

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2020年9月10日(10.09.2020)



(10) 国際公開番号

WO 2020/179843 A1

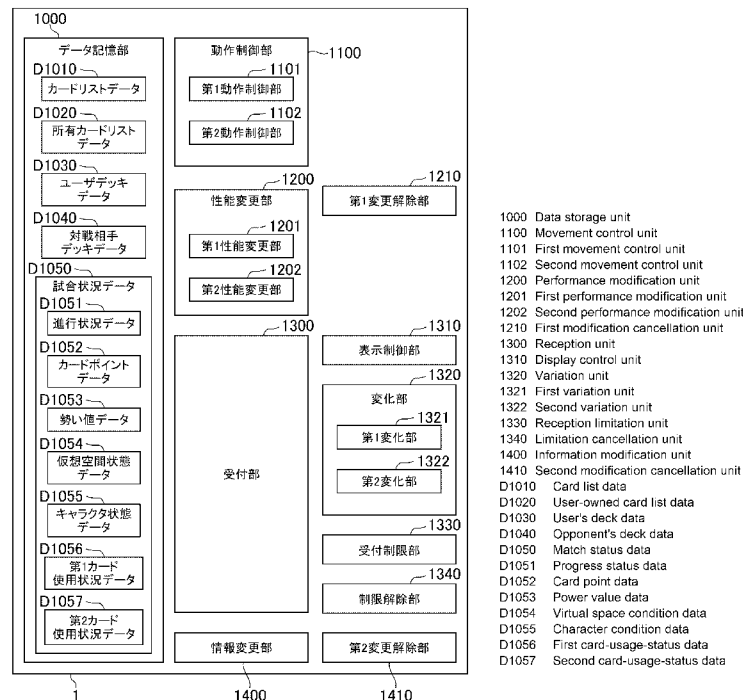
- (51) 国際特許分類:
A63F 13/58 (2014.01) A63F 13/812 (2014.01)
A63F 13/80 (2014.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2020/009251
- (22) 国際出願日: 2020年3月4日(04.03.2020)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願 2019-038876 2019年3月4日(04.03.2019) JP
- (71) 出願人:株式会社コナミデジタルエンタテインメント (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT

CO., LTD.) [JP/JP]; 〒1040061 東京都中央区銀座一丁目1番1号 Tokyo (JP).

- (72) 発明者: 齋藤 吉正 (SAITO, Yoshimasa); 〒1040061 東京都中央区銀座一丁目1番1号 Tokyo (JP). 中田 智大 (NAKADA, Tomohiro); 〒1040061 東京都中央区銀座一丁目1番1号 Tokyo (JP). 小野 亨 (ONO, Toru); 〒1040061 東京都中央区銀座一丁目1番1号 Tokyo (JP). 小林 靖典 (KOBAYASHI, Yasunori); 〒1040061 東京都中央区銀座一丁目1番1号 Tokyo (JP). 鶴本 一馬 (TSURUMOTO, Kazuma); 〒1040061 東京都中央区銀座一丁目1番1号 Tokyo (JP). 山崎 翔吾 (YAMAZAKI, Syogo); 〒1040061 東京都中央区銀座一丁目1番1号 Tokyo

(54) Title: GAME SYSTEM, GAME CONTROL DEVICE, PROGRAM, AND GAME CONTROL METHOD

(54) 発明の名称: ゲームシステム、ゲーム制御装置、プログラム、及びゲーム制御方法



(57) Abstract: Provided is a game system, game control device, program, and game control method that can provide a new way for a user to get involved with a game object. A first movement control unit (1101) controls the movement of a user object on the basis of first performance information. A second movement control unit (1102) controls the movement of an opponent object on the basis of second performance information. An information modification unit (1400) modifies performance modification information associated with a target area in virtual space on the basis of modification

(JP). 山下 祐也 アンドゥル (YAMASHITA, Yuyaandrew); 〒1040061 東京都中央区銀座一丁目11番1号 Tokyo (JP).

(74) 代理人: 特許業務法人はるか国際特許事務所 (HARUKA PATENT & TRADEMARK ATTORNEYS); 〒1020085 東京都千代田区六番町3六番町SKビル5階 Tokyo (JP).

(81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JO, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, WS, ZA, ZM, ZW.

(84) 指定国(表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

一 国際調査報告(条約第21条(3))

instructions from the user or an opponent. A first performance modification unit (1201) modifies the first performance information when the user object is within the target area on the basis of the performance modification information associated with the target area. A second performance modification unit (1202) modifies the second performance information when the opponent object is within the target area on the basis of the performance modification information associated with the target area.

(57) 要約: ゲームオブジェクトに対するユーザの新たな関与の仕方を提供することが可能なゲームシステム、ゲーム制御装置、プログラム、及びゲーム制御方法を提供する。第1動作制御部(1101)は、ユーザオブジェクトの動作を第1性能情報に基づいて制御する。第2動作制御部(1102)は、対戦相手オブジェクトの動作を第2性能情報に基づいて制御する。情報変更部(1400)は、仮想空間内の対象領域と関連付けられた性能変更情報をユーザ又は対戦相手の変更指示に基づいて変更する。第1性能変更部(1201)は、ユーザオブジェクトが対象領域内に位置している場合の第1性能情報を、当該対象領域と関連付けられた性能変更情報に基づいて変更する。第2性能変更部(1202)は、対戦相手オブジェクトが対象領域内に位置している場合の第2性能情報を、当該対象領域と関連付けられた性能変更情報に基づいて変更する。

明 細 書

発明の名称：

ゲームシステム、ゲーム制御装置、プログラム、及びゲーム制御方法

技術分野

[0001] 本発明はゲームシステム、ゲーム制御装置、プログラム、及びゲーム制御方法に関する。

背景技術

[0002] ゲームオブジェクトが仮想空間内を移動するようなゲームが知られている。例えば、このようなゲームの一例として、ユーザチーム及び対戦相手チームの各々に属するキャラクタ（ゲームオブジェクトの一例）が仮想空間内でサッカー等のスポーツの試合を行うようなスポーツゲームが知られている。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特願2004-283249号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] 上記のようなスポーツゲームにおいては、ゲームオブジェクトに対するユーザの関与の仕方のバリエーションは、例えば、ユーザがゲームオブジェクトを操作する、ユーザがゲームオブジェクトに行わせる動作の選択肢（コマンド等）を選択する、又は、ユーザがゲームオブジェクトに対して行動指針（役割又は作戦等）を予め設定しておく等といった仕方に限られていた。

[0005] 本発明は上記課題に鑑みてなされたものであって、その目的は、ゲームオブジェクトに対するユーザの新たな関与の仕方を提供することが可能なゲームシステム、ゲーム制御装置、プログラム、及びゲーム制御方法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、ユーザと対戦相手とが対戦するゲームであって、前記ユーザの使用するゲームオブジェクトであるユーザオブジェクトと、前記対戦相手の使用するゲームオブジェクトである対戦相手オブジェクトとが仮想空間内を移動するゲームを実行するゲームシステムにおいて、前記ユーザオブジェクトの動作を、当該ユーザオブジェクトの性能に関する第1性能情報に基づいて制御する第1動作制御手段と、前記対戦相手オブジェクトの動作を、当該対戦相手オブジェクトの性能に関する第2性能情報に基づいて制御する第2動作制御手段と、前記仮想空間内の対象領域と関連付けられた、前記第1性能情報及び前記第2性能情報の変更に関する性能変更情報を、前記ユーザ又は前記対戦相手の変更指示に基づいて変更する情報変更手段と、前記ユーザオブジェクトが前記対象領域内に位置している場合の前記第1性能情報を、当該対象領域と関連付けられた前記性能変更情報に基づいて変更する第1性能変更手段と、前記対戦相手オブジェクトが前記対象領域内に位置している場合の前記第2性能情報を、当該対象領域と関連付けられた前記性能変更情報に基づいて変更する第2性能変更手段と、を含む。

[0007] 本発明の一態様に係るゲーム制御装置は、ユーザと対戦相手とが対戦するゲームであって、前記ユーザの使用するゲームオブジェクトであるユーザオブジェクトと、前記対戦相手の使用するゲームオブジェクトである対戦相手オブジェクトとが仮想空間内を移動するゲームを実行するゲーム制御装置において、前記ユーザオブジェクトの動作を、当該ユーザオブジェクトの性能に関する第1性能情報に基づいて制御する第1動作制御手段と、前記対戦相手オブジェクトの動作を、当該対戦相手オブジェクトの性能に関する第2性能情報に基づいて制御する第2動作制御手段と、前記仮想空間内の対象領域と関連付けられた、前記第1性能情報及び前記第2性能情報の変更に関する性能変更情報を、前記ユーザ又は前記対戦相手の変更指示に基づいて変更する情報変更手段と、前記ユーザオブジェクトが前記対象領域内に位置している場合の前記第1性能情報を、当該対象領域と関連付けられた前記性能変更

情報に基づいて変更する第1性能変更手段と、前記対戦相手オブジェクトが前記対象領域内に位置している場合の前記第2性能情報を、当該対象領域と関連付けられた前記性能変更情報に基づいて変更する第2性能変更手段と、を含む。

[0008] 本発明の一態様に係るゲーム制御方法は、ユーザと対戦相手とが対戦するゲームであって、前記ユーザの使用するゲームオブジェクトであるユーザオブジェクトと、前記対戦相手の使用するゲームオブジェクトである対戦相手オブジェクトとが仮想空間内を移動するゲームのゲーム制御方法において、第1動作制御手段が、前記ユーザオブジェクトの動作を、当該ユーザオブジェクトの性能に関する第1性能情報に基づいて制御する第1動作制御ステップと、第2動作制御手段が、前記対戦相手オブジェクトの動作を、当該対戦相手オブジェクトの性能に関する第2性能情報に基づいて制御する第2動作制御ステップと、情報変更手段が、前記仮想空間内の対象領域と関連付けられた、前記第1性能情報及び前記第2性能情報の変更に関する性能変更情報を、前記ユーザ又は前記対戦相手の変更指示に基づいて変更する情報変更ステップと、第1性能変更手段が、前記ユーザオブジェクトが前記対象領域内に位置している場合の前記第1性能情報を、当該対象領域と関連付けられた前記性能変更情報に基づいて変更する第1性能変更ステップと、第2性能変更手段が、前記対戦相手オブジェクトが前記対象領域内に位置している場合の前記第2性能情報を、当該対象領域と関連付けられた前記性能変更情報に基づいて変更する第2性能変更ステップと、を含む。

図面の簡単な説明

[0009] [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の一例を示す図である。

[図2]カード情報画像の一例を示す図である。

[図3]仮想空間の一例を示す図である。

[図4]ピッチ上に設定される複数のエリアの一例を示す図である。

[図5]デッキ設定画像の一例を示す図である。

[図6]試合画像の一例を示す図である。

[図7]ユーザによって選手カードが使用された場合の試合画像の一例を示す図である。

[図8]対戦相手によって選手カードが使用された場合の試合画像の一例を示す図である。

[図9]選手カードの使用及び時間経過による勢い値の変化の一例を示す図である。

[図10]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11]カードリストデータの一例を示す図である。

[図12]所有カードリストデータの一例を示す図である。

[図13]メンバデータの一例を示す図である。

[図14]進行状況データの一例を示す図である。

[図15]カードポイントデータの一例を示す図である。

[図16]勢い値データの一例を示す図である。

[図17]キャラクタ状態データの一例を示す図である。

[図18]第1カード使用状況データの一例を示す図である。

[図19]第2カード使用状況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21A]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21B]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]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

[0010] 以下、本発明の実施形態の例を図面に基づいて説明する。

[0011] [1. ゲームシステムの構成] 図1は、本発明の実施形態に係るゲームシステム1の全体構成の一例を示す。図1に示すように、本実施形態に係るゲームシステム1はゲーム端末10とサーバ30とを含む。

[0012] ゲーム端末10は、ユーザがゲームをプレイするために使用するコンピュータである。例えば、ゲーム端末10は、携帯電話機（スマートフォンを含

む)、携帯情報端末(タブレット型コンピュータを含む)、デスクトップ型コンピュータ、ラップトップ型コンピュータ、家庭用ゲーム機(据置型ゲーム機)、携帯用ゲーム機、又は遊戯施設等に設置される業務用ゲーム機である。図1には一台のゲーム端末10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10を含んでもよい。

[0013] 図1に示すように、ゲーム端末10は制御部11、記憶部12、通信部13、操作部14、表示部15、及び音声出力部16を含む。制御部11は少なくとも1つのマイクロプロセッサ(CPU)を含み、記憶部12に記憶されたプログラムに従って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。ゲーム端末10はネットワークNを介して、サーバ30又は図示していない他のゲーム端末10と相互にデータ通信を行うことが可能である。

[0014] 操作部14は、ユーザが各種操作を行うためのものである。表示部15は各種画像を表示するためのものであり、例えば液晶ディスプレイ又は有機ELディスプレイ等である。音声出力部16は音声データを出力するためのものであり、例えばスピーカ又はヘッドホン等である。

[0015] 図1では操作部14と表示部15とが別個に表されているが、操作部14と表示部15とはタッチパネルとして一体的に構成されてもよい。ただし、操作部14と表示部15とをタッチパネルとして一体的に構成することは必須ではなく、操作部14は、例えばボタン(キー)、レバー(スティック)、タッチパッド(トラックパッド)、又はマウス等のように、表示部15と別個に設けられてもよい。また、操作部14は、ユーザが音声又はジェスチャによって操作を行うためのものであってもよい。

[0016] 操作部14、表示部15、及び音声出力部16はゲーム端末10自体に設

けられてもよいし、ゲーム端末10に接続された外部装置として設けられてもよい。例えば、表示部15は、ゲーム端末10に外部装置として接続されたモニタ、テレビジョン受像機、ヘッドマウントディスプレイ（HMD）、又はプロジェクター等であってもよい。

[0017] サーバ30は例えばサーバコンピュータである。図1に示すように、サーバ30は制御部31、記憶部32、及び通信部33を含む。制御部31、記憶部32、及び通信部33はゲーム端末10の制御部11、記憶部12、及び通信部13と同様である。サーバ30はデータベース34にアクセスできる。データベース34はサーバ30内に構築されていてもよいし、サーバ30とは別のサーバコンピュータ内に構築されていてもよい。

[0018] プログラムやデータはネットワークNを介して遠隔地からゲーム端末10又はサーバ30に供給されて、記憶部12又は記憶部32に記憶される。なお、情報記憶媒体（例えば光ディスク又はメモリカード等）に記憶されたプログラムやデータを読み取るための構成要素（例えば光ディスクドライブ又はメモリーカードスロット等）がゲーム端末10又はサーバ30に備えられていてもよい。そして、プログラムやデータが情報記憶媒体を介してゲーム端末10又はサーバ30に供給されるようにしてもよい。

[0019] なお以下では、ゲーム端末10がタッチパネルを備えたスマートフォン又はタブレット型コンピュータである場合について説明する。

[0020] [2. ゲームの概要] ゲームシステム1（ゲーム端末10）では各種ゲームを実行することが可能である。例えば、スポーツゲーム（野球、サッカー、テニス、アメリカンフットボール、バスケットボール、バレーボール等を題材としたゲーム）、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、又はシミュレーションゲーム等のように、ゲーム形式・ジャンルを問わず様々なゲームを実行することが可能である。ゲームはゲーム端末10単体で実行されてもよいし、ゲーム端末10とサーバ30又は他のゲーム端末10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。

[0021] 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では、ユーザによって編成されたサッカーチームであるユーザチームと、対戦相手のサッカーチームである対戦相手チームとの間でサッカーの試合が行われる。なお、対戦相手はコンピュータであってもよいし、他のユーザであってもよいが、以下では、対戦相手がコンピュータであることを前提として説明する。

[0022] [2-1] このサッカーゲームでは、サッカー選手を表すゲームキャラクタ（以下「選手キャラクタ」と記載する。）が関連付けられたカードオブジェクトである選手カードがユーザに付与される。言い換えれば、選手キャラクタをカードオブジェクト化した選手カードがユーザに付与される。なお、選手キャラクタは実在のサッカー選手を模したゲームキャラクタであってもよいし、架空のサッカー選手を模したゲームキャラクタであってもよい。

[0023] 例えば、サッカーゲームを始めてプレイする際に1又は複数の選手カードがユーザに付与される。また例えば、ユーザはゲームポイントを消費すること等によって、選手カードの抽選を行うことができる。選手カードの抽選を行うと、ゲームシステム1で用意された選手カード群のうちから抽選処理に基づいて選択された選手カードがユーザに付与される。また例えば、ユーザは他のユーザと選手カードを交換したり、他のユーザから選手カードを譲り受けたりすることができる。ユーザは以上のようにして入手した選手カードを使用して自らのサッカーチーム（ユーザチーム）を編成し、そのサッカーチームを使用して対戦相手チームとサッカーの試合を行う。

[0024] 図2は、選手カードの情報を示すカード情報画像G100の一例を示す。カード情報画像G100はゲーム端末10の表示部15に表示される画像である。図2に示すように、カード情報画像G100は、選手カードの画像に相当するパーツP110を含む。パーツP110はパーツP111～P117を含む。

[0025] パーツP111、P112、P113は、それぞれ、選手カードに関連付

けられている選手キャラクタの名称、画像、得意ポジションを示す。本実施形態では、選手キャラクタの得意ポジションとして、G K（ゴールキーパー）、C B（センターバック）、L S B（左サイドバック）、R S B（右サイドバック）、D M F（ディフェンシブミッドフィールダー）、C M F（セントラルミッドフィールダー）、L M F（左ミッドフィールダー）、R M F（右ミッドフィールダー）、O M F（オフェンシブミッドフィールダー）、L W G（左ウイング）、R W G（右ウイング）、S T（セカンドトップ）、C F（センターフォワード）のいずれかが設定される。

[0026] パーツP 1 1 4は、選手カードに関連付けられている選手キャラクタの総合能力情報を示す。総合能力情報は選手キャラクタの総合能力を示す。例えば、総合能力情報は「0」～「100」の数値をとり、数値が高いほど、選手キャラクタの総合能力が高いことを示す。カード情報画像G 1 0 0では示されていないが、個々の選手キャラクタに対しては、各種能力の高低を示す複数の能力情報が関連付けられている。例えば、複数の能力情報として、複数の能力（例えば、走力、パス能力、シュート能力、ドリブル能力、又はディフェンス能力等）の各々の高低を「0」～「100」の範囲で示す複数の数値が個々の選手キャラクタに関連付けられており、数値が高いほど、その能力が高いことを示す。また例えば、個々の選手キャラクタに対しては、特別な技能を修得しているか否かを示す情報が能力情報として関連付けられていてもよい。選手キャラクタの総合能力情報は、当該選手キャラクタの複数の能力情報に基づいて算出される。

[0027] パーツP 1 1 5, P 1 1 6, P 1 1 7は、それぞれ、選手カードの影響力情報、コスト情報、スキル情報を示す。

[0028] 後述するように、このサッカーゲームでは、ユーザチームと対戦相手チームとの間の試合中に選手カードを使用することによって、ピッチ上の特定エリアを、ユーザチームが対戦相手チームよりも優勢な優勢エリアとすることができ（図6～9参照）、ユーザチームの優勢エリア内では、ユーザチームに所属する選手キャラクタの能力が上がるようになっている。影響力情報、

コスト情報、スキル情報はこの機能に関わる情報である。

[0029] [2-2] 影響力情報は、選手カードがピッチ上に設定される複数のエリアの各々に及ぼす影響力の有無及び大きさを示す。後述するように、選手カードがエリアに及ぼす影響力が大きいほど、選手カードを使用した場合に当該エリアがユーザチームの優勢エリアになり易くなる（図6～9参照）。

[0030] サッカーゲームでは、ユーザチームと対戦相手チームとの間のサッカーの試合を実行する際に、サッカーの試合会場を示す仮想空間（ゲーム空間）が設定される。図3は仮想空間の一例を示す。図3に示す仮想空間VWは、互いに直交する3つの座標軸であるXw軸、Yw軸、及びZw軸が設定された仮想的な3次元空間である。仮想空間VW内の位置はXwYwZw座標系の3次元座標で特定される。

[0031] 図3に示すように、仮想空間VWには、サッカーのフィールドFDを表すオブジェクトが配置される。フィールドFD上には、2本のタッチラインTL、2本のゴールラインGL、及び1本のハーフウェーラインHLが表される。サッカーの試合は、タッチラインTL及びゴールラインGLによって囲まれたピッチPT内で行われる。

[0032] また、フィールドFD上には、サッカーのゴールGOを表すオブジェクトが配置される。さらに、フィールドFD上には、サッカーのボールBOを表すオブジェクトと、ユーザチームに所属する選手キャラクタであるユーザキャラクタUCを表すオブジェクトと、対戦相手チームに所属する選手キャラクタである対戦相手キャラクタOCを表すオブジェクトとが配置される。図2では省略しているが、ユーザチームに所属する11人のユーザキャラクタUCをそれぞれ表す11個のオブジェクトと、対戦相手チームに所属する11人の対戦相手キャラクタOCをそれぞれ表す11個のオブジェクトとがフィールドFD上に配置される。なお、以下では、ユーザキャラクタUCと対戦相手キャラクタOCとを区別する必要がない場合にはこれらを総称して「選手キャラクタPC」と記載する。

[0033] 選手キャラクタPCは、移動動作、パス動作、シュート動作、プレス動作

、タックル動作等の各種動作を行う。所定条件の下、選手キャラクタPCとボールBOとが関連付けられる。この場合の選手キャラクタPCの移動動作はドリブル動作となる。

[0034] なお、選手キャラクタPCに動作を行わせるためにモーションデータが使用される。「モーションデータ」とは、選手キャラクタPCに動作を行わせる場合のフレームごとの選手キャラクタPCの姿勢の変化を特定するためのデータである。選手キャラクタPCを対象としてモーションデータを再生する（すなわち、モーションデータに従って選手キャラクタPCの姿勢を変化させる）ことによって、選手キャラクタPCに動作を行わせる。すなわち、このサッカーゲームでは、移動動作、パス動作、シュート動作、プレス動作、タックル動作等の各種動作に対応するモーションデータが用意されており、例えば、選手キャラクタPCにパスを行わせる場合には、選手キャラクタPCを対象としてパス動作のモーションデータを再生する（すなわち、パス動作のモーションデータに従って選手キャラクタPCの姿勢を変化させる）。

[0035] また、仮想空間VWには仮想的な視点VPが設定される。後述するように、視点VPから視線方向VDを見た場合の仮想空間VWを表す仮想空間画像が表示部15に表示される（図6～8参照）。例えば、ボールBOが仮想空間画像に含まれるように、視点VPや視線方向VDはボールBOの位置に基づいて設定される。

