

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7115764号

(P7115764)

(45)発行日 令和4年8月9日(2022.8.9)

(24)登録日 令和4年8月1日(2022.8.1)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/825 (2014.01)

A 6 3 F 13/825

A 6 3 F 13/812 (2014.01)

A 6 3 F 13/812

B

A 6 3 F 13/46 (2014.01)

A 6 3 F 13/46

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69

請求項の数 5 (全40頁)

(21)出願番号 特願2020-106476(P2020-106476)

(22)出願日 令和2年6月19日(2020.6.19)

(62)分割の表示 特願2017-215946(P2017-215946)
の分割

原出願日 平成29年11月8日(2017.11.8)

(65)公開番号 特開2020-157106(P2020-157106)
A)

(43)公開日 令和2年10月1日(2020.10.1)

審査請求日 令和2年11月4日(2020.11.4)

特許法第30条第2項適用 平成29年8月30日、
https://itunes.apple.com/
https://itunes.apple.com/
jp/app/id1094160662、https
://play.google.com/、https
://play.google.com/store/
最終頁に続く

(73)特許権者 506113602

株式会社コナミデジタルエンタテインメ
ント

東京都中央区銀座一丁目11番1号

(74)代理人 110000154

特許業務法人はるか国際特許事務所

(72)発明者 白石 逸郎

東京都中央区銀座一丁目11番1号

(72)発明者 岡田 悟志

東京都中央区銀座一丁目11番1号

(72)発明者 金子 絵里

東京都中央区銀座一丁目11番1号

(72)発明者 向井 慎補

東京都中央区銀座一丁目11番1号

審査官 前地 純一郎

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲームシステム、ゲーム制御装置、及びプログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

ゲームで使用されるゲームオブジェクトを評価するための評価基準として、複数種類の
評価基準候補のうちから少なくとも一つをランダムに決定する決定手段と、

ユーザ識別情報と関連付けられた複数のゲームオブジェクトであって、当該ユーザ識別
情報によって識別されるユーザのゲームプレイに基づいて生成された複数のゲームオブジ
ェクトのうちから評価対象ゲームオブジェクトの選択を受け付ける選択受付手段と、

前記評価対象ゲームオブジェクトが使用されるゲームを実行するゲーム実行手段と、

前記ゲームで使用された前記評価対象ゲームオブジェクトを前記決定手段によって決定
された評価基準に基づいて評価する評価手段と、

を含むゲームシステム。

【請求項2】

請求項1に記載のゲームシステムにおいて、

前記ユーザ識別情報によって識別されるユーザのゲームプレイに基づいて生成された前
記ゲームオブジェクトとは、前記ユーザのゲームプレイに基づいてパラメータが初期状態
から更新されて、パラメータが確定されたゲームオブジェクトである、

ゲームシステム。

【請求項3】

請求項1又は2に記載のゲームシステムにおいて、

前記ユーザ識別情報によって識別されるユーザのゲームプレイに基づいて生成された前

記ゲームオブジェクトとは、前記ユーザのゲームプレイに基づいて育成されたキャラクタであって、当該ゲームプレイに基づく育成が完了したキャラクタのオブジェクトである、ゲームシステム。

【請求項 4】

ゲームで使用されるゲームオブジェクトを評価するための評価基準として、複数種類の評価基準候補のうちから少なくとも一つをランダムに決定する決定手段と、

ユーザ識別情報と関連付けられた複数のゲームオブジェクトであって、当該ユーザ識別情報によって識別されるユーザのゲームプレイに基づいて生成された複数のゲームオブジェクトのうちから評価対象ゲームオブジェクトの選択を受け付ける選択受付手段と、

実行された前記ゲームで使用された前記評価対象ゲームオブジェクトを前記決定手段によって決定された評価基準に基づいて評価する評価手段と、

を含むゲーム制御装置。

【請求項 5】

請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 項に記載のゲームシステム、又は、請求項 4 に記載のゲーム制御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。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明はゲームシステム、ゲーム制御装置、及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

ユーザのゲームプレイに基づいてゲームオブジェクトが生成されるゲームが知られている。例えば、ユーザがサッカー又は野球等のスポーツの選手キャラクタを育成するゲームが知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2014 - 233323 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記のようなゲームでは、ユーザによって生成されるゲームオブジェクトにはユーザの好みや事情等が反映されるため、同じような特徴を有するゲームオブジェクトばかり生成されてしまう傾向があった。

【0005】

本発明は上記課題に鑑みて行われたものであって、その目的は、異なる特徴を有するゲームオブジェクトを生成するようにユーザを促すことが可能なゲームシステム、ゲーム制御装置、及びプログラムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するために、本発明の一態様に係るゲームシステムは、ゲームで使用されるゲームオブジェクトを評価するための評価基準として、複数種類の評価基準候補のうちから少なくとも一つを決定する決定手段と、ユーザ識別情報と関連付けられた複数のゲームオブジェクトであって、当該ユーザ識別情報によって識別されるユーザのゲームプレイに基づいて生成された複数のゲームオブジェクトのうちから評価対象ゲームオブジェクトの選択を受け付ける選択受付手段と、前記評価対象ゲームオブジェクトが使用されるゲームを実行するゲーム実行手段と、前記ゲームで使用された前記評価対象ゲームオブジェクトを前記決定手段によって決定された評価基準に基づいて評価する評価手段とを含む。

【0007】

本発明の一態様に係るゲーム制御装置は、ゲームで使用されるゲームオブジェクトを評

10

20

30

40

50

価するための評価基準として、複数種類の評価基準候補のうちから少なくとも一つを決定する決定手段と、ユーザ識別情報と関連付けられた複数のゲームオブジェクトであって、当該ユーザ識別情報によって識別されるユーザのゲームプレイに基づいて生成された複数のゲームオブジェクトのうちから評価対象ゲームオブジェクトの選択を受け付ける選択受付手段と、実行された前記ゲームで使用された前記評価対象ゲームオブジェクトを前記決定手段によって決定された評価基準に基づいて評価する評価手段とを含む。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 8 】

【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】オリジナル選手情報画像の一例を示す図である。

10

【図 3】試合パートの流れの一例を説明するための図である。

【図 4】新聞データの一例を示す図である。

【図 5】担当記者一覧画像の一例を示す図である。

【図 6】選抜メンバ選択画像の一例を示す図である。

【図 7】チーム情報画像の一例を示す図である。

【図 8】試合画像の一例を示す図である。

【図 9】試合結果画像の一例を示す図である。

【図 10】報酬獲得画像の一例を示す図である。

【図 11】項目データの一例を示す図である。

【図 12】単位ポイントデータの一例を示す図である。

20

【図 13】新聞重み係数データの一例を示す図である。

【図 14】初期・基準ポイントデータの一例を示す図である。

【図 15】勝敗ポイントデータの一例を示す図である。

【図 16】本発明の実施形態に係るゲームシステムの機能ブロック図である。

【図 17】ユーザデータの一例を示す図である。

【図 18】オリジナル選手キャラクターデータの一例を示す図である。

【図 19】試合履歴データの一例を示す図である。

【図 20】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 21】ゲームシステムで実行される他の処理の一例を示す図である。

【図 22】カウンタデータの一例を示す図である。

30

【図 23】吹き出し表示制御データの一例を示す図である。

【図 24】ゲームシステムで実行される他の処理の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 0 9 】

以下、本発明の実施形態の例を図面に基づいて説明する。

【 0 0 1 0 】

〔 1 . ゲームシステムの構成 〕 図 1 は、第 1 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 はサーバ 10 とゲーム端末 30 とを含む。ゲーム端末 30 はサーバ 10 とネットワーク N を介して相互にデータ通信を行うことが可能である。

40

【 0 0 1 1 】

サーバ 10 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 10 は制御部 11、記憶部 12、及び通信部 13 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情報処理を実行する。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。サーバ 10 はデータベース DB にアクセスできる。データベース DB はサーバ 10 内に構築されていてもよいし、サーバ 10 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。

50

【 0 0 1 2 】

ゲーム端末 3 0 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 3 0 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。図 1 には一台のゲーム端末 3 0 のみが示されているが、ゲームシステム 1 は、複数のユーザによってそれぞれ使用される複数のゲーム端末 3 0 を含んでもよい。

【 0 0 1 3 】

図 1 に示すように、ゲーム端末 3 0 は制御部 3 1、記憶部 3 2、通信部 3 3、操作部 3 4、表示部 3 5、及び音声出力部 3 6 を含む。制御部 3 1、記憶部 3 2、及び通信部 3 3 はサーバ 1 0 の制御部 1 1、記憶部 1 2、及び通信部 1 3 と同様である。操作部 3 4、表示部 3 5、及び音声出力部 3 6 はゲーム端末 3 0 自体に設けられてもよいし、ゲーム端末 3 0 に接続された外部装置として設けられてもよい。

【 0 0 1 4 】

操作部 3 4 は、ユーザが各種操作を行うためのものである。表示部 3 5 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 E L ディスプレイ等である。図 1 では操作部 3 4 と表示部 3 5 とが別個に表されているが、操作部 3 4 と表示部 3 5 とはタッチパネルとして一体的に構成されてもよい。ただし、操作部 3 4 と表示部 3 5 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 3 4 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 3 5 と別個に設けられてもよい。また、操作部 3 4 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 3 6 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。

【 0 0 1 5 】

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サーバ 1 0 又はゲーム端末 3 0 に供給されて、記憶部 1 2 又は記憶部 3 2 に記憶される。なお、情報記憶媒体（例えば光ディスク又はメモ리카ード等）に記憶されたプログラムやデータを読み取るための構成要素（例えば光ディスクドライブ又はメモリーカードスロット等）がサーバ 1 0 又はゲーム端末 3 0 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サーバ 1 0 又はゲーム端末 3 0 に供給されてもよい。

【 0 0 1 6 】

なお以下では、ゲーム端末 3 0 がタッチパネルを備えたスマートフォン又はタブレット型コンピュータである場合を想定する。

【 0 0 1 7 】

[1 - 2 . ゲームの概要] ゲームシステム 1 では各種ゲームを実行できる。例えば、スポーツゲーム（サッカー、野球、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）、レースゲーム、格闘ゲーム、戦闘ゲーム、カードゲーム、ロールプレイングゲーム、シミュレーションゲーム、アドベンチャーゲーム、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できる。なお、ゲームは、ゲーム端末 3 0 がサーバ 1 0 又は他のゲーム端末 3 0 との間でデータ通信を行うことによって実行されてもよいし、ゲーム端末 3 0 単体で実行されてもよい。

【 0 0 1 8 】

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、サッカーを題材としたサッカーゲームについて説明する。このサッカーゲームは育成パートと試合パートとを備える。

【 0 0 1 9 】

育成パートは、ユーザが選手キャラクタ（サッカーの選手を表すゲームキャラクタ）を育成して、自分だけのオリジナル選手キャラクタを作成するパートである。例えば、育成パートでは、主人公キャラクタ（育成対象の選手キャラクタ）がプロサッカー選手になる

10

20

30

40

50

までのシナリオが提供される。例えば、このシナリオでは、主人公キャラクタが高校のサッカー部に所属して、チームメイトと練習を積みながら、大会に出場し、プロサッカー選手としてスカウトされることを目指す。

【 0 0 2 0 】

育成パートでは、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。また、このシナリオでは、主人公キャラクタを育成する上で有利となるイベント等の各種イベントが発生する。

【 0 0 2 1 】

シナリオで発生するイベントは固定的ではなく、イベントデッキに組み込まれた 1 又は複数のイベントキャラクタ（イベント発生用のゲームキャラクタ）に応じて変化する。イベントデッキには 1 又は複数のイベントキャラクタが組み込まれる。シナリオでは、イベントデッキに組み込まれたイベントキャラクタがチームメイト等として登場し、当該イベントキャラクタに応じた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イベントキャラクタを選択することによって、シナリオで発生し得るイベントを選択でき、その結果、主人公キャラクタの育成の方向性を選択できる。

【 0 0 2 2 】

育成パートでは、ユーザの選択した行動や、発生したイベントに基づいて経験ポイントが主人公キャラクタに付与される。ユーザは経験ポイントを使用して主人公キャラクタの能力を向上させることができる。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。

【 0 0 2 3 】

育成が完了した主人公キャラクタはユーザのオリジナル選手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、別の主人公キャラクタを育成できる（つまり、別のオリジナル選手キャラクタを作成できる）。

【 0 0 2 4 】

図 2 は、表示部 3 5 に表示されるオリジナル選手情報画像の一例を示す。オリジナル選手情報画像 G 1 0 は、育成パートで作成されたオリジナル選手キャラクタの情報を示す。

【 0 0 2 5 】

図 2 に示すように、オリジナル選手情報画像 G 1 0 は、オリジナル選手キャラクタの基本情報を示すパーツ P 1 1 ~ P 1 5 を含む。パーツ P 1 1 はオリジナル選手キャラクタの画像である。パーツ P 1 2 ~ P 1 5 は、オリジナル選手キャラクタの名前、総合力、得意ポジション、利き足をそれぞれ示す。

【 0 0 2 6 】

総合力はオリジナル選手キャラクタの能力パラメータに基づいて決定される。総合力が高いほど、能力が高いことを示す。例えば、総合力は「S, A, B, C, D」の 5 段階で示される。この場合、「S」は総合力が非常に高いことを示し、「D」は総合力が非常に低いことを示す。

【 0 0 2 7 】

得意ポジションとしては、例えば、CF（センターフォワード）、ST（セカンドトップ）、LWG（左ウイング）、RWG（右ウイング）、OMF（オフENSイブミッドフィルダー）、LMF（左サイドミッドフィルダー）、RMF（右サイドミッドフィルダー）、DMF（ディフェンシブミッドフィルダー）、LSB（左サイドバック）、RSB（右サイドバック）、CB（センターバック）、GK（ゴールキーパー）等が設定される。

【 0 0 2 8 】

またオリジナル選手情報画像 G 1 0 は、オリジナル選手キャラクタの基本能力パラメータを示すパーツ P 1 6 を含む。基本能力パラメータはサッカーに関する基本能力の高さを示すパラメータである。図 2 に示す例では、オフENSパラメータ、ディフェンSPARAMETER、キックパラメータ、スピードパラメータ、テクニクパラメータ、スタミナパラメータがパーツ P 1 6 に示されている。図 2 に示す例では数値及びアルファベットがパーツ P 1 6 に表示されている。このうち、数値は基本能力パラメータの値を示す。この数値が

10

20

30

40

50

高いほど、能力が高いことを示す、また、アルファベットは基本能力の高さのレベル（段階）を示す。例えば、「S, A, B, C, D, E, F, G」がパーツP 16に表示される。「S」は能力が非常に高いことを示し、「G」は能力が非常に低いことを示す。

【0029】

オフェンスパラメータはオリジナル選手キャラクターの攻撃に関する能力の高さを示す。ディフェンスパラメータはオリジナル選手キャラクターの守備に関する能力の高さを示す。キックパラメータはオリジナル選手キャラクターのキック力の強さを示す。スピードパラメータはオリジナル選手キャラクターの足の速さを示す。テクニックパラメータはオリジナル選手キャラクターのボールコントロールの巧さ（例えばパスの精度等）を示す。スタミナパラメータはオリジナル選手キャラクターのスタミナの高さを示す。

10

【0030】

さらにオリジナル選手情報画像G 10は、オリジナル選手キャラクターが修得した特殊能力を示すパーツP 17を含む。図2に示す例では、特殊能力として、「ビハインド」、「フィジカル」、「ドリブラー」、「トラップ」、「空中戦」、「キープ力」、「パス○」、「シュート力○」、「決定力」がパーツP 17に示されている。なお、「○」は「○」よりも能力が高いことを示している。

【0031】

「ビハインド」を修得している場合、対戦相手チームにリードされている場合に基本能力が大きく上昇する。「フィジカル」を修得している場合、接触プレイの際に体勢を崩しにくくなる。「ドリブラー」、「トラップ」、「パス」、又は「シュート」を修得している場合、ドリブル、トラップ、パス、又はシュートに成功しやすくなる。「空中戦」を修得している場合、ヘディングの競り合いに勝ちやすくなる。「キープ力」を修得している場合、ボールをキープしている際に対戦相手の選手キャラクターにボールを取られにくくなる。「決定力」を修得している場合、得点チャンスの場面で基本能力が大きく上昇する。

