2 はユーザ B の部分領域 7 0 b になっている。ユーザ B の部分領域 7 0 b の色はユーザ B に対応する色（すなわちマーカー画像 6 4 b と同じ色）に設定されている。同様に、左側の扇状領域 7 4 はユーザ C の部分領域 7 0 c になっている。ユーザ C の部分領域 7 0 c の色はユーザ C に対応する色（すなわちマーカー画像 6 4 c と同じ色）に設定されている。なお、図 6 では、マーカー画像 6 4 d を斜め上方から見た場合を示しているため、マーカー画像 6 4 d の形状が楕円形になっている。マーカー画像 6 4 d を真上から見た場合、マーカー画像 6 4 d の形状は円形になる。後述の図 9、17、18 におけるマーカー画像 6 4 d についても同様であり、後述の図 7、10 におけるマーカー画像 6 4 e についても同様である。

【0046】

図 7 は、図 5 に示すマーカー画像 6 4 e について説明するための図である。マーカー画像 6 4 e は、「FW 2」に割り当てられた選手キャラクター 5 6 e に対応するマーカー画像である。また、「FW 2」に割り当てられた選手キャラクター 5 6 e を操作対象候補として選択しているユーザはユーザ B、C の二名である（図 3 参照）。このため、マーカー画像 6 4 e は、ユーザ B に対応する部分領域 7 0 b と、ユーザ C に対応する部分領域 7 0 c と、を含んでいる。図 7 に示す例では、マーカー画像 6 4 e が二つの扇状領域（半円状領域）7 8、7 9 に分割されている。これら二つの扇状領域 7 8、7 9 のうち、下側の扇状領域 7 8 がユーザ B の部分領域 7 0 b になっている。ユーザ B の部分領域 7 0 b の色はユーザ B に対応する色（すなわちマーカー画像 6 4 b と同じ色）に設定されている。また、上側の扇状領域 7 9 はユーザ C の部分領域 7 0 c になっている。ユーザ C の部分領域 7 0 c の色はユーザ C に対応する色（すなわちマーカー画像 6 4 c と同じ色）に設定されている。

【0047】

図 5 に示すゲーム画面 6 0 では選手キャラクター 5 6 a がボール 5 8 を保持している。この状態で、選手キャラクター 5 6 d へのパス操作をユーザ A が行った場合、選手キャラクター 5 6 a から選手キャラクター 5 6 d へのパスが実行される。このとき、選手キャラクター 5 6 d はコンピュータによって操作される状態（すなわち、いずれのユーザの操作対象にもなっていない状態）であるため、選手キャラクター 5 6 d を操作するユーザが、選手キャラクター 5 6 d を操作対象候補として選択しているユーザ A、B、C のうちから選出される。

【0048】

選手キャラクター 5 6 d を操作するユーザは所与の優先順序に基づいて選出される。図 5 に示す状態では、ユーザ A、B、C の優先順序が例えば「B、C、A」に設定される。「

10

20

30

40

50

B, C, A」はユーザ B の優先順位が最も高く、ユーザ A の優先順位が最も低い状態を示している。この場合、最も優先順位の高いユーザ B が、選手キャラクター 5 6 d を操作するユーザとして選出され、ユーザ B の操作対象が選手キャラクター 5 6 b から選手キャラクター 5 6 d に変わる。図 8 はこの場合のゲーム画面 6 0 を示している。図 8 に示すゲーム画面 6 0 では、ユーザ B の操作対象を案内するカーソル画像 6 2 b が選手キャラクター 5 6 d の頭上に表示されており、選手キャラクター 5 6 d がユーザ B の操作に従って動作する。

【0049】

優先順序は、いずれかのユーザが操作する選手キャラクター 5 6 がボール 5 8 を保持している場合、そのユーザの優先順位が最も低くなるように設定される。例えば、図 5 に示す状態では、ユーザ A が操作する選手キャラクター 5 6 a がボール 5 8 を保持しているため、ユーザ A の優先順位が最も低くなるように、優先順序が例えば「B, C, A」に設定される。また、図 5 に示す状態から図 8 に示す状態に遷移した場合には、ユーザ B が操作する選手キャラクター 5 6 d がボール 5 8 を保持する状態になるため、ユーザ B の優先順位が最も低くなるように、優先順序が「B, C, A」から「C, A, B」に更新される。例えば、図 5 に示す状態で、選手キャラクター 5 6 a から選手キャラクター 5 6 d へのパスが行われた場合に選手キャラクター 5 6 d の操作もユーザ A が担当することになってしまうと、ユーザ B, C が不満を感じてしまうおそれがある。この点、本実施形態のように、ボール 5 8 を保持している選手キャラクター 5 6 を操作するユーザの優先順序が最も低くなるようにすれば、上記のような不都合が生じないように図ることが可能になる。

【0050】

なお、図 5 に示すゲーム画面 6 0 において、選手キャラクター 5 6 a から選手キャラクター 5 6 e へのパスが実行されたような場合には、選手キャラクター 5 6 e を操作対象候補として選択しているユーザ B, C のうちの優先度の高いユーザ B が、選手キャラクター 5 6 e を操作するユーザとして選出される。また、図 5 に示すゲーム画面 6 0 において、選手キャラクター 5 6 a から選手キャラクター 5 6 f へのパスが実行された場合、選手キャラクター 5 6 f を操作対象候補として選択しているユーザはユーザ A のみであるため、選手キャラクター 5 6 f を操作するユーザとしてユーザ A が選出される。

【0051】

ここで、マーカー画像 6 4 d, 6 4 e が果たしているもう一つの役割について説明する。複数のユーザが操作対象候補として選択している選手キャラクター 5 6 の足下に表示されるマーカー画像は、それら複数のユーザの優先順序を案内する役割を果たす。具体的には、複数のユーザが操作対象候補として選択している選手キャラクター 5 6 の足下に表示されるマーカー画像では、それら複数のユーザの優先順序を示すように、各ユーザに対応する部分領域の位置が設定される。例えば、マーカー画像では、仮想カメラ 5 9 に最も近い扇状領域を第 1 番目の領域として時計回りの順に、各扇状領域に優先順位が対応づけられる。