[0036] このサッカーゲームでは、ピッチPT上に複数のエリアが設定される。図4はピッチPT上に設定される複数のエリアの一例を示す。図4に示す例では、7個のエリアA1～A7がピッチPT上に設定されている。エリアA1，A2は、一方のタッチラインTL側のエリアAAをタッチラインTL方向に2等分した領域である。エリアA6，A7は、他方のタッチラインTL側のエリアACをタッチラインTL方向に2等分した領域である。エリアA3～A5は、エリアAAとエリアACとの間のエリアAB（中央領域）をタッチラインTL方向に3等分した領域である。以下では、エリアA1～A7の

各々を区別する必要のない場合にエリアA 1～A 7の各々を総称して「エリアA」と記載する場合がある。

[0037] 影響力情報は、選手カードが、ピッチPT上に設定された複数のエリアA 1～A 7の各々に及ぼす影響力の有無及び大きさを示す。エリアAに及ぼす影響力が大きいほど、選手カードを使用した場合に当該エリアAがユーザチームの優勢エリアになり易くなる。

[0038] 例えば、影響力情報は、ピッチPT上に設定された7つのエリアA 1～A 7と、各エリアAに及ぼす影響力の有無及び大きさを示す数値情報とを関連付けた情報である。図2に示すパーツP 1 1 5では、数値「2」がエリアA 1に関連付けられている。これは、選手カードがエリアA 1に影響を及ぼすことを示す。また、選手カードがエリアA 1に及ぼす影響力の大きさが「2」であることを示す。図2に示すパーツP 1 1 5では、数値がエリアA 2～A 7の各々に関連付けられていないが、これは、数値「0」がエリアA 2～A 7の各々に関連付けられていることを示す。すなわち、選手カードがエリアA 2～A 7の各々に影響を及ぼさないことを示す。なお、以下では、エリアA 1～A 7の各々に関連付けられる上記数値のことを「影響力値」と記載する。

[0039] なお、以上に説明した影響力情報では、影響力の有無及び大きさを示す影響力値が関連付けられるエリアが図4に示したようなピッチPT内のエリアA 1～A 7と対応しているため、ユーザにとって影響力情報を把握しやすくなっている。なお、エリアの設定の仕方は図4に示した例に限られず、図4に示したエリアA 1～A 7とは異なるエリアが設定されてもよい。また、影響力情報の表示の仕方は図2に示したパーツP 1 1 5に限られず、他の表示の仕方でも影響力情報を表示してもよい。

[0040] [2-3] コスト情報は、ユーザチームと対戦相手チームとの間の試合中に選手カードを使用する際に必要なコストを示す。詳細については後述する(図6～8参照)。

[0041] [2-4] スキル情報は、選手カードに設定されたスキルを示す。例えば

、スキルは影響力値を増減する効果を有する。図2に示す例では、「逆境」というスキルが選手カードに設定されている。このスキルは、自分のサッカーチームがリードされている（負けている）状態で選手カードが使用された場合に影響力値が増加するという効果を有する。例えば、ユーザチームが対戦相手チームにリードされている状態で図2に示す選手カードがユーザによって使用された場合には、エリアA1の影響力値が通常の数値「2」よりも1増加された数値「3」になる。

[0042] [2-5] このサッカーゲームでは、対戦相手チームとの間のサッカーの試合を行うにあたって、ユーザはサッカーの試合で使用する自らのサッカーチーム（ユーザチーム）を、自らの所有する選手カードを使用して編成する。具体的には、ユーザの所有する選手カードのうちから所定のルールに則って任意のカードを組み合わせることによって、サッカーの試合で使用するサッカーチーム（ユーザチーム）に相当するデッキを設定する。

[0043] 図5は、サッカーチームに相当するデッキを設定するためのデッキ設定画像G200の一例を示す。デッキ設定画像G200はゲーム端末10の表示部15に表示される画像である。

[0044] デッキ設定画像G200では、ユーザの所有する選手カードのうちから、スターティングメンバに相当する11枚の選手カードと、控えメンバに相当する7枚の選手カードとが指定される。

[0045] 図5に示すように、デッキ設定画像G200は11個のパーツP210-1～P210-11を含む。これら11個のパーツP210-1～P210-11は、スターティングメンバに相当する選手カードとして指定された11枚の選手カードを示す。これら11個のパーツP210-1～P210-11は、ピッチPTを示すパーツP230上に表示され、ユーザによって指定されたフォーメーションに応じた位置に表示される。図5に示す例では、パーツP210-1～P210-11が「4-3-3」のフォーメーションに応じた位置に表示されている。

[0046] また図5に示すように、デッキ設定画像G200は7個のパーツP220

ー１～Ｐ２２０ー７を含む。これら７個のパーツＰ２２０ー１～Ｐ２２０ー７は、控えメンバに相当する選手カードとして指定された７枚の選手カードを示す。

[0047] 例えば、パーツＰ２１０ー１には、ユーザの所有する選手カードのリストを示す所有カードリスト画像を表示部１５に表示するための処理が関連付けられている。このため、パーツＰ２１０ー１が指定された場合（例えば、パーツＰ２１０ー１に対してタップ操作が行われた場合）には所有カードリスト画像が表示部１５に表示される。そして、所有カードリスト画像に表示される選手カードのうちからいずれかが指定されると、当該選手カードがパーツＰ２１０ー１として表示される。パーツＰ２１０ー２～Ｐ２１０ー１１やパーツＰ２２０ー１～Ｐ２２０ー７に関しても同様である。

[0048] また図５に示すように、デッキ設定画像Ｇ２００はパーツＰ２４０を含む。パーツＰ２４０には「登録」と表示されており、ユーザによって設定されたデッキを登録（保存）する処理が関連付けられている。このため、パーツＰ２４０が指定された場合には当該処理が実行され、ユーザによって設定されたデッキが登録される（図１３参照）。

[0049] [２ー６] 図６は、ユーザチームと対戦相手チームとの間の試合中にゲーム端末１０の表示部１５に表示される試合画像Ｇ３００の一例を示す。

[0050] 図６に示すように、試合画像Ｇ３００は仮想空間画像Ｇ３１０を含む。仮想空間画像Ｇ３１０は、視点ＶＰから視線方向ＶＤを見た場合の仮想空間ＶＷを表す画像である。

[0051] 仮想空間画像Ｇ３１０はパーツＰ３１１を含む。パーツＰ３１１は、試合が開始されてからの経過時間と、両チームの現在の得点とを示す。試合が開始されてからの経過時間は仮想空間ＶＷ内の時間によって表される。例えば、実世界の１分が仮想空間ＶＷ内の１０分に相当するようにして仮想空間ＶＷ内の時間は設定される。なお、仮想空間ＶＷ内の１分が実世界の１分に相当してもよい。

[0052] 図６に示す例では、ユーザキャラクタＵＣー１，ＵＣー２，ＵＣー３，Ｕ

C-4と、対戦相手キャラクターOC-1, OC-2, OC-3と、ボールBOと、ゴールGOとが仮想空間画像G310内に表示されている。

[0053] 試合開始時には、ユーザのデッキにおいてスターティングメンバとして設定された11枚の選手カードにそれぞれ関連付けられた11人の選手キャラクターPCが11人のユーザキャラクターUCとして仮想空間VWに配置される。

[0054] 対戦相手に関しても、ユーザと同様、対戦相手のサッカーチーム（対戦相手チーム）に相当するデッキが設定されている。試合開始時には、対戦相手のデッキにおいてスターティングメンバとして設定された11枚の選手カードにそれぞれ関連付けられた11人の選手キャラクターPCが11人の対戦相手キャラクターOCとして仮想空間VWに配置される。なお、対戦相手がコンピュータである場合、ゲーム開発者等によって予め設定されたデッキがコンピュータによって使用される。または、他のユーザによって登録されたデッキがコンピュータによって流用されてもよい。

[0055] 例えば、選手カードに関連付けられた選手キャラクターPCが仮想空間VWに配置された場合、選手キャラクターPCは選手カードに関連付けられた能力情報に対応する能力を有しており、選手キャラクターPCの各種動作は選手カードに関連付けられた能力情報に基づいて制御される。例えば、選手キャラクターPCの移動速度やドリブル速度が、選手カードに関連付けられた能力情報（走力情報又はドリブル能力情報等）に基づいて制御される。また例えば、選手キャラクターPCのパス又はシュートの精度が、選手カードに関連付けられた能力情報（パス能力情報又はシュート能力情報等）に基づいて制御される。また例えば、選手キャラクターPCのパス、シュート、ドリブル、又はタックル等が成功するか否かが、選手カードに関連付けられた能力情報（パス能力情報、シュート能力情報、ドリブル能力情報、又はディフェンス能力情報等）に基づいて制御される。具体的には、選手キャラクターPCのパス、シュート、ドリブル、又はタックル等の成功確率が、選手カードに関連付けられた能力情報に基づいて制御される。

- [0056] このサッカーゲームでは、ユーザキャラクタUC及び対戦相手キャラクタOCの両方がコンピュータによって操作される。すなわち、個々のユーザキャラクタUCごとに、当該ユーザキャラクタUCが行うべき動作の種類や内容がコンピュータによって決定され、コンピュータによって決定された種類・内容の動作を当該ユーザキャラクタUCが行う。対戦相手キャラクタOCに関しても同様である。
- [0057] このため、仮想空間画像G310には、コンピュータの指示に応じて行動するユーザキャラクタUCや対戦相手キャラクタOCが表示され、基本的に、ユーザは、コンピュータによって操作されるユーザキャラクタUCや対戦相手キャラクタOCがサッカーの試合を行う様子を監督又はチームオーナー等の立場で見守ることになる。
- [0058] 下記に説明するように、このサッカーゲームでは、ユーザは試合画像G300内に表示される選手カードを使用することによって試合に関与するようになっている。
- [0059] 図6に示すように、試合画像G300はパーツP320を含む。パーツP320には「交代」と表示されており、選手交代指示を受け付けるための選手交代画像を表示部15に表示させるための処理が関連付けられている。このため、パーツP320が指定された場合、選手交代画像が表示部15に表示され、試合に出場中のユーザキャラクタUCを控えメンバのユーザキャラクタUCと交代させることが可能になる。
- [0060] また、試合画像G300はパーツP330を含む。パーツP330では、エリアA1～A7の各々に関連付けて数値が表示される。以下では、パーツP330においてエリアA1～A7の各々に関連付けられる数値のことを「勢い値」と記載する。
- [0061] 後述するように、このサッカーゲームでは、ユーザチームと対戦相手チームとの間の試合中に選手カードを使用することによって、ピッチPT上のエリアAを、ユーザチームが対戦相手チームよりも優勢な優勢エリアとすることができ、ユーザチームの優勢エリア内ではユーザキャラクタUCの能力が

上がるようになっている。エリアAに関連付けられた勢い値は、当該エリアAがユーザチームの優勢エリアであるか否かを示す。言い換えれば、エリアAに関連付けられた勢い値は、当該エリアA内においてユーザキャラクタUCの能力が上がるか否かを示す。

[0062] 例えば、エリアAに関連付けられた勢い値が零よりも大きい場合、そのエリアAは、ユーザチームが対戦相手チームよりも優勢な優勢エリア（言い換えれば、対戦相手チームがユーザチームよりも劣勢な劣勢エリア）として設定される。ユーザチームの優勢エリアでは、ユーザキャラクタUCの能力情報が当該ユーザキャラクタUCの本来の能力情報（通常的能力情報）よりも高く設定される。

[0063] 一方、エリアAに関連付けられた勢い値が零よりも小さい場合、そのエリアAは対戦相手チームがユーザチームよりも優勢な優勢エリア（言い換えれば、ユーザチームが対戦相手チームよりも劣勢な劣勢エリア）として設定される。対戦相手チームの優勢エリアでは、対戦相手キャラクタOCの能力情報が当該対戦相手キャラクタOCの本来の能力情報（通常的能力情報）よりも高く設定される。

[0064] また、エリアAに関連付けられた勢い値が零である場合、そのエリアAはユーザチーム及び対戦相手チームのいずれの優勢エリアにも設定されない。なお、以下では、ユーザチーム及び対戦相手チームのいずれの優勢エリアにも設定されていないエリアAのことを「均衡エリア」と記載する。均衡エリアでは、ユーザキャラクタUCや対戦相手キャラクタOCの能力情報は変更されず、本来の能力情報のままとする。

[0065] また、試合画像G300は5個のパーツP340-1, P340-2, P340-3, P340-4, P340-5を含む。このサッカーゲームでは、選手カードを使用することによってエリアA1~A7のうちの少なくとも1つの勢い値を変えることができる。パーツP340-1~P340-5は、ユーザが使用することが可能な選手カードの候補である5枚の選手カードを示す。なお、以下では、ユーザが使用することが可能な選手カードの候補

のことを「ユーザの使用候補カード」と記載する。

[0066] このサッカーゲームでは、試合に出場中の11人のユーザキャラクタUCに対応する11枚の選手カードのうちから、ユーザの使用候補カードとして、5枚の選手カードが所定の確率に基づいてランダムに選択され、それら5枚の使用候補カードをそれぞれ示す5個のパーツP340-1～P340-5が試合画像G300内に表示される。

[0067] 図6に示すように、パーツP340-1はパーツP341, P342, P343を含む。パーツP341は、ユーザの使用候補カードに関連付けられている選手キャラクタの画像である。パーツP342, P343は、ユーザの使用候補カードのコスト情報、影響力情報を示す。パーツP340-2～P340-5に関しても同様である。なお、以下では、パーツP340-1～P340-5の各々のことを区別する必要がない場合にパーツP340-1～P340-5の各々を総称して「パーツP340」と記載する場合がある。

[0068] さらに、試合画像G300は、パーツP350と、パーツP360-1, P360-2, P360-3, P360-4, P360-5, P360-6, P360-7, P360-8, P360-9, P360-10とを含む。パーツP350は現在のユーザのカードポイントを示す。パーツP360-1～P360-10も現在のユーザのカードポイントを示す。例えば、図6に示すように、ユーザのカードポイントが「6」である場合には、パーツP360-1～P360-6が残りのパーツP360-7～P360-10とは区別表示されることによって、ユーザのカードポイントが「6」であることが示される。

[0069] コストが「n」である選手カードがユーザによって使用される際にはユーザのカードポイントがnポイント消費される。このため、ユーザのカードポイントがnポイント未満である場合、ユーザの使用候補カードのうちの、コストが「n」以上である選手カードの使用が制限される。なお、カードポイントは時間経過に基づいて増加される。例えば、所定時間（例えば仮想空間

VW内の時間で1分等)が経過するごとに、カードポイントが1ポイントずつ増加される。

[0070] [2-7] パーツP340-1には、パーツP340-1と関連付けられた選手カードを使用する処理が関連付けられている。パーツP340-2～P340-5に関しても同様である。このため、ユーザはパーツP340-1～P340-5のうちから任意のパーツP340を指定することにより、5枚の使用候補カードのうちから任意の選手カードを使用できる。ユーザによって選手カードが使用された場合、使用された選手カードの影響力情報に基づいて、エリアA1～A7のうちの少なくとも1つの勢い値が変わる。

[0071] 図7は、パーツP340-1がユーザによって指定された場合、すなわち、パーツP340-1と関連付けられた選手カードがユーザによって使用された場合の試合画像G300の一例を示す。

[0072] 図7に示すように、この場合の試合画像G300はパーツP370を含む。パーツP370はユーザによって使用された選手カードを示す。なお、以下では、ユーザによって使用された選手カードのことを「ユーザの使用カード」と記載する。

[0073] パーツP370はパーツP371, P372, P373, P374を含む。パーツP371, P372は、ユーザの使用カードに関連付けられている選手キャラクタの名称、画像を示す。パーツP373, P374は、ユーザの使用カードのコスト情報、影響力情報を示す。

[0074] パーツP340-1と関連付けられた選手カードがユーザによって使用された場合、図7に示すように、パーツP340-1の表示態様が、パーツP340-1と関連付けられた選手カードを使用されたことを示す態様に更新され、パーツP340-1は指定できない状態となる。図7に示す例ではパーツP340-1に右上がり斜線が付されている。

[0075] また、パーツP340-1と関連付けられた選手カードのコストは「3」に設定されているため、パーツP350やパーツP360-1～P360-10によって示されるように、ユーザのカードポイントが3ポイント消費さ

れ、ユーザのカードポイントの残量が「6」から「3」に減少する。この場合、ユーザの使用候補カードのうち、コストが「3」よりも多い選手カードを使用できなくなるため、コストが「4」又は「5」である選手カードが関連付けられたパーツP340-2, P340-5の表示態様が、当該パーツP340-2, P340-5を指定できないことを示す態様に更新される。図7に示す例ではパーツP340-2, P340-5が点線で表されている。

[0076] また、パーツP340-1と関連付けられた選手カードの影響力情報では、エリアA1の影響力値が「2」に設定されているため、エリアA1の勢い値が2増加され、パーツP330によって示されるように、エリアA1の勢い値が「0」から「+2」に更新される。そして、その結果として、エリアA1がユーザチームの優勢エリアとして設定される。

[0077] エリアA1がユーザチームの優勢エリアである場合、図7に示すように、エリアA1がユーザチームの優勢エリアであることを示すべく、仮想空間画像G310では、エリアA1がユーザチームの優勢エリアではない他のエリアAと区別表示される。図7に示す例では、エリアA1に右上がり斜線を点線で付すことによってエリアA1が区別表示されている。

[0078] ユーザキャラクタUCがユーザチームの優勢エリア内に位置している場合、当該ユーザキャラクタUCの能力情報が当該ユーザキャラクタUCの本来の能力情報よりも高く設定される。すなわち、当該ユーザキャラクタUCの各種能力（走力、パス能力、シュート能力、ドリブル能力、又はディフェンス能力等）の値が本来の値よりも高い値に設定される。なお、ここでは、ユーザキャラクタUCに関連付けられた複数の能力情報のすべてについて、本来の値よりも高い値に設定されることとして説明するが、ユーザキャラクタUCに関連付けられた複数の能力情報のうちの一部の能力情報のみについて、本来の値よりも高い値に設定されるようにしてもよい。

[0079] 図7に示す例では、ユーザチームの優勢エリアであるエリアA1内にユーザキャラクタUC-1が位置しているため、ユーザキャラクタUC-1の各

種能力の値が本来の値よりも高い値に設定される。なお、この場合、エリア A 1 以外のエリア A はユーザチームの優勢エリアではないため、ユーザキャラクタ UC-1 がエリア A 1 外に移動すると、ユーザキャラクタ UC-1 の各種能力の値は本来の値に戻される。なお、エリア A 1 外に移動したユーザキャラクタ UC-1 がエリア A 1 内に移動すると、再び、ユーザキャラクタ UC-1 の各種能力の値が本来の値よりも高い値に設定される。

[0080] また、図 7 に示す例では、ユーザキャラクタ UC-2, UC-3, UC-4 がエリア A 1 内に位置していないが、例えば、ユーザキャラクタ UC-2 がエリア A 1 内に移動した場合には、ユーザキャラクタ UC-2 の各種能力の値が本来の値よりも高い値に設定される。

[0081] 一方、図 7 に示す例では、対戦相手キャラクタ OC-1 がエリア A 1 内に位置しているが、当該対戦相手キャラクタ OC-1 の能力情報は変更されない。なお、本実施形態では、対戦相手キャラクタ OC がユーザチームの優勢エリア内に位置していたとしても、当該対戦相手キャラクタ OC の能力情報を変更しないようにしているが、対戦相手キャラクタ OC がユーザチームの優勢エリア内に位置している場合には、当該対戦相手キャラクタ OC の各種能力の値を本来の値よりも低い値に設定してもよい。

[0082] [2-8] ユーザと同様、対戦相手に関しても、カードポイントが設定されたり、試合に出場中の 11 人の対戦相手キャラクタ OC に対応する 11 枚の選手カードのうちから、対戦相手の使用候補カードとして、5 枚の選手カードが所定の確率に基づいてランダムに選択されたりしており、対戦相手のカードポイントの範囲内で、対戦相手も当該 5 枚の使用候補カードのうちから任意の選手カードを使用することが可能になっている。

[0083] 図 8 は、対戦相手によって選手カードが使用された場合の試合画像 G300 の一例を示す。図 8 に示すように、この場合の試合画像 G300 はパーツ P380 を含む。パーツ P380 は対戦相手の使用カードを示す。パーツ P380 はパーツ P381, P382, P383, P384 を含む。パーツ P381~P384 は図 7 のパーツ P371~P374 と同様であるため、こ

ここでは説明を省略する。

- [0084] この場合、対戦相手のカードポイントは試合画像G 3 0 0に表示されていないが、対戦相手の使用カードのコストは「4」に設定されているため、対戦相手のカードポイントが4ポイント減少される。
- [0085] また、この場合、対戦相手の使用カードの影響力情報では、エリアA 6の影響力値が「2」に設定されているため、エリアA 6の勢い値が2減少され、パーツP 3 3 0によって示されるように、エリアA 6の勢い値が「0」から「-2」に更新される。また、エリアA 7の影響力値が「1」に設定されているため、エリアA 7の勢い値が1減少され、パーツP 3 3 0によって示されるように、エリアA 7の勢い値が「0」から「-1」に更新される。そして、それらの結果として、エリアA 6, A 7が対戦相手チームの優勢エリアとして設定される。
- [0086] エリアA 6, A 7が対戦相手チームの優勢エリアである場合、図8に示すように、エリアA 6, A 7が対戦相手チームの優勢エリアであることを示すべく、仮想空間画像G 3 1 0では、エリアA 6, A 7が、対戦相手チームの優勢エリアではない他のエリアAと区別表示される。図8に示す例では、エリアA 6, A 7に右上がり斜線及び右下がり斜線の両方を点線で付すことによってエリアA 6, A 7が区別表示されている。
- [0087] 対戦相手キャラクタOCが対戦相手チームの優勢エリア内に位置している場合、当該対戦相手キャラクタOCの能力情報が当該対戦相手キャラクタOCの本来の能力情報よりも高く設定される。すなわち、当該対戦相手キャラクタOCの各種能力（走力、パス能力、シュート能力、ドリブル能力、又はディフェンス能力等）の値が本来の値よりも高い値に設定される。なお、ここでは、対戦相手キャラクタOCに関連付けられた複数の能力情報のすべてについて、本来の値よりも高い値に設定されることとして説明するが、対戦相手キャラクタOCに関連付けられた複数の能力情報のうちの一部の能力情報のみについて、本来の値よりも高い値に設定されるようにしてもよい。
- [0088] 図8に示す例では、対戦相手チームの優勢エリアであるエリアA 6内に対