20

【0032】

試合パートは、育成パートで作成したオリジナル選手キャラクターを試合に出場させ、試合で高評価を得ることを目指すパートである。

【0033】

例えば、試合パートでは選抜チームと対戦相手チームとの試合が行われる。ユーザは、自らの作成したオリジナル選手キャラクターのうちからいずれかを選択し、当該オリジナル選手キャラクターを選抜チームに参加させる。また、試合パートで行われる上記試合では、架空の記者キャラクターによってユーザのオリジナル選手キャラクターに対する評価が行われ、評価結果がユーザに提示される。なお以下では、サッカーゲーム（試合パート）内で行われる選抜チームと対戦相手チームとの試合のことを単に「試合」と記載する。

30

【0034】

図3は試合パートの流れの一例を説明するための図である。図3に示すように、試合パートは複数のフェーズPH 100～PH 110を含む。

【0035】

フェーズPH 100では、ユーザのオリジナル選手キャラクターに対する評価を担当する担当記者キャラクターがゲームシステム1（ゲーム端末30又はサーバ10）によって決定され、決定された担当記者キャラクターがユーザに提示される。

40

【0036】

このサッカーゲームでは、ユーザのオリジナル選手キャラクターに対する評価を担当する担当記者キャラクターの候補として、架空の複数の新聞の記者キャラクターが用意されている。図4は、当該複数の新聞の一覧を示す新聞データD 101の一例を示す。図4に示すように、新聞データD 101は「新聞ID」、「新聞名」、及び「評価基準」フィールドを含む。「新聞ID」フィールドは新聞を一意に識別するための識別情報を示す。「新聞名」フィールドは新聞の名前を示す。「評価基準」フィールドは、新聞の記者キャラクターがユーザのオリジナル選手キャラクターを評価する場合の評価基準の特徴を示す。図4に示す

50

ように、評価基準は新聞ごとに異なる。つまり、評価の際に何を重視するのかが新聞ごとに異なる。例えば、攻撃を重視して評価する新聞（N3）もあれば、守備を重視して評価する新聞（N4）もある。

【0037】

フェーズPH100では、ユーザのオリジナル選手キャラクタに対する評価を担当する担当記者キャラクタを決定するために、サッカーゲーム内において上記架空の複数の新聞のうちから3つの新聞が確率情報に基づいてランダムに選出され、当該3つの新聞の記者キャラクタが担当記者キャラクタ（第1担当記者キャラクタ、第2担当記者キャラクタ、第3担当記者キャラクタ）として決定される。なお、ユーザは試合パートを繰り返しプレイすることができるが、前回プレイした際に選択された新聞が続けて選出されないように制限してもよい。

10

【0038】

図5は、表示部35に表示される担当記者一覧画像の一例を示す。図5に示すように、担当記者一覧画像G20は、決定された第1～第3担当記者キャラクタの一覧を示す。

【0039】

担当記者一覧画像G20は、第1～第3担当記者キャラクタにそれぞれ対応する3つのパーツP21-1、P21-2、P21-3を含む。パーツP21-1は第1担当記者キャラクタの画像、新聞名、評価基準を含む。同様に、パーツP21-2は第2担当記者キャラクタの画像、新聞名、評価基準を含み、パーツP21-3は第3担当記者キャラクタの画像、新聞名、評価基準を含む。

20

【0040】

また担当記者一覧画像G20は、次のフェーズPH102に進むためのパーツP22を含む。ユーザは担当記者キャラクタの情報を把握した後でパーツP22を選択する。

【0041】

フェーズPH102では、ユーザの作成した複数のオリジナル選手キャラクタ（すなわち、ユーザの所有している複数の選手キャラクタ）のうちのいずれか1名が、選抜チームのメンバに加える選手キャラクタとしてユーザによって選択される。なお以下では、選抜チームのメンバに加える選手キャラクタを選択することを便宜上「選抜メンバを選択する」と記載する。

【0042】

30

図6は、表示部35に表示される選抜メンバ選択画像の一例を示す。図6に示す選抜メンバ選択画像G30は、ユーザの作成した複数のオリジナル選手キャラクタのうちから選抜メンバを選択するための画像である。

【0043】

図6に示すように、選抜メンバ選択画像G30には、ユーザの作成した複数のオリジナル選手キャラクタの一覧が示される。図6に示す例では、ユーザの作成した複数のオリジナル選手キャラクタにそれぞれ対応する複数のパーツP31-1、P31-2、P31-3、P31-4、P31-5、P31-6、P31-7、P31-8が表示されている。これらのパーツP31-1～P31-8の各々は、オリジナル選手キャラクタの画像、名前、得意ポジション、総合力を示す。

40

【0044】

なお、ユーザがいずれかのオリジナル選手キャラクタを選抜メンバとして選択した場合、所定の制限期間の間（例えば、ユーザが試合パートを5回プレイし終えるまでの間）、ユーザは当該オリジナル選手キャラクタを選抜メンバとして再度選択できない。この点、図6に示す例では、パーツP31-4に「5試合休み」と記載されている。これは、ユーザが試合パートを5回プレイし終えるまで、パーツP31-4に対応するオリジナル選手キャラクタを選択できないことを示す。

【0045】

ユーザはパーツP31-1～P31-8のいずれかを選択することによって、いずれかのオリジナル選手キャラクタを選択する。なお、図6はパーツP31-1が選択されてい

50

る状態を示している。このため、カーソルとしての役割を果たすパーツ P 3 2 がパーツ P 3 1 - 1 と関連付けられており、パーツ P 3 1 - 1 が区別表示されている。

【 0 0 4 6 】

また選抜メンバ選択画像 G 3 0 は、フェーズ P H 1 0 0 で決定された担当記者キャラクタの情報を示すパーツ P 3 3 を含む。パーツ P 3 3 は、第 1 ～ 第 3 担当記者キャラクタにそれぞれ対応するパーツ P 3 3 1 - 1 , P 3 3 1 - 2 , P 3 3 1 - 3 と、パーツ P 3 3 2 と、パーツ P 3 3 3 とを含む。ユーザはパーツ P 3 3 1 - 1 , P 3 3 1 - 2 , P 3 3 1 - 3 のいずれかを選択することによって、第 1 ～ 第 3 担当記者キャラクタのうちのいずれかを選択できる。図 6 はパーツ P 3 3 1 - 2 が選択されている状態を示している。このため、カーソルとしての役割を果たすパーツ P 3 3 2 がパーツ P 3 3 1 - 2 に関連付けられており、パーツ P 3 3 1 - 2 が区別表示されている。この場合、パーツ P 3 3 1 - 2 に対応する第 2 担当記者キャラクタの評価基準がパーツ P 3 3 3 に表示される。パーツ P 3 3 が存在することによって、ユーザは担当記者キャラクタの評価基準を参照しながら、高評価を得ることができそうなオリジナル選手キャラクタを選抜メンバとして選択できる。

10

【 0 0 4 7 】

さらに、選抜メンバ選択画像 G 3 0 はパーツ P 3 4 を含む。パーツ P 3 4 が選択された場合、選択状態にあるオリジナル選手キャラクタが選抜メンバとして確定され、次のフェーズ P H 1 0 4 に進む。

【 0 0 4 8 】

フェーズ P H 1 0 4 ではチーム情報が表示される。図 7 は、試合前に表示部 3 5 に表示されるチーム情報画像の一例を示す。

20

【 0 0 4 9 】

図 7 に示すように、チーム情報画像 G 4 0 は、選抜チームの情報を示すパーツ P 4 1 - 1 , P 4 2 - 1 , P 4 3 - 1 , P 4 4 - 1 と、対戦相手チームの情報を示すパーツ P 4 1 - 2 , P 4 2 - 2 , P 4 3 - 2 , P 4 4 - 2 とを含む。選抜チームは、P H 1 0 2 で選択されたユーザのオリジナル選手キャラクタと、ゲーム開発者等によって予め用意された他の選手キャラクタとから構成される。また、対戦相手チームは、ゲーム開発者等によって予め用意された選手キャラクタから構成される。

【 0 0 5 0 】

パーツ P 4 1 - 1 , P 4 1 - 2 は選抜チーム及び対戦相手チームの総合力をそれぞれ示す。選抜チームの総合力は、選抜チームの各選手キャラクタの能力パラメータに基づいて取得される。対戦相手チームの総合力も同様にして取得される。総合力の値が高いほど、チームが強いことを示す。

30

【 0 0 5 1 】

パーツ P 4 2 - 1 , P 4 2 - 2 は選抜チーム及び対戦相手チームのオフENS能力をそれぞれ示す。選抜チームのオフENS能力は、選抜チームの各選手キャラクタの攻撃に関する能力パラメータに基づいて取得される。対戦相手チームのオフENS能力も同様にして取得される。オフENS能力の値が高いほど、チームの攻撃能力が高いことを示す。

【 0 0 5 2 】

パーツ P 4 3 - 1 , P 4 3 - 2 は選抜チーム及び対戦相手チームのディフェンス能力をそれぞれ示す。選抜チームのディフェンス能力は、選抜チームの各選手キャラクタの守備に関する能力パラメータに基づいて取得される。対戦相手チームのディフェンス能力も同様にして取得される。ディフェンス能力の値が高いほど、チームの守備能力が高いことを示す。

40

【 0 0 5 3 】

パーツ P 4 4 - 1 , P 4 4 - 2 は選抜チーム及び対戦相手チームのスピード能力をそれぞれ示す。選抜チームのスピード能力は、選抜チームの各選手キャラクタのスピードパラメータに基づいて取得される。対戦相手チームのスピード能力も同様にして取得される。スピード能力の値が高いほど、チームのスピード能力が高いことを示す。

【 0 0 5 4 】

50

また、チーム情報画像 G 4 0 はパーツ P 4 5 を含む。パーツ P 4 5 は試合を開始するためのパーツである。パーツ P 4 5 が選択された場合、次のフェーズ P H 1 0 6 に進み、試合が開始される。なお図 3 では省略しているが、試合を開始する前に、フォーメーションの変更や試合中に使用するゲームアイテムの選択等が行われてもよい。

【 0 0 5 5 】

図 8 は、試合中に表示部 3 5 に表示される試合画像の一例を示す。図 8 に示すように、試合画像 G 5 0 はパーツ P 5 1 と仮想空間画像 G 5 2 とを含み、サッカーゲーム（試合パート）内で行われる選抜チームと対戦相手チームとの試合の現在状況を示す。

【 0 0 5 6 】

パーツ P 5 1 は、試合開始からの経過時間と、選抜チーム及び対戦相手チームの得点とを示す。仮想空間画像 G 5 2 は、選抜チーム及び対戦相手チームの各選手キャラクターとボールとが配置された仮想空間を視点から見た様子を示す。図 8 に示す例では、選抜チームの選手キャラクター P C 1 と、対戦相手チームの選手キャラクター P C 2 と、ボール B と、カーソル C とが仮想空間画像 G 5 2 内に表示されている。カーソル C は、選抜チームの選手キャラクターのうちの、ユーザのオリジナル選手キャラクター（すなわち、フェーズ P H 1 0 2 で選択されたオリジナル選手キャラクター）を示す。図 8 に示す例ではカーソル C が選手キャラクター P C 1 と関連付けて表示されており、これは、選手キャラクター P C 1 がユーザのオリジナル選手キャラクターであることを示す。

【 0 0 5 7 】

試合中には、所定時間ごとに、仮想空間内の選手キャラクターやボールの状態が更新され、それに伴って試合画像 G 5 0 も更新される。なお図 8 では、仮想空間の現在の様子を示す仮想空間画像 G 5 2（3次元画像）を表示しているが、試合の現在の状況を示す2次元画像を表示してもよい。または、試合の現在の状況をテキストで表示してもよい。

【 0 0 5 8 】

また、フェーズ P H 1 0 6 で実行される試合は自動的に進行するものであってもよいし、ユーザの操作に応じて進行するものであってもよい。すなわち、試合は、ユーザチームと対戦相手チームとの両方がコンピュータ（Non Player Character [N P C]）によって操作されることによって自動的に進行するものであってもよいし、ユーザチームと対戦相手チームとの両方のデータに基づいて簡易なシミュレーション処理を実行することによって試合経過・結果が自動的に決定されるものであってもよい。

【 0 0 5 9 】

または、試合は、ユーザが選抜チームを操作し、コンピュータ（N P C）が対戦相手チームを操作することによって進行するものであってもよい。この場合、ユーザは、選抜チームのうちの、ユーザのオリジナル選手キャラクターのみを操作してもよいし、選抜チームのうちの、ボールを保持している選手キャラクター（又はボールの付近に位置している選手キャラクター）を操作してもよい。またこの場合、選抜チームの選手キャラクターのうちの、ユーザによって操作されていない選手キャラクターはコンピュータ（N P C）によって操作される。なお、原則として試合が自動的に進行するようにし、特定の場面（選抜チームにとってチャンスの場面又はピンチの場面）のみ、ユーザが操作を行うようにしてもよい。

【 0 0 6 0 】

また、試合画像 G 5 0 はパーツ P 5 3 - 1 , P 5 3 - 2 , P 5 3 - 3 を含む。パーツ P 5 3 - 1 , P 5 3 - 2 , P 5 3 - 3 は、フェーズ P H 1 0 0 で決定された第 1 ~ 第 3 担当記者キャラクターにそれぞれ対応する。

【 0 0 6 1 】

試合画像 G 5 0 では、担当記者キャラクターの評価基準において好評価となる行動（プレイ）がユーザのオリジナル選手キャラクターによって行われた場合に、その旨を示すパーツ P 5 4（吹き出し）が表示される。例えば、新聞 N 1 の担当記者キャラクターの評価基準において好評価となる行動がオリジナル選手キャラクターによって行われた場合には、図 8 に示すように、その旨を示すパーツ P 5 4 が新聞 N 1 の担当記者キャラクターに対応するパーツ P 5 3 - 1 と関連付けて表示される。例えば「P e r f e c t」, 「G r e a t」, 「

10

20

30

40

50

Good」等がパーツP54として表示される。「Perfect」は、極めて評価の高い行動が行われたことを示す。「Great」は、評価の高い行動が行われたことを示す。「Good」は、好ましい行動が行われたことを示す。ユーザはパーツP54を参照することによって、オリジナル選手キャラクタが好ましい行動を行っているか否かを試合中に把握できる。

【0062】

なお、担当記者キャラクタの評価基準において悪評価となる行動（プレイ）がユーザのオリジナル選手キャラクタによって行われた場合に、例えば「Bad」等をパーツP54として表示してもよい。

【0063】

また図8では、パーツP54を吹き出しとして表示したが、吹き出しとして表示することは必須でなく、パーツP54がパーツP53-1に関連するものであることをユーザが認識できるような態様であれば、吹き出し以外の態様でパーツP54を表示してもよい。

【0064】

試合が終了した場合にはフェーズPH108に進み、ユーザのオリジナル選手キャラクタに対する第1～第3担当記者キャラクタの各々の評価結果が決定される。具体的には、ユーザのオリジナル選手キャラクタが試合中に行った行動が、担当記者キャラクタごとに異なる評価基準に基づいて採点され、第1～第3担当記者キャラクタの各々ごとに、オリジナル選手キャラクタの試合への貢献度が評価点として算出される。この評価点の算出方法については後述する。

【0065】

オリジナル選手キャラクタに対する第1～第3担当記者キャラクタの各々の評価結果が決定された場合にはフェーズPH110に進み、試合結果が表示される。図9は、表示部35に表示される試合結果画像の一例を示す。

【0066】

図9に示すように、試合結果画像G60はパーツP61とパーツP62-1、P62-2、P62-3とを含む。パーツP61は試合の結果（勝敗）を示す。

【0067】

パーツP62-1は第1担当記者キャラクタに対応する。図9に示す例では、パーツP62-1は新聞N1の担当記者キャラクタに対応し、ユーザのオリジナル選手キャラクタに対する新聞N1の担当記者キャラクタの評価結果を示す。具体的には、パーツP62-1は、新聞N1の担当記者キャラクタによって採点されたユーザのオリジナル選手キャラクタの評価点と、当該評価点に応じてユーザに付与されるスコアポイントとを示す。評価点が高いほど、ユーザに付与されるスコアポイントも多くなる。

【0068】

同様に、パーツP62-2は第2担当記者キャラクタに対応する。図9に示す例では、パーツP62-2は新聞N2の担当記者キャラクタに対応し、ユーザのオリジナル選手キャラクタに対する新聞N2の担当記者キャラクタの評価結果（評価点及びスコアポイント）を示す。