【0052】

例えば、マーカー画像 6 4 d では、仮想カメラ 5 9 に最も近い下側の扇状領域 7 2 は優先順位「1」に対応づけられる。すなわち、扇状領域 7 2 は、最も優先順位が高いユーザに対応づけられる。また、扇状領域 7 2 の左上側にある扇状領域 7 4 は優先順位「2」に対応づけられる。すなわち、扇状領域 7 4 は、2 番目に優先順位が高いユーザに対応づけられる。さらに、扇状領域 7 4 の右側にある扇状領域 7 6 は優先順位「3」に対応づけられる。すなわち、扇状領域 7 4 は、3 番目に優先順位が高いユーザに対応づけられる。このため、ユーザ A, B, C の優先順序が「B, C, A」である場合、マーカー画像 6 4 d は図 6 に示すようになる。なお、図 9 はユーザ A, B, C の優先順序が「C, B, A」の場合、すなわち、ユーザ B, C の優先順位が入れ替わった場合のマーカー画像 6 4 d を示している。図 9 に示すマーカー画像 6 4 d では、扇状領域 7 2 がユーザ C に対応する部分領域 7 0 c になっており、扇状領域 7 4 がユーザ B に対応する部分領域 7 0 b になっている。すなわち、この場合のマーカー画像 6 4 d では、図 6 に示すマーカー画像 6 4 d と比較して、ユーザ B に対応する部分領域 7 0 b の位置と、ユーザ C に対応する部分領域 7 0

c の位置と、が入れ替わっている。

【 0 0 5 3 】

ユーザ A , B , C はマーカー画像 6 2 d を参照することによって、現在の優先順序を把握できるようになる。例えば、優先順位「 1 」が対応づけられた扇状領域 7 2 の色をユーザ A , B , C は参照することによって、選手キャラクタ 5 6 d へのパスが実行された場合に選手キャラクタ 5 6 d をどのユーザが操作することになるのかを、予測できるようになる。例えば、ユーザ B は、選手キャラクタ 5 6 d へのパスが実行された場合に選手キャラクタ 5 6 d を自分が操作することになることを、事前に予測できるようになる。このため、実際に選手キャラクタ 5 6 d へのパスが実行された場合にも、ユーザ B は慌てずに選手キャラクタ 5 6 d の操作を開始できるようになる。また、ユーザ C は、自分に対応する色が設定された部分領域 7 0 c が扇状領域 7 2 , 7 4 , 7 6 のいずれに設定されているかを参照することによって、現在の自分の優先順序を把握することができるようになる。言い換えれば、ユーザ C は、自分に対応する色が設定された部分領域 7 0 c の位置を参照することによって、現在の自分の優先順序を把握することができるようになる。

10

【 0 0 5 4 】

なお、マーカー画像 6 4 d は選手キャラクタ 5 6 d の付近に表示されるため、ユーザ A , B , C は選手キャラクタ 5 6 d の方を見れば、選手キャラクタ 5 6 d へのパスが実行された場合に選手キャラクタ 5 6 d をどのユーザが操作することになるのかを、直ちに把握できるようになる。

【 0 0 5 5 】

また例えば、マーカー画像 6 4 e では、仮想カメラ 5 9 に最も近い下側の扇状領域 7 8 は優先順位「 1 」に対応づけられる。すなわち、扇状領域 7 8 は、最も優先順位が高いユーザに対応づけられる。また、扇状領域 7 8 の上側にある扇状領域 7 9 は優先順位「 2 」に対応づけられる。すなわち、扇状領域 7 9 は、2 番目に優先順位が高いユーザに対応づけられる。このため、ユーザ A , B , C の優先順序が「 B , C , A 」である場合、マーカー画像 6 4 e は図 7 に示すようになる。なお、図 1 0 はユーザ A , B , C の優先順序が「 C , B , A 」の場合、すなわち、ユーザ B , C の優先順位が入れ替わった場合のマーカー画像 6 4 e を示している。図 1 0 に示すマーカー画像 6 4 e では、扇状領域 7 8 がユーザ C に対応する部分領域 7 0 c になっており、扇状領域 7 9 がユーザ B に対応する部分領域 7 0 b になっている。すなわち、この場合のマーカー画像 6 4 e では、図 7 に示すマーカー画像 6 4 e と比較して、ユーザ B に対応する部分領域 7 0 b の位置と、ユーザ C に対応する部分領域 7 0 c の位置と、が入れ替わっている。

20

30

【 0 0 5 6 】

ユーザ A , B , C はマーカー画像 6 2 e を参照することによって、現在の優先順序を把握できるようになる。例えば、優先順位「 1 」が対応づけられた扇状領域 7 8 の色をユーザ A , B , C は参照することによって、選手キャラクタ 5 6 e へのパスが実行された場合に選手キャラクタ 5 6 e をどのユーザが操作することになるのかを、予測できるようになる。例えば、ユーザ B は、選手キャラクタ 5 6 e へのパスが実行された場合に選手キャラクタ 5 6 e を自分が操作することになることを、事前に把握することができるようになる。このため、実際に選手キャラクタ 5 6 e へのパスが実行された場合にも、ユーザ B は慌てずに選手キャラクタ 5 6 e の操作を開始できるようになる。また、ユーザ C は、自分に対応する色が設定された部分領域 7 0 c が扇状領域 7 8 , 7 9 のいずれに設定されているかを参照することによって、現在の自分の優先順序を把握することができるようになる。言い換えれば、ユーザ C は、自分に対応する色が設定された部分領域 7 0 c の位置を参照することによって、現在の自分の優先順序を把握することができるようになる。

40

【 0 0 5 7 】

なお、マーカー画像 6 4 e は選手キャラクタ 5 6 e の付近に表示されるため、ユーザ A , B , C は選手キャラクタ 5 6 e の方を見れば、選手キャラクタ 5 6 e へのパスが実行された場合に選手キャラクタ 5 6 e をどのユーザが操作することになるのかを直ちに把握できるようになる。

50

【 0 0 5 8 】

ところで、図 8 に示すゲーム画面 6 0 では、選手キャラクタ 5 6 d がユーザ B の操作対象になったことに伴って、マーカー画像 6 4 d の全体がユーザ B に対応する色（すなわちマーカー画像 6 4 b の色）に設定されている。また、図 5 に示す状態から図 8 に示す状態に遷移した場合には、優先順序が「B, C, A」から「C, A, B」に更新されるため、図 8 に示すゲーム画面 6 0 ではマーカー画像 6 4 が図 9 に示す状態に更新されている。

【 0 0 5 9 】

次に、上記のサッカーゲームを実現するための構成について説明する。図 1 1 は、ゲーム装置 1 0 で実現される機能のうち、本発明に関する機能を主として示す機能ブロック図である。図 1 1 に示すように、ゲーム装置 1 0 は、ゲームデータ記憶部 8 0、ゲーム状況データ更新部 8 2、及び表示制御部 8 4 を含む。ゲームデータ記憶部 8 0 は例えば主記憶 1 6 及び光ディスク 3 6 を主として実現される。ゲーム状況データ更新部 8 2 及び表示制御部 8 4 は、例えばマイクロプロセッサ 1 4 を主として実現される。

10

【 0 0 6 0 】

ゲームデータ記憶部 8 0 はサッカーゲームを実行するために必要なデータを記憶する。例えば、複数のチームデータ、複数のフォーメーションデータ、及び複数の作戦データがゲームデータ記憶部 8 0 に記憶される。各チームデータはそのチームに所属する選手キャラクタのリストを含む。図 2 の S 1 0 1, S 1 0 2 における選択結果を示すデータもゲームデータ記憶部 8 0 に記憶される。