戦相手キャラクタOC-3が位置しているため、対戦相手キャラクタOC-3の各種能力の値が本来の値よりも高い値に設定される。

[0089] この場合、エリアA6, A7に隣接するエリアA3~A5は対戦相手チームの優勢エリアでないため、対戦相手キャラクタOC-3がエリアA6, A7外に移動すると、対戦相手キャラクタOC-3の各種能力の値は本来の値に戻される。なお、エリアA6, A7外に移動した対戦相手キャラクタOC-3がエリアA6, A7内に移動すると、再び、対戦相手キャラクタOC-3の各種能力の値が本来の値よりも高い値に設定される。

[0090] また、図8に示す例では、対戦相手キャラクタOC-1, OC-2がエリアA6, A7内に位置していないが、例えば、対戦相手キャラクタOC-2がエリアA6, A7内に移動した場合には、対戦相手キャラクタOC-2の各種能力の値が本来の値よりも高い値に設定される。

[0091] 一方、図8に示す例では、ユーザキャラクタUC-4がエリアA6内に位置しているが、ユーザキャラクタUC-4の能力情報は変更されない。なお、本実施形態では、ユーザキャラクタUCが対戦相手チームの優勢エリア内に位置していたとしても、当該ユーザキャラクタUCの能力情報を変更しないようにしているが、ユーザキャラクタUCが対戦相手チームの優勢エリア内に位置している場合には、当該ユーザキャラクタUCの各種能力の値を本来の値よりも低い値に設定してもよい。

[0092] [2-9] ユーザ又は対戦相手の使用カードによる勢い値の増加効果又は減少効果は時間経過に基づいて消える（なくなる）。例えば、選手カードが使用された後、所定時間（例えば仮想空間VW内の時間で5分等）が経過するごとに、各エリアAに対する増加効果又は減少効果が1ポイントずつ弱まるようになっている。

[0093] 図7に示した例の場合、パーツP340-1と関連付けられた選手カードが使用されたことによってエリアA1の勢い値が2増加されて「+2」になっている。すなわち、エリアA1の勢い値に対して「2」の増加効果が発生し、エリアA1がユーザチームの優勢エリアになっている。この場合、当該

選手カードの使用後、所定時間が経過すると、「2」の増加効果のうち、「1」の増加効果が消える。すなわち、エリアA1の勢い値が1減少されて「+2」から「+1」に更新される。そして、さらに、所定時間が経過すると、残りの「1」の増加効果が消える。すなわち、エリアA1の勢い値が1減少されて「+1」から「0」に更新され、上記使用カードの増加効果がすべてなくなり、エリアA1は均衡エリアになる。本実施形態では、この時点で、新たに1枚の選手カードがユーザの使用候補カードとして選択され、当該選手カードがパーツP340-1として表示される。

[0094] 同様に、図8に示した例の場合、対戦相手によって選手カードが使用されたことによってエリアA6の勢い値が2減少されて「-2」になり、エリアA7の勢い値が1減少されて「-1」になっている。すなわち、エリアA6の勢い値に対して「2」の減少効果が発生し、エリアA7の勢い値に対して「1」の減少効果が発生し、エリアA6、A7が対戦相手チームの優勢エリアになっている。この場合、当該選手カードの使用後、所定時間が経過すると、エリアA6の勢い値に対する「2」の減少効果のうち、「1」の減少効果が消える。すなわち、エリアA6の勢い値が1増加されて「-2」から「-1」に更新される。また、エリアA7の勢い値に対する「1」の減少効果が消える。すなわち、エリアA7の勢い値が1増加されて「-1」から「0」に更新され、エリアA7は均衡エリアになる。そして、さらに、所定時間が経過すると、エリアA6の勢い値に対する「2」の減少効果のうち、残りの「1」の減少効果が消える。すなわち、エリアA6の勢い値が1増加されて「-1」から「0」に更新され、エリアA6も均衡エリアになり、上記使用カードの減少効果がすべてなくなる。本実施形態では、この時点で、新たに1枚の選手カードが対戦相手の使用候補カードとして選択される。

[0095] [2-10] 図9は、選手カードの使用や時間経過による勢い値の変化の一例を示す。図9に示したt軸は時間軸であり、「5分」は仮想空間VW内の時間を示している。

[0096] 図9に示す時点T0は試合開始時点を示している。図9に示す例では、時

点T 0において、エリアA 1～A 7の各々の勢い値が「0」に設定されており、エリアA 1～A 7の各々が均衡エリアに設定されている。

[0097] 図9に示す例では、時点T 0よりも後の時点T 1において、選手カードC Aがユーザによって使用されている。この場合、選手カードC AのエリアA 1の影響力値が「2」に設定されているため、エリアA 1の勢い値「0」に「2」が加算され、エリアA 1の勢い値が「+2」に更新される。その結果、エリアA 1がユーザチームの優勢エリアに設定される。

[0098] また図9に示す例では、時点T 1よりも後の時点T 2において、選手カードC Bが対戦相手によって使用されている。この場合、選手カードC BのエリアA 6の影響力値が「2」に設定されているため、エリアA 6の勢い値「0」から「2」が減算され、エリアA 6の勢い値が「-2」に更新される。さらに、選手カードC BのエリアA 7の影響力値が「1」に設定されているため、エリアA 7の勢い値「0」から「1」が減算され、エリアA 7の勢い値が「-1」に更新される。その結果、エリアA 6、A 7が対戦相手チームの優勢エリアに設定される。

[0099] また図9に示す例では、時点T 2よりも後の時点T 3において、選手カードC Cが対戦相手によって使用されている。この場合、選手カードC CのエリアA 4の影響力値が「1」に設定されているため、エリアA 4の勢い値「0」から「1」が減算され、エリアA 4の勢い値が「-1」に更新される。その結果、エリアA 4も対戦相手チームの優勢エリアに設定される。さらに、選手カードC CのエリアA 7の影響力値が「1」に設定されているため、エリアA 7の勢い値「-1」から「1」がさらに減算され、エリアA 7の勢い値が「-2」に更新される。

[0100] また図9に示す例では、時点T 3よりも後の時点T 4において、選手カードC Dがユーザによって使用されている。この場合、選手カードC DのエリアA 4の影響力値が「2」に設定されているため、エリアA 4の勢い値「-1」に「2」が加算され、エリアA 4の勢い値が「+1」に更新される。その結果、エリアA 4がユーザチームの優勢エリアに設定される。さらに、選

手カードC CのエリアA 7の影響力値が「2」に設定されているため、エリアA 7の勢い値「-2」に「2」が加算され、エリアA 7の勢い値が「0」に更新される。その結果、エリアA 7が均衡エリアに設定される。

[0101] 時点T 3でエリアA 4は対戦相手チームの優勢エリアに設定されたが、時点T 4で選手カードC Dがユーザによって使用されたことによって、エリアA 4はユーザチームの優勢エリアに変わっている。この場合、ユーザは選手カードC Dを使用することによって、エリアA 4を対戦相手から奪い返したことになる。また、時点T 3でエリアA 7は対戦相手チームの優勢エリアに設定されたが、時点T 4で選手カードC Dがユーザによって使用されたことによって、エリアA 7が均衡エリアに変わっている。この場合、ユーザは選手カードC Dを使用することによって、エリアA 7が対戦相手チームの優勢エリアのままとなることを妨げたことになる。

[0102] なお、時点T 4では、エリアA 1, A 4の勢い値がそれぞれ「+2」, 「+1」になっており、エリアA 1, A 4がユーザチームの優勢エリアに設定されている。この場合、エリアA 1, A 4内に位置しているユーザキャラクタUCの各種能力の値が本来の値よりも高く設定される。この場合、エリアA 1の勢い値がエリアA 4の勢い値よりも大きくなっているが、このサッカーゲームでは、エリアA 1内における各種能力の値の上がり具合（程度）はエリアA 4と同じになるようにしている。すなわち、エリアAの勢い値が零よりも大きい場合、勢い値の大きさによらず、当該エリアA内に位置しているユーザキャラクタUCの能力の上がり具合（程度）は同じになるようにしている。

[0103] ただし、時点T 4の状態の場合、エリアA 1はエリアA 4に比べて、均衡エリア又は対戦相手チームの優勢エリアになり難い。例えば、エリアA 4に関しては、エリアA 4の影響力値が「1」に設定された選手カードが対戦相手によって使用されると、エリアA 4が均衡エリアになり、エリアA 4の影響力値が「2」に設定された選手カードが対戦相手によって使用されると、エリアA 4が対戦相手チームの優勢エリアになってしまうのに対し、エリア

A 1 に関しては、エリア A 1 の影響力値が「1」に設定された選手カードが対戦相手によって使用されたとしても、エリア A 1 が均衡エリアにならず、エリア A 1 の影響力値が「2」に設定された選手カードが対戦相手によって使用されたとしても、エリア A 1 は対戦相手チームの優勢エリアにならない。

[0104] なお、エリア A の勢い値が零よりも大きい場合、勢い値の大きさによって、当該エリア A 内における各種能力の値の上がり具合を変えてもよい。すなわち、時点 T 4 の状態の場合、エリア A 1 内における各種能力の値の上がり具合を、エリア A 4 内における各種能力の値の上がり具合と異ならせるようにしてもよい。例えば、エリア A 1 内における各種能力の値の上がり具合を、エリア A 4 内における各種能力の値の上がり具合よりも大きくしてもよい。

[0105] また図 9 に示す例では、時点 T 4 よりも後の時点 T 5 において、選手カード C E がユーザによって使用されている。この場合、選手カード C E のエリア A 7 の影響力値が「1」に設定されているため、エリア A 7 の勢い値「0」に「1」が加算され、エリア A 7 の勢い値が「+1」に更新される。その結果、エリア A 7 がユーザチームの優勢エリアに設定される。

[0106] 時点 T 5 では、ユーザの使用カード（選手カード C A, C D, C E）のエリア A 7 の影響力値の合計値が「3」になっており、対戦相手の使用カード（選手カード C B, C C）のエリア A 7 の影響力値の合計値が「2」になっている。この場合、エリア A 7 の勢い値は、ユーザの使用カードのエリア A 7 の影響力値の合計値「3」から対戦相手の使用カードのエリア A 7 の影響力値の合計値「2」を引いて得られる数値となる。要するに、このサッカーゲームでは、エリア A n（n：1～7の整数）の勢い値は、ユーザの使用カードのエリア A n の影響力値の合計値から対戦相手の使用カードのエリア A n の影響力値の合計値を引いて得られる数値となる。

[0107] 図 9 に示す時点 T 6 は時点 T 5 よりも後の時点であり、時点 T 1 から 5 分後の時点を示している。すなわち、時点 T 6 では、選手カード C A が使用さ

れた時点T 1 から5分経過している。例えば、選手カードが使用された後、仮想空間VW内の時間で5分が経過するごとに、当該選手カードによるエリアAの勢い値に対する増加効果又は減少効果が1ポイントずつ弱まるような状態では、時点T 6において、選手カードCAによるエリアA 1の勢い値に対する「2」の増加効果のうち、「1」の増加効果が消えるため、エリアA 1の勢い値「+2」から「1」が減算され、エリアA 1の勢い値が「+1」に更新される。

[0108] 図9に示す時点T 7は時点T 6よりも5分後の時点を示している。時点T 7では、時点T 6からさらに5分経過しており、選手カードCAによるエリアA 1の勢い値に対する「2」の増加効果のうち、さらに、残りの「1」の増加効果も消えるため、エリアA 1の勢い値「+1」から「1」が減算され、エリアA 1の勢い値が「0」に更新される。その結果、エリアA 1が均衡エリアに戻る。なお、時点T 7では、選手カードCB, CC, CD, CEの各々によるエリアA 3, A 6, A 7の勢い値に対する増加効果又は減少効果の全部又は一部も消えている。

[0109] [2-11]以上に説明したサッカーゲームでは、ユーザチームの優勢エリア内ではユーザキャラクタUCの能力が本来の能力よりも高くなり、対戦相手チームの優勢エリア内では対戦相手キャラクタOCの能力が本来の能力よりも高くなる。本来の能力よりも高くなったユーザキャラクタUCは対戦相手キャラクタOCとの競り合い等の勝負に勝ちやすくなる。例えば、本来の能力よりも高くなったユーザキャラクタUCは、ドリブルで対戦相手キャラクタOCを抜きやすくなったり、ボールBOを保持している対戦相手キャラクタOCからボールBOを奪いやすくなったりする。逆に、ユーザキャラクタUCは、本来の能力よりも高くなった対戦相手キャラクタOCとの競り合い等の勝負に勝ちにくくなる。そして、ユーザは選手カードを使用してエリアAの勢い値を変更して、エリアAをユーザチームの優勢エリアとしたり、エリアAが対戦相手チームの優勢エリアとならないように妨害したりすることによって、ユーザチーム（ユーザキャラクタUC）や試合に関与して、

試合に勝利することを目指す。同様に、対戦相手も選手カードを使用してエリアAの勢い値を変更して、エリアAを対戦相手チームの優勢エリアとしたり、エリアAがユーザチームの優勢エリアとならないように妨害したりすることによって、対戦相手チーム（対戦相手キャラクタOC）や試合に関与して、試合に勝利することを目指す。

[0110] 以上に説明したサッカーゲームでは、ユーザチーム（ユーザキャラクタUC）に対するユーザの関与の仕方として、選手カードを使用してエリアA1～A7の各々の勢い値を変更することによってユーザチーム（ユーザキャラクタUC）に関与するという新たな関与の仕方を提供できる。

[0111] 言い換えれば、ユーザキャラクタUCを操作することによって、ユーザチーム（ユーザキャラクタUC）に直接的に関与するのではなく、エリアA1～A7の各々の勢い値を変更することによって、ユーザチーム（ユーザキャラクタUC）に対して間接的に関与するという新たな興趣を提供できる。

[0112] なお、コンピュータによって操作されるユーザチーム（ユーザキャラクタUC）や対戦相手チーム（対戦相手キャラクタOC）との間のサッカーの試合を見守るようなゲームでは、ユーザ自身によってユーザキャラクタUCが操作されるゲームに比べて、ユーザチーム（ユーザキャラクタUC）に対するユーザの関与の程度が低くなるが、以上に説明したサッカーゲームによれば、コンピュータによって操作されるユーザチーム（ユーザキャラクタUC）に対するユーザの関与の程度を高めることができる。

[0113] また、以上に説明したサッカーゲームでは、選手カードごとに、エリアA1～A7の各々に及ぼす影響力の有無又は大きさが異なり、エリアA1～A7の各々に及ぼす影響力の有無又は大きさが異なる複数の選手カードのうちから任意の選手カードを使用カードとして指定することによって、勢い値を変更するエリアAを指定したり、当該エリアAの勢い値の変更の程度を指定したりする（言い換えれば、どのエリアAの勢い値をどのように変更するかを指定する）という興趣をユーザに提供できる。

[0114] また、以上に説明したサッカーゲームでは、ユーザの使用候補カードが5

枚の選手カードに限られており（パーツP 3 4 0－1～P 3 4 0－5）、勢い値を変更するエリアAや当該エリアAの勢い値の変更の程度としてユーザが指定可能な選択肢が限られるため、限られた選択肢のうちから、勢い値を変更するエリアAや当該エリアAの勢い値の変更の程度を指定するという興趣をユーザに提供できる。

[0115] また、以上に説明したサッカーゲームでは、ユーザの使用候補カードとして、所定の確率に基づいてランダムに選択された5枚の選手カードがユーザに提示されるため（パーツP 3 4 0－1～P 3 4 0－5）、ユーザの使用候補カードが常に同じにならないようにすることができ、ユーザの使用候補カードに変化を与えることができる。

[0116] また、以上に説明したサッカーゲームでは、ユーザ又は対戦相手の使用カードがエリアAに影響力が及ぼす期間が限定されるため、ユーザ又は対戦相手の使用カードがエリアAに影響力が及ぼす期間が限定されることを考慮しつつ、選手カードを使用するという興趣をユーザに提供できる。

[0117] また、以上に説明したサッカーゲームでは、選手カードが、仮想空間VW内で行動する選手キャラクタPC（ユーザキャラクタUC）としての役割と、エリアAの勢い値を変更するためのアイテムとしての役割との両方の役割を兼ねている。このため、デッキを構成する際には、選手キャラクタPCとしての性能（総合能力情報や能力情報）と、エリアAの勢い値を変更するためのアイテムとしての性能（影響力情報）との両方を考慮して、デッキを設定する必要がある。その結果、選手キャラクタPCとしての性能（総合能力情報や能力情報）と、エリアAの勢い値を変更するためのアイテムとしての性能（影響力情報）との両方を考慮しつつ、デッキを設定するという興趣をユーザに提供できる。

[0118] また、以上に説明したサッカーゲームでは、上記の両方の役割を選手カードに兼ねさせたことにより、エリアAの勢い値を変更するためのアイテムを選手キャラクタPCとは別個に用意したり、入手したりする必要をなくすることができる。

[0119] また、以上に説明したサッカーゲームでは、各選手カードに対してコストが設定され、ユーザのカードポイントが選手カードのコストを下回ると、当該選手カードを使用できなくなるため、ユーザのカードポイントや選手カードのコストを考慮して選手カードを使用するという興趣をユーザに提供できる。

[0120] [2-12] なお、以上の説明では、試合に出場中の11人のユーザキャラクターUCに対応する11枚の選手カードのうちからユーザの使用候補カードを選択していたが、ユーザのデッキのメンバである18枚の選手カード（すなわち、ユーザチームに所属する18人のユーザキャラクターUCに対応する18枚の選手カード）のうちからユーザの使用候補カードを選択してもよい。または、試合に出場していない7人のユーザキャラクターUCに対応する7枚の選手カードのうちからユーザの使用候補カードを選択してもよい。

[0121] また、以上の説明では、ユーザの使用候補カードとして5枚の選手カードを選択していたが、ユーザの使用候補カードとして、4枚以下の選手カードを選択してもよいし、6枚以上の選手カードを選択してもよい。なお、例えば、試合に出場中の11人のユーザキャラクターUCに対応する11枚の選手カードをユーザの使用候補カードとして設定することによって、当該11枚の選手カードのうちから使用カードを選択できるようにしてもよい。また例えば、ユーザのデッキのメンバである18枚の選手カード（すなわち、ユーザチームに所属する18人のユーザキャラクターUCに対応する18枚の選手カード）をユーザの使用候補カードとして設定することによって、当該18枚の選手カードのうちから使用カードを選択できるようにしてもよい。

[0122] また、以上の説明では、ユーザが所有している選手カードのうちからデッキのメンバを選択することによってユーザのデッキを設定するようになっていたが、ゲームシステム1で用意されているすべての選手カードのうちからデッキのメンバを選択することによってユーザのデッキを設定するようにしてもよい。

[0123] また、以上の説明では、エリアA1～A7の各々に対して、ユーザチーム

と対戦相手チームとに共通の1つの勢い値を設定していたが、エリアA1～A7の各々の勢い値をチームごとに設定してもよい。すなわち、エリアA1～A7の各々に対して、ユーザチームの勢い値と、対戦相手チームの勢い値との2つの勢い値を設定してもよい。例えば、ユーザの使用カードのエリアA1の影響力値の合計値を、エリアA1におけるユーザチームの勢い値として設定し、エリアA1におけるユーザチームの勢い値に基づいて、エリアA1内に位置しているユーザキャラクタUCの能力情報を変更してもよい。例えば、エリアA1におけるユーザチームの勢い値（ユーザの使用カードのエリアA1の影響力値の合計値）が零よりも大きければ、エリアA1内に位置しているユーザキャラクタUCの能力情報を本来の能力情報よりも高く設定してもよい。同様に、対戦相手の使用カードのエリアA1の影響力値の合計値を、エリアA1における対戦相手チームの勢い値として設定し、エリアA1における対戦相手チームの勢い値に基づいて、エリアA1内に位置している対戦相手キャラクタOCの能力情報を変更してもよい。例えば、エリアA1における対戦相手チームの勢い値（対戦相手の使用カードのエリアA1の影響力値の合計値）が零よりも大きければ、エリアA1内に位置している対戦相手キャラクタOCの能力情報を本来の能力情報よりも高く設定してもよい。エリアA2～A7に関しても同様である。

[0124] また、以上の説明では、ユーザのカードポイントを設け、選手カードごとにコストを設けていたが、このような構成は必須なものではない。例えば、選手カードごとに、時間経過に基づいて伸張（又は収縮）するゲージを関連付けておき、選手カードに関連付けられたゲージの長さが所定長になるまで当該選手カードの使用を制限し、ゲージの長さが所定長になったら、当該選手カードの使用が可能になるような構成としてもよい。コストの概念をなくし、例えば、ユーザが個々の選手カードを任意のタイミングで一度だけ使用できるような構成としてもよい。

[0125] また、以上の説明では、ユーザキャラクタUCがコンピュータによって操作されるようになっていたが、ユーザがユーザキャラクタUCを操作するよ

うにしてもよい。例えば、ユーザチームに所属するユーザキャラクタUCのうちの操作対象のユーザキャラクタUCがユーザによって操作され、他のユーザキャラクタUCがコンピュータによって操作されるような構成としてもよい。また、この場合、1人のユーザがユーザキャラクタUCの操作と選手カードの使用との両方を行うようにしてもよいし、ユーザがユーザキャラクタUCの操作を行い、ユーザの協力者である他のユーザが選手カードの使用を行うようにしてもよい。

[0126] また、以上の説明では、選手カードを使用することによって、エリアA1～A7のうちの少なくとも1つの勢い値を変更することとして説明したが、カード以外のアイテムを使用することによって、エリアA1～A7のうちの少なくとも1つの勢い値を変更するような構成としてもよい。または、ユーザがエリアA1～A7のうちの少なくとも1つを直接指定することによって、指定されたエリアAの勢い値を変更するような構成としてもよい。例えば、パーツP340-1～P340-5の代わりに、エリアA1～A7の各々を示す7つのパーツを試合画像G300内に表示させ、それら7つのパーツのうちの少なくとも1つの指定を受け付けるようにしてもよい。

[0127] また、以上の説明では、複数のエリアAがピッチPT上に設定されることとして説明したが、1つのエリアAのみをピッチPT上に設定してもよい。ピッチPT全体を1つのエリアAとして設定してもよい。

[0128] また、以上の説明では、固定のエリアA1～A7がピッチPT内に設定されることとして説明したが、エリアAの位置、大きさ、又は形状をユーザが任意に設定できるようにしてもよい。なお、ユーザによるエリアAの位置、大きさ、又は形状の設定は、試合開始前又はハーフタイム等に行われるようにしてもよい。

[0129] また、以上の説明では、選手カードが、仮想空間VW内で行動する選手キャラクタPC（ユーザキャラクタUC）としての役割と、エリアAの勢い値を変更するためのアイテムとしての役割との両方の役割を兼ねていたが、このような両方の役割を選手カードに兼ねさせなくてもよい。つまり、仮想空

間VW内で行動する選手キャラクタPCとは別個に、エリアAの勢い値を変更するためのアイテムとしてカードを提供してもよい。この場合、選手キャラクタを示すカードではなく、例えば戦術又は作戦を示すカードとしてもよい。また、エリアAの勢い値を変更するためのアイテムはカード以外のアイテムであってもよい。