【0069】

また、パーツP62-3は第3担当記者キャラクタに対応する。図9に示す例では、パーツP62-3は新聞N3の担当記者キャラクタに対応し、ユーザのオリジナル選手キャラクタに対する新聞N3の担当記者キャラクタの評価結果（評価点及びスコアポイント）を示す。

【0070】

また、図9に示す例では、試合における最優秀選手を示すパーツP63がパーツP62-2（新聞N2の担当記者キャラクタ）と関連付けて表示されている。これは、新聞N2の担当記者キャラクタの評価では、試合に出場した両チームの選手キャラクタのうちでユーザのオリジナル選手キャラクタの評価が最も高かったことを示す。

【0071】

10

20

30

40

50

また、試合結果画像 G 6 0 はパーツ P 6 4 , P 6 5 を含む。パーツ P 6 4 は、今回の試合でユーザが獲得したスコアポイントを示す。この獲得スコアポイントは、各担当記者キャラクタの評価点に応じたスコアポイントの合計である。評価点が高いほど、獲得スコアポイントも多くなる。パーツ P 6 5 は、これまでにユーザが獲得したスコアポイントの累計を示す。累計スコアポイントが所定値に達した場合には報酬がユーザに付与される。

【 0 0 7 2 】

図 1 0 は、報酬がユーザに付与される場合に表示部 3 5 に表示される報酬獲得画像の一例を示す。図 1 0 に示すように、報酬獲得画像 G 7 0 はユーザに付与される報酬を示す。図 1 0 に示す例では、ゲームアイテム M 1 , M 2 が 1 つずつ報酬としてユーザに付与されている。なお、ゲームアイテム M 1 , M 2 は、育成パートで主人公キャラクタの能力を高めるために役立つゲームアイテムであってもよいし、試合パートで高い評価を得るために役立つゲームアイテムであってもよい。報酬はゲームアイテムに限られず、ゲームキャラクタ（イベントキャラクタ等）、ゲームポイント（ゲーム内通貨）、ゲームに関する何らかの権利（特別のゲームをプレイする権利や特別のゲーム大会に参加する権利等）を報酬としてユーザに付与してもよい。報酬獲得画像 G 7 0 はパーツ P 7 1 を含み、ユーザは報酬を確認し終えた場合にパーツ P 7 1 を選択する。

【 0 0 7 3 】

ここで、オリジナル選手キャラクタに対する担当記者キャラクタごとの評価点の算出方法について説明する。図 1 1 ~ 図 1 5 は評価点の算出するためのデータの一例を示す。

【 0 0 7 4 】

試合では、評価点を算出するために、オリジナル選手キャラクタに関して複数の項目の回数がカウントされる。例えば、（ a ）オリジナル選手キャラクタが特定の行動を行った回数、（ b ）オリジナル選手キャラクタの特定の行動が特定の結果（例えば成功）になった回数、又は、（ c ）オリジナル選手キャラクタに対してなされた特定の警告又は処分の回数等がカウントされる。

【 0 0 7 5 】

図 1 1 は、カウントされる項目の一覧を示す項目データの一例を示す。図 1 1 に示す項目データ D 1 0 2 1 では、項目を一意に識別するための項目 ID と項目とが関連付けられている。なお以下では、例えば、項目 ID が「 I 1 」である項目のことを便宜上「項目 I 1 」のように記載する。

【 0 0 7 6 】

図 1 1 には項目の例として項目 I 1 ~ I 1 0 が示されている。項目 I 1 は、オリジナル選手キャラクタがボールにタッチした回数である。項目 I 2 は、オリジナル選手キャラクタが対戦相手チームのゴールに近い領域（ショートレンジ）からシュートを行った回数である。項目 I 3 は、オリジナル選手キャラクタが対戦相手チームのゴールから離れた領域（ミドルレンジレンジ）からシュートを行った回数である。項目 I 4 は、オリジナル選手キャラクタによってシュートされたボールが対戦相手チームのゴール内に向かって移動した回数である。項目 I 5 は、オリジナル選手キャラクタが入れた得点数である。

【 0 0 7 7 】

項目 I 6 は、オリジナル選手キャラクタが味方の選手キャラクタの得点をアシストした回数である。項目 I 7 は、オリジナル選手キャラクタから味方の選手キャラクタへのパスが成功した回数である。項目 I 8 は、オリジナル選手キャラクタがスライディングを行った回数である。項目 I 9 は、オリジナル選手キャラクタが対戦相手チームの選手キャラクタからボールを奪取した回数である。項目 I 1 0 は、オリジナル選手キャラクタがイエローカードを受けた回数である。

【 0 0 7 8 】

オリジナル選手キャラクタに対する担当記者キャラクタごとの評価点は下記式（ 1 ） ~ （ 3 ）によって算出される。ここでは、項目 I 1 ~ I N （ N : 2 以上の自然数 ）の N 個の項目が設定されている場合を想定する。

【 0 0 7 9 】

10

20

30

40

50

まず、下記式(1)によって項目I1～INの各々のポイントが算出される。ポイント

$$= \text{回数} \times \text{単位ポイント} \times \text{新聞重み係数} \cdots (1)$$

【0080】

上記式(1)中の「*」は乗算演算子である。また、上記式(1)中の「単位ポイント」は予め定められる。図12は単位ポイントを定めた単位ポイントデータの一例を示す。図12に示す単位ポイントデータD1022では、項目ごと、及び、ポジションごとに単位ポイント及び上限ポイントが定められている。言い換えれば、項目とポジションとの組合せごとに単位ポイント及び上限ポイントが定められている。

【0081】

単位ポイントや上限ポイントはポジションに期待される役割を考慮して設定される。例えば、項目I7(パス成功回数)に関しては、ポジションOMFの単位ポイント(4)はポジションCBの単位ポイント(2.5)よりも高く設定されている。また例えば、項目I8(スライディング回数)に関しては、ポジションCBの単位ポイント(1.5)はポジションOMFの単位ポイント(0.5)よりも高く設定されている。

【0082】

また、上記式(1)中の「新聞重み係数」も予め定められる。図13は新聞重み係数を定めた新聞重み係数データの一例を示す。図13に示す新聞重み係数データD1023では、項目ごと、及び、新聞ごとに新聞重み係数が定められている。言い換えれば、項目と新聞との組合せごとに新聞重み係数が定められている。

【0083】

新聞重み係数には新聞ごとの評価基準の特徴が反映される。例えば、新聞N2の評価基準はゴールを重視するものであるため、項目I2(ショートレンジからのシュート回数)、項目I3(ミドルレンジからのシュート回数)、及び項目I4(枠内シュート回数)や、項目I5(得点数)の新聞重み係数が高く設定される。また例えば、新聞N4の評価基準はディフェンスを重視するものであるため、項目I8(スライディング回数)及び項目I9(ボール奪取回数)の新聞重み係数が高く設定される。また例えば、新聞N5の評価基準はパスを重視するものであるため、項目I7(パス回数)の新聞重み係数が高く設定される。

【0084】

例えば、ポジションが「CF」であるオリジナル選手キャラクタに対する新聞N2の記者キャラクタの評価点を算出する場合には、下記に説明するようにして、項目I1～INの各々のポイントが算出される。

【0085】

例えば、項目I1とポジションCFとの組合せの単位ポイントは「0.5」であり、かつ、項目I1と新聞N2との組合せの新聞重み係数は「1」である。このため、例えば、項目I1の回数(ボールタッチ回数)が12回である場合には、上記式(1)によって、項目I1のポイントとして「6ポイント」が算出される。しかしながら、項目I1とポジションCFとの組合せの上限ポイントは「5ポイント」であり、算出されたポイントが上限ポイントを越えているため、項目I1のポイントは「5ポイント」となる。

【0086】

また、項目I2とポジションCFとの組合せの単位ポイントは「2」であり、かつ、項目I2と新聞N2との組合せの新聞重み係数は「3」である。このため、例えば、項目I2の回数(ショートレンジからのシュート回数)が1回である場合には、上記式(1)によって、項目I2のポイントとして「6ポイント」が算出される。項目I2とポジションCFとの組合せの上限ポイントは「10ポイント」であり、算出されたポイントは上限ポイントを越えていないため、項目I2のポイントは「6ポイント」となる。項目I3～INの各々のポイントも同様にして算出される。

【0087】

次に、項目I1～INの各々のポイントを合計した合計ポイントが下記式(2)によって算出される。合計ポイント=項目I1のポイント+・・・+項目INのポイント・・・

10

20

30

40

50

(2)

【 0 0 8 8 】

そして、評価点が下記式 (3) によって算出される。評価点 = (((合計ポイント + 初期ポイント) / 基準ポイント) * 8) + 勝敗ポイント ・ ・ ・ (3)

【 0 0 8 9 】

上記式 (3) 中の「初期ポイント」及び「基準ポイント」は予め定められる。図 1 4 は、初期ポイント及び基準ポイントを定めた初期・基準ポイントデータの一例を示す。図 1 4 に示す初期・基準ポイントデータ D 1 0 2 4 では、初期ポイント及び基準ポイントがポジションごとに定められている。例えば、項目 I 1 ~ I 7 に関しては、ポジション C B , G K の項目 I 1 ~ I 7 の回数はポジション C F , O M F に比べて少なくなる傾向があり、その結果、ポジション C B , G K の評価点が低くなりやすい傾向がある。このような傾向を調整すべく、初期ポイントや基準ポイントが設定されている。例えば、ポジション C B , G K の初期ポイントはポジション C F , O M F に比べて大きい値に設定されている。

10

【 0 0 9 0 】

上記式 (3) 中の「勝敗ポイント」も予め定められる。図 1 5 は、勝敗ポイントを定めた勝敗ポイントデータの一例を示す。図 1 5 に示す勝敗ポイントデータ D 1 0 2 5 では、「勝利」、「引き分け」、「敗北」の各々の場合の勝敗ポイントがそれぞれ「2ポイント」、「1ポイント」、「0ポイント」と定められている。

【 0 0 9 1 】

なお、上記式 (3) 中の ((合計ポイント + 初期ポイント) / 基準ポイント) の値が 1 を超える場合には、切り捨てるようになっている。また、上記式 (3) で算出された値は 0 . 5 刻みの値に補正して評価点として決定するようになっている。

20

【 0 0 9 2 】

フェーズ P H 1 0 8 では、以上のようにして、オリジナル選手キャラクタに対する第 1 ~ 第 3 担当記者キャラクタの各々の評価点が算出され、フェーズ P H 1 1 0 では、算出された評価点が試合結果画像 G 6 0 のパーツ P 6 2 - 1 , P 6 2 - 2 , P 6 2 - 3 の各々に表示される。

【 0 0 9 3 】

なお、以上に説明した評価点の算出方法は一例にすぎず、他の算出方法を採用してもよい。評価点の算出方法はゲームの種類に合わせて設定される。すなわち、図 1 1 ~ 1 5 に示したデータはゲームの種類に合わせて設定される。

30

【 0 0 9 4 】

以上に説明したサッカーゲームでは、複数種類の評価基準候補 (図 4) のうちから決定された評価基準に基づいて、選抜チームのメンバであるオリジナル選手キャラクタを評価するようにしたため、良い評価を得るために、ユーザは評価基準に適するようなオリジナル選手キャラクタを作成する必要がある。その結果、異なる特徴を有するオリジナル選手キャラクタを作成するようにユーザを促すことが可能になる。

【 0 0 9 5 】

特にサッカーゲームでは、複数種類の評価基準候補のうちから確率情報に基づいて選択された評価基準に基づいて、オリジナル選手キャラクタを評価するようにしたため、ユーザにとって評価基準を予測し難くなり、良い評価を得るために、ユーザは複数種類の評価基準候補の各々に適するようなオリジナル選手キャラクタを作成する必要がある。その結果、複数種類の評価基準候補の各々に適するようなオリジナル選手キャラクタを作成するようにユーザを促すことが可能になる。

40

【 0 0 9 6 】

またサッカーゲームでは、複数種類の評価基準候補のうちから選択された複数の評価基準に基づいて、オリジナル選手キャラクタを評価するようにしたため、良い評価を得るために、ユーザは複数の評価基準に適するようなオリジナル選手キャラクタを予め生成する必要がある。その結果、複数の評価基準に適するようなオリジナル選手キャラクタを生成するようにユーザを促すことが可能になる。

50

【 0 0 9 7 】

またサッカーゲームでは、選抜チームと対戦相手チームとの試合におけるオリジナル選手キャラクタを評価基準に基づいて評価するようにしたため、ユーザは、このような対戦において、評価基準に基づき良い評価を得ることができるようなオリジナル選手キャラクタを作成する必要がある。その結果、このようなオリジナル選手キャラクタを作成するようにユーザを促すことが可能になる。

【 0 0 9 8 】

またサッカーゲームでは、選抜メンバの選択が行われる前に担当記者一覧画像 G 2 0 を表示するようにしたり、選抜メンバ選択画像 G 3 0（選抜メンバの選択が行われる際）に担当記者キャラクタの情報を示すパーツ P 3 3 を表示したりしたため、ユーザは評価基準を把握した上で上記選択を行うことができる。すなわち、ユーザは、オリジナル選手キャラクタのうちから、評価基準に適したオリジナル選手キャラクタを選抜メンバとして選択し易くなる。

【 0 0 9 9 】

またサッカーゲームでは、担当記者キャラクタの評価基準において好評価となる行動（プレイ）がオリジナル選手キャラクタによって行われた場合に、その旨を示すパーツ P 5 4 を試合画像 G 5 0 に表示するようにしたため、ユーザはゲームをプレイしながら担当記者キャラクタの評価結果を把握し易くなる。

【 0 1 0 0 】

またサッカーゲームでは、選抜メンバとして選択されたオリジナル選手キャラクタは、所定の制限期間が経過するまで（例えば、ユーザが試合を 5 回行うまで）の間、選抜メンバとして再度選択できないようにしたため、同じオリジナル選手キャラクタばかりが選抜メンバとして選択されることを抑制できる。すなわち、異なるオリジナル選手キャラクタを選抜メンバとして選択するようにユーザに促すことが可能になる。

【 0 1 0 1 】

またサッカーゲームでは、オリジナル選手キャラクタに対する担当記者キャラクタの評価結果に基づいてユーザに報酬を付与するようにしたため、多くの報酬を得ることができるようなオリジナル選手キャラクタを作成するモチベーションをユーザに与えることが可能になる。

【 0 1 0 2 】

〔 3 . 機能ブロック 〕ゲームシステム 1 で実現される機能ブロックについて説明する。図 1 6 は、ゲームシステム 1 で実現される機能ブロックのうち、以上に説明した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 0 3 】

〔 3 - 1 〕図 1 6 に示すように、ゲームシステム 1 はデータ記憶部 1 0 0 を含む。例えば、データ記憶部 1 0 0 はデータベース D B、記憶部 1 2、及び記憶部 3 2 の少なくとも一つによって実現される。データ記憶部 1 0 0 はゲームを提供するために必要なデータを記憶する。

【 0 1 0 4 】

データ記憶部 1 0 0 に記憶されるデータの具体例として、先述のサッカーゲームを提供するために必要なデータについて説明する。図 1 6 に示すように、データ記憶部 1 0 0 は、新聞データ D 1 0 1 と、評価基準データ D 1 0 2 と、ユーザデータ D 1 0 3 と、オリジナル選手キャラクタデータ D 1 0 4 と、試合履歴データ D 1 0 5 とを記憶する。このうち、新聞データ D 1 0 1 は図 4 に示したデータである。評価基準データ D 1 0 2 は、図 1 1 に示した項目データ D 1 0 2 1 と、図 1 2 に示した単位ポイントデータ D 1 0 2 2 と、図 1 3 に示した新聞重み係数データ D 1 0 2 3 と、図 1 4 に示した初期・基準ポイントデータ D 1 0 2 4 と、図 1 5 に示した勝敗ポイントデータ D 1 0 2 5 とを含む。これらのデータについてはすでに説明済みであるため、ここでは説明を省略する。

【 0 1 0 5 】

〔 3 - 1 - 1 〕図 1 7 はユーザデータ D 1 0 3 の一例を示す。ユーザデータ D 1 0 3 は

10

20

30

40

50

、ゲームシステム１でゲームを遊ぶユーザのリストを示すデータである。図１７に示すように、ユーザデータＤ１０３は「ユーザＩＤ」、「ユーザ名」、「ゲームポイント」、「ゲームアイテム」、及び「累計スコア」フィールドを含む。