【 0 0 6 1 】

また、図 2 の S 1 0 3, S 1 0 4 における選択結果を示すデータ（以下「選択結果データ」と記載する。）がゲームデータ記憶部 8 0 に記憶される。図 1 2 は選択結果データの一例を示す図である。図 1 0 に示す選択結果データは、「選手 ID」、「出場フラグ」、「ポジション」、及び「操作対象候補フラグ」を含んでいる。

20

【 0 0 6 2 】

「選手 ID」は、第 1 チームに所属する選手キャラクタを一意に識別する情報である。「出場フラグ」は 0, 1, 2 の値をとる。値「0」は選手キャラクタがまだ試合に出場していないことを示す。値「1」は選手キャラクタが試合に出場中であることを示す。値「2」は選手キャラクタが試合に出場していたが、他の選手キャラクタと交代し、現在は試合に出場していないことを示す。「ポジション」は、選手キャラクタが割り当てられているポジションを示す。「操作対象候補フラグ」は、選手キャラクタが操作対象候補として選択されているか否かを示す。値「0」は、選手キャラクタが操作対象候補として選択されていないことを示し、値「1」は、選手キャラクタが操作対象候補として選択されていることを示す。

30

【 0 0 6 3 】

また、ゲームデータ記憶部 8 0 はゲーム状況データ記憶部 8 0 a を含む。ゲーム状況データ記憶部 8 0 a は、サッカーゲームの現在の状況を示すゲーム状況データを記憶する。例えば、仮想 3 次元空間 5 0 に配置された各選手キャラクタ 5 6 及びボール 5 8 の現在の状態を示すデータがゲーム状況データ記憶部 8 0 a に記憶される。具体的には、各選手キャラクタ 5 6 の現在の位置、姿勢、移動方向、及び移動速度などが記憶される。また、ボール 5 8 の現在の位置、移動方向、及び移動速度などが記憶される。さらに、現時点でボール 5 8 を保持している選手キャラクタ 5 6 の選手 ID が記憶される。また例えば、仮想カメラ 5 9 の現在の状態（例えば位置や視線方向など）を示すデータがゲーム状況データ記憶部 8 0 a に記憶される。両チームの得点を示すデータや、経過時間を示すデータもゲーム状況データ記憶部 8 0 a に記憶される。

40

【 0 0 6 4 】

また例えば、ユーザ A, B, C の現在の操作対象になっている選手キャラクタ 5 6 を示す操作対象データがゲーム状況データ記憶部 8 0 a に記憶される。図 1 3 は操作対象データの一例を示す。図 1 3 に示す操作対象データにおいて、「操作対象選手 ID」は、現時点でユーザが操作している選手キャラクタ 5 6 の選手 ID である。

50

【 0 0 6 5 】

また例えば、ユーザ A , B , C の現在の優先度を示す優先度データもゲーム状況データ記憶部 8 0 a に記憶される。図 1 4 は優先度データの一例を示す。図 1 4 に示す優先度データはユーザ A , B , C の優先順序を示すデータになっている。図 1 4 に示す優先度データは、ユーザ B の優先順位が最も高く、ユーザ C の優先順位が 2 番目に高く、ユーザ A の優先順位が最も低い状態を示している。この優先度データと、上述の選択結果データ（図 1 2 参照）とは、選手キャラクタ 5 6 を操作するユーザとして複数のユーザ A , B , C のうちのいずれかを選択するためのデータ（選択制御データ）として役割を果たす。

【 0 0 6 6 】

ゲーム状況データ更新部 8 2 はゲーム状況データを更新する。例えば、ゲーム状況データ更新部 8 2 は、選手キャラクタ 5 6、ボール 5 8、及び仮想カメラ 5 9 の状態データを更新する。また例えば、ゲーム状況データ更新部 8 2 は操作対象データや優先度データを更新する。ゲーム状況データ更新部 8 2 は、操作対象データを更新するための機能ブロックとして、操作対象設定部 8 2 a（設定手段）を含む。

【 0 0 6 7 】

操作対象設定部 8 2 a は、一又は複数のユーザが操作対象候補として選択した選手キャラクタ 5 6 の状態を、コンピュータによって選手キャラクタ 5 6 が操作される状態から、ユーザによって選手キャラクタ 5 6 が操作される状態に切り替えるべきタイミングが到来したか否かを判定する。例えば、一又は複数のユーザが操作対象候補として選択した選手キャラクタ 5 6 がボール 5 8 を保持する状態になった場合や、一又は複数のユーザが操作対象候補として選択した選手キャラクタ 5 6 がボール 5 8 を保持する状態になることが予測される場合に、上記タイミングが到来とした判定される。

【 0 0 6 8 】

上記のタイミングが到来した場合、操作対象設定部 8 2 a は、選手キャラクタ 5 6 の状態を、コンピュータによって選手キャラクタ 5 6 が操作される状態から、上述の選択結果データ（図 1 2 参照）及び優先度データ（図 1 4 参照）に基づいて選択されるユーザによって選手キャラクタ 5 6 が操作される状態に切り替える。選手キャラクタ 5 6 が一のユーザのみによって操作対象候補として選択されている場合、操作対象設定部 8 2 a は、その選手キャラクタ 5 6 を、そのユーザの操作対象に設定する。一方、選手キャラクタ 5 6 が複数のユーザによって操作対象候補として選択されている場合、操作対象設定部 8 2 a は、その選手キャラクタ 5 6 を、それら複数のユーザのうちから優先度データに基づいて選択されるユーザの操作対象に設定する。なお、例えば、ある選手キャラクタ 5 6 がユーザ B の操作対象に設定される場合には、ユーザ B の「操作対象選手 ID」がその選手キャラクタ 5 6 の選手 ID に更新される。

【 0 0 6 9 】

表示制御部 8 4 は、例えば図 5 又は図 8 に示すようなゲーム画面 6 0 をモニタ 3 2 に表示する。本実施形態の場合、一又は複数のユーザが操作対象候補として選択した選手キャラクタ 5 6 に関連づけて、マーカー画像が表示される。また、マーカー画像は、上述の選択結果データ（図 1 2 参照）及び優先度データ（図 1 4 参照）に基づいて設定される。例えば、一のユーザのみが操作対象候補として選択した選手キャラクタ 5 6 に関連づけて表示されるマーカー画像の表示態様が、そのユーザに対応する表示態様に設定される。また、複数のユーザが操作対象候補として選択した選手キャラクタ 5 6 に関連づけて表示されるマーカー画像の表示態様が、それら複数のユーザの優先度に基づいて設定される。なお、マーカー画像の表示態様とは、例えば、マーカー画像の色、模様、絵柄、又は形状などである。