[0130] また、以上の説明では、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ゲームについて説明したが、仮想空間内の領域に関連付けられたパラメータを変更することによって、仮想空間内を移動するゲームオブジェクトに関与するというゲームオブジェクトに対する新たな関与の仕方は、サッカーゲーム以外のスポーツゲーム、スポーツゲーム以外のゲームや、対戦ゲーム以外のゲームにおいても適用可能であり、ゲームオブジェクトが仮想空間内を移動するような各種ゲームにおいて適用可能である。

[0131] [3. 機能ブロック] 図10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。

[0132] 図10に示すように、ゲームシステム1は、データ記憶部1000と、動作制御部1100と、性能変更部1200と、第1変更解除部1210と、受付部1300と、表示制御部1310と、変化部1320と、受付制限部1330と、制限解除部1340と、情報変更部1400と、第2変更解除部1410とを含む。

[0133] 例えば、データ記憶部1000は記憶部12、記憶部32、及びデータベース34の少なくとも一つによって実現される。また例えば、データ記憶部1000以外の機能ブロックはゲーム端末10の制御部11によって実現される。なお、データ記憶部1000以外の機能ブロックのうちの一部をゲーム端末10の制御部11によって実現し、残りをサーバ30の制御部31によって実現してもよい。または、データ記憶部1000以外の機能ブロックのすべてをサーバ30の制御部31によって実現してもよい。

[0134] [3-1] ゲームシステム1では、ゲームオブジェクトが仮想空間内を移

動するゲームが実行される。例えば、ゲームシステム 1 では、複数のゲームオブジェクトがそれぞれ仮想空間内を移動するゲームが実行される。具体的には、ゲームシステム 1 では、ゲームオブジェクトグループのメンバである複数のゲームオブジェクトが仮想空間に配置され、当該複数のゲームオブジェクトがそれぞれ仮想空間内を移動するゲームが実行される。

[0135] 「仮想空間」とは、表示部に表示される仮想的な空間である。言い換えれば、「仮想空間」とは、主記憶（又は V R A M）に構築される仮想的な空間である。「仮想空間」は、3次元空間であってもよいし、2次元空間であってもよい。

[0136] 「ゲームオブジェクト」とは、仮想空間内で移動するオブジェクトである。すなわち、「ゲームオブジェクト」とは、仮想空間内に配置され、仮想空間内における位置が変化するオブジェクトである。「ゲームオブジェクト」は、仮想空間内を移動する移動体を示す移動体オブジェクトと言い換えることもできる。例えば、仮想空間の画像が表示部 15 に表示されることによって、「ゲームオブジェクト」は表示部 15 に表示される。

[0137] 例えば、「ゲームオブジェクト」は、人を表すオブジェクトである。「人」は実在の人物であってもよいし、架空の人物であってもよい。また例えば、「ゲームオブジェクト」は、人以外の生物を表すオブジェクトであってもよい。「生物」は実在の生物であってもよいし、架空の生物であってもよい。また例えば、「ゲームオブジェクト」は、生物以外を表すオブジェクトであってもよい。例えば、ロボット、車、又はオートバイ等を表すオブジェクトであってもよい。例えば、個々の「ゲームオブジェクト」には、性能に関する性能情報が設定される。例えば、ゲームキャラクタ等が「ゲームオブジェクト」の一例に相当する。

[0138] 「ゲームオブジェクト」は、例えば、コンピュータの指示に応じて仮想空間内を移動するゲームオブジェクトである。すなわち、「複数のゲームオブジェクトがそれぞれ仮想空間内を移動するゲーム」とは、例えば、複数のゲームオブジェクトが、それぞれ、コンピュータの指示に応じて仮想空間内を

移動するゲームである。

[0139] 「コンピュータの指示に応じて移動するゲームオブジェクト」とは、コンピュータによって決定された移動方向に移動するゲームオブジェクトである。すなわち、「コンピュータの指示に応じて仮想空間内を移動するゲームオブジェクト」とは、移動の有無、移動方向、又は移動態様等がコンピュータによって決定されるゲームオブジェクトである。「コンピュータの指示に応じて仮想空間内を移動するゲームオブジェクト」とは、例えば、コンピュータによって操作されるゲームオブジェクトであり、CPUキャラクタ等と呼ばれる場合がある。

[0140] 例えば、コンピュータによって操作されるユーザのゲームオブジェクトが仮想空間内で行動するゲームの場合、ユーザのゲームオブジェクトは「コンピュータの指示に応じて移動するゲームオブジェクト」の一例に相当する。また例えば、コンピュータによって操作される敵オブジェクト（ユーザ又はユーザのゲームオブジェクトと対立するゲームオブジェクト）が仮想空間内で行動するゲームの場合、敵オブジェクトが「コンピュータの指示に応じて移動するゲームオブジェクト」の一例に相当する。また例えば、ユーザによって操作される第1ゲームオブジェクトと、コンピュータによって操作される第2ゲームオブジェクトとが仮想空間内で行動するゲームの場合、第2ゲームオブジェクトが「コンピュータの指示に基づいて移動するゲームオブジェクト」の一例に相当する。

[0141] また、「複数のゲームオブジェクトが、それぞれ、コンピュータの指示に応じて仮想空間内を移動する」とは、コンピュータの指示が複数のゲームオブジェクトの各々に対して行われ、複数のゲームオブジェクトの各々が各々に対するコンピュータの指示に応じて仮想空間内で移動することである。

[0142] なお、「ゲームオブジェクト」は、ユーザの指示（操作）に応じて仮想空間内を移動するゲームオブジェクトであってもよい。

[0143] 先述のサッカーゲームは「ゲームオブジェクトが仮想空間内を移動するゲーム」や「ゲームオブジェクトグループのメンバである複数のゲームオブジ

ェクトが仮想空間に配置され、当該複数のゲームオブジェクトがそれぞれ仮想空間内を移動するゲーム」の一例に相当している。また、先述のサッカーゲームでは、仮想空間VWが「仮想空間」の一例に相当する。

[0144] また、先述のサッカーゲームでは、選手キャラクタPC（ユーザキャラクタUCや対戦相手キャラクタOC）が「ゲームオブジェクト」の一例に相当する。先述のサッカーゲームのような、コンピュータによって操作されるユーザチームと、コンピュータによって操作される対戦相手チームとのサッカーの試合をユーザが監督又はチームオーナー等の立場で見守るようなサッカーゲームの場合、ユーザチームに所属する各選手キャラクタPC（ユーザキャラクタUC）が「コンピュータの指示に応じて移動するゲームオブジェクト」の一例に相当する。この場合、対戦相手チームに所属する各選手キャラクタPC（対戦相手キャラクタOC）も「コンピュータの指示に応じて移動するゲームオブジェクト」の一例に相当する。また、例えば、ユーザによって操作されるユーザチームと、コンピュータによって操作される対戦相手チームとのサッカーの試合が行われるサッカーゲームの場合、対戦相手チームに所属する選手キャラクタPC（対戦相手キャラクタOC）が「コンピュータの指示に応じて移動するゲームオブジェクト」の一例に相当する。なお、この場合、ユーザチームに所属する選手キャラクタPC（ユーザキャラクタUC）のうち、ユーザの操作対象の選手キャラクタPC以外の選手キャラクタPC（コンピュータによって操作される選手キャラクタPC）も「コンピュータの指示に応じて移動するゲームオブジェクト」の一例に相当する。

[0145] [3-2] データ記憶部1000は、データ記憶部1000はゲームを実行するために必要なデータを記憶する。ここでは、データ記憶部1000に記憶されるデータの具体例として、先述のサッカーゲームを実行するために必要なデータの例について説明する。図10に示すように、データ記憶部1000は、カードリストデータD1010と、所有カードリストデータD1020と、ユーザデッキデータD1030と、対戦相手デッキデータD1040と、試合状況データD1050とを記憶する。

- [0146] [3-2-1] カードリストデータD1010は、ゲームシステム1で提供されている選手カードのリストを示すデータである。図11はカードリストデータD1010の一例を示す。図11に示すように、カードリストデータD1010は「カードID」、「選手名」、「ポジション」、「画像」、「総合能力」、「能力」、「影響力値」、「コスト」、及び「スキル」フィールドを含む。
- [0147] 「カードID」フィールドは、各選手カードを一意に識別する識別情報であるカードIDを示す。「選手名」、「ポジション」、「画像」、「総合能力」、及び「能力」フィールドは、選手カードに関連付けられている選手キャラクターの名前、得意ポジション、画像、総合能力情報、及び能力情報を示す。「能力」フィールドには、選手カードに関連付けられている選手キャラクターの各種能力（走力、パス能力、シュート能力、ドリブル能力、又はディフェンス能力等）の高低を示す数値が登録される。
- [0148] 「影響力値」、「コスト」、及び「スキル」フィールドは、選手カードの影響力情報、コスト情報、及びスキル情報を示す。「影響力値」フィールドには、エリアA1～A7の各々に対する選手カードの影響力値が登録される。
- [0149] [3-2-2] 所有カードリストデータD1020は、ユーザが所有している選手カードのリストを示すデータである。図12は所有カードリストデータD1020の一例を示す。なお、所有カードリストデータD1020がサーバ30の記憶部32又はデータベース34に記憶される場合、所有カードリストデータD1020はユーザごとに（ユーザIDと関連付けて）記憶される。ユーザIDは各ユーザを一意に識別する識別情報である。
- [0150] 図12に示すように、所有カードリストデータD1020は「シリアル番号」及び「カードID」フィールドを含む。「シリアル番号」フィールドは、ユーザが所有している選手カードを一意に識別するためのシリアル番号を示す。「カードID」フィールドは、ユーザが所有している選手カードのカードIDを示す。ユーザが同一の選手カードを複数所有する場合、これらの

選手カードのカードIDは同一であるが、シリアル番号は異なる。

[0151] [3-2-3] ユーザデッキデータD1030は、ユーザの使用するデッキ（すなわち、ユーザによって設定されたデッキ）を示すデータである。なお、ユーザデッキデータD1030がサーバ30の記憶部32又はデータベース34に記憶される場合、ユーザデッキデータD1030はユーザごとに（ユーザIDと関連付けて）記憶される。

[0152] 先述したように、デッキはサッカーチームに相当しており（図5参照）、ユーザデッキデータD1030はフォーメーションデータを含む。フォーメーションデータは、ユーザによって設定されたサッカーのフォーメーション（例えば「4-3-3」等）を示すデータである。また、ユーザデッキデータD1030はメンバデータD1031を含む。

[0153] 図13はメンバデータD1031の一例を示す。メンバデータD1031は、所有カードリストデータD1020に登録されている選手カードのうちからデッキのメンバとして設定された選手カードのリストを示すデータである。図13に示すように、メンバデータD1031は「メンバ番号」、「カードID」、「スターティングメンバフラグ」、及び「ポジション番号」フィールドを含む。

[0154] 「メンバ番号」フィールドは、デッキのメンバを一意に識別するためのメンバ番号を示す。「カードID」フィールドは、デッキのメンバとして選択された選手カードのカードIDを示す。「スターティングメンバフラグ」フィールドには、選手カードがスターティングメンバとして設定されているか否かを示すスターティングメンバフラグが登録される。選手カードがスターティングメンバとして設定されている場合にスターティングメンバフラグはオン（1）に設定され、選手カードがスターティングメンバとして設定されていない場合にスターティングメンバフラグはオフ（0）に設定される。「ポジション番号」フィールドは、フォーメーションのうちのどのポジションに設定されているのかを示す。

[0155] 例えば、デッキ設定画像G200のパーツP210-1～P210-11

に関連付けられた選手カードに関しては、スターティングメンバフラグがオンに設定され、パーツP 2 2 0 - 1 ~ P 2 2 0 - 7に関連付けられた選手カードに関しては、スターティングメンバフラグがオフに設定される。また例えば、パーツP 2 1 0 - nに関連付けられた選手カードに関しては、数値「n」が「ポジション番号」フィールドに設定される。なお、パーツP 2 2 0 - 1 ~ P 2 2 0 - 7に関連付けられた選手カードに関しては、「ポジション番号」フィールドが空欄（Null）に設定される。

[0156] [3-2-4] 対戦相手デッキデータD 1 0 4 0は、対戦相手の使用するデッキを示すデータである。ユーザデッキデータD 1 0 3 0と同様、対戦相手デッキデータD 1 0 4 0はフォーメーションデータとメンバデータとを含む。

[0157] [3-2-5] 試合状況データD 1 0 5 0は、ユーザチームと対戦相手チームとの間の試合の現在の状況を示すデータである。図10に示すように、試合状況データD 1 0 5 0は、進行状況データD 1 0 5 1と、カードポイントデータD 1 0 5 2と、勢い値データD 1 0 5 3と、仮想空間状態データD 1 0 5 4と、キャラクタ状態データD 1 0 5 5と、第1カード使用状況データD 1 0 5 6と、第2カード使用状況データD 1 0 5 7とを含む。

[0158] [3-2-6] 進行状況データD 1 0 5 1は、試合の進行状況を示すデータである。図14は進行状況データD 1 0 5 1の一例を示す。図14に示すように、進行状況データD 1 0 5 1は「経過時間」及び「得点」フィールドを含む。「経過時間」フィールドは、試合が開始されてからの経過時間を示す。この経過時間は仮想空間VW内の時間で示される。例えば、経過時間を1 / 60秒単位で示す数値が「経過時間」フィールドに登録される。図14に示す例では、数値「25200」が「経過時間」フィールドに登録されており、これは、試合が開始されてから7分経過していることを示す。「得点」フィールドは、ユーザチームと対戦相手チームとの各々の得点を示す。

[0159] [3-2-7] カードポイントデータD 1 0 5 2は、ユーザ及び対戦相手の各々のカードポイントに関するデータである。図15はカードポイントデ

ータD1052の一例を示す。図15に示すように、カードポイントデータD1052は「カードポイント」及び「経過時間」フィールドを含む。「カードポイント」フィールドは、ユーザ及び対戦相手の現在のカードポイントを示す。

[0160] 「経過時間」フィールドは経過時間を示す。この経過時間は仮想空間VW内の時間で示される。例えば、経過時間を1/60秒単位で示す数値が「経過時間」フィールドに登録される。先述したように、所定時間（例えば仮想空間VW内の時間で1分等）が経過するごとに、ユーザ及び対戦相手の各々のカードポイントは1ポイント増加される。「経過時間」フィールドは、所定時間が経過したか否かを判定するためのフィールドである。

[0161] 例えば、仮想空間VW内の時間で1分経過するごとに、ユーザ及び対戦相手の各々のカードポイントを1ポイント増加させるような態様では、「経過時間」フィールドの値が時間経過に応じて増加され、「経過時間」フィールドの値が3600以上になると、ユーザ及び対戦相手の各々のカードポイントが1ポイント増加され、「経過時間」フィールドの値が零に初期化される。そして、「経過時間」フィールドの値が時間経過に応じて増加され、再度、「経過時間」フィールドの値が3600以上になると、ユーザ及び対戦相手の各々のカードポイントが1ポイント増加される。

[0162] [3-2-8] 勢い値データD1053は、エリアA1～A7の各々の勢い値に関するデータである。図16は勢い値データD1053の一例を示す。勢い値データD1053は「エリア」及び「勢い値」フィールドを含み、エリアA1～A7の各々の現在の勢い値を示す。

[0163] [3-2-9] 仮想空間状態データD1054は、仮想空間VWの現在の状態を示すデータである。例えば、仮想空間状態データD1054は、視点VPの現在の状態を示す状態情報（位置及び視線方向VD等）や、ボールBOの現在の状態を示す状態情報（位置、移動方向や、移動速度等）を含む。

[0164] [3-2-10] キャラクタ状態データD1055は、選手キャラクタPC（ユーザキャラクタUCや対戦相手キャラクタOC）の各々の現在の状況

を示すデータである。図17はキャラクタ状態データD1055の一例を示す。図17に示すように、キャラクタ状態データD1055は「キャラクタ番号」、「所属チーム」、「カードID」、「能力」、「出場フラグ」、「交代フラグ」、「ポジション番号」、「位置」、「向き」、「移動速度」、「再生モーション」、及び「再生フレーム」フィールドを含む。

[0165] 「キャラクタ番号」フィールドは、選手キャラクタPC（ユーザキャラクタUCや対戦相手キャラクタOC）の各々を一意に識別するためのキャラクタ番号を示す。「所属チーム」フィールドは、選手キャラクタPCが所属するチームを示す。「カードID」フィールドは、選手キャラクタPCが関連付けられている選手カードのカードIDを示す。

[0166] 「能力」フィールドは、サブフィールドとして、「本来能力」及び「現在能力」フィールドを含む。「本来能力」フィールドは選手キャラクタPCの各種能力（走力、パス能力、シュート能力、ドリブル能力、又はディフェンス能力等）の本来の値（通常の値）を示す。一方、「現在能力」フィールドは選手キャラクタPCの各種能力の現在の値を示す。

[0167] 試合を開始するにあたって、カードリストデータD1010の「能力」フィールドに登録された各種能力の値が「本来能力」及び「現在能力」フィールドに登録される。そして、試合中に選手キャラクタPCに動作を行わせる際には「現在能力」フィールドの値が参照される。

[0168] 例えば、選手キャラクタPCがユーザチームであり、かつ、ユーザチームの優勢エリア内に位置している場合には、当該選手キャラクタPCの能力が本来の能力よりも高くように、「現在能力」フィールドの値が増加される。また、この選手キャラクタPCがユーザチームの優勢エリア外に移動した場合には、当該選手キャラクタPCの能力が本来の能力に戻るように、「本来能力」フィールドの値が「現在能力」フィールドに登録される。

[0169] 「出場フラグ」フィールドには、選手キャラクタPCが試合に出場中（又は出場済み）であるか否かを示す出場フラグが登録される。選手キャラクタPCが試合にまだ出場していない場合には出場フラグがオフ（0）に設定さ

れ、選手キャラクタPCが試合に出場すると出場フラグがオン（１）に設定される。

[0170] 「交代フラグ」フィールドには、試合に出場した選手キャラクタPCが他の選手キャラクタPCと交代したか否かを示す交代フラグが登録される。交代フラグはオフ（０）に初期化されており、試合に出場した選手キャラクタPCが他の選手キャラクタPCと交代した場合に交代フラグがオン（１）に設定される。

[0171] このため、出場フラグがオンに設定され、かつ、交代フラグがオフに設定された選手キャラクタPCは、現在試合に出場中の選手キャラクタPCである。また、出場フラグ及び交代フラグがともにオンに設定された選手キャラクタPCは、試合に出場したがすでに他の選手キャラクタPCと交代した選手キャラクタPCである。また、出場フラグ及び交代フラグがともにオフに設定された選手キャラクタPCは、試合にまだ出場していない控えの選手キャラクタPCである。

[0172] 試合に出場中の選手キャラクタPCに関しては、「ポジション番号」、「位置」、「向き」、「移動速度」、「再生モーション」、及び「再生フレーム」フィールドに情報が登録される。試合に出場中でない選手キャラクタPCに関しては、これらのフィールドが空欄（Null）に設定される。

[0173] 「ポジション番号」フィールドは、選手キャラクタがフォーメーションのどのポジションに割り当てられているのかを示す。「位置」フィールドは、仮想空間VWにおける選手キャラクタの現在位置を示す。「向き」フィールドは、選手キャラクタが現在向いている方向を示す。位置や向きはワールド座標系を用いて示される。「移動速度」は、選手キャラクタの現在の移動速度を示す。「再生モーション」フィールドは、選手キャラクタに関して現在再生されているモーションデータを示す。すなわち、「再生モーション」フィールドは、選手キャラクタが現在行っている動作の種類を示す。「再生フレーム」フィールドは、モーションデータの現在再生位置を示す。例えば、モーションデータの何フレーム目を現在再生中であるのかが「再生フレーム

」に登録される。

[0174] [3-2-11] 第1カード使用状況データD1056は、ユーザによる選手カードの使用状況を示すデータである。図18は第1カード使用状況データD1056の一例を示す。第1カード使用状況データD1056には、ユーザの使用候補カードとして選択された5枚の選手カードに関する情報が登録される。試合画像G300には、第1カード使用状況データD1056に登録された5枚の選手カードを示す5個のパーツP340-1～P340-5が表示される。

[0175] 図18に示すように、第1カード使用状況データD1056は「カードID」、「コスト」、「影響力値（増加効果）」、「使用フラグ」、及び「経過時間」フィールドを含む。「カードID」及び「コスト」フィールドは、ユーザの使用候補カードとして選択された選手カードのカードID及びコスト情報を示す。

[0176] 「影響力値（増加効果）」フィールドは、エリアA1～A7の各々に対する選手カードの現在の影響力値を示す。すなわち、「影響力値（増加効果）」フィールドは、エリアA1～A7の各々の勢い値に対する選手カードの増加効果を示す。「使用フラグ」フィールドには、選手カードがユーザによって使用されたか否かを示す使用フラグが登録される。選手カードがユーザによって使用されていない場合には使用フラグがオフ（0）に設定され、選手カードがユーザによって使用された場合に使用フラグがオン（1）に設定される。

[0177] 「経過時間」フィールドは経過時間を示す。この経過時間は仮想空間VW内の時間で示される。例えば、経過時間を1/60秒単位で示す数値が「経過時間」フィールドに登録される。先述したように、サッカーゲームでは、選手カードが使用されると、所定時間（例えば仮想空間VW内の時間で5分等）が経過するごとに、エリアAの勢い値に対する当該選手カードの増加効果が弱まるようになっている。「経過時間」フィールドは、所定時間が経過したか否かを判定するためのフィールドである。

- [0178] 例えば、選手カードが使用された後、仮想空間VW内の時間で5分経過するごとに、エリアAの勢い値に対する当該選手カードの増加効果が弱まるような態様では、「経過時間」フィールドの値が時間経過に応じて増加され、「経過時間」フィールドの値が18000以上になると、5分経過したと判定され、「経過時間」フィールドの値が零に初期化される。そして、再度、「経過時間」フィールドの値が時間経過に応じて増加され、「経過時間」フィールドの値が18000以上になると、5分経過したと判定される。
- [0179] [3-2-12] 第2カード使用状況データD1057は、対戦相手による選手カードの使用状況を示すデータである。図19は第2カード使用状況データD1057の一例を示す。図19に示すように、第2カード使用状況データD1057は「カードID」、「コスト」、「影響力値（減少効果）」、「使用フラグ」、及び「経過時間」フィールドを含む。このうち、「影響力値（減少効果）」フィールドは、エリアA1～A7の各々に対する選手カードの現在の影響力値を示す。すなわち、「影響力値（増加効果）」フィールドは、エリアA1～A7の各々の勢い値に対する選手カードの減少効果を示す。他のフィールドは第1カード使用状況データD1056と同様であるため、ここでは説明を省略する。
- [0180] [3-2-13] データ記憶部1000に記憶されるデータは、以上に説明したデータに限られない。例えば、ピッチPT上に設定される複数のエリアA1～A7を特定するデータ等もデータ記憶部1000に記憶される。
- [0181] [3-3] 次に、動作制御部1100、性能変更部1200、第1変更解除部1210、受付部1300、情報変更部1400、及び第2変更解除部1410の基本的な構成について説明する。
- [0182] [3-3-1] 動作制御部1100は、ゲームオブジェクトの動作を当該ゲームオブジェクトの性能情報に基づいて制御する。例えば、動作制御部1100は、仮想空間内に配置される複数のゲームオブジェクトの各々の動作を、複数のゲームオブジェクトの各々の性能情報に基づいて制御する。例えば、動作制御部1100は、仮想空間内においてゲームオブジェクトを移動