【０１０６】

「ユーザＩＤ」フィールドは各ユーザを一意に特定するための識別情報を示す。「ユーザ名」フィールドはユーザの名前を示す。「ゲームポイント」フィールドは、ユーザの所有しているゲームポイントの量を示し、「ゲームアイテム」フィールドは、ユーザの所有しているゲームアイテムのリストを示す。なお、「ユーザが所有しているゲームポイント又はゲームアイテム」とは、ユーザが任意に使用（消費）することが可能な状態にあるゲームポイント又はゲームアイテムのことを示す。「累計スコア」フィールドは、ユーザが獲得したスコアポイントの累計を示す。

10

【０１０７】

[３－１－２] 図１８はオリジナル選手キャラクタデータＤ１０４の一例を示す。図１８に示すように、オリジナル選手キャラクタデータＤ１０４はユーザごとに（ユーザＩＤと関連付けて）記憶される。オリジナル選手キャラクタデータＤ１０４は、ユーザが育成パートで作成したオリジナル選手キャラクタ（言い換えれば、ユーザが所有している選手キャラクタ）のリストを示すデータである。オリジナル選手キャラクタデータＤ１０４は「選手ＩＤ」、「選手名」、「ポジション」、「利き足」、「総合力」、及び「能力パラメータ」フィールドを含む。

【０１０８】

「選手ＩＤ」フィールドは、オリジナル選手キャラクタを一意に識別するための識別情報を示す。「選手名」、「ポジション」、「利き足」、及び「総合力」フィールドはオリジナル選手キャラクタの名前、得意ポジション、利き足、総合力をそれぞれ示す。「能力パラメータ」フィールドは、オリジナル選手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示す。基本能力パラメータは基本能力の高さを示すパラメータである（例えば、オフェンスパラメータ、ディフェンスパラメータ、キックパラメータ、スピードパラメータ、テクニックパラメータ、スタミナパラメータ等）。特殊能力パラメータは特殊能力の有無を示すパラメータである。

20

【０１０９】

[３－１－３] 図１９は試合履歴データＤ１０５の一例を示す。図１９に示すように、試合履歴データＤ１０５はユーザごとに（ユーザＩＤと関連付けて）記憶される。試合履歴データＤ１０５は、「履歴ＩＤ」、「試合日時」、「選抜メンバ」、「試合結果」、「第１担当記者」、「第２担当記者」、「第３担当記者」、及び「獲得スコア」フィールドを含む。

30

【０１１０】

「履歴ＩＤ」フィールドは、各履歴を識別するための識別情報を示す。「試合日時」フィールドは、試合が行われた日時を示す。「選抜メンバ」フィールドは、選抜チームに参加したオリジナル選手キャラクタ（すなわち、フェーズＰＨ１０２で選抜メンバとして選択されたオリジナル選手キャラクタ）を示す。「試合結果」フィールドは、試合の結果（勝敗や得点）を示す。「第１担当記者」フィールドは、第１担当記者キャラクタに関する情報を示す。「第１担当記者」フィールドは「新聞」及び「評価点」フィールドを含む。

40

「新聞」フィールドは、どの新聞の記者キャラクタが第１担当記者キャラクタとして選択されたのかを示す。「評価点」フィールドは、第１担当記者キャラクタがユーザのオリジナル選手キャラクタに対してつけた評価点を示す。「第２担当記者」フィールドは、第２担当記者キャラクタに関する情報を示し、「第３担当記者」フィールドは、第３担当記者キャラクタに関する情報を示す。「第１担当記者」フィールドと同様、「第２担当記者」及び「第３担当記者」フィールドは「新聞」及び「評価点」フィールドを含む。「獲得スコア」フィールドは、ユーザが試合で獲得したスコアポイントを示す。

【０１１１】

[３－１－４] 以上に説明したデータ以外のデータもデータ記憶部１００に記憶される

50

。例えば、選抜チームや対戦相手チームのメンバである選手キャラクタのデータ等がデータ記憶部 100 に記憶される。

【0112】

[3-2] 図16に示すように、ゲームシステム1は、表示制御部110と、評価基準決定部120と、選択受付部130と、制限部140と、ゲーム実行部150と、評価部160と、報酬付与部170とを含む。これらはサーバ10又はゲーム端末30において実現される。これらの一部をゲーム端末30の制御部31によって実現し、残りをサーバ10の制御部11によって実現してもよい。または、これらのすべてをサーバ10の制御部11によって実現してもよいし、これらのすべてをゲーム端末30の制御部31によって実現してもよい。

10

【0113】

[3-2-1] 表示制御部110は各種画像を表示部35に表示するための制御を実行する。

【0114】

「画像を表示部に表示するための制御を実行する」とは、画像を生成して表示部に表示させることである。画像を表示するためのデータを他の装置に送信することによって、画像を他の装置の表示部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」は、画像自体であってもよいし、画像を生成するために必要なデータであってもよい。

【0115】

先述のサッカーゲームの場合、表示制御部110は、オリジナル選手情報画像G10、担当記者一覧画像G20、選抜メンバ選択画像G30、チーム情報画像G40、試合画像G50、試合結果画像G60、又は報酬獲得画像G70を表示部35に表示するための制御を実行する。

20

【0116】

[3-2-2] 評価基準決定部120は、ゲームで使用されるゲームオブジェクトを評価するための評価基準として、複数種類の評価基準候補のうちから少なくとも一つを決定する。

【0117】

「ゲームオブジェクト」とは、ゲームにおいて使用され得る対象である。例えば、ゲームキャラクタ、ゲームカード、又はゲームアイテム等が「ゲームオブジェクト」の一例に相当する。ゲームオブジェクトには複数のパラメータが設定される。

30

【0118】

「評価」とは、ゲームで使用された際のゲームオブジェクトの優劣を評価することである。例えば、複数の評価項目によってゲームオブジェクトは評価される。すなわち、評価項目ごとに、ゲームオブジェクトの優劣が評価され、評価項目ごとの評価結果に基づいて、ゲームオブジェクトの優劣が総合的に評価される。評価項目ごとの評価結果は点数（ポイント）で表されてもよいし、段階的に（例えば3段階又は5段階で）表されてもよい。総合的な評価結果も点数（ポイント）で表されてもよいし、段階的に（例えば3段階又は5段階で）表されてもよい。例えば、所定の目的の達成を目指すゲームでは、目的を達成するためにどれだけ役に立ったのかによってゲームオブジェクトは評価される。

40

【0119】

(1) 例えば、ゲームオブジェクトが行動するゲームの場合、ゲームにおいて行うべき好ましい行動をゲームオブジェクトが行ったか否か、又は、好ましい行動をゲームオブジェクトが行った回数によってゲームオブジェクトは評価される。または、ゲームにおいて行うべきでない好ましくない行動をゲームオブジェクトが行ったか否か、又は、好ましくない行動をゲームオブジェクトが行った回数によってゲームオブジェクトは評価されてもよい。好ましい行動を行った場合にゲームオブジェクトは肯定的に評価され、好ましい行動を行った回数が多いほど、ゲームオブジェクトの評価は高くなる。一方、好ましくない行動を行った場合にゲームオブジェクトは否定的に評価され、好ましくない行動を行った

50

回数が多いほど、ゲームオブジェクトの評価は低くなる。

【 0 1 2 0 】

例えば、サッカーゲームの場合、選手キャラクタがパス、シュート、ドリブル等を行った回数、選手キャラクタがパス、シュート、ドリブル等を成功させた回数、選手キャラクタがパスミス等を行ったか否か、又は、選手キャラクタがパスミス等を行った回数によって選手キャラクタは評価される。また例えば、野球ゲームの場合、選手キャラクタがヒット、ホームランを打った回数、選手キャラクタが守備に関わった回数や失策した回数、又は、選手キャラクタ（投手）が三振をとった回数によって選手キャラクタは評価される。

【 0 1 2 1 】

（ 2 ）例えば、ゲームオブジェクトの役割が設定されるゲームの場合、ゲームオブジェクトが役割に応じた行動を行ったか否か、又は、ゲームオブジェクトが役割に応じた行動を行った回数によってゲームオブジェクトは評価される。または、ゲームオブジェクトが役割に応じていない行動を行ったか否か、又は、ゲームオブジェクトが役割に応じていない行動を行った回数によってゲームオブジェクトは評価されてもよい。役割に応じた行動を行った場合にゲームオブジェクトは肯定的に評価され、役割に応じた行動を行った回数が多いほど、ゲームオブジェクトの評価は高くなる。一方、役割に応じていない行動を行った場合にゲームオブジェクトは否定的に評価され、役割に応じていない行動を行った回数が多いほど、ゲームオブジェクトの評価は低くなる。

10

【 0 1 2 2 】

例えば、サッカーゲームの場合、選手キャラクタがポジション（役割の一例）に応じた行動を行ったか否か、選手キャラクタがポジションに応じた行動を行った回数、選手キャラクタがポジションに応じていない行動を行ったか否か、又は、選手キャラクタがポジションに応じていない行動を行った回数によって選手キャラクタは評価される。また例えば、野球ゲームの場合、選手キャラクタが一番打者であれば出塁した回数、選手キャラクタが二番打者であれば犠打を成功させた回数、又は、選手キャラクタがクリーンアップの打者であれば打点を上げた回数によって選手キャラクタは評価される。

20

【 0 1 2 3 】

（ 3 ）例えば、ゲームオブジェクトの行動指針が設定されるゲームの場合、ゲームオブジェクトが行動指針に従った行動を行ったか否か、又は、ゲームオブジェクトが行動指針に従った行動を行った回数によってゲームオブジェクトは評価される。または、ゲームオブジェクトが行動指針に従っていない行動を行ったか否か、又は、ゲームオブジェクトが行動指針に従っていない行動を行った回数によってゲームオブジェクトは評価されてもよい。行動指針に従った行動を行った場合にゲームオブジェクトは肯定的に評価され、行動指針に従った行動を行った回数が多いほど、ゲームオブジェクトの評価は高くなる。一方、行動指針に反した行動を行った場合にゲームオブジェクトは否定的に評価され、行動指針に反した行動を行った回数が多いほど、ゲームオブジェクトの評価は低くなる。

30

【 0 1 2 4 】

例えば、サッカーゲームの場合、選手キャラクタが作戦（行動指針の一例）に従った行動を行った否か、選手キャラクタが作戦に従った行動を行った回数、選手キャラクタが作戦に反した行動を行ったか否か、又は、選手キャラクタが作戦に反した行動を行った回数によって選手キャラクタは評価される。また例えば、野球ゲームの場合、選手キャラクタが監督・コーチからのサイン（行動指針の一例）に従った行動を行った否か、選手キャラクタがサインに従った行動を行った回数、選手キャラクタがサインに反した行動を行ったか否か、又は、選手キャラクタがサインに反した行動を行った回数によって選手キャラクタは評価される。

40

【 0 1 2 5 】

（ 4 ）また例えば、ゲームオブジェクトがゲームにおいて収めた成績によってゲームオブジェクトは評価される。例えば、サッカーゲームの場合は、選手キャラクタが試合において収めた成績（ゴール数、アシスト数、シュート数、パス成功率、又はファール数等）によって選手キャラクタが評価される。また例えば、野球ゲームの場合、選手キャラクタ

50

が試合において収めた成績（野手として収めた成績（打率、打点、本塁打数、三振数、盗塁数、又は失策数）又は投手として収めた成績（防御率、勝利数、奪三振数、与四死球数、又は球速等））によって選手キャラクタが評価される。

【0126】

「評価基準」とは、ゲームオブジェクトを評価する際の基準である。例えば、ゲームオブジェクトの優劣を示す点数（ポイント）を1又は複数の評価項目に基づいて算出するためのもの（式、テーブル、又はこれらの組み合わせ等）である。また例えば、1又は複数の評価項目について、各評価項目にゲームオブジェクトが優れている（又は劣っている）と評価されるための条件を示すものであってもよい。この「条件」はゲームオブジェクトの優劣を段階的に（例えば3段階又は5段階で）評価するものであってもよい。

10

【0127】

「複数種類の評価基準候補」とは、ゲームで使用されるゲームオブジェクトを評価するための評価基準として決定され得る候補である。複数種類の評価基準候補は互いに異なる評価基準を示す。例えば、評価基準が、ゲームオブジェクトの優劣を示す点数（ポイント）を1又は複数の評価項目に基づいて算出するためのもの（式、テーブル、又はこれらの組み合わせ等）である場合、「互いに異なる評価基準」とは、ゲームオブジェクトの優劣を示す点数（ポイント）を算出するための式又はテーブルが互いに異なることである。ここで、「式が異なる」とは、式自体が異なることであってもよいし、式に含まれる係数が異なることであってもよい。また、「テーブルが異なる」とは、テーブルに定められた対応関係が異なることである。また例えば、評価基準が、ゲームオブジェクトが優れている（又は劣っている）と評価されるための条件である場合、「互いに異なる評価基準」とは、条件が互いに異なることである。

20

【0128】

例えば、ゲーム中では、複数種類の評価基準候補にそれぞれ対応する複数の評価者キャラクタを用意するようにしてもよい。

【0129】

「評価基準として、複数種類の評価基準候補のうちから少なくとも一つを決定する」とは、例えば、複数種類の評価基準候補のうちから少なくとも一つを確率情報に基づいて選択し、選択された評価基準候補を評価基準として決定することである。ここで、「確率情報」は、複数種類の評価基準候補の各々が選択される確率を示す情報であり、この確率情報では、選択される確率として、すべての評価基準候補に対して同じ確率が設定されてもよいし、評価基準候補ごとに異なる確率が設定されてもよい。

30

【0130】

言い換えれば、「評価基準として、複数種類の評価基準候補のうちから少なくとも一つを決定する」とは、複数種類の評価基準候補のうちから少なくとも一つをランダムに（乱数に基づいて）選択し、選択された評価基準候補を評価基準として決定することである。

【0131】

なお、評価基準として決定された評価基準候補に関しては、評価基準として連続して決定されないように制限してもよいし、所定期間にわたって評価基準として決定されないように制限してもよい。

40

【0132】

評価基準の決定は、評価対象ゲームオブジェクトの選択が行われる前に実行される。なお、評価対象ゲームオブジェクトの選択が行われた後で実行されてもよい。

【0133】

先述のサッカーゲームの場合、複数種類の新聞の各々の評価基準（図4）が「複数種類の評価基準候補」の一例に相当する。評価基準決定部120は、選抜チームと対戦相手チームとの試合におけるユーザのオリジナル選手キャラクタを評価するための評価基準を決定する。具体的には、評価基準決定部120は、複数種類の新聞のうちから3つの新聞を選出し、当該3つの新聞の各々の評価基準を、オリジナル選手キャラクタを評価するための評価基準として決定する。

50

【 0 1 3 4 】

〔 3 - 2 - 3 〕 選択受付部 1 3 0 は、ユーザ識別情報と関連付けられた複数のゲームオブジェクトであって、当該ユーザ識別情報によって識別されるユーザのゲームプレイに基づいて生成された複数のゲームオブジェクトのうちから評価対象ゲームオブジェクトの選択を受け付ける。

【 0 1 3 5 】

「ユーザ識別情報」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、ユーザ名、ユーザアカウント、又は電子メールアドレスが「ユーザ識別情報」の一例に相当する。

【 0 1 3 6 】

「ユーザ識別情報と関連付けられた複数のゲームオブジェクト」とは、ユーザ識別情報と結びつけて記憶された複数のゲームオブジェクトである。言い換えれば、ユーザ識別情報によって識別されるユーザの所有する複数のゲームオブジェクトである。さらに言い換えれば、ユーザ識別情報によって識別されるユーザが使用することが可能な状態にある複数のゲームオブジェクトである。例えば、ユーザ識別情報によって識別されるユーザのゲームプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクトである。

【 0 1 3 7 】

「ユーザ識別情報によって識別されるユーザのゲームプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクト」とは、ユーザがゲームをプレイした結果として生成されたゲームオブジェクトである。言い換えれば、ユーザによるゲームプレイに基づいてパラメータが設定されたゲームオブジェクトである。例えば、ユーザによるゲームプレイに基づいて、パラメータが初期状態から更新されて、パラメータが確定されたゲームオブジェクトである。