【 0 0 7 0 】

例えば図 5 に示すゲーム画面 6 0 では、ユーザ A のみが操作対象候補として選択した選手キャラクタ 5 6 f の位置に基づいて決定される位置にマーカー画像 6 4 f が表示されており、マーカー画像 6 4 f の色がユーザ A に対応する色に設定されている。また、ユーザ A , B , C が操作対象候補として選択した選手キャラクタ 5 6 d の位置に基づいて決定さ

10

20

30

40

50

れる位置にマーカー画像 6 4 d が表示されており、マーカー画像 6 4 d の絵柄がユーザ A , B , C の優先度に基づいて設定されている。具体的には、マーカー画像 6 4 d は、ユーザ A に対応する表示態様（本実施形態では色）を有する部分領域 7 0 a と、ユーザ B に対応する表示態様を有する部分領域 7 0 b と、ユーザ C に対応する表示態様を有する部分領域 7 0 c と、を含んでいる。そして、部分領域 7 0 a , 7 0 b , 7 0 c の位置がユーザ A , B , C の優先順序に基づいて決定されるようになっている。

【 0 0 7 1 】

次に、ゲーム装置 1 0 が実行する処理について説明する。図 1 5 は、試合中に各ゲーム装置 1 0 が所定時間（例えば 1 / 6 0 秒）ごとに実行する処理のうち、本発明に関連する処理を主として示すフロー図である。マイクロプロセッサ 1 4 は光ディスク 3 6 に記憶されるプログラムに従って、図 1 5 に示す処理を実行する。図 1 5 に示す処理が実行されることによって、ゲーム状況データ更新部 8 2 及び表示制御部 8 4 が実現される。

10

【 0 0 7 2 】

図 1 5 に示すように、まず、マイクロプロセッサ 1 4（ゲーム状況データ更新部 8 2）は、選手キャラクタ 5 6、ボール 5 8、及び仮想カメラ 5 9 の状態データを更新する（S 2 0 1）。例えば、ユーザ A の操作対象になっている選手キャラクタ 5 6 の状態（例えば位置や姿勢など）がユーザ A の操作に基づいて更新される。同様に、ユーザ B の操作対象になっている選手キャラクタ 5 6 の状態がユーザ B の操作に基づいて更新され、ユーザ C の操作対象になっている選手キャラクタ 5 6 の状態がユーザ C の操作に基づいて更新される。その他の選手キャラクタ 5 6、すなわち、コンピュータによって操作されている選手キャラクタ 5 6 の状態は所定のアルゴリズムに基づいて更新される。また、ボール 5 8 の状態（例えば位置や移動方向など）が更新される。さらに、仮想カメラ 5 9 の状態（例えば位置など）がボール 5 8 の位置に基づいて更新される。

20

【 0 0 7 3 】

また、マイクロプロセッサ 1 4（操作対象設定部 8 2 a）は操作対象データを更新する（S 2 0 2）。図 1 6 はこのステップで実行される処理の一例を示すフロー図である。

【 0 0 7 4 】

図 1 6 に示すように、まず、一又は複数のユーザが操作対象候補として選択している選手キャラクタ 5 6 であって、かつ、現時点ではコンピュータによって操作されている選手キャラクタ 5 6（以下「選手キャラクタ X」と記載する。）をいずれかのユーザの操作対象に設定すべきタイミングが到来したか否かが判定される（S 3 0 1）。例えば、選手キャラクタ X がボール 5 8 を保持する状態になった場合、又は選手キャラクタ X がボール 5 8 を保持する状態になることが予測される場合に上記タイミングが到来したと判定される。選手キャラクタ X がボール 5 8 を保持する状態になる場合とは、例えば、選手キャラクタ X の現在位置と、ボール 5 8 の現在位置と、の間の距離が所定距離未満となるような場合である。また、選手キャラクタ X がボール 5 8 を保持する状態になることが予測される場合とは、例えば、選手キャラクタ X の現在位置又は将来の予測位置と、ボール 5 8 の将来の予測位置と、の間の距離が所定距離未満となるような場合である。

30

【 0 0 7 5 】

上記タイミングが到来したと判定された場合、選手キャラクタ X が複数のユーザによって操作対象候補として選択されているか否かが判定される（S 3 0 2）。選手キャラクタ X が複数のユーザによって操作対象候補として選択されている場合、それら複数のユーザのうちのいずれかが優先度データに基づいて選択される（S 3 0 3）。具体的には、それら複数のユーザのうちで最も優先順位の高いユーザが選択される。そして、選択されたユーザの「操作対象選手 ID」が選手キャラクタ X の ID に更新される（S 3 0 4）。

40

【 0 0 7 6 】

一方、選手キャラクタ X が複数のユーザによって操作対象候補として選択されていない場合、すなわち、選手キャラクタ X が一のユーザのみによって操作対象候補として選択されている場合、そのユーザの「操作対象選手 ID」が選手キャラクタ X の ID に更新される（S 3 0 5）。

50

【 0 0 7 7 】

操作対象データの更新処理が実行された後、マイクロプロセッサ 1 4 (ゲーム状況データ更新部 8 2) は優先度データの更新処理を実行する。すなわち、図 1 5 に示すように、ボール 5 8 を保持する選手キャラクタ 5 6 が他の選手キャラクタ 5 6 に変わったか否かが判定される (S 2 0 3)。ボール 5 8 を保持する選手キャラクタ 5 6 が他の選手キャラクタ 5 6 に変わったと判定された場合、新たにボール 5 8 を保持することになった選手キャラクタ 5 6 がユーザ A , B , C のうちのいずれかによって操作されているか否かが判定される (S 2 0 4)。新たにボール 5 8 を保持することになった選手キャラクタ 5 6 がユーザ A , B , C のうちのいずれかによって操作されている場合、そのユーザの優先順位が最も低くなるように優先度データが更新される (S 2 0 5)。

10

【 0 0 7 8 】

優先度データの更新処理が実行された後、マイクロプロセッサ 1 4 (表示制御部 8 4) はゲーム画面 6 0 を更新する (S 2 0 6)。

【 0 0 7 9 】

このステップでは、まず、仮想 3 次元空間 5 0 を仮想カメラ 5 9 から見た様子を表す視野画像が V R A M に形成される。このとき、カーソル画像 6 2 a ~ 6 2 c をゲーム画面 6 0 に表示するために、仮想 3 次元空間 5 0 には、カーソル画像 6 2 a , 6 2 b , 6 2 c に対応するオブジェクトが、それぞれ、ユーザ A , B , C の操作対象になっている選手キャラクタ 5 6 の頭上に配置される。また、マーカー画像 6 4 a ~ 6 4 f をゲーム画面 6 0 に表示するために、マーカー画像 6 4 a , 6 4 b , 6 4 c , 6 4 d , 6 4 e , 6 4 f に対応するオブジェクトが、それぞれ、選手キャラクタ 5 6 a , 5 6 b , 5 6 c , 5 6 d , 5 6 e , 5 6 f の足下に配置される。なお、カーソル画像 6 2 a ~ 6 2 c やマーカー画像 6 4 a ~ 6 4 f に対応するオブジェクトを仮想 3 次元空間 5 0 に配置するのではなく、V R A M 上に形成された視野画像上にカーソル画像 6 2 a ~ 6 2 c やマーカー画像 6 4 a ~ 6 4 f を描画することによって、カーソル画像 6 2 a ~ 6 2 c やマーカー画像 6 4 a ~ 6 4 f がゲーム画面 6 0 に表示されるようにしてもよい。