させる。また例えば、動作制御部 1100 は、仮想空間内においてゲームオブジェクトに移動動作以外の動作を行わせる。

[0183] 「性能情報」とは、ゲームオブジェクトの性能に関する情報であり、ゲームオブジェクトと関連付けられた情報である。例えば、「性能情報」は、ゲームオブジェクトの性能の高低（又は大小）を示す情報である。また例えば、「性能情報」は、特定の性能の有無を示す情報であってもよい。例えば、ゲームオブジェクトが特定の技能を修得しているか否かを示す情報も「性能情報」の一例に相当する。「性能情報」は、性能を数値によって示す情報であってもよいし、性能を数値以外によって示す情報であってもよい。

[0184] 「ゲームオブジェクトの動作を性能情報に基づいて制御する」とは、ゲームオブジェクトの動作の速さ、正確さ（精度）、又は結果（成否）等を性能情報に基づいて制御することである。例えば、「ゲームオブジェクトの動作の速さを性能情報に基づいて制御する」とは、ゲームオブジェクトの移動速度を性能情報に基づいて制御することである。なお、「ゲームオブジェクトの動作を性能情報に基づいて制御する」とは、ゲームオブジェクトに特別の動作を行わせるか否かを性能情報（例えば、特別の動作を行うことが可能な技能を修得しているか否か）に基づいて決定することであってもよい。

[0185] 先述のサッカーゲームでは、選手キャラクタ PC の能力情報が「性能情報」の一例に相当する。すなわち、選手キャラクタ PC の各種能力（例えば、走力、パス能力、シュート能力、ドリブル能力、又はディフェンス能力等）の高低を示す数値が「性能情報」の一例に相当する。

[0186] 動作制御部 1100 は、選手キャラクタ PC の動作を当該選手キャラクタ PC の能力情報に基づいて制御する。例えば、動作制御部 1100 は、選手キャラクタ PC の移動速度やドリブル速度を当該選手キャラクタ PC の能力情報（走力情報又はドリブル能力情報等）に基づいて制御する。また、動作制御部 1100 は、選手キャラクタ PC のキック動作（パス又はシュート等）の精度を当該選手キャラクタ PC の能力情報（パス能力情報又はシュート能力情報等）に基づいて制御する。また、動作制御部 1100 は、選手キャラクタ PC の動作を当該選手キャラクタ PC の能力情報に基づいて制御する。

ラクタPCのパス、シュート、ドリブル、又はタックル等が成功するか否かを該選手キャラクタPCの能力情報（パス能力情報、シュート能力情報、ドリブル能力情報、又はディフェンス能力情報等）に基づいて制御する。具体的には、動作制御部1100は、選手キャラクタPCのパス、シュート、ドリブル、又はタックル等の成功確率を能力情報に基づいて制御する。

[0187] なお、先述のサッカーゲームでは、選手キャラクタPCの総合能力情報も「性能情報」の一例に相当し得るものであり、動作制御部1100は、選手キャラクタPCの動作を当該選手キャラクタPCの総合能力情報に基づいて制御してもよい。

[0188] また、特別な技能を修得しているか否かを示す情報が能力情報として個々の選手キャラクタに関連付けられている場合には、当該情報も「性能情報」の一例に相当し得る。この場合、動作制御部1100は、特別の動作（例えば特別なフェイント動作等）を選手キャラクタPCに行わせるか否かを、当該選手キャラクタPCが特別な技能（当該特別の動作を行うための技能）を修得している否かの情報に基づいて決定してもよい。

[0189] [3-3-2] 性能変更部1200は、ゲームオブジェクトが仮想空間の対象領域内に位置している場合の性能情報を、当該対象領域と関連付けられた、性能情報の変更に関する第1変更情報（性能変更情報）に基づいて変更する。性能変更部1200は、仮想空間に配置された複数のゲームオブジェクトのうちのいずれかが対象領域内に位置している場合の当該ゲームオブジェクトの性能情報を、当該対象領域と関連付けられた第1変更情報に基づいて変更する。

[0190] 「対象領域」とは、仮想空間内の領域である。また、「対象領域」とは、第1変更情報が関連付けられた領域である。また、「対象領域」とは、ゲームオブジェクトが位置しているか否かの判定の対象となる領域である。また、「対象領域」とは、ゲームオブジェクトの性能情報を変更すべき対象の領域である。すなわち、「対象領域」とは、ゲームオブジェクトの性能情報を第1変更情報に基づいて変更された性能情報に設定する対象の領域である。

- [0191] 例えば、対象領域は仮想空間内の一部の領域である。例えば、仮想空間は複数の対象領域を含み、複数の対象領域の各々と第1変更情報とが関連付けられる。この場合、性能変更部1200は、仮想空間内の複数の対象領域の各々について、当該対象領域内にゲームオブジェクトが位置している場合の性能情報を、当該対象領域と関連付けられた第1変更情報に基づいて変更する。なお、仮想空間は1つの対象領域のみを含むようにしてもよい。また、仮想空間全体を1つの対象領域としてもよい。
- [0192] また、対象領域は、ゲーム開発者等によって設定された固定の領域であってもよいし、ユーザによって任意に設定された領域であってもよい。すなわち、対象領域の仮想空間内における位置、大きさ、又は形状等はゲーム開発者等によって予め設定されていてもよいし、ユーザによって試合開始前やハーフタイム等に任意に設定されてもよい。
- [0193] 「ゲームオブジェクトが仮想空間の対象領域内に位置している場合の性能情報」とは、ゲームオブジェクトが対象領域内に位置している場合に当該ゲームオブジェクトの動作を制御するために動作制御部1100によって用いられる（参照される）性能情報である。
- [0194] 「第1変更情報」とは、性能情報の変更の基礎となる情報であり、「性能変更情報」等と言い換えてもよい。
- [0195] 例えば、「第1変更情報」とは、ゲームオブジェクトの性能情報を変更するか否かの判断の基礎となる情報である。
- [0196] また例えば、「第1変更情報」とは、ゲームオブジェクトの性能情報をどのように変更するかかの判断の基礎となる情報である。具体的には、「第1変更情報」とは、ゲームオブジェクトの性能を上げるようにして性能情報を変更するか否か（または、ゲームオブジェクトの性能を下げるようにして性能情報を変更するか否か）の判断の基礎となる情報である。
- [0197] または、「第1変更情報」とは、ゲームオブジェクトの性能情報をユーザにとって有利になるようにして変更するか否か（または、ゲームオブジェクトの性能情報をユーザにとって不利になるようにして変更するか否か）の判

断の基礎となる情報であってもよい。

[0198] なお、ユーザのゲームオブジェクトが仮想空間内で行動するゲームの場合、ユーザのゲームオブジェクトの性能情報を当該ゲームオブジェクトの性能が上がるようにして変更することが「ゲームオブジェクトの性能情報をユーザにとって有利になるようにして変更する」ことの一例に相当する。また、ユーザのゲームオブジェクトの性能情報を当該ゲームオブジェクトの性能が下がるようにして変更することが「ゲームオブジェクトの性能情報をユーザにとって不利になるようにして変更する」ことの一例に相当する。

[0199] また、ユーザ又はユーザのゲームオブジェクトと対立するゲームオブジェクトである敵オブジェクトが仮想空間内で行動するゲームの場合、敵オブジェクトの性能情報を当該敵オブジェクトの性能が下がるようにして変更することが「ゲームオブジェクトの性能情報をユーザにとって有利になるようにして変更する」ことの一例に相当する。また、敵オブジェクトの性能情報を当該敵オブジェクトの性能が上がるようにして変更することが「ゲームオブジェクトの性能情報をユーザにとって不利になるようにして変更する」ことの一例に相当する。

[0200] また、ユーザの使用するゲームオブジェクトと、対戦相手の使用するゲームオブジェクトとが仮想空間内で行動するようなゲームの場合、ユーザの使用するゲームオブジェクトの性能情報を当該ゲームオブジェクトの性能が上がるようにして変更すること、又は、対戦相手の使用するゲームオブジェクトの性能情報を当該ゲームオブジェクトの性能が下がるようにして変更することが「ゲームオブジェクトの性能情報をユーザにとって有利になるようにして変更する」ことの一例に相当する。また、ユーザの使用するゲームオブジェクトの性能情報を当該ゲームオブジェクトの性能が下がるようにして変更すること、又は、対戦相手の使用するゲームオブジェクトの性能情報を当該ゲームオブジェクトの性能が上がるようにして変更することが「ゲームオブジェクトの性能情報をユーザにとって不利になるようにして変更する」ことの一例に相当する。なお、ユーザの使用するゲームオブジェクトグループ

と、対戦相手の使用するゲームオブジェクトグループとが仮想空間内で行動するようなゲームの場合、ユーザの使用するゲームオブジェクトグループのメンバであるゲームオブジェクトが「ユーザの使用するゲームオブジェクト」に相当し、対戦相手の使用するゲームオブジェクトグループのメンバであるゲームオブジェクトが「対戦相手の使用するゲームオブジェクト」に相当する。

[0201] あるいは、「第1変更情報」とは、例えば、ゲームオブジェクトの性能情報の変更の程度の判断の基礎となる情報であってもよい。

[0202] 例えば、対象領域におけるゲームオブジェクトの優劣（有利／不利）を示す指標情報が「第1変更情報」として設定される。例えば、対象領域においてゲームオブジェクトが優勢（有利）であることを指標情報（第1変更情報）が示す場合、ゲームオブジェクトの性能が上がるように性能情報が変更される。また例えば、対象領域においてゲームオブジェクトが劣勢（不利）であることを指標情報（第1変更情報）が示す場合、ゲームオブジェクトの性能が下がるように性能情報が変更される。

[0203] 「ゲームオブジェクトが対象領域内に位置している場合の性能情報を変更する」とは、ゲームオブジェクトが対象領域内に位置している場合の性能情報を、本来の性能情報から変更された性能情報に設定することである。ここで、「本来の性能情報」とは、変更される前の性能情報であって、ゲームオブジェクトが本来有する性能を示す性能情報である。すなわち、「本来の性能情報」とは、対象領域外の領域（第1変更情報が関連付けられていない領域）にゲームオブジェクトが位置している場合の性能情報である。言い換えれば、「本来の性能情報」とは、対象領域外の領域（第1変更情報が関連付けられていない領域）にゲームオブジェクトが位置している場合に当該ゲームオブジェクトの動作を制御するために動作制御部1100によって用いられる（参照される）性能情報である。

[0204] 例えば、性能変更部1200は、ゲームオブジェクトが対象領域内に位置している場合の性能情報を変更するか否かを、当該対象領域と関連付けられ

た第1変更情報に基づいて決定する。具体的には、性能変更部1200は、対象領域と関連付けられた第1変更情報が所定条件を満足するか否かを判定することによって、ゲームオブジェクトが対象領域内に位置している場合の性能情報を変更するか否かを決定する。そして、性能変更部1200は、性能情報を変更すると決定した場合に、ゲームオブジェクトが対象領域内に位置している場合の性能情報を変更する。

[0205] また例えば、性能変更部1200は、ゲームオブジェクトが対象領域内に位置している場合の性能情報を変更する際の変更の程度を、当該対象領域と関連付けられた第1変更情報に基づいて決定してもよい。すなわち、性能変更部1200は、ゲームオブジェクトが対象領域内に位置している場合の性能情報を、当該対象領域と関連付けられた第1変更情報に基づいて決定される程度で変更してもよい。

[0206] なお、性能変更部1200は、ゲームオブジェクトが対象領域内に位置している場合の性能情報を、対象領域と関連付けられた第1変更情報に基づいて変更された性能情報に設定するものであると言い換えることもできる。ここで、「第1変更情報に基づいて変更された性能情報」とは、ゲームオブジェクトの本来の性能情報を第1変更情報に基づいて変更することによって得られた性能情報である。

[0207] ゲームオブジェクトが対象領域内に位置している場合の性能情報が性能変更部1200によって変更された場合には、性能変更部1200によって変更された性能情報が動作制御部1100によって当該ゲームオブジェクトの動作を制御するために使用される。

[0208] 性能変更部1200は、対象領域内へのゲームオブジェクトの移動に応じて、当該ゲームオブジェクトの性能情報を当該対象領域と関連付けられた第1変更情報に基づいて変更する。なお、「対象領域内へのゲームオブジェクトの移動に応じて当該ゲームオブジェクトの性能情報を変更する」とは、ゲームオブジェクトが対象領域内に移動した場合に、直ちに、当該ゲームオブジェクトの性能情報を変更することであってもよいし、ゲームオブジェクト

が対象領域内に移動した後、所定期間が経過した場合に、当該ゲームオブジェクトの性能情報を変更することであってもよい。または、「対象領域内へのゲームオブジェクトの移動に応じて当該ゲームオブジェクトの性能情報を変更する」とは、ゲームオブジェクトが対象領域内に移動する前において、ゲームオブジェクトが対象領域内に移動することが確定した時点で、当該ゲームオブジェクトの性能情報を変更することであってもよい。

[0209] なお、性能変更部 1200 は、ゲームオブジェクトが対象領域内に位置している場合の性能情報を、当該対象領域と関連付けられた第 1 変更情報と、当該ゲームオブジェクトの種類に関する種類情報とに基づいて変更してもよい。

[0210] 「種類情報」はゲームオブジェクトの種類に関する情報であり、ゲームオブジェクトと関連付けられた情報である。

[0211] 例えば、特定の類型に当てはまるゲームオブジェクトであるか、特定の類型に当てはまらないゲームオブジェクトであるかを示す情報が「種類情報」の一例に相当する。

[0212] また例えば、特定の性能を有するゲームオブジェクトであるか、特定の性能を有しないゲームオブジェクトであるかを示す情報が「種類情報」の一例に相当する。

[0213] また例えば、ユーザの使用するゲームオブジェクト（又はゲームオブジェクトグループ）と、対戦相手の使用するゲームオブジェクト（又はゲームオブジェクトグループ）とが仮想空間内で行動するようなゲームの場合、ユーザの使用するゲームオブジェクト（又はユーザの使用するゲームオブジェクトグループのメンバであるゲームオブジェクト）であるか、対戦相手の使用するゲームオブジェクト（又は対戦相手の使用するゲームオブジェクトグループのメンバであるゲームオブジェクト）であるかを示す情報が「種類情報」の一例に相当する。

[0214] 例えば、性能変更部 1200 は、ゲームオブジェクトの種類が特定種類である場合には、ゲームオブジェクトが対象領域内に位置している場合の性能

情報を第1変更情報に基づいて変更せず、ゲームオブジェクトの種類が特定種類でない場合に限って、ゲームオブジェクトが対象領域内に位置している場合の性能情報を第1変更情報に基づいて変更してもよい。

[0215] または、性能変更部1200は、ゲームオブジェクトの種類が特定種類でない場合には、ゲームオブジェクトが対象領域内に位置している場合の性能情報を第1変更情報に基づいて変更せず、ゲームオブジェクトの種類が特定種類である場合に限って、ゲームオブジェクトが対象領域内に位置している場合の性能情報を第1変更情報に基づいて変更してもよい。

[0216] また例えば、性能変更部1200は、ゲームオブジェクトが対象領域内に位置している場合の性能情報を第1変更情報に基づいて変更する場合の変更の程度を、ゲームオブジェクトの種類が特定種類である場合には、ゲームオブジェクトの種類が特定種類でない場合に比べて小さく（又は大きく）してもよい。

[0217] また例えば、対象領域に関連づけられた第1変更情報が所定条件を満足し、かつ、当該対象領域内に位置するゲームオブジェクトの種類が特定種類である場合に限って、性能変更部1200は、ゲームオブジェクトが対象領域内に位置している場合の性能情報を変更してもよい。例えば、対象領域と関連付けられた第1変更情報が第1条件を満足し、かつ、当該対象領域内に位置するゲームオブジェクトの種類が第1種類である場合や、対象領域と関連付けられた第1変更情報が第2条件を満足し、かつ、当該対象領域内に位置するゲームオブジェクトの種類が第2種類である場合に、性能変更部1200は、ゲームオブジェクトが対象領域内に位置している場合の性能情報を変更してもよい。

[0218] また例えば、第1変更情報が第1条件を満足する場合に、性能変更部1200は、対象領域内に位置するゲームオブジェクトの種類が第1種類であれば、当該ゲームオブジェクトが当該対象領域内に位置している場合の性能情報を性能が上がるように変更し、対象領域内に位置するゲームオブジェクトの種類が第2種類であれば、当該ゲームオブジェクトが当該対象領域内に位

置している場合の性能情報を性能が下げるように変更してもよい。

[0219] 一方、第1変更情報が第2条件を満足する場合に、性能変更部1200は、対象領域内に位置するゲームオブジェクトの種類が第2種類であれば、当該ゲームオブジェクトが当該対象領域内に位置している場合の性能情報を性能が上がるように変更し、対象領域内に位置するゲームオブジェクトの種類が第1種類であれば、当該ゲームオブジェクトが当該対象領域内に位置している場合の性能情報を性能が下げるように変更してもよい。

[0220] また例えば、対象領域には、ゲームオブジェクトの各種類に対応する第1変更情報が関連付けられていてもよい。そして、性能変更部1200は、ゲームオブジェクトが対象領域内に位置している場合の性能情報を、当該対象領域に関連付けられた第1変更情報のうちの、当該ゲームオブジェクトの種類に対応する第1変更情報に基づいて変更してもよい。

[0221] 先述のサッカーゲームでは、エリアA1～A7の各々が「対象領域」の一例に相当し、エリアA1～A7の各々の勢い値が「第1変更情報」の一例に相当する。なお、ユーザの使用カードのエリアAnの影響力値（エリアAnの勢い値に対する増加効果）の合計値もエリアAnの「第1変更情報」の一例に相当するということもできる（n：1～7の整数）。すなわち、第1カード使用状況データD1056に登録されている選手カードのうち、使用フラグがオンである選手カードのエリアAnの影響値（エリアAnの勢い値に対する増加効果）の合計値もエリアAnの「第1変更情報」の一例に相当するということもできる。また、対戦相手の使用カードのエリアAnの影響力値（エリアAnの勢い値に対する減少効果）の合計値もエリアAnの「第1変更情報」の一例に相当するということもできる（n：1～7の整数）。すなわち、第2カード使用状況データD1057に登録されている選手カードのうち、使用フラグがオンである選手カードのエリアAnの影響値（エリアAnの勢い値に対する減少効果）の合計値もエリアAnの「第1変更情報」の一例に相当するということもできる。また、選手キャラクタPCの所属チームが「種類情報」の一例に相当する。

[0222] 先述のサッカーゲームでは、性能変更部1200は、選手キャラクタPCがエリアA1内に位置している場合の能力情報を、当該エリアA1の勢い値と、選手キャラクタPCの所属チームとに基づいて変更する。エリアA2～A7に関しても同様である。

[0223] 例えば、性能変更部1200は、ユーザキャラクタUCがユーザチームの優勢エリア内に位置している場合に、当該ユーザキャラクタUCの能力情報を本来の能力情報よりも高く設定する。すなわち、エリアA1の勢い値が零よりも大きく、かつ、エリアA1内に位置している選手キャラクタPCがユーザキャラクタUCである場合に、性能変更部1200は、エリアA1内に位置している当該選手キャラクタPCの能力情報を本来の能力情報よりも高く設定する。言い換えれば、ユーザの使用カードのエリアA1の影響力値（エリアA1の勢い値に対する増加効果）の合計値が対戦相手の使用カードのエリアA1の影響力値（エリアA1の勢い値に対する減少効果）の合計値よりも大きく、かつ、エリアA1内に位置している選手キャラクタPCの所属チームがユーザチームである場合に、性能変更部1200は、エリアA1内に位置している当該選手キャラクタPCの能力情報を本来の能力情報よりも高く設定する。

[0224] また、性能変更部1200は、対戦相手キャラクタOCが対戦相手チームの優勢エリア内に位置している場合に、当該対戦相手キャラクタOCの能力情報を本来の能力情報よりも高く設定する。すなわち、エリアA1の勢い値が零よりも小さく、かつ、エリアA1内に位置している選手キャラクタPCが対戦相手キャラクタOCである場合に、性能変更部1200は、エリアA1内に位置している当該選手キャラクタPCの能力情報を本来の能力情報よりも高く設定する。言い換えれば、ユーザの使用カードのエリアA1の影響力値（エリアAnの勢い値に対する増加効果）の合計値が対戦相手の使用カードのエリアA1の影響力値（エリアAnの勢い値に対する減少効果）の合計値よりも小さく、かつ、エリアA1内に位置している選手キャラクタPCの所属チームが対戦相手チームである場合に、性能変更部1200は、エリ

ア A 1 内に位置している当該選手キャラクタ P C の能力情報を本来の能力情報よりも高く設定する。

[0225] なお、性能変更部 1 2 0 0 は、ユーザキャラクタ U C が対戦相手チームの優勢エリア内に位置している場合に、当該ユーザキャラクタ U C の能力情報を本来の能力情報よりも低く設定してもよい。また、性能変更部 1 2 0 0 は、対戦相手キャラクタ O C がユーザチームの優勢エリア内に位置している場合に、当該対戦相手キャラクタ O C の能力情報を本来の能力情報よりも低く設定してもよい。

[0226] また、性能変更部 1 2 0 0 による能力情報の変更の対象とする選手キャラクタ P C の種類をユーザキャラクタ U C に限定してもよい。すなわち、性能変更部 1 2 0 0 は、対戦相手キャラクタ O C が対戦相手チームの優勢エリア内に位置していたとしても、対戦相手キャラクタ O C の能力情報を変更しないようにしてもよい。または、性能変更部 1 2 0 0 による能力情報の変更の対象とする選手キャラクタ P C の種類を対戦相手キャラクタ O C に限定してもよい。