【 0 1 3 8 】

なお、「ユーザ識別情報によって識別されるユーザのゲームプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクト」は、ユーザによって生成されたゲームオブジェクトと言い換えることができる。例えば、ユーザによって育成されたゲームキャラクタ又はゲームカードと言い換えることや、ユーザによって強化されたゲームキャラクタ、ゲームカード、又はゲームアイテムと言い換えることができる。

【 0 1 3 9 】

「評価対象ゲームオブジェクト」とは、ゲームにおいて評価の対象とするゲームオブジェクトである。ゲームでは、評価対象ゲームオブジェクトとして選択されたゲームオブジェクトを対象として評価基準に基づき評価が実行され、評価対象ゲームオブジェクトとして選択されていないゲームオブジェクトに関しては、評価基準に基づく評価は実行されない。

【 0 1 4 0 】

「評価対象ゲームオブジェクトの選択を受け付ける」とは、評価対象ゲームオブジェクトを選択する操作を受け付けることである。例えば、複数のゲームオブジェクトのうちの少なくとも一つを評価対象ゲームオブジェクトとして選択するための選択画像（例えば、複数のゲームオブジェクトのリストを示す画像）を表示手段に表示させ、複数のゲームオブジェクトのうちの少なくとも一つを評価対象ゲームオブジェクトとして選択する操作を受け付けることである。

【 0 1 4 1 】

または、「評価対象ゲームオブジェクトの選択を受け付ける」とは、評価対象ゲームオブジェクトの選択結果（評価対象オブジェクトとして選択されたゲームオブジェクト）を示すデータを受信することであってもよい。複数のゲームオブジェクトのうちの少なくとも一つが評価対象ゲームオブジェクトとして選択されたことを示すデータを受信することであってもよい。

【 0 1 4 2 】

評価対象ゲームオブジェクトの選択は、評価基準の決定が行われた後で実行される。なお、評価基準の決定が行われる前に実行されてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 1 4 3 】

例えば、評価基準決定部 1 2 0 による決定は、評価対象ゲームオブジェクトの選択が行われる前に行われ、評価対象ゲームオブジェクトの選択が行われる前又は評価対象ゲームオブジェクトの選択が行われる際に、表示制御部 1 1 0 は評価基準決定部 1 2 0 によって決定された評価基準を示す評価基準画像を表示部 3 5 に表示するための制御を実行する。

【 0 1 4 4 】

「評価対象ゲームオブジェクトの選択が行われる前」とは、評価対象ゲームオブジェクトの選択を受け付ける前である。例えば、評価対象ゲームオブジェクトを選択するための選択画像が表示される前である。また例えば、評価対象ゲームオブジェクトを選択するための選択画像が表示された後、評価対象ゲームオブジェクトを選択する選択操作を受け付ける前であってもよい。

10

【 0 1 4 5 】

「評価基準画像」とは、評価基準をユーザが把握可能に示す画像である。例えば、評価基準を示すテキスト又は画像を含む画像である。

【 0 1 4 6 】

「評価対象ゲームオブジェクトの選択が行われる前に、評価基準画像を表示部に表示する」とは、例えば、評価対象ゲームオブジェクトを選択するための選択画像が表示される前に、評価基準画像を表示部に表示させることである。すなわち、評価基準画像を表示部に表示させた後で、評価対象ゲームオブジェクトを選択するための選択画像を表示部に表示させることである。この場合、評価基準画像から選択画像へと遷移させるようにしてもよいし、評価基準画像を表示させた状態のまま選択画像をさらに表示させてもよい。例えば、評価基準画像の一部として選択画像を表示させたり、選択画像の一部として評価基準画像を表示させたりしてもよい。

20

【 0 1 4 7 】

「評価対象ゲームオブジェクトの選択が行われる際に、評価基準画像を表示部に表示する」とは、例えば、評価対象ゲームオブジェクトを選択するための選択画像の一部として評価基準画像を表示させることである。または、評価対象ゲームオブジェクトを選択するための選択画像とともに、評価基準画像を表示させることであってもよい。

【 0 1 4 8 】

先述のサッカーゲームの場合、ユーザの所有している複数のオリジナル選手キャラクターが「ユーザ識別情報と関連付けられた複数のゲームオブジェクトであって、当該ユーザ識別情報によって識別されるユーザのゲームプレイに基づいて生成された複数のゲームオブジェクト」の一例に相当する。また、選抜メンバが「評価対象ゲームオブジェクト」の一例に相当する。選択受付部 1 3 0 は、ユーザの所有しているオリジナル選手キャラクターのうちから選抜メンバの選択を受け付ける。

30

【 0 1 4 9 】

また、担当記者一覧画像 G 2 0 や選抜メンバ選択画像 G 3 0 のパーツ P 3 3 が「評価基準画像」の一例に相当する。すなわち、選抜メンバ選択画像 G 3 0 を表示する前に、表示制御部 1 1 0 は担当記者一覧画像 G 2 0 を表示部 3 5 に表示する。また、表示制御部 1 1 0 はパーツ P 3 3 を選抜メンバ選択画像 G 3 0 に表示する。

40

【 0 1 5 0 】

[3 - 2 - 4] 制限部 1 4 0 は、評価対象ゲームオブジェクトとして選択されたゲームオブジェクトが評価対象ゲームオブジェクトとして再度選択されることを所定の制限期間にわたって制限する。

【 0 1 5 1 】

「制限期間」とは、例えば、評価対象ゲームオブジェクトとして選択された後、所定時間が経過するまでの期間である。また例えば、評価対象ゲームオブジェクトとして選択された後、新たな評価対象ゲームオブジェクトの選択が所定回数行われるまでの期間であってもよい。

【 0 1 5 2 】

50

「ゲームオブジェクトが再度選択されることを制限する」とは、例えば、当該ゲームオブジェクトを表示しないこと、当該ゲームオブジェクトを選択不可状態（例えばグレースアウトの状態）で表示すること、又は、当該ゲームオブジェクトが再度選択されたとしても当該選択を受け付けない（無視する）こと等である。

【0153】

「評価対象ゲームオブジェクトとして選択されたゲームオブジェクトが評価対象ゲームオブジェクトとして再度選択されることを所定の制限期間にわたって制限する」とは、ゲームオブジェクトが評価対象ゲームオブジェクトとして選択された場合に、制限期間が経過するまで、当該ゲームオブジェクトが評価対象ゲームオブジェクトとして再度選択されることを制限することである。

10

【0154】

先述のサッカーゲームでは、オリジナル選手キャラクタが選抜メンバとして選択された場合、所定の制限期間（その後、ユーザが試合パートを5回プレイし終えるまでの期間）が経過するまで、制限部140は、当該オリジナル選手キャラクタを選抜メンバとして再度選択することを禁止する。例えば、表示制御部110は、当該オリジナル選手キャラクタを、例えば図5のパーツP31-4のような選択不可状態で選抜メンバ選択画像G30に表示する。

【0155】

[3-2-5] ゲーム実行部150は、評価対象ゲームオブジェクトが使用されるゲームを実行する。

20

【0156】

「評価対象ゲームオブジェクトが使用されるゲーム」とは、評価対象ゲームオブジェクトに基づいて実行されるゲームである。

【0157】

「評価対象ゲームオブジェクトが使用されるゲーム」は、評価対象ゲームオブジェクトが登場するゲームということもできる。すなわち、評価対象ゲームオブジェクトがゲーム画面に表示されるゲームである。評価対象ゲームオブジェクトを含む複数のゲームオブジェクトが登場するゲームであってもよいし、評価対象ゲームオブジェクトのみが登場するゲームであってもよい。

【0158】

または、「評価対象ゲームオブジェクトが使用されるゲーム」ユーザによって評価対象ゲームオブジェクトが操作されるゲームということもできる。すなわち、評価対象ゲームオブジェクトの状態（位置や姿勢等）がユーザの操作に応じて変化するゲームである。例えば、評価対象ゲームオブジェクトがユーザの操作に応じてゲーム内で移動するゲームである。コンピュータによって評価対象オブジェクトが操作されるゲームであってもよい。

30

【0159】

「評価対象ゲームオブジェクトが使用されるゲーム」とは、評価対象ゲームオブジェクトのパラメータに基づいてシミュレーション処理が実行されることによってゲームの経過や結果が決定されるようなゲームであってもよい。

【0160】

「評価対象ゲームオブジェクトが使用されるゲーム」は、上記のゲームの組み合わせであってもよい。例えば、基本的に、ゲームオブジェクトのパラメータに基づいてシミュレーション処理が実行されることによってゲームの経過が決定され、特定の画面に限って、ユーザによって評価対象ゲームオブジェクトが操作されるようなゲームであってもよい。

40

【0161】

例えば、評価対象ゲームオブジェクトを第1ゲームオブジェクト又は第1ゲームオブジェクトグループのメンバとして、第1ゲームオブジェクト又は第1ゲームオブジェクトグループと、第2ゲームオブジェクト又は第2ゲームオブジェクトグループとの間の対戦が実行される対戦ゲームが「評価対象ゲームオブジェクトが使用されるゲーム」の一例に相当する。

50

【 0 1 6 2 】

表示制御部 1 1 0 は、ゲームの実行中において、ゲームの現在の状況を示すゲーム画像を表示部 3 5 に表示するための制御を実行する。

【 0 1 6 3 】

「ゲーム画像」とは、ゲームの実行中に表示手段に表示される画像である。ユーザによってゲームオブジェクトが操作されるゲームの場合、ユーザの操作に応じてゲームオブジェクトの状態が変化する様子がゲーム画像に示される。ゲームオブジェクトのパラメータに基づいてシミュレーション処理が実行されることによってゲームの経過が決定されるゲームの場合、シミュレーション処理によって決定されたゲームの途中経過がゲーム画像に示される。

10

【 0 1 6 4 】

先述のサッカーゲームの場合、選抜チームと対戦相手チームとの試合が「評価対象ゲームオブジェクトが使用されるゲーム」の一例に相当する。また、試合画像 G 5 0 が「ゲーム画像」の一例に相当する。ゲーム実行部 1 5 0 は、選抜チームと対戦相手チームとの試合を実行し、当該試合中において、表示制御部 1 1 0 は試合画像 G 5 0 を表示部 3 5 に表示する。

【 0 1 6 5 】

[3 - 2 - 6] 評価部 1 6 0 は、ゲームで使用された評価対象ゲームオブジェクトを評価基準決定部 1 2 0 によって決定された評価基準に基づいて評価する。

【 0 1 6 6 】

20

「ゲームで使用された評価対象ゲームオブジェクトを評価基準に基づいて評価する」とは、ゲーム実行部 1 5 0 によって実行されたゲームにおける評価対象ゲームオブジェクトの評価を評価基準に基づいて行うことである。例えば、評価対象ゲームオブジェクトを第 1 ゲームオブジェクト又は第 1 ゲームオブジェクトグループのメンバとして、第 1 ゲームオブジェクト又は第 1 ゲームオブジェクトグループと、第 2 ゲームオブジェクト又は第 2 ゲームオブジェクトグループとの対戦がゲームで実行された場合に、評価部 1 6 0 は、行われた対戦における評価対象ゲームオブジェクトの評価を評価基準決定部 1 2 0 によって決定された評価基準に基づいて行う。

【 0 1 6 7 】

表示制御部 1 1 0 は、評価部 1 6 0 の評価結果を示す評価結果画像を表示部 3 5 に表示させるための制御を実行する。「評価結果画像」とは、評価結果をユーザが把握可能に示す画像である。例えば、評価結果を示すテキスト又は画像を含む画像である。

30

【 0 1 6 8 】

例えば、評価基準決定部 1 2 0 が複数種類の評価基準候補のうちから複数の評価基準を決定した場合、評価部 1 6 0 は、評価基準決定部 1 2 0 によって決定された複数の評価基準の各々について、ゲームで使用された評価対象ゲームオブジェクトを評価する。そして、表示制御部 1 1 0 は、複数の評価基準の各々の評価結果を示す評価結果画像を前記表示手段に表示させるための制御を実行する。

【 0 1 6 9 】

「複数の評価基準の各々について、ゲームで使用された評価対象ゲームオブジェクトを評価する」とは、複数の評価基準の各々について、ゲームで使用された評価対象ゲームオブジェクトの評価結果を得ることである。すなわち、評価基準ごとに、ゲームで使用された評価対象ゲームオブジェクトの評価を行うことによって、評価基準ごとの評価結果を得ることである。

40

【 0 1 7 0 】

「複数の評価基準の各々の評価結果を示す評価結果画像」とは、評価基準ごとに評価結果を示す画像である。

【 0 1 7 1 】

なお、評価部 1 6 0 は、ゲームの実行中において、評価対象ゲームオブジェクトを評価基準決定部 1 2 0 によって決定された評価基準に基づいて評価し、表示制御部 1 1 0 は、

50

評価対象ゲームオブジェクトの評価結果をゲーム画像に表示させるための制御を実行してもよい。

【0172】

「評価結果をゲーム画像に表示させる」とは、評価結果を示すテキスト又は画像をゲーム画像の一部として表示させることである。

【0173】

先述のサッカーゲームの場合、評価部160は、第1～第3担当記者キャラクタの各々の評価基準について、選抜チームと対戦相手チームとの試合におけるユーザのオリジナル選手キャラクタを評価する。すなわち、評価部160は、図11～15に示したデータに基づいて、オリジナル選手キャラクタに対する第1～第3担当記者キャラクタの各々の評価点を算出する。

10

【0174】

また、試合結果画像G60が「評価結果画像」の一例に相当する。すなわち、表示制御部110は、評価結果を示す試合結果画像G60を表示部35に表示する。

【0175】

また、表示制御部110は、試合中において、オリジナル選手キャラクタの評価結果を示すパーツP54を試合画像G50に表示する。

【0176】

[3-2-7]報酬付与部170は、評価部160の評価結果に基づいて、ユーザに報酬を付与する。

20

【0177】

例えば、報酬付与部170は、ゲームオブジェクトが報酬としてユーザに付与する。または、ゲームポイント（又はゲーム内通貨）を報酬としてユーザに付与してもよい。あるいは、ゲームに関する何らかの権利を報酬としてユーザに付与してもよい。具体的には、特定のゲームをプレイする権利や、ゲーム大会に参加する権利等を報酬としてユーザに付与してもよい。

【0178】

「ユーザに報酬を付与する」とは、例えば、ユーザの識別情報と報酬を関連付けることである。

【0179】

例えば、ユーザにゲームポイントを報酬として付与する場合、「ユーザに報酬を付与する」とは、ユーザの識別情報とゲームポイントが関連付けられた状態でさらにゲームポイントを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ポイントを増加することである。

30

【0180】

また例えば、ユーザにゲームオブジェクトを報酬として付与する場合、「ユーザに報酬を付与する」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。

40

【0181】

また例えば、ゲームに関する何らかの権利をユーザに報酬として付与する場合、「ユーザに報酬を付与する」とは、権利を有することを示す情報をユーザの識別情報と関連付けることである。

【0182】

例えば、ユーザへの報酬の付与はゲームの終了後に行われる。なお、ユーザへの報酬の付与はゲームの開始前又はゲームの実行中に行われてもよい。

【0183】

「評価結果に基づいて、ユーザに報酬を付与する」とは、ユーザに付与する報酬の有無又は価値を評価結果に基づいて決定することである。例えば、評価結果が所定結果よりも

50

高い場合にのみ、ユーザに報酬を付与することである。また例えば、評価結果が高い場合にユーザに付与する報酬の価値を、評価結果が低い場合にユーザに付与する報酬よりも高く設定することである。「報酬の価値」とは、報酬の量、有用性、又は稀少性等である。

【 0 1 8 4 】

先述のサッカーゲームでは、オリジナル選手キャラクタに対する第 1 ～ 第 3 担当記者キャラクタの各々の評価点に応じて、スコアポイントをユーザに付与する。そして、ユーザが獲得した累計スコアポイントが所定値に達した場合に、報酬付与部 1 7 0 はゲームアイテム等を報酬としてユーザに付与する。なお、先述のサッカーゲームの場合、スコアポイントも「報酬」の一例として相当する。

【 0 1 8 5 】

[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。

【 0 1 8 6 】

[4 - 1] 図 2 0 は、試合が開始されるまでに実行される処理（フェーズ P H 1 0 0 ～ P H 1 0 4 において実行される処理）の一例を示す。図 2 0 に示す処理がプログラムに従って実行されることによって、表示制御部 1 1 0 と評価基準決定部 1 2 0 と選択受付部 1 3 0 と制限部 1 4 0 とが実現される。なお、図 2 0 に示す処理を実行するために必要なデータが記憶部 3 2 に記憶されておらず、記憶部 1 2 又はデータベース D B に記憶されている場合、制御部 3 1 は当該データをサーバ 1 0 に要求し、サーバ 1 0 から返信されるデータを取得する必要があるが、図 2 0 では省略している。