20

【 0 0 8 0 】

V R A M 上に描画された画像上に得点状況や経過時間が描画されて、ゲーム画面 6 0 が V R A M 上に形成される。V R A M 上に形成されたゲーム画面 6 0 は所定のタイミングでモニタ 3 2 に表示される。

30

【 0 0 8 1 】

以上に説明したゲーム装置 1 0 では、ユーザによって操作される可能性がある選手キャラクタ 5 6 (すなわち、一又は複数のユーザが操作対象候補として選択した選手キャラクタ 5 6) がコンピュータによって操作される状態である場合、その選手キャラクタ 5 6 に関連づけてマーカー画像 (図 5 におけるマーカー画像 6 4 d , 6 4 e , 6 4 f) が表示される。選手キャラクタ 5 6 の状態が、コンピュータによってその選手キャラクタ 5 6 が操作される状態から、ユーザによってその選手キャラクタ 5 6 が操作される状態に変化する場合にその選手キャラクタ 5 6 がどのユーザによって操作されるのかが、マーカー画像によって案内される。ユーザはこのマーカー画像を参照することによって、選手キャラクタ 5 6 の状態が、コンピュータによって操作される状態から、ユーザによって操作される状態へと遷移する場合にその選手キャラクタ 5 6 を自分が操作することになるのか否かを、事前に予測できるようになる。

40

【 0 0 8 2 】

なお、本発明は以上に説明した実施の形態に限定されるものではない。

【 0 0 8 3 】

例えば、下記に説明するように、マーカー画像は図 5 ~ 図 8 に示した態様に限られない。

【 0 0 8 4 】

例えば、図 5 に示すゲーム画面 6 0 では、マーカー画像 6 4 d 全体の色が、選手キャラクタ 5 6 d を操作対象候補として選択しているユーザ A , B , C のうちで最も優先度の高

50

いユーザに対応する色に設定されるようにしてもよい。例えば、ユーザ A , B , C の優先順序が「 B , A , C 」である場合、マーカー画像 6 4 d 全体の色がユーザ B に対応する色に設定されるようにしてもよい。この場合のマーカー画像 6 4 d は図 5 におけるマーカー画像 6 4 b と同様になる。このようにしても、ユーザ A , B , C は、選手キャラクタ 5 6 d へのパスが実行された場合に選手キャラクタ 5 6 d をどのユーザが操作することになるのかを、事前に予測できるようになる。例えば、ユーザ B は、選手キャラクタ 5 6 d へのパスが実行された場合に選手キャラクタ 5 6 d を自分が操作することになることを、事前に予測できるようになる。

【 0 0 8 5 】

また、例えば、マーカー画像 6 4 d , 6 4 e において、部分領域 7 0 a ~ 7 0 c は扇形状の領域でなくてもよい。すなわち、部分領域 7 0 a , 7 0 b , 7 0 c は、図 5 ~ 図 1 0 に示した態様とは異なる態様で設定されるようにしてもよい。

【 0 0 8 6 】

また、例えば、マーカー画像 6 4 d , 6 4 e では、ユーザに対応する部分領域の広さがそのユーザの優先順位に基づいて設定されるようにしてもよい。図 1 7 , 1 8 は、この場合のマーカー画像 6 4 d の一例を示す図である。図 1 7 は、ユーザ A , B , C の優先順序が「 B , C , A 」である場合のマーカー 6 4 d の一例を示している。図 1 7 に示すマーカー画像 6 4 d では、最も優先順位の高いユーザ B の部分領域 7 0 b の面積が最も広くなっており、最も優先順位の低いユーザ A の部分領域 7 0 a の面積が最も狭くなっている。図 1 8 は、ユーザ A , B , C の優先順序が「 C , B , A 」である場合のマーカー 6 4 d の一例を示している。図 1 7 に示すマーカー画像 6 4 d では、最も優先順位の高いユーザ C の部分領域 7 0 c の面積が最も広くなっている。

【 0 0 8 7 】

また、例えば、マーカー画像 6 4 d , 6 4 e では、ユーザに対応する部分領域の表示態様（例えば濃さ又は透明度など）がそのユーザの優先順位に基づいて設定されるようにしてもよい。例えば、ユーザ A , B , C の優先順序が「 B , C , A 」である場合、最も優先順位が高いユーザ B に対応する部分領域 7 0 b の濃さが他の部分領域 7 0 a , 7 0 c よりも濃くなるようにしてもよい。また、最も優先順位が低いユーザ A に対応する部分領域 7 0 a の濃さが他の部分領域 7 0 b , 7 0 c よりも薄くなるようにしてもよい。

【 0 0 8 8 】

また、例えば、マーカー画像は楕円形以外の画像としてもよい。また、マーカー画像は選手キャラクタ 5 6 の位置に基づく位置に表示すればよく、マーカー画像 6 4 は選手キャラクタ 5 6 の足下以外の位置に表示するようにしてもよい。例えば、マーカー画像は吹き出し画像としてもよい。この場合、マーカー画像は選手キャラクタ 5 6 の顔付近に表示されるようにしてもよい。また、この場合、マーカー画像の表示態様（例えば、吹き出しの内容又は形状など）が、上述の選択結果データ（図 1 2 参照）及び優先度データ（図 1 3 参照）に基づいて設定されるようにしてもよい。例えば、マーカー画像の吹き出しの内容が、そのマーカー画像に対応する選手キャラクタ 5 6 を操作対象候補として選択しているユーザのうちで最も優先度の高いユーザを示すようにしてもよい。または、複数のユーザが操作対象候補として選択している選手キャラクタ 5 6 に対応するマーカー画像の吹き出し内に、例えば「 B , C , A 」等のように、それら複数のユーザの優先順序を示す文字列が表示されるようにしてもよい。

【 0 0 8 9 】

また例えば、マーカー画像は、一又は複数のユーザが操作対象候補として選択している選手キャラクタ 5 6 のうち、その時点でコンピュータによって操作されている選手キャラクタ 5 6 のみに関連づけて表示するようにしてもよい。すなわち、ユーザ A , B , C の操作対象になっている選手キャラクタ 5 6 に関しては、マーカー画像を表示しないようにしてもよい。例えば図 5 に示すゲーム画面 6 0 ではマーカー画像 6 4 a , 6 4 b , 6 4 c を表示しないようにしてもよい。