[0227] また、ユーザキャラクタ U C が特別な技能を修得しているか否かの情報も「種類情報」の一例に相当し得る。例えば、性能変更部 1 2 0 0 は、ユーザキャラクタ U C が特別な技能を修得している場合に、ユーザキャラクタ U C が特別な技能を修得していない場合に比べて、ユーザキャラクタ U C がユーザチームの優勢エリア内に位置している場合の能力情報の上昇の程度が大きくなるようにしてもよい。または、性能変更部 1 2 0 0 は、ユーザキャラクタ U C が特別な技能を修得している場合に、ユーザキャラクタ U C が特別な技能を修得していない場合に比べて、ユーザキャラクタ U C が対戦相手チームの優勢エリア内に位置している場合の能力情報の低下の程度が小さくなるようにしてもよい。あるいは、ユーザキャラクタ U C が特別な技能を修得している場合に、性能変更部 1 2 0 0 は、ユーザキャラクタ U C が対戦相手チームの優勢エリア内に位置している場合の能力情報を低下させないようにしてもよい。対戦相手キャラクタ O C に関しても同様である。このようにして

、性能変更部1200による能力情報の変更が、ユーザキャラクタUC（又は対戦相手キャラクタOC）が特別な技能を修得しているか否かも考慮して行われるようにしてもよい。

[0228] また、ユーザキャラクタUCが熟練選手であるか否か（言い換えれば、ユーザキャラクタUCのサッカー選手としての経験年数）の情報も「種類情報」の一例に相当し得る。例えば、性能変更部1200は、ユーザキャラクタUCが熟練選手である場合（すなわち、ユーザキャラクタUCの経験年数が所定年数以上である場合）に、ユーザキャラクタUCが熟練選手でない場合（すなわち、ユーザキャラクタUCの経験年数が所定年数未満である場合）に比べて、ユーザキャラクタUCがユーザチームの優勢エリア内に位置している場合の能力情報の上昇の程度が大きくなるようにしてもよい。または、性能変更部1200は、ユーザキャラクタUCが熟練選手である場合に、ユーザキャラクタUCが熟練選手でない場合に比べて、ユーザキャラクタUCが対戦相手チームの優勢エリア内に位置している場合の能力情報の低下の程度が小さくなるようにしてもよい。あるいは、ユーザキャラクタUCが熟練選手である場合に、性能変更部1200は、ユーザキャラクタUCが対戦相手チームの優勢エリア内に位置している場合の能力情報を低下させないようにしてもよい。対戦相手キャラクタOCに関しても同様である。このようにして、性能変更部1200による能力情報の変更が、ユーザキャラクタUC（又は対戦相手キャラクタOC）が熟練選手であるか否かも考慮して行われるようにしてもよい。

[0229] また、エリアA1～A7の各々に対して、ユーザチームの勢い値と、対戦相手チームの勢い値との2つの勢い値を設定してもよい。すなわち、例えば、ユーザの使用カードのエリアA1の影響力値の合計値をエリアA1におけるユーザチームの勢い値として設定し、対戦相手の使用カードのエリアA1の影響力値の合計値をエリアA1における対戦相手チームの勢い値として設定してもよい。この場合、例えば、性能変更部1200は、エリアA1におけるユーザチームの勢い値（ユーザの使用カードのエリアA1の影響力値の

合計値)が零よりも大きければ、エリアA1内に位置しているユーザキャラクターUCの能力情報を本来の能力情報よりも高く設定してもよい。同様に、性能変更部1200は、エリアA1における対戦相手チームの勢い値(対戦相手の使用カードのエリアA1の影響力値の合計値)が零よりも大きければ、エリアA1内に位置している対戦相手キャラクターOCの能力情報を本来の能力情報よりも高く設定してもよい。エリアA2～A7に関しても同様である。

[0230] [3-3-3] 第1変更解除部1210は、対象領域内に位置していたゲームオブジェクトの当該対象領域外への移動に応じて、当該対象領域と関連付けられた第1変更情報(性能変更情報)に基づく当該ゲームオブジェクトの性能情報の変更を解除する。

[0231] 「対象領域と関連付けられた第1変更情報に基づく性能情報の変更を解除する」とは、ゲームオブジェクトの性能情報を、対象領域と関連付けられた第1変更情報に基づく変更がなされた状態から、当該変更が取り消された状態へと変えることである。

[0232] 例えば、第1変更解除部1210は、対象領域内に位置していたゲームオブジェクトの当該対象領域外へと移動した場合に直ちに解除を行う。または、第1変更解除部1210は、対象領域内に位置していたゲームオブジェクトの当該対象領域外へと移動した後、所定期間が経過した場合に、解除を行うようにしてもよい。あるいは、第1変更解除部1210は、対象領域内に位置していたゲームオブジェクトの当該対象領域外へと移動する前において、当該ゲームオブジェクトが対象領域外に移動することが確定した時点で、解除を行うようにしてもよい。

[0233] 例えば、対象領域内に位置していたゲームオブジェクトが、当該対象領域外の領域であって、第1変更情報が関連付けられていない領域内に移動した場合に、第1変更解除部1210はゲームオブジェクトの性能情報を本来の性能情報に戻すことによって、対象領域と関連付けられた第1変更情報に基づく変更を解除する。

[0234] または、第1対象領域内に位置していたゲームオブジェクトが当該第1対象領域から第2対象領域内に移動した場合に、第1変更解除部1210は、ゲームオブジェクトの性能情報を、第1対象領域と関連付けられた第1変更状態に基づく変更がなされた状態から、第2対象領域と関連付けられた第1変更状態に基づく変更がなされた状態へと変化させることによって、第1対象領域と関連付けられた第1変更状態に基づく変更を解除する。

[0235] 前述のサッカーゲームでは、例えば、エリアA1がユーザチームの優勢エリアである（すなわち、エリアA1の勢い値が零よりも大きい）場合に、性能変更部1200は、エリアA1内に位置しているユーザキャラクタUCの能力情報を本来の能力情報よりも高く設定する。そして、性能変更部1200による当該変更（エリアA1の勢い値に基づくユーザキャラクタUCの能力情報の変更）が行われた後、エリアA1内に位置していた当該ユーザキャラクタUCがエリアA1外に移動した場合に、第1変更解除部1210は、性能変更部1200による上記変更を解除する。エリアA2～A7についても同様である。

[0236] また例えば、エリアA1が対戦相手チームの優勢エリアである（すなわち、エリアA1の勢い値が零よりも小さい）場合に、性能変更部1200は、エリアA1内に位置している対戦相手キャラクタOCの能力情報を本来の能力情報よりも高く設定する。そして、性能変更部1200による当該変更（エリアA1の勢い値に基づく対戦相手キャラクタOCの能力情報の変更）が行われた後、エリアA1内に位置していた当該対戦相手キャラクタOCがエリアA1外に移動した場合に、第1変更解除部1210は、性能変更部1200による上記変更を解除する。エリアA2～A7についても同様である。

[0237] [3-3-4] 受付部1300は、対象領域と関連付けられた第1変更情報（性能変更情報）を変更するための変更指示を受け付ける。情報変更部1400は、対象領域と関連付けられた第1変更情報（性能変更情報）を変更指示に基づいて変更する。

[0238] 「変更指示」とは、対象領域と関連付けられた第1変更情報の変更を指示

することである。例えば、仮想空間が複数の対象領域を含む場合、「変更指示」は、複数の対象領域のうちの少なくとも1つを、第1変更情報を変更すべき領域として指示することを含んでもよい。また例えば、「変更指示」は、第1変更情報をどのように変更するのかを指示することを含んでもよい。具体的には、「変更指示」は、第1変更情報をどの程度変更するのかを指示することを含んでもよい。

[0239] 「第1変更情報を変更する」とは、ゲームオブジェクトの性能情報を変更するか否かの判断に影響を及ぼすように第1変更情報を変更することである。または、「第1変更情報を変更する」とは、ゲームオブジェクトの性能情報をどのように変更するかかの判断に影響を及ぼすように第1変更情報を変更することである。

[0240] 例えば、数値を示す情報が第1変更情報に含まれる場合、「第1変更情報を変更する」とは、第1変更情報の示す数値を増加又は減少させることである。また例えば、複数の階層のうちのいずれかを示す情報が第1変更情報に含まれる場合、「第1変更情報を変更する」とは、第1変更情報の示す階層を複数の階層のうちの他の階層に変更することである。

[0241] 例えば、受付部1300は、対象領域と関連付けられた第1変更情報（性能変更情報）を変更するための変更操作をユーザから受け付ける。情報変更部1400は、対象領域と関連付けられた第1変更情報（性能変更情報）をユーザの変更操作に基づいて変更する。情報変更部1400は、変更操作がユーザによって行われた場合に、対象領域と関連付けられた第1変更情報を変更する。

[0242] 「変更操作」とは、対象領域と関連付けられた第1変更情報の変更を指示する操作である。「変更操作」はユーザによって操作部14を使用して行われる。また、「変更操作を受け付ける」とは、操作部14から供給される操作信号に基づいて変更操作が行われたか否かを判定することである。なお、「変更操作を受け付ける」とは、変更操作が行われたことを示す情報を他の装置から受信することであってもよい。

[0243] 例えば、仮想空間が複数の対象領域を含んでおり、複数の対象領域の各々と第1変更情報とが関連付けられている場合、受付部1300は、複数の対象領域のうちの少なくとも1つを、第1変更情報を変更すべき領域として指定（選択）する指定操作を含む変更操作を受け付ける。そして、当該指定操作が受け付けられた場合に、情報変更部1400は、複数の対象領域のうちの、指定操作によって指定された対象領域と関連付けられた第1変更情報を変更する。

[0244] また例えば、受付部1300は、第1変更情報をどのように変更するのかを指定する指定操作を含む変更操作を受け付ける。具体的には、受付部1300は、第1変更情報をどの程度変更するのかを指定する指定操作を含む変更操作を受け付ける。そして、当該指定操作が受け付けられた場合に、情報変更部1400は、当該指定操作によって指定されたような態様（程度）で対象領域の第1変更情報を変更する。

[0245] 先述のサッカーゲームでは、試合画像G300のパーツP340-1～P340-5のいずれかを指定する操作が「変更指示」、「変更操作」、及び「指定操作」の一例に相当する。すなわち、受付部1300は、パーツP340-1～P340-5のいずれかを指定する操作を受け付ける。情報変更部1400は、指定されたパーツP340に基づいて、エリアA1～A7のうちの少なくとも1つの勢い値を変更する。例えば、図6に示したパーツP340-1が指定された場合、パーツP340-1に関連付けられた選手カードではエリアA1の影響値が「2」に設定されているため、情報変更部1400はエリアA1の勢い値を2増加する（図7参照）。

[0246] なお、パーツP340-1～P340-5の代わりに、エリアA1～A7の各々を示す7つのパーツを試合画像G300内に表示させてもよい。この場合、エリアA1～A7の各々を示す7つのパーツのうちの少なくとも1つを指定する操作が「変更指示」、「変更操作」、及び「指定操作」の一例に相当する。すなわち、受付部1300は、7つのパーツのうちの少なくとも1つを指定する操作を受け付け、情報変更部1400は、指定されたパーツ

に対応するエリアAの勢い値を変更してもよい。

[0247] また、エリアA1～A7の各々に対して、ユーザチームの勢い値と、対戦相手チームの勢い値との2つの勢い値を設定してもよい。すなわち、例えば、ユーザの使用カードのエリアA1の影響力値の合計値をエリアA1におけるユーザチームの勢い値として設定し、対戦相手の使用カードのエリアA1の影響力値の合計値をエリアA1における対戦相手チームの勢い値として設定してもよい。エリアA2～A7に関しても同様である。この場合、情報変更部1400は、ユーザの変更指示に基づいて、エリアA1～A7のうちの少なくとも1つにおけるユーザチームの勢い値を変更してもよい。また、情報変更部1400は、対戦相手の変更指示に基づいて、エリアA1～A7のうちの少なくとも1つにおける対戦相手チームの勢い値を変更してもよい。

[0248] [3-3-5] 第2変更解除部1410は、対象領域と関連付けられた第1変更情報（性能変更情報）が情報変更部1400によって変更された状態で、所与の期間が経過した場合に、情報変更部1400による変更を解除する。

[0249] 「所与の期間」とは、対象領域と関連付けられた第1変更情報が変更された状態が継続する期間である。すなわち、「所与の期間」とは、情報変更部1400による変更が有効であり続ける期間である。

[0250] 「所与の期間」の長さは一定であってもよいし、一定でなくてもよい。例えば、「所与の期間」の長さはランダムに設定されてもよい。また例えば、「所与の期間」の長さは対象領域によって異なるようにしてもよい。

[0251] 例えば、「所与の期間」は、対象領域と関連付けられた第1変更情報が情報変更部1400によって変更された時点から開始する。

[0252] また例えば、「所与の期間」は、対象領域と関連付けられた第1変更情報が情報変更部1400によって変更された後、所定条件が満足された時点から開始してもよい。

[0253] 具体的には、例えば、「所与の期間」は、対象領域と関連付けられた第1変更情報が情報変更部1400によって変更された後、いずれかのゲームオ

プロジェクトが当該対象領域内に移動した時点から開始してもよい。また例えば、ユーザと対戦相手とが対戦するゲームにおいて、ユーザの変更指示に応じて、対象領域と関連付けられた第1変更情報が変更された場合、「所与の期間」は、当該変更が行われた後、ユーザの使用するゲームオブジェクト（ユーザオブジェクト）が当該対象領域内に移動した時点から開始してもよい。一方、対戦相手の変更指示に応じて、対象領域と関連付けられた第1変更情報が変更された場合、「所与の期間」は、当該変更が行われた後、対戦相手の使用するゲームオブジェクト（対戦相手オブジェクト）が当該対象領域内に移動した時点から開始してもよい。

[0254] 「情報変更部1400による変更を解除する」とは、対象領域と関連付けられた第1変更情報を、情報変更部1400による変更がなされた状態から、当該変更が取り消された状態へと変えることである。

[0255] 例えば、第2変更解除部1410は、所与の期間が経過した場合に、無条件に（直ちに）、情報変更部1400による変更を解除する。または、第2変更解除部1410は、所与の期間が経過した場合に、所定条件の下、情報変更部1400による変更を解除してもよい。例えば、所与の期間が経過した場合に、第2変更解除部1410は、情報変更部1400による変更を解除するか否かを所定の確率に基づいてランダムに決定し、変更を解除すると決定した場合に、情報変更部1400による変更を解除してもよい。なお、変更を解除しないと決定した場合、さらに所定時間が経過した後で、第2変更解除部1410は、情報変更部1400による変更を解除するか否かを所定の確率に基づいてランダムに決定してもよい。

[0256] 先述のサッカーゲームでは、例えば、図6に示したパーツP340-1に関連付けられた選手カードではエリアA1の影響値が「2」に設定されているため、パーツP340-1がユーザによって指定された（すなわち、パーツP340-1に関連付けられた選手カードがユーザによって使用された）場合に、情報変更部1400はエリアA1の勢い値を2増加する。この場合、第2変更解除部1410は、パーツP340-1が指定された（すなわち

、パーツ P 3 4 0 - 1 に関連付けられた選手カードが使用された）後、所定時間が経過した場合にエリア A 1 の勢い値を 1 減少させ、その後、さらに所定時間が経過した場合にエリア A 1 の勢い値を 1 減少させる。このようにして、情報変更部 1 4 0 0 によるエリア A 1 の勢い値の変更（2 増加）が解除される。

[0257] なお、上記のように、図 6 に示したパーツ P 3 4 0 - 1 がユーザによって指定された（すなわち、パーツ P 3 4 0 - 1 に関連付けられた選手カードが使用された）ことによってエリア A 1 の勢い値が 2 増加された場合、第 2 変更解除部 1 4 1 0 は、いずれのユーザキャラクタ U C もエリア A 1 内に位置していなければ、いずれのユーザキャラクタ U C がエリア A 1 内に位置する状態になるのを待ち、いずれかのユーザキャラクタ U C がエリア A 1 内に位置する状態になった後、所定時間が経過した場合にエリア A 1 の勢い値を 1 減少させ、その後、さらに所定時間が経過した場合にエリア A 1 の勢い値を 1 減少させるようにしてもよい。

[0258] [3 - 4] 次に、受付部 1 3 0 0 に関連する機能ブロックである表示制御部 1 3 1 0 について説明する。

[0259] [3 - 4 - 1] 表示制御部 1 3 1 0 は、複数の対象領域のうちの少なくとも 1 つと関連付けられた第 1 変更情報の変更を指示するための指示オブジェクトとして、複数の対象領域のうちの少なくとも 1 つと、第 1 変更情報の変更に関する第 2 変更情報とが関連付けられた指示オブジェクトを表示部 1 5 に表示させる。

[0260] 「第 2 変更情報」とは、第 1 変更情報をどのように変更するか決定の基礎となる情報である。例えば、「第 2 変更情報」は、第 1 変更情報を変更する際の変更の程度を示す情報である。

[0261] 具体的には、「第 2 変更情報」とは、ゲームオブジェクトの性能が上がりやすくなるようにして第 1 変更情報を変更するか否か（または、ゲームオブジェクトの性能が下がりやすくなるようにして第 1 変更情報を変更するか否か）を示す情報である。言い換えれば、「第 2 変更情報」とは、ユーザにと

って有利になるようにして第1変更情報を変更するか否か（または、ユーザにとって不利になるようにして第1変更情報を変更するか否か）を示す情報であってもよい。なお、ユーザにとって有利か否か（ユーザにとって不利か否か）は、ゲームのルールによって決まることである。

[0262] 「指示オブジェクト」とは、複数の対象領域のうちの少なくとも1つと関連付けられた第1変更情報の変更をユーザが指示できるようにするために表示部15に表示されるオブジェクトである。言い換えれば、「指示オブジェクト」とは、少なくとも1つの対象領域と第2変更情報との組み合わせの指示を受け付けるために表示部15に表示されるオブジェクトである。

[0263] 「指示オブジェクトを表示部15に表示させる」とは、指示オブジェクトを含む画像を表示部15に表示させることである。「画像を表示部15に表示させる」とは、画像を表示するためのデータをゲーム端末10に送信することによって、画像を当該ゲーム端末10の表示部15に表示させることであってもよい。なお、「画像を表示するためのデータ」とは、例えば、画像自体を示すデータ、画像を生成するためのデータ、又は、画像の表示を指示するデータであってもよい。

[0264] 例えば、表示制御部1310は、複数の対象領域のうちの少なくとも1つと、第2変更情報とが各々に関連付けられた複数の指示オブジェクトを表示部15に表示させる。この場合、少なくとも1つの対象領域と第2変更情報とが関連付けられた指示オブジェクトが表示部15に複数表示される。またこの場合、複数の指示オブジェクトは、少なくとも1つの対象領域と第2変更情報との組み合わせを選択するための複数の選択肢として表示部15に表示されることになる。なお、表示制御部1310は、複数の指示オブジェクトを一度に表示部15に表示させてもよいし、複数の指示オブジェクトを順次表示部15に表示させてもよい。例えば、表示制御部1310は、指示オブジェクトを所定数個ずつ順番に表示部15に表示させてもよい。

[0265] 受付部1300は、表示部15に表示される指示オブジェクトの指定を受け付ける。「指示オブジェクトの指定を受け付ける」とは、表示部15に表

示された指示オブジェクトを指定する指定操作を受け付けることである。例えば、カーソルが指示オブジェクトを指し示した状態で所定ボタンを押下する操作や、指示オブジェクトに対するタップ操作又はダブルクリック操作等が「指定操作」の一例に相当する。なお、「所定ボタン」は現実のボタンであってもよいし、表示部 15 に表示される仮想的なボタンであってもよい。

[0266] なお、「指示オブジェクトの指定を受け付ける」とは、表示部 15 に表示された指示オブジェクトが指定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。また、指定オブジェクトの指定は、ゲーム中において常時受け付けられてもよいし、ゲーム中において設定される複数回の指定機会において受け付けられてもよい。

[0267] 複数の指示オブジェクトが表示部 15 に表示される場合、受付部 1300 は、複数の指示オブジェクトのうちの少なくとも 1 つの指定を受け付ける。

「複数の指示オブジェクトのうちの少なくとも 1 つの指定を受け付ける」とは、複数の指示オブジェクトのうちの少なくとも 1 つを指定する指定操作を受け付けることである。または、「複数の指示オブジェクトのうちの少なくとも 1 つの指定を受け付ける」とは、複数の指示オブジェクトのうちの少なくとも 1 つが指定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。

[0268] 情報変更部 1400 は、指示オブジェクトの指定に基づいて、当該指示オブジェクトと関連付けられた対象領域と関連付けられた第 1 変更情報を、当該指示オブジェクトと関連付けられた第 2 変更情報に基づいて変更する。複数の指示オブジェクトが表示部 15 に表示される場合、情報変更部 1400 は、複数の指示オブジェクトのうちから指定された指示オブジェクトと関連付けられた対象領域と関連付けられた第 1 変更情報を、当該指定された指示オブジェクトと関連付けられた第 2 変更情報に基づいて変更する。

[0269] 例えば、指示オブジェクトが指定された場合に、情報変更部 1400 は、指定された指示オブジェクトと関連付けられた対象領域と関連付けられた第 1 変更情報を、指定された指示オブジェクトと関連付けられた第 2 変更情報が示すような変更の仕方（程度等）で変更する。

[0270] [3-4-2] 例えば、ゲームでは、複数の対象領域のうちの少なくとも1つと、第2変更情報とが各々に関連付けられた複数のゲームオブジェクトが仮想空間内を移動するようになっており、指示オブジェクトは、複数のゲームオブジェクトのうちの少なくとも1つと関連付けられる。

[0271] この場合、少なくとも1つの対象領域と第2変更情報とが関連付けられたゲームオブジェクトが仮想空間内に複数存在していることになる。また、仮想空間内を移動する複数のゲームオブジェクトのうちには、指示オブジェクトと関連付けられたゲームオブジェクトが含まれることになる。なお、この場合、仮想空間には、少なくとも1つの対象領域と第2変更情報とが関連付けられたゲームオブジェクト以外のゲームオブジェクトが配置されてもよい。すなわち、少なくとも1つの対象領域と第2変更情報との少なくとも一方が関連付けられていないゲームオブジェクトが仮想空間内を移動するようにしてもよい。なお、少なくとも1つの対象領域と第2変更情報とが関連付けられた複数のゲームオブジェクトのみが仮想空間内を移動するようにしてもよい。

[0272] 上記のような場合、情報変更部1400は、指示オブジェクトの指定に基づいて、当該指示オブジェクトと関連付けられたゲームオブジェクトと関連付けられた第2変更情報に基づいて、当該ゲームオブジェクトと関連付けられた対象領域と関連付けられた第1変更情報を変更する。