【 0 1 8 7 】

図 2 0 に示すように、まず、ゲーム端末 3 0 の制御部 3 1 は第 1 ～ 第 3 担当記者キャラクタを決定する（ S 3 0 0 ）。

【 0 1 8 8 】

例えば、制御部 3 1 は、各新聞が選出される確率を示す確率情報に基づいて、新聞データ D 1 0 1 に登録されている新聞のうちのいずれかを第 1 新聞として選出する。なお、上記確率はすべての新聞で同じとしてもよいし、同じでなくてもよい。そして、制御部 3 1 は、前回の試合で選出された新聞をユーザの試合履歴データ D 1 0 5 から特定し、第 1 新聞が前回の試合で選出された新聞のいずれかと同じであるか否かを判定する。第 1 新聞が前回の試合で選出された新聞のいずれかと同じである場合、制御部 3 1 は第 1 新聞の選出をやり直す。一方、第 1 新聞が前回の試合で選出された新聞のいずれとも同じでない場合、制御部 3 1 は、第 1 新聞として選出された新聞の記者キャラクタを第 1 担当記者キャラクタとして決定する。

【 0 1 8 9 】

次に、制御部 3 1 は、確率情報に基づいて、新聞データ D 1 0 1 に登録されている新聞のうちのいずれかを第 2 新聞として選出する。そして、制御部 3 1 は、第 2 新聞が第 1 新聞と同じであるか否かや、第 2 新聞が前回の試合で選出された新聞のいずれかと同じであるか否かを判定する。第 2 新聞が第 1 新聞と同じである場合や、第 2 新聞が前回の試合で選出された新聞のいずれかと同じである場合、制御部 3 1 は第 2 新聞の選出をやり直す。第 2 新聞が第 1 新聞と同じでなく、前回の試合で選出された新聞のいずれとも同じでない場合、制御部 3 1 は、第 2 新聞として選出された新聞の記者キャラクタを第 2 担当記者キャラクタとして決定する。

【 0 1 9 0 】

同様に、制御部 3 1 は、確率情報に基づいて、新聞データ D 1 0 1 に登録されている新聞のうちのいずれかを第 3 新聞として選出する。そして、制御部 3 1 は、第 3 新聞が第 1 又は第 2 新聞と同じであるか否かや、第 3 新聞が前回の試合で選出された新聞のいずれかと同じであるか否かを判定する。第 3 新聞が第 1 又は第 2 新聞と同じである場合や、第 3 新聞が前回の試合で選出された新聞のいずれかと同じである場合、制御部 3 1 は第 3 新聞の選出をやり直す。第 3 新聞が第 1 及び第 2 新聞のどちらとも同じでなく、前回の試合で選出された新聞のいずれとも同じでない場合、制御部 3 1 は、第 3 新聞として選出された新聞の記者キャラクタを第 3 担当記者キャラクタとして決定する。

10

20

30

40

50

【 0 1 9 1 】

ステップ S 3 0 0 の実行後、制御部 3 1 は担当記者一覧画像 G 2 0 を表示部 3 5 に表示する (S 3 0 2)。この場合、制御部 3 1 は、ステップ S 3 0 0 で決定された第 1 担当記者キャラクタの情報をパーツ P 2 1 - 1 に表示し、ステップ S 3 0 0 で決定された第 2 担当記者キャラクタの情報をパーツ P 2 1 - 2 に表示し、ステップ S 3 0 0 で決定された第 3 担当記者キャラクタの情報をパーツ P 2 1 - 3 に表示する。

【 0 1 9 2 】

担当記者一覧画像 G 2 0 が表示されている間、制御部 3 1 はパーツ P 2 2 が選択されたか否かを監視する。そして、パーツ P 2 2 が選択された場合、制御部 3 1 は、ユーザのオリジナル選手キャラクタデータ D 1 0 4 に基づいて、選抜メンバ選択画像 G 3 0 を表示部 3 5 に表示する (S 3 0 4)。

10

【 0 1 9 3 】

この場合、制御部 3 1 は、ユーザの試合履歴データに基づいて、過去直近の 5 試合で選抜メンバとして選択されたオリジナル選手キャラクタを特定し、当該オリジナル選手キャラクタを選択不可状態 (例えば図 6 に示すパーツ P 3 1 - 4 のような態様) で表示する。また制御部 3 1 は、ステップ S 3 0 0 における決定結果に基づいて、選抜メンバ選択画像 G 3 0 のパーツ P 3 3 を設定する。

【 0 1 9 4 】

選抜メンバ選択画像 G 3 0 が表示されている間、制御部 3 1 は、ユーザの操作に応じてパーツ P 3 2 , P 3 3 2 の移動をさせたり、パーツ P 3 3 2 の移動に応じてパーツ P 3 3 3 の表示内容を更新したりする。また制御部 3 1 はパーツ P 3 4 が選択されたか否かを監視する。そして、パーツ P 3 4 が選択された場合、制御部 3 1 はチーム情報画像 G 4 0 を表示部 3 5 に表示する (S 3 0 6)。この場合、チーム情報画像 G 4 0 に表示する情報は、選抜メンバ選択画像 G 3 0 で選抜メンバとして選択されたオリジナル選手キャラクタのデータと、選抜チームのデータと、対戦相手チームのデータとに基づいて取得される。

20

【 0 1 9 5 】

チーム情報画像 G 4 0 が表示されている間、制御部 3 1 はパーツ P 4 5 が選択されたか否かを監視する。そして、パーツ P 4 5 が選択された場合、制御部 3 1 は試合を開始する (S 3 0 8)。

【 0 1 9 6 】

30

なお、ここでは、図 2 0 に示す処理がゲーム端末 3 0 で実行されることとして説明したが、図 2 0 に示す処理の全部又は一部がサーバ 1 0 で実行されてもよい。例えば、ステップ S 3 0 0 の処理はサーバ 1 0 の制御部 1 1 によって実行されてもよい。すなわち、制御部 1 1 が担当記者キャラクタを決定し、決定結果をゲーム端末 3 0 に通知してもよい。また例えば、ステップ S 3 0 2 の処理もサーバ 1 0 の制御部 1 1 によって実行されてもよい。すなわち、制御部 1 1 が担当記者一覧画像 G 2 0 のデータをゲーム端末 3 0 に送信することによって、担当記者一覧画像 G 2 0 を表示部 3 5 に表示させてもよい。

【 0 1 9 7 】

[4 - 2] 図 2 1 は試合中に実行される処理 (フェーズ P H 1 0 6 において実行される処理) の一例を示す。図 2 1 に示す処理がプログラムに従って実行されることによって、表示制御部 1 1 0 とゲーム実行部 1 5 0 とが実現される。なお、図 2 1 に示す処理を実行するために必要なデータが記憶部 3 2 に記憶されておらず、記憶部 1 2 又はデータベース D B に記憶されている場合、制御部 3 1 は当該データをサーバ 1 0 に要求し、サーバ 1 0 から返信されるデータを取得する必要があるが、図 2 1 では省略している。また、試合中には、選抜チーム及び対戦相手チームの選手キャラクタに各種動作を行わせたり、試合画像 G 5 0 を更新したりする処理等が所定時間ごとに実行されるが、図 2 1 では省略しており、オリジナル選手キャラクタに対する評価に関する処理のみを示している。

40

【 0 1 9 8 】

図 2 1 に示すように、まず、ゲーム端末 3 0 の制御部 3 1 はいずれかの項目に対応する行動がユーザのオリジナル選手キャラクタによって行われたか否かを判定する (S 3 1 0

50

）。

【 0 1 9 9 】

すなわち、項目データ D 1 0 2 1 に定められた各項目について、制御部 3 1 は、項目に対応する行動がオリジナル選手キャラクタによって行われたか否かを判定する。例えば、項目 I 1 に対応する行動はボールにタッチする動作であるため、制御部 3 1 はオリジナル選手キャラクタがボールに触ったか否かを判定する。例えば、オリジナル選手キャラクタがボールを蹴った場合や、オリジナル選手キャラクタがボールをトラップした場合等に、制御部 3 1 はオリジナル選手キャラクタがボールに触ったと判定し、項目 I 1 に対応する行動がオリジナル選手キャラクタによって行われたと判定する。

【 0 2 0 0 】

図 2 1 に示す処理に関連して、例えば、図 2 2 に示すようなカウンタデータ D 1 0 6 が記憶部 3 2 に記憶される。カウンタデータ D 1 0 6 は、項目ごとに、項目に対応する行動がオリジナル選手キャラクタによって行われた回数をカウントするためのデータである。

【 0 2 0 1 】

いずれかの項目に対応する行動がユーザのオリジナル選手キャラクタによって行われた場合、制御部 3 1 は当該項目のカウンタをインクリメントする (S 3 1 2)。例えば、項目 I 1 に対応する行動がオリジナル選手キャラクタによって行われた場合、項目 I 1 のカウンタに 1 が加算される。

【 0 2 0 2 】

また、制御部 3 1 は吹き出し (パーツ P 5 4) を表示すべきか否かを判定する (S 3 1 4)。

【 0 2 0 3 】

図 2 1 に示す処理に関連して、例えば、図 2 3 に示すような吹き出し表示制御データ D 1 0 7 が記憶部 3 2 に記憶される。吹き出し表示制御データ D 1 0 7 は吹き出しの表示を制御するためのデータであり、項目ごとに、吹き出しを表示すべきか否かや、表示すべき吹き出しの種類を定めたデータである。

【 0 2 0 4 】

図 2 3 に示す吹き出し表示制御データ D 1 0 7 では、項目 I 1 に関しては、新聞 N 1 に「 G o o d 」が関連付けられており、新聞 N 7 に「 G r e a t 」が関連付けられている。これは、項目 I 1 に対応する行動がオリジナル選手キャラクタによって行われた場合には、新聞 N 1 の記者キャラクタが第 1 ~ 第 3 担当記者キャラクタのうちに含まれていれば、当該記者キャラクタと関連付けて「 G o o d 」を示すパーツ P 5 4 を表示し、新聞 N 7 の記者キャラクタが第 1 ~ 第 3 担当記者キャラクタのうちに含まれていれば、当該記者キャラクタと関連付けて「 G r e a t 」を示すパーツ P 5 4 を表示することを示す。

【 0 2 0 5 】

また吹き出し表示制御データ D 1 0 7 では、項目が複数のグループにグループ分けされており、各項目に対してグループ内での優先順位が設定されている。例えば図 2 3 では、項目 I 2 , I 3 , I 4 がグループ G P 2 として設定されており、グループ G P 2 内での項目 I 2 , I 3 , I 4 の優先順位が「 3 」, 「 2 」, 「 1 」と設定されている。例えば、オリジナル選手キャラクタが対戦相手チームのゴールに近い領域 (ショートレンジ) からゴール内に向けてシュートを行った場合、項目 I 2 に対応する行動 (ショートレンジからのシュート) と、項目 I 4 に対応する行動 (枠内シュート) とが行われたことになる。この点、項目 I 2 に関しては「 G o o d 」が新聞 N 2 に関連付けられており、項目 I 4 に関しては「 G r e a t 」が新聞 N 2 に関連付けられている。このような場合、もし、新聞 N 2 の記者キャラクタが第 1 ~ 第 3 担当記者キャラクタのうちに含まれていれば、優先順位のより高い方の項目 I 4 が優先され、「 G r e a t 」を示すパーツ P 5 4 が当該記者キャラクタと関連付けて表示される。

【 0 2 0 6 】

ステップ S 3 1 4 では、吹き出しを表示すべきか否かの判定が吹き出し表示制御データ D 1 0 7 に基づいて行われる。吹き出しを表示すべきと判定された場合、制御部 3 1 は吹

10

20

30

40

50

き出し（パーツP54）を試合画像G50内に表示する（S316）。この場合、制御部31は、吹き出しを関連付けるべき担当記者キャラクタ（すなわち、パーツP54をパーツP53-1、P53-2、P53-3のいずれに関連付けるのか）や、表示すべき吹き出しの種類（「Perfect」、「Great」、「Good」のいずれを表示するのか）を、吹き出し表示制御データD107に基づいて特定する。

【0207】

ステップS316が実行された場合、ステップS310において、いずれかの項目に対応する行動がユーザのオリジナル選手キャラクタによって行われたと判定されなかった場合、又は、ステップS314において、吹き出しを表示すべきと判定されなかった場合、制御部31は試合が終了したか否かを判定する（S318）。試合が終了していない場合、制御部31はステップS300を再び実行し、試合が終了した場合、制御部31は後述の図24に示す処理を実行する。

10

【0208】

なお、ここでは、図21に示す処理がゲーム端末30で実行されることとして説明したが、図21に示す処理の全部又は一部がサーバ10で実行されてもよい。すなわち、試合（仮想空間）の現在の状況を示すデータをサーバ10側で管理（更新）することによって、図21に示す処理がサーバ10の制御部11によって実行されるようにしてもよい。

【0209】

[4-3] 図24は試合終了後に実行される処理（フェーズPH108、PH110において実行される処理）の一例を示す。図24に示す処理がプログラムに従って実行されることによって、表示制御部110と評価部160と報酬付与部170とが実現される。

20

【0210】

図24に示すように、まず、ゲーム端末30の制御部31は、担当記者キャラクタごとの評価点を算出する（S320）。

【0211】

例えば、まず制御部31は、オリジナル選手キャラクタに対する第1担当記者キャラクタの評価点を算出する。この評価点は、カウンタデータD106と、評価基準データD102（項目データD1021、単位ポイントデータD1022、及び新聞重み係数データD1023）と、上記式（1）～（3）とに基づいて算出される。なお、第1担当記者キャラクタが新聞N1の記者キャラクタである場合、新聞重み係数データD1023のうちの、新聞N1に対応する部分が参照される。オリジナル選手キャラクタに対する第1担当記者キャラクタの評価点を算出した後、制御部31は、評価点とスコアポイントとの対応関係を定めた情報に基づいて、当該評価点に対応するスコアポイントも算出する。

30

【0212】

また制御部31は、オリジナル選手キャラクタに対する第2担当記者キャラクタの評価点や、オリジナル選手キャラクタに対する第3担当記者キャラクタの評価点も算出する。オリジナル選手キャラクタに対する第1又は第2担当記者キャラクタの評価点を算出した後、制御部31はそれらの各評価点に対応するスコアポイントも算出する。

【0213】

ステップS320の実行後、制御部31は、通信部33を介して、試合結果（担当記者キャラクタごとの評価点及びスコアポイントも含む）を示すデータをサーバ10に送信し（S322）、サーバ10は、通信部13を介して、当該データを受信する（S100）。当該データはユーザのユーザIDを特定可能な情報とともにサーバ10に送信される。

40

【0214】

上記データがサーバ10で受信された場合、サーバ10の制御部11は試合結果を登録する（S102）。例えば、制御部11は試合結果をユーザの試合履歴データD105に登録し、ユーザデータD103に登録されたユーザの累計スコアポイントを更新する。

【0215】

また、制御部11は報酬付与条件を満足されたか否かを判定する（S104）。例えば、制御部11はユーザの累計スコアポイントが所定値に達したか否か（又は所定値を超え

50

たか否か)を判定する。報酬付与条件を満足された場合、制御部11は報酬をユーザに付与する(S106)。例えば、報酬がゲームアイテムである場合には、当該ゲームアイテムをユーザの所有しているゲームアイテムのリストに追加すべく、制御部11はユーザデータD103にアクセスし、ユーザIDと関連付けられた「ゲームアイテム」フィールドを更新する。

【0216】

ステップS106が実行された場合、又は、ステップS104において、報酬付与条件を満足されたと判定されなかった場合に、制御部11は、通信部13を介して、完了通知をゲーム端末30に送信し(S108)、ゲーム端末30は、通信部33を介して、完了通知を受信する(S324)。なお、ステップS106が実行された場合には、ユーザに付与された報酬も完了通知の一部としてゲーム端末30に送信される。