【 0 0 9 0 】

また例えば、マーカー画像を表示する代わりに、選手キャラクタ56自体の表示態様を変えるようにしてもよい。例えば、図5に示すゲーム画面60では、選手キャラクタ56a~56fの色が、上述の選択結果データ(図12参照)及び優先度データ(図14参照)に基づいて設定されるようにしてもよい。具体的には、選手キャラクタ56fの色が、選手キャラクタ56fを操作対象候補として選択しているユーザAに対応する色に基づいて設定されるようにしてもよい。また、複数のユーザが操作対象候補として選択している選手キャラクタ56d, 56eの色は、それら複数のユーザのうちで最も優先度の高いユーザに対応する色に基づいて設定されるようにしてもよい。こうしても、ユーザA, B, Cは、選手キャラクタ56d, 56e, 56fのいずれかへのパスが実行された場合にその選手キャラクタ56をどのユーザが操作することになるのかを、事前に予測できるようになる。例えば、ユーザBは、選手キャラクタ56dへのパスが実行された場合に選手キャラクタ56dを自分が操作することになることを、事前に予測できるようになる。

10

【0091】

また例えば、図5に示すゲーム画面60において選手キャラクタ56dへのパスが実行された場合、選手キャラクタ56dを操作するユーザとして、ユーザA, B, Cのうちから最も優先度の高いユーザを選択するのではなく、ユーザA, B, Cのうちのいずれかが、優先度データに基づいて設定される確率に基づいて選択されるようにしてもよい。例えば、ユーザA, B, Cの優先順序が「B, C, A」である場合、ユーザA, B, Cの確率が、ユーザBの確率が最も高く、ユーザCの確率が2番目に高く、ユーザAの確率が最も低くなるように設定される。

20

【0092】

また例えば、少なくとも一人のユーザは操作対象候補を選択しないようにしてもよい。例えば、ユーザA, Bが操作対象候補を選択し、ユーザCは操作対象候補を選択しないようにしてもよい。この場合、ユーザCの操作対象は、ユーザA, Bが操作対象候補として選択しなかった選手キャラクタ56のうちで切り替えられる。すなわち、この場合、ユーザCは、ユーザA, Bが操作対象候補として選択しなかった選手キャラクタ56を操作対象候補として選択したとみなされる。

【0093】

また例えば、操作対象候補の選択(図2のS104)は省略するようにしてもよい。この場合、ユーザA, B, Cの操作対象は、第1チームに所属する選手キャラクタ56のうちで切り替えられることになる。すなわち、この場合、例えば、第1チームに所属する選手キャラクタ56のうちの、コンピュータによって操作されている選手キャラクタ56へのパスが実行された場合、その選手キャラクタ56を操作するユーザとして、ユーザA, B, Cのうちのいずれかが優先度データに基づいて選択されることになる。

30

【0094】

また例えば、ゲーム装置10で実行されるゲームは、3つの座標要素によって構成される3次元ゲーム空間をゲーム画面に表示するゲームに限られない。ゲーム装置10で実行されるゲームは、2つの座標要素によって構成される2次元ゲーム空間をゲーム画面に表示するゲームであってもよい。すなわち、ゲーム装置10で実行されるゲームは、ボールや選手キャラクタの位置等が2つの座標要素で管理されるゲームであってもよい。

40

【0095】

また例えば、サッカーゲームは、ユーザA, B, Cがネットワークを介して参加するネットワークサッカーゲームであってもよい。この場合、サッカーゲームを提供する構成は、ユーザAのゲーム装置と、ユーザBのゲーム装置と、ユーザCのゲーム装置と、を含み、いずれかのユーザのゲーム装置がゲームサーバ装置として機能するような構成としてもよい。または、サッカーゲームを提供する構成は、ゲームサーバ装置と、ユーザAのゲーム端末と、ユーザBのゲーム端末と、ユーザCのゲーム端末と、を含むような構成としてもよい。

【0096】

また例えば、ゲーム装置10で実行されるゲームはサッカーゲーム以外のスポーツゲー

50

ムであってもよい。例えば、ボール（移動物体）を用いて行われるバスケットボールのゲームや、パック（移動物体）を用いて行われるアイスホッケーのゲームにも本発明は適用することができる。また、スポーツゲーム以外のゲームにも本発明は適用することができる。例えば、本発明は、ゲームキャラクタの状態が、コンピュータによって操作される第１状態から、複数のユーザのうちのいずれかによって操作される第２状態に変化するアクションゲームにも適用することができる。