[0273] [3-4-3] また例えば、ゲームでは、所定のゲームオブジェクト群のうちの複数のゲームオブジェクトが仮想空間内を移動するようになっており、当該所定のゲームオブジェクト群のうちの各ゲームオブジェクトには、複数の対象領域のうちの少なくとも1つと、第2変更情報とが関連付けられ、表示制御部1310は、当該所定のゲームオブジェクト群のうちの複数のゲームオブジェクトと関連付けられた複数の指示オブジェクトを表示部15に表示させる。そして、受付部1300は、当該複数の指示オブジェクトのうちの少なくとも1つの指定を受け付け、情報変更部1400は、当該複数の指示オブジェクトのうちから指定された指示オブジェクトと関連付けられた

ゲームオブジェクトと関連付けられた第2変更情報に基づいて、当該ゲームオブジェクトと関連付けられた対象領域と関連付けられた第1変更情報を変更する。

[0274] 「所定のゲームオブジェクト群」とは、複数のゲームオブジェクトの集まりである。

[0275] 例えば、「所定のゲームオブジェクト群」とは、ゲームの開始前にユーザによって設定されたゲームオブジェクト群である。具体的には、「所定のゲームオブジェクト群」とは、ユーザが自らの所有ゲームオブジェクト群のうちからゲームで使用する複数のゲームオブジェクトを選択することによって設定されたゲームオブジェクト群である。または、「所定のゲームオブジェクト群」とは、ゲーム開発者等によって予め設定された複数のゲームオブジェクト群のうちからユーザがゲームで使用する複数のゲームオブジェクトを選択することによって設定されたゲームオブジェクト群であってもよい。

[0276] また例えば、「所定のゲームオブジェクト群」とは、ユーザの所有ゲームオブジェクト群であってもよい。または、「所定のゲームオブジェクト群」とは、ゲーム開発者等によって予め設定されたゲームオブジェクト群であってもよい。

[0277] 「所定のゲームオブジェクト群のうちの複数のゲームオブジェクトが仮想空間内を移動する」との文言中の「所定のゲームオブジェクト群のうちの複数のゲームオブジェクト」とは、所定のゲームオブジェクト群のうちの一部のゲームオブジェクトであってもよいし、所定のゲームオブジェクト群のうちの全部のゲームオブジェクトであってもよい。先述のサッカーゲームでは、ユーザチームが「所定のゲームオブジェクト群」の一例に相当し、ユーザチームに所属するユーザキャラクタUCのうちの、試合に出場している11人のユーザキャラクタUCが当該文言中の「所定のゲームオブジェクト群のうちの複数のゲームオブジェクト」の一例に相当する。なお、控えメンバーの概念がなく、ユーザチームに属する全ユーザキャラクタUCが試合に出場するようなサッカーゲームの場合（言い換えれば、ユーザチームが11人のユ

ーザキャラクタから構成される場合) には、ユーザチームに属する全ユーザキャラクタUC (ゲームオブジェクト群のうちの複数のゲームオブジェクトの一例) が当該文言中の「所定のゲームオブジェクト群のうちの複数のゲームオブジェクト」の一例に相当する。

[0278] 「所定のゲームオブジェクト群のうちの複数のゲームオブジェクトと関連付けられた複数の指示オブジェクトを表示部15に表示させる」との文言中の「所定のゲームオブジェクト群のうちの複数のゲームオブジェクト」とは、所定のゲームオブジェクト群のうちの一部のゲームオブジェクトであってもよいし、所定のゲームオブジェクト群のうちの全部のゲームオブジェクトであってもよい。当該文言中の「所定のゲームオブジェクト群のうちの複数のゲームオブジェクト」は、「所定のゲームオブジェクト群のうちの複数のゲームオブジェクトが仮想空間内を移動する」との文言中の「所定のゲームオブジェクト群のうちの複数のゲームオブジェクト」と異なってもよいし、同じであってもよい。すなわち、表示部15に表示される複数の指示オブジェクトと関連付けられた複数のゲームオブジェクトは、仮想空間内を移動する複数のゲームオブジェクトと異なってもよいし、同じであってもよい。後者の場合、「所定のゲームオブジェクト群のうちの複数のゲームオブジェクトと関連付けられた複数の指示オブジェクト」とは、仮想空間内で移動する複数のゲームオブジェクトと関連付けられた複数の指示オブジェクトとなる。先述のサッカーゲームでは、ユーザチームに所属するユーザキャラクタUCであって、試合に出場している11人のユーザキャラクタUCのうちの5人のユーザキャラクタUCが「所定のゲームオブジェクト群のうちの複数のゲームオブジェクトと関連付けられた複数の指示オブジェクトを表示部15に表示させる」との文言中の「所定のゲームオブジェクト群のうちの複数のゲームオブジェクト」の一例に相当する。

[0279] 「複数のゲームオブジェクトと関連付けられた複数の指示オブジェクト」とは、複数のゲームオブジェクトのうちの少なくとも1つが各々に関連付けられた複数の指示オブジェクトである。例えば、複数のゲームオブジェクト

のうちの各ゲームオブジェクトと１対１に関連付けられた複数の指示オブジェクトである。

[0280] なお、例えば、ゲームでは、所定のゲームオブジェクト群のうちからユーザが指定した複数のゲームオブジェクトが仮想空間内を移動し、表示制御部 1310 は、ユーザが指定した複数のゲームオブジェクトのうちの複数のゲームオブジェクトと関連付けられた複数の指示オブジェクトを表示部 15 に表示させる。

[0281] ここで、「ユーザが指定した複数のゲームオブジェクトのうちの複数のゲームオブジェクト」とは、所定のゲームオブジェクト群のうちからユーザが指定した複数のゲームオブジェクト（仮想空間内を移動する複数のゲームオブジェクト）のうちの一部のゲームオブジェクトであってもよいし、所定のゲームオブジェクト群のうちからユーザが指定した複数のゲームオブジェクト（仮想空間内を移動する複数のゲームオブジェクト）のうちの全部のゲームオブジェクトであってもよい。

[0282] また、例えば、表示制御部 1310 は、所定のゲームオブジェクト群のうちから所定の確率に基づいて選択された複数のゲームオブジェクトと関連付けられた複数の指示オブジェクトを表示部 15 に表示させる。

[0283] ここで、「所定の確率」とは、各ゲームオブジェクトが選択される確率である。選択される確率として、各ゲームオブジェクトに対して同一の確率が設定されてもよいし、異なる確率が設定されてもよい。

[0284] 「所定のゲームオブジェクト群のうちから所定の確率に基づいて選択された複数のゲームオブジェクト」とは、例えば、所定のゲームオブジェクト群に含まれるゲームオブジェクトの総数が N 個（ N ：3 以上の整数）である場合、これら N 個のゲームオブジェクトのうちから所定の確率に基づいてランダムに選択された M 個（ M ：2 以上であって N 未満の整数）のゲームオブジェクトである。

[0285] [3-4-4] 先述のサッカーゲームでは、エリア $A_1 \sim A_7$ が「複数の対象領域」の一例に相当し、影響力情報が「第 2 変更情報」の一例に相当す

る。また、選手カードが「指示オブジェクト」の一例に相当する。具体的には、試合画像G300の表示されるパーツP340-1～P340-5の各々が「指示オブジェクト」の一例に相当する。また、ユーザチームに所属する18人のユーザキャラクタUC（すなわち、ユーザのデッキに含まれる18枚の選手カードと関連付けられた18人の選手キャラクタPC）が「所定のゲームオブジェクト群」の一例に相当する。

[0286] 先述のサッカーゲームでは、ユーザチームに所属する18人のユーザキャラクタUCのうちの、試合に出場している11人のユーザキャラクタUCが仮想空間VW内を移動するようになっており、表示制御部1310は、当該11人のユーザキャラクタUCのうちから所定の確率に基づいてランダムに選択された5人のユーザキャラクタUCと関連付けられた5枚の選手カードを示す5個のパーツP340-1～P340-5を試合画像G300内に表示する。受付部1300は、パーツP340-1～P340-5のうちのいずれかの指定を受け付ける。情報変更部1400は、指定されたパーツP340に基づいて、エリアA1～A7のうちの少なくとも1つの勢い値を変更する。例えば、図6に示したパーツP340-1に関連付けられた選手カードのエリアA1の影響力値は「2」に設定されているため、パーツP340-1が指定された場合、情報変更部1400はエリアAの勢い値を2増加させる（図7参照）。

[0287] なお、表示制御部1310は、ユーザチームに所属する18人のユーザキャラクタUCであって、試合に出場している11人のユーザキャラクタUCと関連付けられた11枚の選手カードを示す11個のパーツP340を試合画像G300内に表示してもよい。

[0288] または、表示制御部1310は、ユーザチームに所属する18人のユーザキャラクタUCのうちの、試合に出場していない7人のユーザキャラクタUCのうちから選択された複数のユーザキャラクタUCと関連付けられた複数の選手カードを示す複数のパーツP340を試合画像G300内に表示してもよい。あるいは、表示制御部1310は、ユーザチームに所属する18人

のユーザキャラクタUCのうちの、試合に出場していない7人のユーザキャラクタUCと関連付けられた7枚の選手カードを示す7個のパーツP340を試合画像G300内に表示してもよい。

[0289] または、表示制御部1310は、ユーザチームに所属する18人のユーザキャラクタUCのうちから、試合に出場しているか否かに関係なく選択された複数のユーザキャラクタUCと関連付けられた複数の選手カードを示す複数のパーツP340を試合画像G300内に表示してもよい。あるいは、表示制御部1310は、ユーザチームに所属する18人のユーザキャラクタUCと関連付けられた18枚の選手カードを示す18個のパーツP340を試合画像G300内に表示してもよい。

[0290] なお、表示制御部1310は、カード以外のアイテムオブジェクトを「指示オブジェクト」として表示部15に表示させてもよい。すなわち、表示制御部1310は、カード以外のアイテムオブジェクトを示すパーツを「指示オブジェクト」として試合画像G300内に表示してもよい。

[0291] または、表示制御部1310は、エリアA1～A7の各々を示す7つのパーツを「指示オブジェクト」として試合画像G300内に表示してもよい。このようにすることによって、ユーザがエリアA1～A7のうちの少なくとも1つを直接指定できるようにしてもよい。

[0292] [3-5] 次に、受付部1300に関連する機能ブロックである変化部1320、受付制限部1330、及び制限解除部1340について説明する。

[0293] [3-5-1] まず、変化部1320、受付制限部1330、及び制限解除部1340の基本的な構成について説明する。

[0294] 変化部1320は所定のパラメータに対して変化を与えるものであり、第1変化部1321と第2変化部1322とを含む。第1変化部1321は、受付部1300によって変更指示が受け付けられた場合に、所定のパラメータに対して、減少及び増加の一方である第1変化を与える。第2変化部1322は、所定のパラメータに対して、減少及び増加の他方である第2変化を与える。

[0295] 「所定のパラメータ」とは、受付部 1300 によって変更指示が受け付けられるごとに、減少及び増加の一方である第 1 変化が与えられ、時間経過に基づいて、減少及び増加の他方である第 2 変化が与えられるパラメータである。「所定のパラメータ」は、受付部 1300 による変更指示の受付に対する制限を行うか否かを判断する際の基礎として参照されるパラメータである。

[0296] 例えば、第 1 変化部 1321 は、受付部 1300 によって変更指示が受け付けられた場合に所定のパラメータを減少させ、第 2 変化部 1322 は、時間経過に基づいて、所定のパラメータを増加させる。すなわち、第 2 変化部 1322 は、経過時間に対応する量を所定のパラメータに加算する。例えば、第 2 変化部 1322 は、所定時間が経過するごとに所定量を所定のパラメータに加算する。

[0297] または、第 1 変化部 1321 は、受付部 1300 によって変更指示が受け付けられた場合に所定のパラメータを増加させ、第 2 変化部 1322 は、時間経過に基づいて、所定のパラメータを減少させる。すなわち、第 2 変化部 1322 は、経過時間に対応する量を所定のパラメータから減算する。例えば、第 2 変化部 1322 は、所定時間が経過するごとに所定量を所定のパラメータから減算する。

[0298] 受付制限部 1330 は、所定のパラメータの第 1 変化に基づいて、受付部 1300 による指定の受付を制限する。制限解除部 1340 は、所定のパラメータの第 2 変化に基づいて、受付制限部 1330 による制限を解除する。

[0299] [3-5-2] 次に、複数の指示オブジェクトが表示部 15 に表示されることを前提とした場合の変化部 1320、受付制限部 1330、及び制限解除部 1340 の構成について説明する。

[0300] 第 1 変化部 1321 は、複数の指示オブジェクトのうちの少なくとも 1 つが指定された場合に、所定のパラメータに対して第 1 変化（減少及び増加の一方）を与える。

[0301] 例えば、第 1 変化部 1321 は、所定のパラメータに対する第 1 変化の変

化量を、指定された指示オブジェクトによって異なる量（指定された指示オブジェクトに対応する量）に設定する。例えば、複数の指示オブジェクトの各々には、所定のパラメータの第1変化の変化量に関する変化量情報が関連付けられている。そして、第1変化部1321は、複数の指示オブジェクトのうちから指定された指示オブジェクトと関連付けられた変化量情報に基づいて、所定のパラメータに対して与える第1変化の変化量を設定する。

[0302] なお、ここでは、所定のパラメータに対する変化量を、指定された指示オブジェクトによって異なる量に設定することとして説明するが、指定された指示オブジェクトによらず一定量としてもよい。

[0303] 受付制限部1330は、所定のパラメータの第1変化に基づいて、受付部1300による指定の受付を制限する。すなわち、受付制限部1330は、所定のパラメータの第1変化に基づいて、複数の指示オブジェクトのうちの少なくとも1つについて、当該指示オブジェクトの指定を受け付けることを制限する。

[0304] 例えば、受付制限部1330は、所定のパラメータと、複数の指示オブジェクトの各々の変化量情報とに基づいて、複数の指示オブジェクトのうちの少なくとも1つについて、受付部1300による指定の受付を制限する。

[0305] 第2変化部1322は、時間経過に基づいて、所定のパラメータに対して第2変化（減少及び増加の他方）を与える。制限解除部1340は、所定のパラメータの第2変化に基づいて、受付制限部1330による複数の指示オブジェクトのうちの少なくとも1つの指定の受付の制限を解除する。

[0306] [3-5-2-1] 例えば、第1変化部1321は、指示オブジェクトが指定された場合に所定のパラメータを減少させる。第1変化部1321によって所定のパラメータが減少されたことによって、所定の制限条件を満足するような指示オブジェクトが存在するようになった場合に、受付制限部1330は当該指示オブジェクトの指定を受け付けることを抑止する。ここでの「制限条件を満足する指示オブジェクト」とは、指示オブジェクトが指定されたと仮定した場合に所定のパラメータが下限値（例えば零）を下回ること

になるような指示オブジェクトである。すなわち、指示オブジェクトが指定されたと仮定した場合の所定のパラメータの減少量が所定のパラメータの現在値と所定のパラメータの下限値との差（絶対値）よりも大きいような指示オブジェクトである。

[0307] 第2変化部1322は、時間経過に基づいて、所定のパラメータを増加させる。第2変化部1322によって所定のパラメータが増加されたことによって、所定の制限条件を満足していた指示オブジェクトが当該制限条件を満足しなくなった場合に、制限解除部1340は当該指示オブジェクトの指定を受け付けることを許容する。

[0308] 先述のサッカーゲームでは、ユーザのカードポイントが「所定のパラメータ」の一例に相当し、選手カードのコスト情報が「変化量情報」の一例に相当する。

[0309] 第1変化部1321は、試合画像G300のパーツP340-1～P340-5のいずれかが指定された場合に、指定されたパーツP340に対応する選手カードのコストに相当するポイントをユーザのカードポイントから減少させる。第2変化部1322は、所定時間が経過するごとに、ユーザのカードポイントを1ポイントずつ増加させる。

[0310] ユーザのカードポイントが減少されたことによってユーザのカードポイントがパーツP340に対応する選手カードのコスト未満になった場合、受付制限部1330は、当該パーツP340を指定できないように制限する（図7のパーツP340-2，P340-5参照）。そして、時間経過に応じてユーザのカードポイントが増加されたことによってユーザのカードポイントが上記パーツP340に対応する選手カードのコスト以上になった場合、制限解除部1340は受付制限部1330による上記制限を解除し、当該パーツP340を指定できるようにする。

[0311] [3-5-2-2] または、第1変化部1321は、指示オブジェクトが指定された場合に所定のパラメータを増加させる。第1変化部1321によって所定のパラメータが増加されたことによって、所定の制限条件を満足す

るような指示オブジェクトが存在するようになった場合に、受付制限部 1 3 3 0 は、当該指示オブジェクトの指定を受け付けることを抑止する。ここでの「制限条件を満足する指示オブジェクト」とは、指示オブジェクトが指定されたと仮定した場合に所定のパラメータが上限値を上回るようになるような指示オブジェクトである。すなわち、指示オブジェクトが指定されたと仮定した場合の所定のパラメータの増加量が所定のパラメータの上限値と所定のパラメータの現在値との差（絶対値）よりも大きいような指示オブジェクトである。

[0312] 一方、第 2 変換部 1 3 2 2 は、時間経過に基づいて、所定のパラメータを減少させる。第 2 変換部 1 3 2 2 によって所定のパラメータが減少されたことによって、所定の制限条件を満足していた指示オブジェクトが当該制限条件を満足しなくなった場合に、制限解除部 1 3 4 0 は当該指示オブジェクトの指定を受け付けることを許容する。

[0313] 先述のサッカーゲームでは、第 1 変換部 1 3 2 1 は、試合画像 G 3 0 0 のパーツ P 3 4 0 - 1 ~ P 3 4 0 - 5 のいずれかが指定された場合に、指定されたパーツ P 3 4 0 に対応する選手カードのコスト（変化量情報の一例）に相当するポイントをユーザのカードポイント（所定パラメータの一例）に加算するようにしてもよい。第 2 変換部 1 3 2 2 は、所定時間が経過するごとに、ユーザのカードポイントを 1 ポイントずつ減少させるようにしてもよい。

[0314] また、ユーザのカードポイントが増加されたことによってユーザのカードポイントと所定の上限値（例えば 1 0）との差がパーツ P 3 4 0 に対応する選手カードのコスト未満になった場合、受付制限部 1 3 3 0 は、当該パーツ P 3 4 0 を指定できないように制限するようにしてもよい。そして、時間経過に応じてユーザのカードポイントが減少されたことによって上記差が上記パーツ P 3 4 0 に対応する選手カードのコスト以上になった場合、制限解除部 1 3 4 0 は受付制限部 1 3 3 0 による上記制限を解除し、当該パーツ P 3 4 0 を指定できるようにしてもよい。

- [0315] [3-6] 例えば、ゲームシステム1では、所定のアイテムオブジェクト群のうちの複数のアイテムオブジェクトと関連付けられた複数のゲームオブジェクトが仮想空間内を移動するようなゲームが実行される。ここでは、このようなゲームが実行されることを前提とした場合の動作制御部1100、性能変更部1200、受付部1300、表示制御部1310、及び情報変更部1400について説明する。
- [0316] 動作制御部1100は、所定のアイテムオブジェクト群のうちの複数のアイテムオブジェクトと関連付けられた複数のゲームオブジェクトを仮想空間内において移動させる。また、動作制御部1100は、当該複数のゲームオブジェクトの各々の動作を当該複数のゲームオブジェクトの各々の性能情報に基づいて制御する。
- [0317] 「アイテムオブジェクト」とは、ゲームオブジェクトと関連付けられたアイテムオブジェクトである。例えば、「アイテムオブジェクト」とは、ゲームオブジェクトをアイテムの形式で表したオブジェクトである。言い換えれば、「アイテムオブジェクト」とは、ゲームオブジェクトをアイテム化してなるオブジェクトである。また、「アイテムオブジェクト」は表示部15に表示されるものである。
- [0318] 例えば、ゲームキャラクタが「ゲームオブジェクト」の一例に相当し、キャラクタをカードの形式で表したカードオブジェクト（すなわち、キャラクタカードを示すカードオブジェクト）が「アイテムオブジェクト」の一例に相当する。
- [0319] 例えば、1つのアイテムオブジェクトには1つのゲームオブジェクトが関連付けられる。なお、1つのアイテムオブジェクトに複数のゲームオブジェクトが関連付けられてもよい。また、複数のアイテムオブジェクトに同一のゲームオブジェクトが関連付けられてもよい。なお、同一の名称のゲームオブジェクトであっても、性能情報が異なれば、異なるゲームオブジェクトとして扱うようにしてもよい。
- [0320] 「所定のアイテムオブジェクト群」とは、複数のアイテムオブジェクトの

集まりである。

[0321] 例えば、「所定のアイテムオブジェクト群」とは、ゲームの開始前にユーザによって設定されたアイテムオブジェクト群である。具体的には、「所定のアイテムオブジェクト群」とは、ユーザが自らの所有アイテムオブジェクト群のうちからゲームで使用する複数のアイテムオブジェクトを選択することに設定されたアイテムオブジェクト群である。または、「所定のアイテムオブジェクト群」とは、ゲーム開発者等によって予め設定された複数のアイテムオブジェクト群のうちからユーザがゲームで使用する複数のアイテムオブジェクトを選択することによって設定されたアイテムオブジェクト群であってもよい。「所定のアイテムオブジェクト群」は、デッキ等と呼ばれることがある。

[0322] また例えば、「所定のアイテムオブジェクト群」とは、ユーザの所有アイテムオブジェクト群であってもよい。または、「所定のアイテムオブジェクト群」とは、ゲーム開発者等によって予め設定されたアイテムオブジェクト群であってもよい。

[0323] 「所定のアイテムオブジェクト群のうちの複数のアイテムオブジェクトと関連付けられた複数のゲームオブジェクトを仮想空間内において移動させる」との文言中の「所定のアイテムオブジェクト群のうちの複数のアイテムオブジェクト」とは、所定のアイテムオブジェクト群のうちの一部のアイテムオブジェクトであってもよいし、所定のアイテムオブジェクト群のうちの全部のアイテムオブジェクトであってもよい。先述のサッカーゲームでは、選手カードが「アイテムオブジェクト」の一例に相当し、ユーザチーム（ユーザのサッカーチーム）に相当するように構成されたユーザのデッキが「所定のアイテムオブジェクト群」の一例に相当し、ユーザのデッキのうちの11枚の選手カードが当該文言中の「所定のアイテムオブジェクト群のうちの複数のアイテムオブジェクト」の一例に相当する。なお、控えメンバの概念がなく、ユーザのデッキに含まれる全選手カードと関連付けられたユーザキャラクターUCが試合に出場するようなサッカーゲームの場合（言い換えれば、

ユーザのデッキが１１枚の選手カードから構成されている場合）、ユーザのデッキに含まれる全選手カードが当該文言中の「所定のアイテムオブジェクト群のうちの複数のアイテムオブジェクトの一例に相当することになる。