10

【0217】

完了通知がゲーム端末30で受信された場合、ゲーム端末30の制御部31は試合結果画像G60を表示部35に表示する(S326)。なお、この場合、第2担当記者キャラクタの評価点が所定の基準値(例えば8.5)以上であれば、制御部31は、オリジナル選手キャラクタが第2担当記者キャラクタにとっての最優秀選手であるとみなし、図9に示したように、パーツP63をパーツP62-1と関連付けて表示する。第1担当記者キャラクタ及び第3担当記者キャラクタに関しても同様である。

【0218】

また、試合結果画像G60のパーツP66が選択された場合、制御部31は報酬獲得画像G70を表示部35に表示する(S328)。

20

【0219】

なお、ここでは、ステップS320、S326、S328の処理がゲーム端末30で実行されることとして説明したが、これらの全部又は一部はサーバ10で実行されてもよい。すなわち、カウンタデータD106や、第1～第3担当記者キャラクタがどの新聞の記者キャラクタであるのかを示すデータをサーバ10に送信し、制御部11がステップS320の処理を実行してもよい。また、制御部11が試合結果画像G60又は報酬獲得画像G70のデータをゲーム端末30に送信することによって、これらの画像を表示部35に表示させてもよい。

【0220】

30

[5.まとめ]以上に説明したゲームシステム1によれば、選抜メンバとして選択されたオリジナル選手キャラクタを、複数種類の評価基準候補(図4)のうちから決定された評価基準に基づいて評価するようにしたため、良い評価を得るために、ユーザは評価基準に適するようなオリジナル選手キャラクタを作成する必要がある。その結果、異なる特徴を有するオリジナル選手キャラクタを作成するようにユーザを促すことが可能になる。

【0221】

特にゲームシステム1では、オリジナル選手キャラクタを評価するための評価基準を、複数種類の評価基準候補のうちから確率情報に基づいて選択するようにしたため、ユーザにとって評価基準を予測し難くなり、ユーザは複数種類の評価基準候補の各々に適するようなオリジナル選手キャラクタを作成する必要がある。その結果、複数種類の評価基準候補の各々に適するようなオリジナル選手キャラクタを作成するようにユーザを促すことが可能になる。

40

【0222】

またサッカーゲームでは、オリジナル選手キャラクタを評価するための評価基準として複数の評価基準を選択するようにしたため、ユーザは複数の評価基準に適するようなオリジナル選手キャラクタを予め生成する必要がある。その結果、複数の評価基準に適するようなオリジナル選手キャラクタを生成するようにユーザを促すことが可能になる。

【0223】

またサッカーゲームでは、選抜チームと対戦相手チームとの試合において良い評価を得ることができるようなオリジナル選手キャラクタを作成する必要がある。その結果、この

50

ようなオリジナル選手キャラクタを作成するようにユーザを促すことが可能になる。

【 0 2 2 4 】

またサッカーゲームでは、担当記者一覧画像 G 2 0 を選抜メンバ選択画像 G 3 0 よりも先に表示したり、担当記者キャラクタの情報を示すパーツ P 3 3 を選抜メンバ選択画像 G 3 0 に表示したりしたため、ユーザは評価基準を把握した上で、当該評価基準に適したオリジナル選手キャラクタを選抜メンバとして選択し易くなる。

【 0 2 2 5 】

またサッカーゲームでは、担当記者キャラクタの評価基準において好評価となる行動（プレイ）がユーザのオリジナル選手キャラクタによって行われたことを示すパーツ P 5 4 を試合画像 G 5 0 に表示するようにしたため、ユーザはゲームをプレイしながら担当記者キャラクタの評価結果を把握し易くなる。

10

【 0 2 2 6 】

またサッカーゲームでは、選抜メンバとして選択されたオリジナル選手キャラクタが選抜メンバとして再度選択されることを所定の制限期間（ユーザが試合を 5 回行うまでの間）できないようにしたため、同じオリジナル選手キャラクタばかりが選抜メンバとして選択されることを抑制できる。

【 0 2 2 7 】

またサッカーゲームでは、オリジナル選手キャラクタに対する担当記者キャラクタの評価結果に基づいてユーザに報酬を付与するようにしたため、多くの報酬を得ることができるようオリジナル選手キャラクタを作成するモチベーションをユーザに与えることが可能になる。

20

【 0 2 2 8 】

〔 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 2 2 9 】

〔 6 - 1 〕 以上に説明したサッカーゲームでは、複数種類の評価基準を複数の新聞（言い換えれば、複数の担当記者キャラクタ）としてユーザに提示したが、複数種類の評価基準を別の態様でユーザに提示してもよい。

【 0 2 3 0 】

〔 6 - 2 〕 以上に説明したサッカーゲームでは、選抜チームと対戦相手チームとの試合を行うようにしていたが、オリジナル選手キャラクタが参加するチームは選抜チームでなくてもよい。例えば、ユーザのオリジナル選手キャラクタのみで編成されたサッカーチームと、対戦相手チームとの試合を行うようにしてもよい。この場合、すべてのオリジナル選手キャラクタの評価点を算出してもよいし、特定のオリジナル選手キャラクタの評価点を算出してもよい。

30

【 0 2 3 1 】

〔 6 - 3 〕 育成パートでは、イベントデッキ（イベントキャラクタ）を使用してオリジナル選手キャラクタを作成するようになっていたが、イベントデッキ（イベントキャラクタ）は必須でなく、育成パートは、イベントデッキ（イベントキャラクタ）を使用せずにオリジナル選手キャラクタを作成するようなものであってもよい。

【 0 2 3 2 】

40

〔 6 - 4 〕 以上では、サッカーゲームの例について主に説明したが、本発明は他のゲームにも適用できる。例えば、本発明は、サッカーゲーム以外のスポーツゲーム（野球ゲーム、アメリカンフットボール、バスケットボールゲーム、テニスゲーム等）にも適用できる。また例えば、本発明は、ユーザのオリジナルゲームキャラクタをメンバの一人として含むゲームキャラクタグループ（チーム、パーティ、又はギルド）と、対戦相手のゲームキャラクタグループとが戦闘するようなゲームにも適用できる。

【 0 2 3 3 】

〔 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。

50

【 0 2 3 4 】

1) 本発明の一態様に係るゲームシステム(1)は、ゲームで使用されるゲームオブジェクトを評価するための評価基準として、複数種類の評価基準候補(図4)のうちから少なくとも一つを決定する決定手段(120)と、ユーザ識別情報と関連付けられた複数のゲームオブジェクトであって、当該ユーザ識別情報によって識別されるユーザのゲームプレイに基づいて生成された複数のゲームオブジェクト(例えばオリジナル選手キャラクタ)のうちから評価対象ゲームオブジェクト(例えば選抜メンバ)の選択を受け付ける選択受付手段(130)と、前記評価対象ゲームオブジェクトが使用されるゲームを実行するゲーム実行手段(150)と、前記ゲームで使用された前記評価対象ゲームオブジェクトを前記決定手段(120)によって決定された評価基準に基づいて評価する評価手段(160)とを含む。

10

【 0 2 3 5 】

9) また、本発明の一態様に係るゲーム制御装置(10又は30)は、ゲームで使用されるゲームオブジェクトを評価するための評価基準として、複数種類の評価基準候補のうちから少なくとも一つを決定する決定手段(120)と、ユーザ識別情報と関連付けられた複数のゲームオブジェクトであって、当該ユーザ識別情報によって識別されるユーザのゲームプレイに基づいて生成された複数のゲームオブジェクトのうちから評価対象ゲームオブジェクトの選択を受け付ける選択受付手段(130)と、実行された前記ゲームで使用された前記評価対象ゲームオブジェクトを前記決定手段(120)によって決定された評価基準に基づいて評価する評価手段(160)とを含む。

20

【 0 2 3 6 】

10) また、本発明の一態様に係るプログラムは、1)~8)のいずれかに記載のゲームシステム(1)、又は、9)に記載のゲーム制御装置(10又は30)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 2 3 7 】

11) また、本発明の一態様に係る情報記憶媒体は、10)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 2 3 8 】

12) 本発明の一態様に係るゲームシステム(1)の制御方法は、ゲームで使用されるゲームオブジェクトを評価するための評価基準として、複数種類の評価基準候補のうちから少なくとも一つを決定する決定ステップ(S300)と、ユーザ識別情報と関連付けられた複数のゲームオブジェクトであって、当該ユーザ識別情報によって識別されるユーザのゲームプレイに基づいて生成された複数のゲームオブジェクトのうちから評価対象ゲームオブジェクトの選択を受け付ける選択受付ステップ(S304)と、前記評価対象ゲームオブジェクトが使用されるゲームを実行するゲーム実行ステップ(S308やS310~S318)と、前記ゲームで使用された前記評価対象ゲームオブジェクトを前記決定ステップ(S300)によって決定された評価基準に基づいて評価する評価ステップ(S320)とを含む。

30

【 0 2 3 9 】

13) 本発明の一態様に係るゲーム制御装置の制御方法(10又は30)の制御方法は、ゲームで使用されるゲームオブジェクトを評価するための評価基準として、複数種類の評価基準候補のうちから少なくとも一つを決定する決定ステップ(S300)と、ユーザ識別情報と関連付けられた複数のゲームオブジェクトであって、当該ユーザ識別情報によって識別されるユーザのゲームプレイに基づいて生成された複数のゲームオブジェクトのうちから評価対象ゲームオブジェクトの選択を受け付ける選択受付ステップ(S304)と、実行された前記ゲームで使用された前記評価対象ゲームオブジェクトを前記決定ステップ(S300)によって決定された評価基準に基づいて評価する評価ステップ(S320)とを含む。

40

【 0 2 4 0 】

上記1)、9)~13)に記載の発明によれば、ユーザのゲームプレイに基づいて生成

50

された複数のゲームオブジェクトのうちから選択された評価対象ゲームオブジェクトが、複数種類の評価基準候補のうちから決定された評価基準に基づいて評価されるようにしたため、良い評価を得るために、ユーザは評価基準に適するようなゲームオブジェクトを予め生成しておく必要がある。その結果、本発明によれば、異なる特徴を有するゲームオブジェクトを生成するようにユーザを促すことが可能になる。

【0241】

2) 本発明の一態様では、前記決定手段(120)は、前記複数種類の評価基準候補のうちから少なくとも一つを確率情報に基づいて選択し、選択された評価基準候補を前記評価基準として決定するようにしてもよい。

【0242】

2)に記載の発明によれば、ユーザのゲームプレイに基づいて生成された複数のゲームオブジェクトのうちから選択された評価対象ゲームオブジェクトが、複数種類の評価基準候補のうちから確率情報に基づいて選択された評価基準に基づいて評価されるようにしたため、ユーザにとって評価基準を予測し難くなり、良い評価を得るために、ユーザは複数種類の評価基準候補の各々に適するようなゲームオブジェクトを予め生成しておく必要がある。その結果、本発明によれば、複数種類の評価基準候補の各々に適するようなゲームオブジェクトを生成するようにユーザを促すことが可能になる。

【0243】

3) 本発明の一態様では、前記決定手段(120)による決定は、前記評価対象ゲームオブジェクトの選択が行われる前に行われ、前記ゲームシステム(1)は、前記評価対象ゲームオブジェクトの選択が行われる前又は前記評価対象ゲームオブジェクトの選択が行われる際に、前記決定手段(120)によって決定された評価基準を示す評価基準画像を表示手段(35)に表示するための制御を実行する手段(110)をさらに含むようにしてもよい。

【0244】

3)に記載の発明によれば、評価対象ゲームオブジェクトの選択が行われる前又は評価対象ゲームオブジェクトの選択が行われる際に、決定された評価基準を示す評価基準画像を表示手段に表示するようにしたため、ユーザは評価基準を把握した上で評価対象ゲームオブジェクトを選択できる。すなわち、ユーザは、自らのゲームプレイに基づいて生成された複数のゲームオブジェクトのうちから、評価基準に適したゲームオブジェクトを評価対象ゲームオブジェクトとして選択し易くなる。

【0245】

4) 本発明の一態様では、前記決定手段(120)は、前記複数種類の評価基準候補のうちから複数の評価基準を決定し、前記評価手段は、前記決定手段(120)によって決定された複数の評価基準の各々について、前記ゲームで使用された前記評価対象ゲームオブジェクトを評価するようにしてもよい。

【0246】

4)に記載の発明によれば、ユーザのゲームプレイに基づいて生成された複数のゲームオブジェクトのうちから選択された評価対象ゲームオブジェクトが、複数種類の評価基準候補のうちから決定された複数の評価基準に基づいて評価されるようにしたため、良い評価を得るために、ユーザは複数の評価基準に適するようなゲームオブジェクトを予め生成しておく必要がある。その結果、本発明によれば、複数の評価基準に適するようなゲームオブジェクトを生成するようにユーザを促すことが可能になる。

【0247】

5) 本発明の一態様では、前記ゲームの実行中において、前記ゲームの現在の状況を示すゲーム画像を表示手段(35)に表示するための制御を行う表示制御手段(110)をさらに含み、前記評価手段(160)は、前記ゲームの実行中において、前記評価対象ゲームオブジェクトを前記決定手段(120)によって決定された評価基準に基づいて評価し、前記表示制御手段(110)は、前記評価対象ゲームオブジェクトの評価結果を前記ゲーム画像に表示させるための制御を実行するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 2 4 8 】

5) に記載の発明によれば、ゲームの実行中において、評価対象ゲームオブジェクトの評価結果をゲーム画像に表示させるようにしたため、ユーザはゲームをプレイしながら評価対象ゲームオブジェクトの評価結果を把握し易くなる。ゲームの実行中において、評価対象ゲームオブジェクトの評価結果をゲーム画像に表示させるようにしたため、ユーザはゲームをプレイしながら評価対象ゲームオブジェクトの評価結果を把握し易くなる。

【 0 2 4 9 】

6) 本発明の一態様では、前記評価対象ゲームオブジェクトとして選択されたゲームオブジェクトが前記評価対象ゲームオブジェクトとして再度選択されることを所定の制限期間にわたって制限する制限手段(1 4 0)をさらに含むようにしてもよい。

10

【 0 2 5 0 】

6) に記載の発明によれば、評価対象ゲームオブジェクトとして選択されたゲームオブジェクトが評価対象ゲームオブジェクトとして再度選択されることを所定の制限期間にわたって制限するようにしたため、同じゲームオブジェクトばかりが評価対象ゲームオブジェクトとして選択されることを抑制できるようになる。すなわち、異なるゲームオブジェクトを評価対象ゲームオブジェクトとして選択するようにユーザに促すことが可能になる。

【 0 2 5 1 】

7) 本発明の一態様では、前記評価手段(1 6 0)の評価結果に基づいて、前記ユーザに報酬を付与する報酬付与手段(1 7 0)をさらに含むようにしてもよい。

【 0 2 5 2 】

7) に記載の発明によれば、評価結果に基づいてユーザに報酬を付与するようにしたため、多くの報酬を得ることができるようなゲームオブジェクトを生成するモチベーションをユーザに与えることが可能になる。

20

【 0 2 5 3 】

8) 本発明の一態様では、前記ゲームでは、前記評価対象ゲームオブジェクトを第1ゲームオブジェクト又は第1ゲームオブジェクトグループ(例えば選抜チーム)のメンバとして、前記第1ゲームオブジェクト又は前記第1ゲームオブジェクトグループと、第2ゲームオブジェクト又は第2ゲームオブジェクトグループ(例えば対戦相手チーム)との対戦が実行され、前記評価手段(1 6 0)は、前記対戦における前記評価対象ゲームオブジェクトを前記決定手段(1 2 0)によって決定された評価基準に基づいて評価するようにしてもよい。

30

【 0 2 5 4 】

8) に記載の発明によれば、第1ゲームオブジェクト又は第1ゲームオブジェクトグループと、第2ゲームオブジェクト又は第2ゲームオブジェクトグループとの対戦における評価対象ゲームオブジェクトを評価基準に基づいて評価するようにしたため、ユーザは、このような対戦において、評価基準に基づき良い評価を得ることができるようなゲームオブジェクトを生成しておく必要がある。その結果、このようなゲームオブジェクトを生成するようにユーザを促すことが可能になる。