【図面の簡単な説明】

【００９７】

【図１】本実施の形態に係るゲーム装置のハードウェア構成を示す図である。

【図２】サッカーゲームの流れを示す図である。

10

【図３】ユーザが操作対象候補を選択するための画面の一例を示す図である。

【図４】仮想３次元空間の一例を示す図である。

【図５】試合中のゲーム画面の一例を示す図である。

【図６】マーカー画像について説明するための図である。

【図７】マーカー画像について説明するための図である。

【図８】試合中のゲーム画面の他の一例を示す図である。

【図９】マーカー画像について説明するための図である。

【図１０】マーカー画像について説明するための図である。

【図１１】ゲーム装置の機能ブロック図である。

【図１２】選択結果データの一例を示す図である。

20

【図１３】操作対象データの一例を示す図である。

【図１４】優先度データの一例を示す図である。

【図１５】ゲーム装置が実行する処理を示すフロー図である。

【図１６】ゲーム装置が実行する処理を示すフロー図である。

【図１７】マーカー画像について説明するための図である。

【図１８】マーカー画像について説明するための図である。

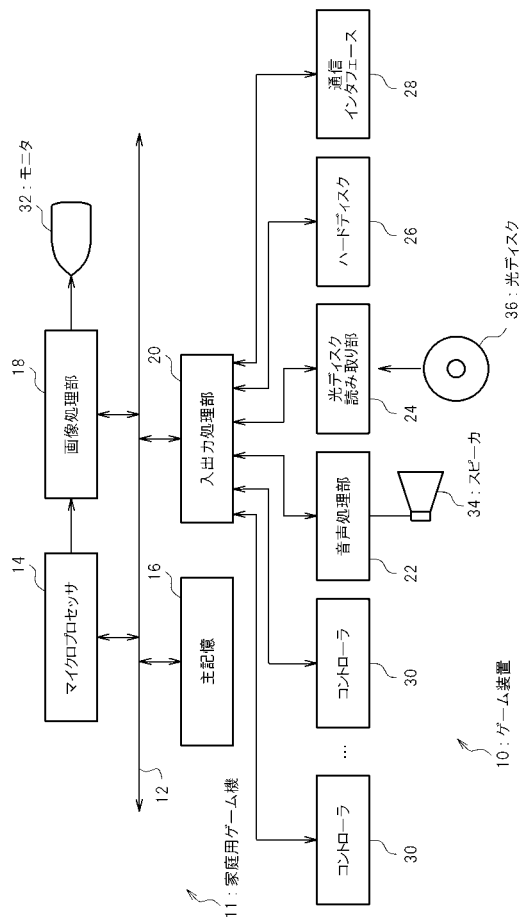
【符号の説明】

【００９８】

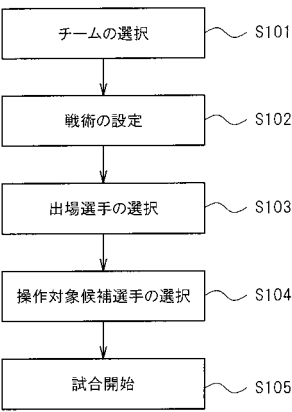
１０ ゲーム装置、１１ 家庭用ゲーム機、１２ バス、１４ マイクロプロセッサ、
 １６ 主記憶、１８ 画像処理部、２０ 入出力処理部、２２ 音声処理部、２４ 光デ
 ィスク読み取り部、２６ ハードディスク、２８ 通信インタフェース、３０ コントロ
 ーラ、３２ モニタ、３４ スピーカ、３６ 光ディスク、４０ 選択画面、４２ フォ
 ーマーション欄、４４ 出場選手欄、４６ 決定ボタン、５０ 仮想３次元空間、５２
 フィールド、５４ ゴール、５６、５６ａ、５６ｂ、５６ｃ、５６ｄ、５６ｅ、５６ｆ、
 ５６ｇ 選手キャラクタ、５８ ボール、５９ 仮想カメラ、６０ ゲーム画面、６２ ａ
 、６２ ｂ、６２ ｃ カーソル画像、６４ ａ、６４ ｂ、６４ ｃ、６４ ｄ、６４ ｅ、６４ ｆ
 マーカー画像、７０ ａ、７０ ｂ、７０ ｃ 部分領域、７２、７４、７６、７８、７９ 扇
 状領域、８０ ゲームデータ記憶部、８０ ａ ゲーム状況データ記憶部、８２ ゲーム状
 況データ更新部、８２ ａ 操作対象設定部、８４ 表示制御部。

30

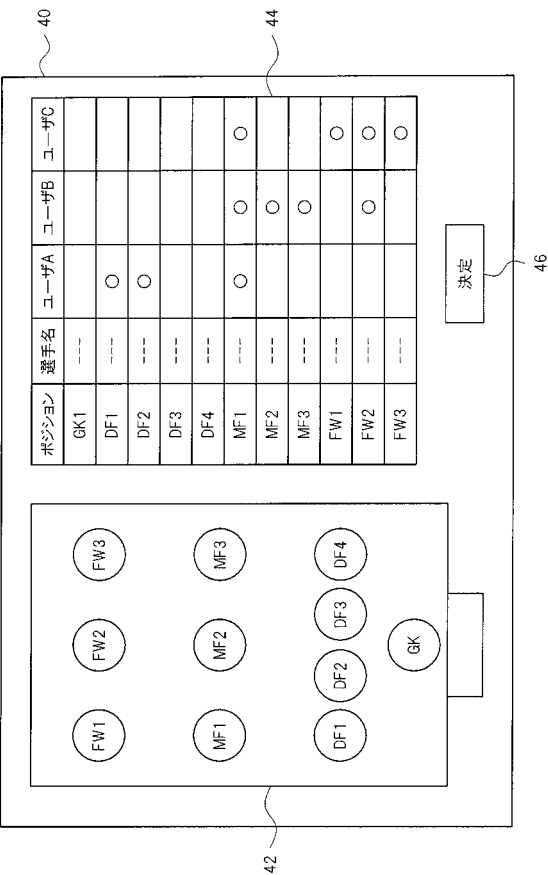
【図 1】



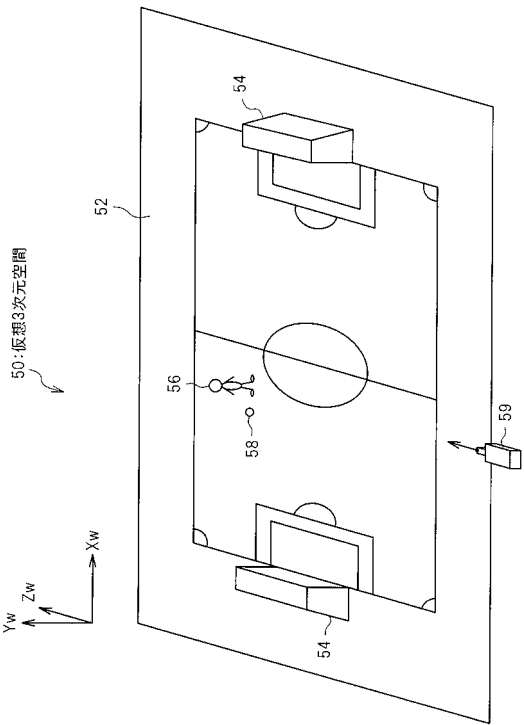
【図 2】



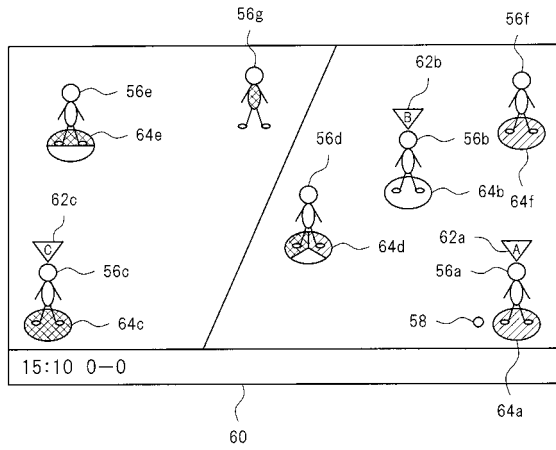
【図 3】



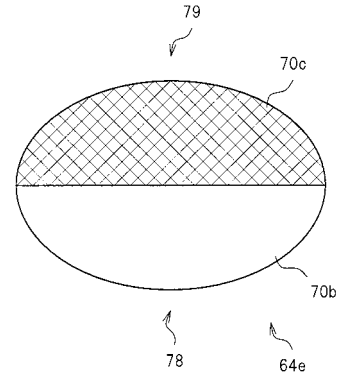
【図 4】



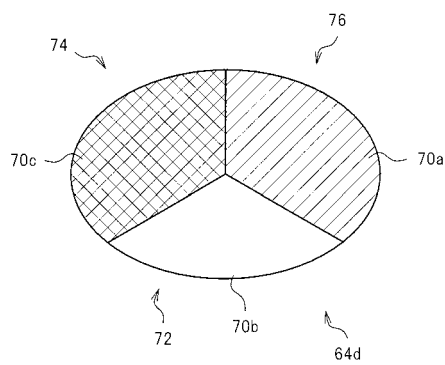
【図 5】



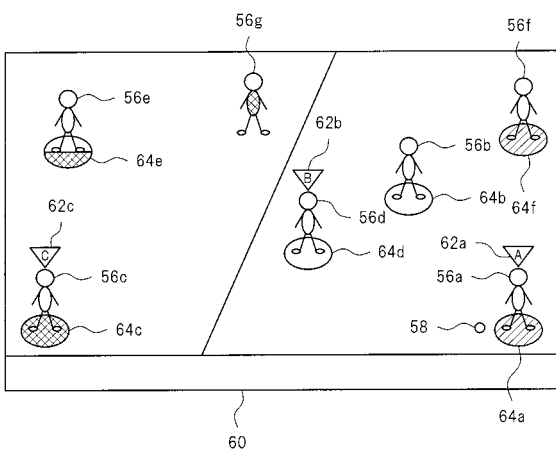
【図 7】



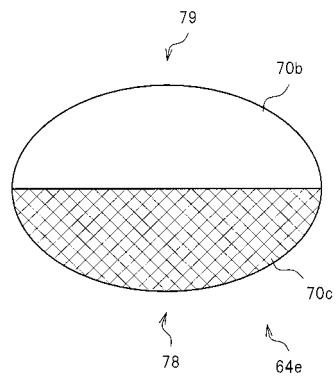
【図 6】



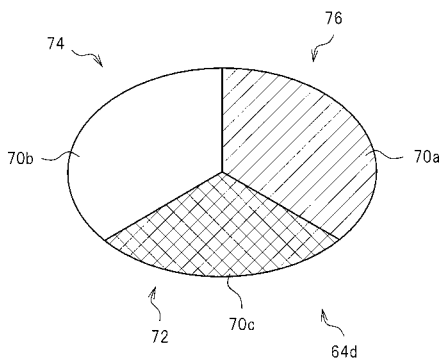
【図 8】



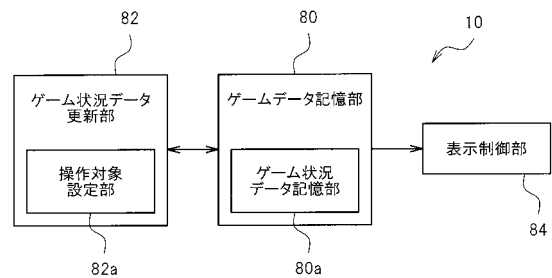
【図 10】



【図 9】



【図 11】



【図 1 2】

選手 ID	出場フラグ	ポジション	操作対象候補フラグ		
			ユーザ A	ユーザ B	ユーザ C
P101	1	GK	0	0	0
P102	1	DF1	1	0	0
P103	1	DF2	1	0	0
P104	2	-	0	0	0
P105	1	DF4	0	0	0
P106	1	MF1	1	1	1
P107	1	MF2	0	1	0
P108	1	MF3	0	1	0
P109	1	FW1	0	0	1
P110	1	FW2	0	1	1
P111	1	FW3	0	0	1
P112	1	DF3	0	0	0
P113	0	-	0	0	0
...	...	...	...	...	...
P118	0	-	0	0	0

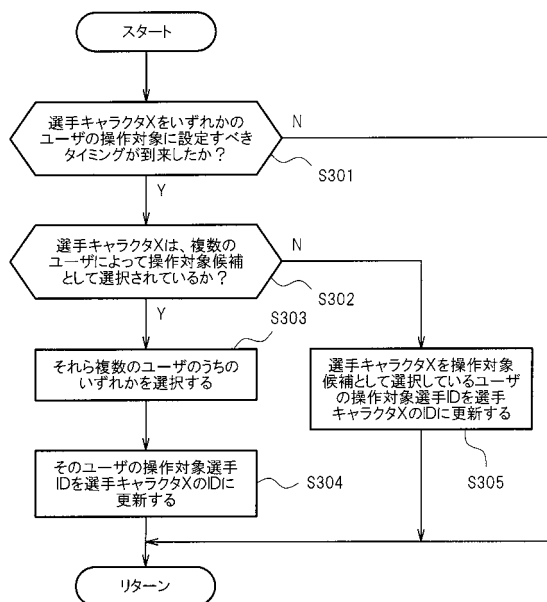
【図 1 3】

	操作対象選手 ID
ユーザ A	P102
ユーザ B	P107
ユーザ C	P109

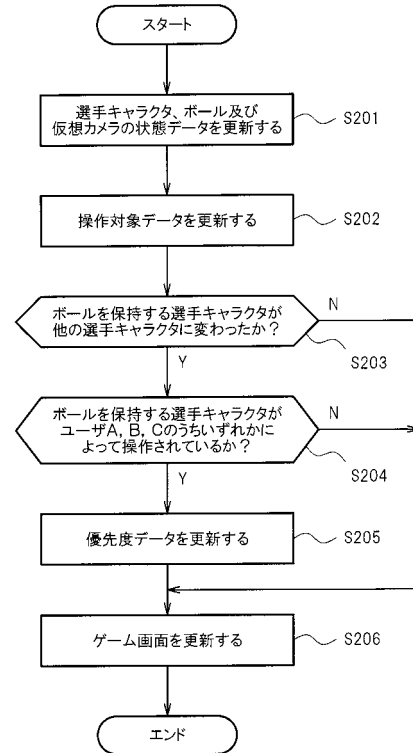
【図 1 4】

B, C, A

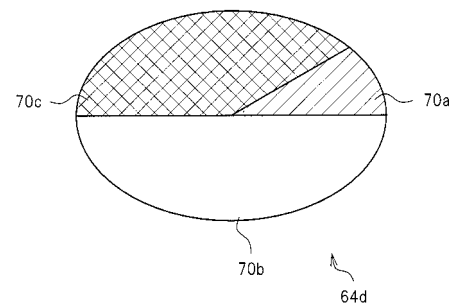
【図 1 6】



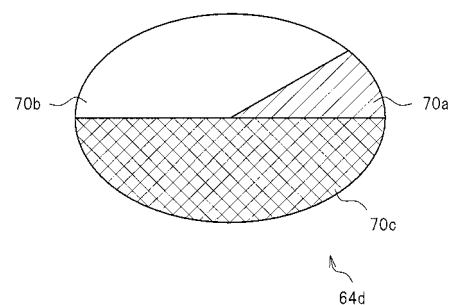
【図 1 5】



【図 1 7】



【図 1 8】



フロントページの続き

(72)発明者 尾村 淳

東京都港区赤坂九丁目 7 番 2 号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内

(72)発明者 飯塚 尚宏

東京都港区赤坂九丁目 7 番 2 号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内

F ターム(参考) 2C001 AA03 BA06 BC05 CB01 CB03 CB06 CB08 CC01 CC08