【 符号の説明 】

【 0 2 5 5 】

40

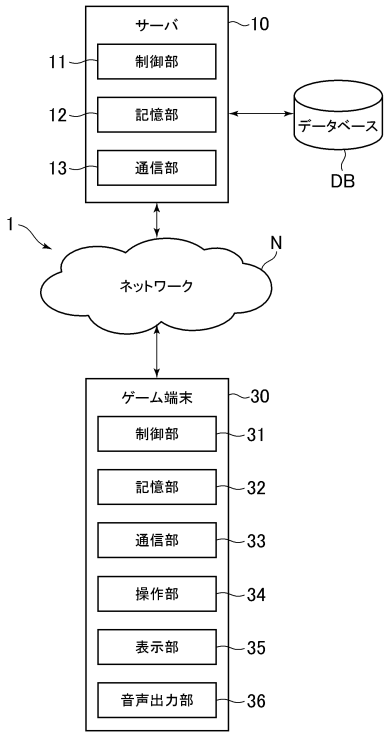
1 ゲームシステム、N ネットワーク、DB データベース、10 サーバ、11 制御部、12 記憶部、13 通信部、30 ゲーム端末、31 制御部、32 記憶部、33 通信部、34 操作部、35 表示部、36 音声出力部、100 データ記憶部、110 表示制御部、120 評価基準決定部、130 選択受付部、140 制限部、150 ゲーム実行部、160 評価部、170 報酬付与部、D101 新聞データ、D102 評価基準データ、D1021 項目データ、D1022 単位ポイントデータ、D1023 新聞重み係数データ、D1024 初期・基準ポイントデータ、D1025 勝敗ポイントデータ、D103 ユーザデータ、D104 オリジナル選手キャラクタデータ、D105 試合履歴データ、D106 カウンタデータ、D107 吹き出し表示制御データ、G10 オリジナル選手情報画像、G20 担当記者一覧画像、G30 選抜メンバ選択画像、G4

50

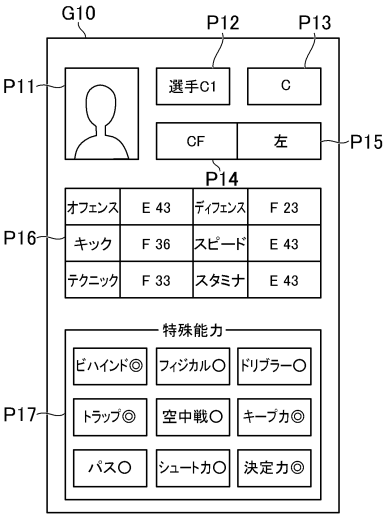
0 チーム情報画像、G 5 0 試合画像、G 5 1 仮想空間画像、G 6 0 試合結果画像、
G 7 0 報酬獲得画像、P 1 1 ~ 1 7 , P 2 1 - 1 ~ P 2 1 - 3 , P 2 2 , P 3 1 - 1 ~
P 3 1 - 8 , P 3 2 , P 3 3 , P 3 3 1 - 1 ~ P 3 3 1 - 3 , P 3 3 2 , P 3 3 3 , P 3
4 , P 4 1 - 1 , P 4 1 - 2 , P 4 2 - 1 , P 4 2 - 2 , P 4 3 - 1 , P 4 3 - 3 , P 4
4 - 1 , P 4 4 - 2 , P 4 5 , P 5 1 , P 5 3 - 1 ~ P 5 3 - 3 , P 5 4 , P 6 1 , P 6
2 - 1 ~ P 6 2 - 3 , P 6 3 ~ P 6 6 , P 7 1 パーツ、P C 1 , P C 2 選手キャラクタ
、B ボール、C カーソル。

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

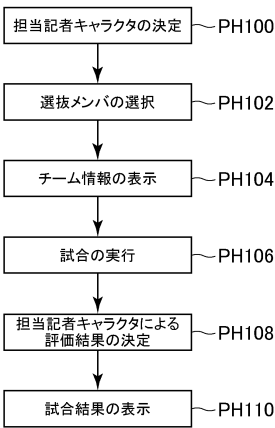
20

30

40

50

【 図 3 】



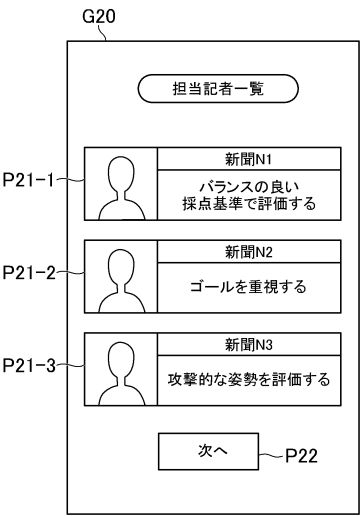
【 図 4 】

D101

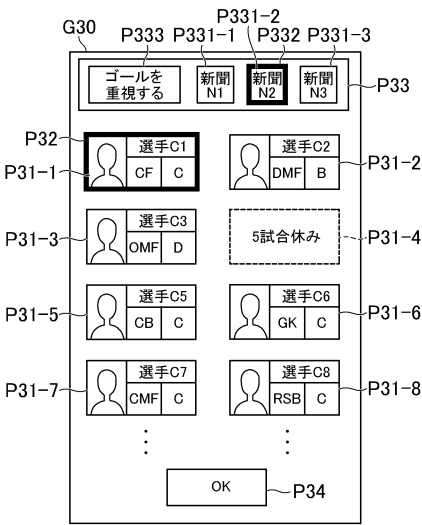
新聞 ID	新聞名	評価基準
N1	新聞 N1	バランスの良い評価基準で評価する
N2	新聞 N2	ゴールを重視する
N3	新聞 N3	攻撃的な姿勢を評価する
N4	新聞 N4	ディフェンスを重視する
N5	新聞 N5	パスを重視する
N6	新聞 N6	テクニカルなプレーを重視する
N7	新聞 N7	積極的なプレーを重視する
...

10

【 図 5 】



【 図 6 】



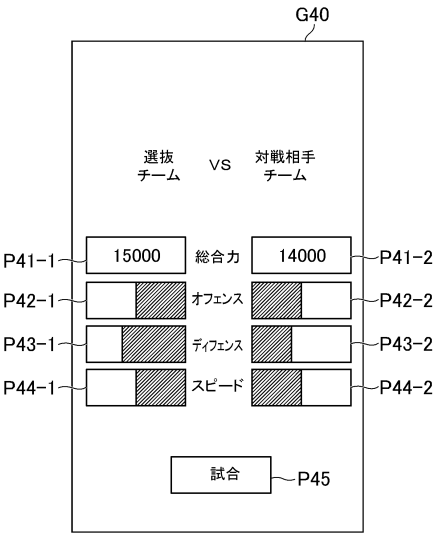
20

30

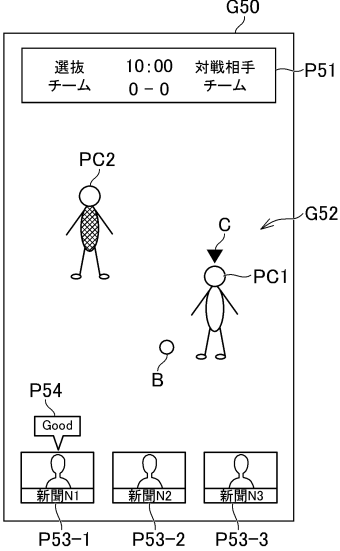
40

50

【図 7】

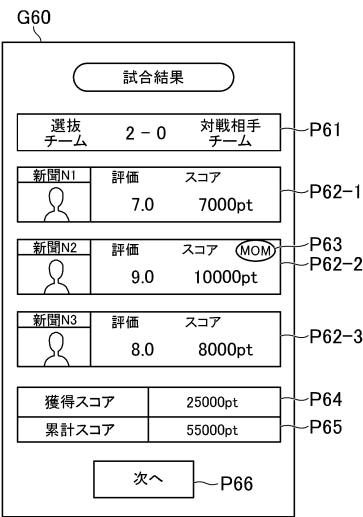


【図 8】

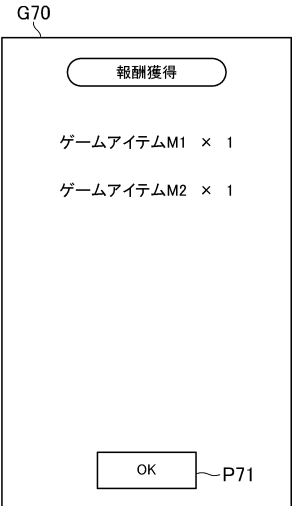


10

【図 9】



【図 10】



20

30

40

50

【図 1 1】

D1021

項目 ID	項目
I1	ボールタッチ回数
I2	ショートレンジからのシュート回数
I3	ミドルレンジからのシュート回数
I4	枠内シュート回数
I5	得点数
I6	アシスト回数
I7	パス成功回数
I8	スライディング回数
I9	ボール奪取回数
I10	イエローカード数
...	...

【図 1 2】

D1022

項目	ポジション											
	CF			...			OMF			CB		
	単位	上限	ポイント	単位	上限	ポイント	単位	上限	ポイント	単位	上限	ポイント
	ポイント	ポイント	ポイント	ポイント	ポイント	ポイント	ポイント	ポイント	ポイント	ポイント	ポイント	ポイント
I1	0.5	5	0.5	5	...	0.5	5	...
I2	2	10	2	10	...	2	10	...
I3	3	15	3	15	...	3	15	...
I4	3.5	18	3.5	18	...	3.5	18	...
I5	20	200	20	200	...	20	200	...
I6	13	130	13	130	...	13	130	...
I7	3	30	4	40	...	2.5	25	...
I8	0.5	5	0.5	5	...	1.5	15	...
I9	1	5	3	15	...	6	30	...
I10	-10	-20	-10	-20	...	-10	-20	...
...

10

20

【図 1 3】

D1023

		新聞							
		N1	N2	N3	N4	N5	N6	N7	...
項目	I1	1	1	1	1	1	1	3	...
	I2	1	3	1.5	0.5	0.5	1	5	...
	I3	1	3	1.5	0.5	0.5	5	3	...
	I4	1	3	1.5	0.5	0.5	1	3	...
	I5	1	5	1.5	0.5	0.5	1.5	3	...
	I6	1	1	3	0.5	5	3	0.5	...
	I7	1	0.5	3	1	5	1.5	0.5	...
	I8	1	0.5	0.5	3	0.5	0.5	1	...
	I9	1	0.5	0.5	5	0.5	0.5	1	...
	I10	1	0.5	0.5	1	0.5	0.5	1	...

【図 1 4】

D1024

	ポジション					
	CF	...	OMF	...	CB	GK
初期ポイント	10	...	15	...	30	35
基準ポイント	50	...	50	...	45	45

30

40

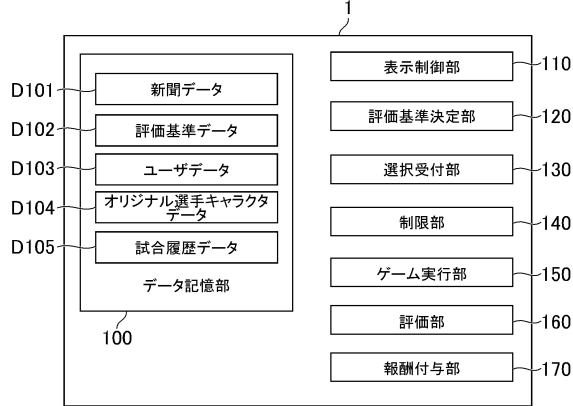
50

【図 15】

D1025

	勝敗ポイント
勝利	2
引き分け	1
敗北	0

【図 16】



10

【図 17】

D103

ユーザ ID	ユーザ名	ゲームポイント	ゲームアイテム	累計スコア
U1	ユーザ U1	-----	-----	55000
U2	ユーザ U2	-----	-----	100000
...

【図 18】

ユーザ ID: U2

ユーザ ID: U1

選手 ID	選手名	ポジション	利き足	総合力	能力パラメータ
C1	選手 C1	CF	左	C	-----
C2	選手 C2	DMF	右	B	-----
C3	選手 C3	OMF	右	D	-----
C4	選手 C4	CMF	左	B	-----
...

D104

20

30

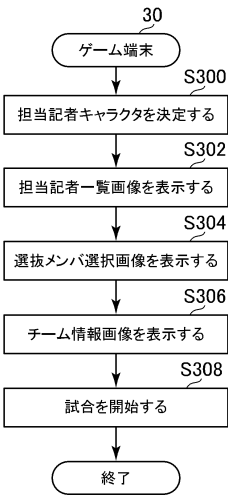
40

50

【図 19】

ユーザ ID: U2		ユーザ ID: U1		...	
履歴 ID		試合日時		選抜メンバ	
H1		2017/10/30 19:00		C4	
H2		2017/10/30 20:00		C1	
...		
試合結果		第1担当記者		第2担当記者	
1-0		N4		N5	
2-0		N4		N5	
...		
新聞		評価点		新聞	
N4		7.0		N5	
N1		7.0		N2	
...		
第3担当記者		第2担当記者		第1担当記者	
新聞		新聞		新聞	
N7		N5		N4	
7.0		7.5		7.0	
...		
獲得入7		評価点		新聞	
30000		7.0		N7	
25000		8.0		N3	
...		

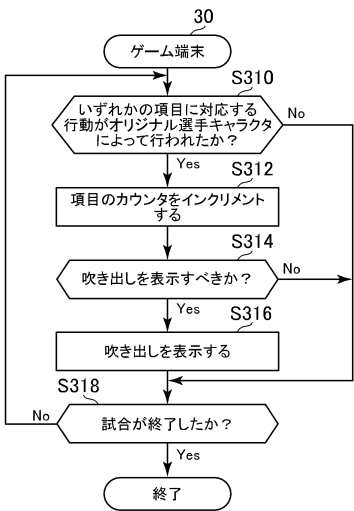
【図 20】



10

20

【図 21】



【図 22】

D106	
項目 ID	カウンタ
I1	0
I2	0
I3	0
I4	0
I5	0
I6	0
I7	0
I8	0
I9	0
I10	0
...	...

30

40

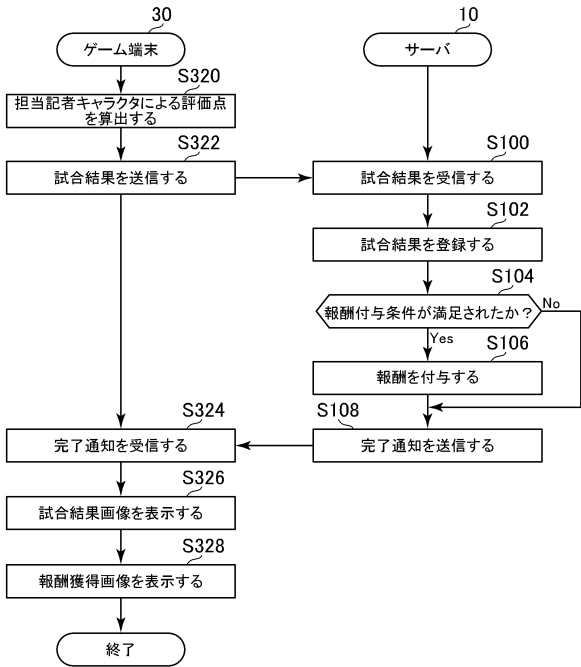
50

【図 2 3】

D107

項目	グループ		グループ内 優先順位		新聞								
	I1	GP1	1	Good	N1	N2	N3	N4	N5	N6	N7
	I2	GP2	3	Good	Good	Good	Good	-	-	-	Great
	I3	GP2	2	Good	Good	Great	Good	-	-	Perfect	Perfect
	I4	GP2	1	Good	Good	Good	Good	-	-	Good	Great
	I5	GP3	1	Good	Good	Perfect	Good	-	-	Good	Great
	I6	GP4	2	Good	Good	-	Great	-	Perfect	Great	-
	I7	GP4	1	Good	Good	-	Great	-	Perfect	-	-
	I8	GP5	2	Good	Good	-	-	Great	-	-	Good
	I9	GP5	1	Good	Good	-	-	Perfect	-	-	Good
	I10	GP6	1	Bad	Bad	Bad	Bad	Bad	Bad	Bad	Bad

【図 2 4】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

apps/details?id=jp.konami.pawasaka、https://www.konami.com/、https://www.konami.com/pawa/soccer/、https://twitter.com/pawasaka__PR、を通じて提供されるゲーム「実況パワフルサッカー」に関し、ゲームイベント「争奪!!マン・オブ・ザ・マッチ」の実施及び当該ゲームイベントに関する情報の提供を開始。

- (56)参考文献 特開2014-068870(JP,A)
 特開2017-127436(JP,A)
 特開2013-013475(JP,A)
 特開2013-162888(JP,A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
- A63F 13/00 - 13/98
 A63F 9/24