[0324] 性能変更部１２００は、仮想空間内の複数の対象領域の各々について、当該対象領域内に複数のゲームオブジェクトのうちのいずれかが位置している場合の当該ゲームオブジェクトの性能情報を、当該対象領域と関連付けられた、性能情報の変更に関する第１変更情報に基づいて変更する。

[0325] 表示制御部１３１０は、所定のアイテムオブジェクト群のうちの複数のアイテムオブジェクトを表示部１５に表示させる。

[0326] 「所定のアイテムオブジェクト群のうちの複数のアイテムオブジェクトを表示部１５に表示させる」との文言中の「所定のアイテムオブジェクト群のうちの複数のアイテムオブジェクト」とは、所定のアイテムオブジェクト群のうちの一部のアイテムオブジェクトであってもよいし、所定のアイテムオブジェクト群のうちの全部のアイテムオブジェクトであってもよい。

[0327] 当該文言中の「所定のアイテムオブジェクト群のうちの複数のアイテムオブジェクト」は、「所定のアイテムオブジェクト群のうちの複数のアイテムオブジェクトと関連付けられた複数のゲームオブジェクトを仮想空間内において移動させる」との文言中の「所定のアイテムオブジェクト群のうちの複数のアイテムオブジェクト」と異なってもよいし、同じであってもよい。すなわち、表示部１５に表示される複数のアイテムオブジェクトと、仮想空間内で移動する複数のオブジェクトと関連付けられた複数のアイテムオブジェクトとは異なってもよいし、同じであってもよい。先述のサッカーゲームでは、ユーザのデッキのうちから選択された１１枚の選手カードに関連付けられた１１人のユーザキャラクタＵＣが試合に出場するようになっており、当該１１枚の選手カードのうちから選択された５枚の選手カードが「所定のアイテムオブジェクト群のうちの複数のアイテムオブジェクトを表示部１５に表示させる」との文言中の「所定のアイテムオブジェクト群のうちの複数のアイテムオブジェクト」の一例に相当する。

- [0328] 例えば、表示制御部 1310 は、複数のアイテムオブジェクトを、少なくとも 1 つの対象領域と第 2 変更情報との組み合わせを選択するための複数の選択肢として表示する。なお、表示制御部 1310 は、複数のアイテムオブジェクトを一度に表示部 15 に表示させてもよいし、複数のアイテムオブジェクトを順次表示部 15 に表示させてもよい。アイテムオブジェクトを所定数個ずつ順番に表示部 15 に表示させてもよい。
- [0329] 受付部 1300 は、表示部 15 に表示される複数のアイテムオブジェクトのうちの少なくとも 1 つの指定を受け付ける。情報変更部 1400 は、受付部 1300 による受付に基づいて、複数の対象領域のうちの少なくとも 1 つと関連付けられた第 1 変更情報を変更する。例えば、所定のアイテムオブジェクト群のうちの各アイテムオブジェクトには、複数の対象領域のうちの少なくとも 1 つと、第 1 変更情報の変更に関する第 2 変更情報とが関連付けられており、情報変更部 1400 は、表示部 15 に表示される複数のアイテムオブジェクトのうちから指定されたアイテムオブジェクトと関連付けられた第 2 変更情報に基づいて、当該指定されたアイテムオブジェクトと関連付けられた対象領域と関連付けられた第 1 変更情報を変更する。
- [0330] 先述のサッカーゲームでは、ユーザのデッキに含まれる 18 枚の選手カードが「所定のアイテムオブジェクト群」の一例に相当し、ユーザのデッキに含まれる 18 枚の選手カードのうちの 11 枚の選手カードと関連付けられた 11 人のユーザキャラクタ UC が試合に出場する。すなわち、動作制御部 1100 は、試合に出場中の 11 人のユーザキャラクタ UC を仮想空間 VW 内において移動させる。性能変更部 1200 は、エリア A1～A7 の各々について、試合に出場中の 11 人のユーザキャラクタ UC のうちのいずれかが当該エリア A 内に位置している場合の当該ユーザキャラクタ UC の性能情報を、当該エリア A と関連付けられた勢い値に基づいて変更する。
- [0331] 表示制御部 1310 は、上記 11 枚の選手カードのうちから選択された 5 枚の選手カードを示すパーツ P340-1～P340-5 を試合画像 G300 内に表示させる。受付部 1300 は、パーツ P340-1～P340-5

のうちのいずれかの指定を受け付ける。情報変更部1400は、パーツP340-1～P340-5のうちから指定されたパーツP340に基づいて、エリアA1～A7のうちの少なくとも1つの勢い値を変更する。

[0332] なお、表示制御部1310は、上記11枚の選手カードを示す11個のパーツP340を試合画像G300内に表示させてもよい。または、表示制御部1310は、ユーザのデッキに含まれる18枚の選手カードのうちの、上記11枚の選手カード以外の7枚の選手カードのうちから選択された複数の選手カードを示す複数のパーツP340を試合画像G300内に表示させてもよい。または、表示制御部1310は、ユーザのデッキに含まれる18枚の選手カードのうちの、上記11枚のカードオブジェクト以外の7枚の選手カードを示す7個のパーツP340を試合画像G300内に表示させてもよい。または、表示制御部1310は、ユーザのデッキに含まれる18枚の選手カードのうちから、試合への出場に関係なく選択された複数の選手カードを示す複数のパーツP340を試合画像G300内に表示させてもよい。あるいは、ユーザのデッキのメンバである18枚の選手カードを示す18個のパーツP340を試合画像G300内に表示させてもよい。

[0333] なお、表示制御部1310は、パーツP340の代わりに、選手カード以外のアイテムオブジェクトを示すパーツを試合画像G300内に表示してもよい。すなわち、サッカーゲームでは、選手カードの代わりに、選手カード以外のアイテムオブジェクトが使用されるようにしてもよい。例えば、戦術又は作戦を示すカードが使用されるようにしてもよいし、カード以外のアイテムオブジェクトが使用されるようにしてもよい。

[0334] [3-7] 例えば、ゲームシステム1では、ユーザと対戦相手とが対戦する対戦ゲームであって、ユーザの使用するゲームオブジェクトであるユーザオブジェクトと、対戦相手の使用するゲームオブジェクトである対戦相手オブジェクトとが仮想空間内を移動するゲームが実行される。

[0335] ここでの「ユーザ」とは、ゲームをプレイするプレイヤーであって、ゲームで対戦相手と対戦するプレイヤーである。また、「対戦相手」とは、ユーザと

対戦する相手である。「対戦相手」はコンピュータであってもよいし、他のユーザであってもよい。

[0336] 「ユーザオブジェクト」とは、ユーザが対戦で使用するゲームオブジェクトである。「ユーザオブジェクト」とは、ユーザが対戦で使用するゲームオブジェクトグループ（例えばチーム又はパーティ等）のメンバであるゲームオブジェクトであってもよい。

[0337] 例えば、「ユーザオブジェクト」とは、ユーザの指示対象又は操作対象のゲームオブジェクトであってもよい。また例えば、「ユーザオブジェクト」とは、ユーザの分身であるゲームオブジェクトであってもよい。また例えば、「ユーザオブジェクト」とは、ユーザによって編成されたゲームオブジェクトグループのメンバであるゲームオブジェクトであってもよい。なお、ゲームによっては、ユーザオブジェクトがコンピュータの指示に応じて移動する（すなわち、ユーザオブジェクトがコンピュータによって操作される）ようになっている場合もある。

[0338] 「対戦相手オブジェクト」とは、対戦相手が対戦で使用するゲームオブジェクトである。「対戦相手オブジェクト」とは、対戦相手が対戦で使用するゲームオブジェクトグループ（例えばチーム又はパーティ等）のメンバであるゲームオブジェクトであってもよい。

[0339] 例えば、「対戦相手オブジェクト」とは、対戦相手の指示対象又は操作対象のゲームオブジェクトであってもよい。また例えば、「対戦相手オブジェクト」とは、対戦相手の分身であるゲームオブジェクトであってもよい。また例えば、「対戦相手オブジェクト」とは、対戦相手によって編成されたゲームオブジェクトグループのメンバであるゲームオブジェクトであってもよい。

[0340] ここでは、上記のような対戦ゲームが実行されることを前提とした場合の動作制御部 1100、性能変更部 1200、及び情報変更部 1400について説明する。なお、動作制御部 1100に含まれる第1動作制御部 1101及び第2動作制御部 1102や、性能変更部 1200に含まれる第1性能変

更部 1201 及び第 2 性能変更部 1202 は、このようなゲームが実行されることを前提とした場合の機能ブロックである。

[0341] 第 1 動作制御部 1101 は、ユーザオブジェクトの動作を、当該ユーザオブジェクトの性能に関する第 1 性能情報に基づいて制御する。第 1 性能変更部 1201 は、ユーザオブジェクトが対象領域内に位置している場合の第 1 性能情報を、当該対象領域と関連付けられた第 1 変更情報に基づいて変更する。「第 1 性能情報」はユーザオブジェクトの性能情報である。

[0342] 第 2 動作制御部 1102 は、対戦相手オブジェクトの動作を、当該対戦相手オブジェクトの性能に関する第 2 性能情報に基づいて制御する。第 2 性能変更部 1202 は、対戦相手オブジェクトが対象領域内に位置している場合の第 2 性能情報を、当該対象領域と関連付けられた第 1 変更情報に基づいて変更する。「第 2 性能情報」は対戦相手オブジェクトの性能情報である。

[0343] この場合、対象領域と関連付けられた「第 1 変更情報」は、第 1 性能情報及び第 2 性能情報の変更に関する情報である。

[0344] 例えば、この場合の「第 1 変更情報」は、例えば、第 1 性能情報又は第 2 性能情報を変更するか否かの判断の基礎となる情報である。

[0345] また例えば、この場合の「第 1 変更情報」は、第 1 性能情報又は第 2 性能情報をどのように変更するかかの判断の基礎となる情報である。

[0346] 具体的には、この場合の「第 1 変更情報」は、ユーザオブジェクトの性能を上げるようにして第 1 性能情報を変更するか否か（または、ユーザオブジェクトの性能を下げるようにして第 1 性能情報を変更するか否か）の判断の基礎となる情報である。または、この場合の「第 1 変更情報」は、対戦相手オブジェクトの性能を上げるようにして第 2 性能情報を変更するか否か（または、対戦相手オブジェクトの性能を下げるようにして第 2 性能情報を変更するか否か）の判断の基礎となる情報である。

[0347] または、この場合の「第 1 変更情報」は、第 1 性能情報又は第 2 性能情報をユーザにとって有利になるようにして変更するか否か（または、第 1 性能情報又は第 2 性能情報をユーザにとって不利になるようにして変更するか否

か)の判断の基礎となる情報である。あるいは、この場合の「第1変更情報」は、第1性能情報又は第2性能情報を対戦相手にとって有利になるようにして変更するか否か(または、第1性能情報又は第2性能情報を対戦相手にとって不利になるようにして変更するか否か)の判断の基礎となる情報である。

[0348] または、この場合の「第1変更情報」は、第1性能情報又は第2性能情報の変更の程度の判断の基礎となる情報である。

[0349] 例えば、この場合の「第1変更情報」は、対象領域におけるユーザオブジェクトや対戦相手オブジェクトの優勢／劣勢(有利／不利)を示す指標としての役割を果たす。例えば、対象領域においてユーザオブジェクトが優勢(有利)であること、言い換えれば、対象領域において対戦相手オブジェクトが劣勢(不利)であることを第1変更情報が示す場合、ユーザオブジェクトの性能が上がるように第1性能情報が変更されたり、対戦相手オブジェクトの性能が下がるように第2性能情報が変更されたりする。また例えば、対象領域においてユーザオブジェクトが劣勢(不利)であること、言い換えれば、対象領域において対戦相手オブジェクトが優勢(有利)であることを第1変更情報が示す場合、ユーザオブジェクトの性能が下がるように第1性能情報が変更されたり、対戦相手オブジェクトの性能が上がるように第2性能情報が変更されたりする。

[0350] 「ユーザオブジェクトが対象領域内に位置している場合の第1性能情報」とは、ユーザオブジェクトの位置が対象領域内に含まれている場合に当該ユーザオブジェクトの動作を制御するために第1動作制御部1101によって用いられる(参照される)第1性能情報である。

[0351] 「対戦相手オブジェクトが対象領域内に位置している場合の第2性能情報」とは、対戦相手オブジェクトの位置が対象領域内に含まれている場合に当該対戦相手オブジェクトの動作を制御するために第2動作制御部1102によって用いられる(参照される)第2性能情報である。

[0352] なお、「ユーザオブジェクトが対象領域内に位置している場合の第1性能

情報を変更する」や「対戦相手オブジェクトが対象領域内に位置している場合の第2性能情報を変更する」とは、先に説明した「ゲームオブジェクトが対象領域内に位置している場合の性能情報を変更する」と同様である。また、「ユーザオブジェクトが対象領域内に位置している場合の第1性能情報を、対象領域と関連付けられた第1変更情報に基づいて変更する」や「対戦相手オブジェクトが対象領域内に位置している場合の第2性能情報を、対象領域と関連付けられた第1変更情報に基づいて変更する」とは、先に説明した「ゲームオブジェクトが対象領域内に位置している場合の性能情報を、対象領域と関連付けられた第1変更情報に基づいて変更する」と同様である。

[0353] 情報変更部1400は、仮想空間内の対象領域と関連付けられた第1変更情報を、ユーザ又は対戦相手の変更指示に基づいて変更する。例えば、変更指示がユーザ又は対戦相手によって行われた場合に、情報変更部1400は、対象領域と関連付けられた第1変更情報を変更する。

[0354] ここでの「第1変更情報を変更する」とは、例えば、第1性能情報又は第2性能情報を変更するか否かの判断に影響を及ぼすように第1変更情報を変更することである。または、「第1変更情報を変更する」とは、例えば、第1性能情報又は第2性能情報をどのように変更するかかの判断に影響を及ぼすように第1変更情報を変更することである。

[0355] 例えば、対象領域を指定（選択）する指定指示を含む変更指示がユーザ又は対戦相手によって行われた場合に、情報変更部1400は、当該指定指示によって指定された対象領域と関連付けられた第1変更情報を変更する。

[0356] また例えば、第1変更情報をどのように変更するのかを指定する指定指示を含む変更指示がユーザ又は対戦相手によって行われた場合に、情報変更部1400は、当該指定指示によって指定されたような態様（程度）で対象領域の第1変更情報を変更する。

[0357] 例えば、第1変更情報は、ユーザ又は対戦相手のいずれにとって有利となるように第1性能情報又は第2性能情報を変更するのかを特定する特定情報を含む。

[0358] 「特定情報」とは、（a）ユーザにとって有利となる（言い換えれば、対戦相手にとって不利となる）ように第1性能情報を変更するのか否かを特定する情報と、（b）ユーザにとって有利となる（言い換えれば、対戦相手にとって不利となる）ように第2性能情報を変更するのか否かを特定する情報と、（c）対戦相手にとって有利となる（言い換えれば、ユーザにとって不利となる）ように第1性能情報を変更するのか否かを特定する情報と、（d）対戦相手にとって有利となる（言い換えれば、ユーザにとって不利となる）ように第2性能情報を変更するのかを特定する情報とのうちの少なくとも1つ含む。

[0359] 情報変更部1400は、ユーザの変更指示に基づいて、対象領域と関連付けられた第1変更情報（特定情報）をユーザにとって有利となるように変更する。また、情報変更部1400は、対戦相手の変更指示に基づいて、対象領域と関連付けられた第1変更情報（特定情報）を対戦相手にとって有利となるように変更する。

[0360] 「第1変更情報をユーザにとって有利となるように変更する」とは、ユーザにとって有利となるような第1性能情報又は第2性能情報の変更が行われるように、第1変更情報（特定情報）を変更することである。一方、「第1変更情報を対戦相手にとって有利となるように変更する」とは、対戦相手にとって有利となるような第1性能情報又は第2性能情報の変更が行われるように、第1変更情報（特定情報）を変更することである。なお、ユーザにとって有利か否か（ユーザにとって不利か否か）や、対戦相手にとって有利か否か（対戦相手にとって不利か否か）はゲームのルールによって決まることである。

[0361] [3-7-1] 具体的には、第1変更情報は、特定情報として、ユーザの変更指示に応じた第1数値と、対戦相手の変更指示に応じた第2数値とを含む。

[0362] 「第1数値」は、ユーザの変更指示に応じて変化する数値であり、「第2数値」は、対戦相手の変更指示に応じて変化する数値である。そして、第1

数値と第2数値との比較結果が第1結果であることが、ユーザにとって有利となる（言い換えれば、対戦相手にとって不利となる）ように第1性能情報又は第2性能情報を変更することを示す。一方、第1数値と第2数値との比較結果が第2結果であることが、対戦相手にとって有利となる（言い換えれば、ユーザにとって不利となる）ように第1性能情報又は第2性能情報を変更することを示す。なお例えば、第1数値と第2数値との一方が他方よりも大きいことが「第1結果」の一例に相当し、第1数値と第2数値との上記他方が上記一方よりも大きいことが「第2結果」の一例に相当する。

[0363] 具体的には、「第1数値」は、ユーザの変更指示に応じて増加する数値であり、「第2数値」は、対戦相手の変更指示に応じて増加する数値である。この場合、第1数値が第2数値よりも大きいこと（第1結果）が、ユーザにとって有利となる（言い換えれば、対戦相手にとって不利となる）ように第1性能情報又は第2性能情報を変更することを示す。一方、第2数値が第1数値よりも大きいこと（第2結果）が、対戦相手にとって有利となる（言い換えれば、ユーザにとって不利となる）ように第1性能情報又は第2性能情報を変更することを示す。

[0364] または、「第1数値」は、ユーザの変更指示に応じて減少する数値であり、「第2数値」は、対戦相手の変更指示に応じて減少する数値であってもよい。この場合、第1数値が第2数値よりも小さいこと（第1結果）が、ユーザにとって有利となる（言い換えれば、対戦相手にとって不利となる）ように第1性能情報又は第2性能情報を変更することを示す。一方、第2数値が第1数値よりも小さいこと（第2結果）が、対戦相手にとって有利となる（言い換えれば、ユーザにとって不利となる）ように第1性能情報又は第2性能情報を変更することを示す。

[0365] 例えば、第1性能変更部1201は、第1数値と第2数値との比較結果が第1結果である場合に、ユーザオブジェクトが対象領域内に位置している場合の第1性能情報を、当該ユーザオブジェクトの性能が上がるように変更する。または、第1性能変更部1201は、第1数値と第2数値との比較結果

が第2結果である場合に、ユーザオブジェクトが対象領域内に位置している場合の第1性能情報を、当該ユーザオブジェクトの性能が下がるように変更する。

[0366] また例えば、第2性能変更部1202は、第1数値と第2数値との比較結果が第2結果である場合に、対戦相手オブジェクトが対象領域内に位置している場合の第2性能情報を、当該対戦相手オブジェクトの性能が上がるように変更する。または、第2性能変更部1202は、第1数値と第2数値との比較結果が第1結果である場合に、対戦相手オブジェクトが対象領域内に位置している場合の第2性能情報を、当該対戦相手オブジェクトの性能が下がるように変更する。

[0367] 先述のサッカーゲームは「ユーザと対戦相手とが対戦する対戦ゲームであって、ユーザの使用するゲームオブジェクトであるユーザオブジェクトと、対戦相手の使用するゲームオブジェクトである対戦相手オブジェクトとが仮想空間内を移動するゲーム」の一例に相当しており、ユーザキャラクタUCが「ユーザオブジェクト」の一例に相当し、対戦相手キャラクタOCが「対戦相手オブジェクト」の一例に相当する。また、ユーザキャラクタUCの能力情報（又は総合能力情報）が「第1性能情報」の一例に相当し、対戦相手キャラクタOCの能力情報（又は総合能力情報）が「第2性能情報」の一例に相当する。

[0368] 第1動作制御部1101は、ユーザキャラクタUCの動作を、当該ユーザキャラクタUCの能力情報（又は総合能力情報）に基づいて制御する。第2動作制御部1102は、対戦相手キャラクタOCの動作を、当該対戦相手キャラクタOCの能力情報（又は総合能力情報）に基づいて制御する。

[0369] 先述のサッカーゲームでは、ユーザの使用カードのエリアA1の影響力値（エリアA1の勢い値に対する増加効果）の合計値がエリアA1の上記「第1数値」の一例に相当する。また、対戦相手の使用カードのエリアA1の影響力値（エリアA1の勢い値に対する減少効果）の合計値がエリアA1の上記「第2数値」の一例に相当する。また、ユーザの使用カードのエリアA1

の影響力値（増加効果）の合計値が対戦相手の使用カードのエリア A 1 の影響力値（減少効果）の合計値よりも大きいことが上記「第 1 結果」の一例に相当する。ユーザの使用カードのエリア A 1 の影響力値（増加効果）の合計値が対戦相手の使用カードのエリア A 1 の影響力値（減少効果）の合計値よりも小さいことが上記「第 2 結果」の一例に相当する。エリア A 2 ～ A 7 に関しても同様である。

[0370] 例えば、ユーザの使用カードのエリア A 1 の影響力値（増加効果）の合計値が対戦相手の使用カードのエリア A 1 の影響力値（減少効果）の合計値よりも大きい場合（すなわち、エリア A 1 がユーザチームの優勢エリアである場合）、第 1 性能変更部 1201 は、エリア A 1 に位置しているユーザキャラクター U C の能力情報を本来の能力情報よりも高くなるように設定する。

[0371] また、ユーザの使用カードのエリア A 1 の影響力値（増加効果）の合計値が対戦相手の使用カードのエリア A 1 の影響力値（減少効果）の合計値よりも小さい場合（すなわち、エリア A 1 が対戦相手チームの優勢エリアである場合）、第 2 性能変更部 1202 は、エリア A 1 に位置している対戦相手キャラクター O C の能力情報を本来の能力情報よりも高くなるように設定する。

[0372] なお、ユーザの使用カードのエリア A 1 の影響力値（増加効果）の合計値が対戦相手の使用カードのエリア A 1 の影響力値（減少効果）の合計値よりも小さい場合（すなわち、エリア A 1 が対戦相手チームの優勢エリアである場合）、第 1 性能変更部 1201 は、エリア A 1 に位置しているユーザキャラクター U C の能力情報を本来の能力情報よりも低くなるように設定してもよい。

[0373] また、ユーザの使用カードのエリア A 1 の影響力値（増加効果）の合計値が対戦相手の使用カードのエリア A 1 の影響力値（減少効果）の合計値よりも大きい場合（すなわち、エリア A 1 がユーザチームの優勢エリアである場合）、第 2 性能変更部 1202 は、エリア A 1 に位置している対戦相手キャラクター O C の能力情報を本来の能力情報よりも低くなるように設定してもよい。

[0374] [3-7-2] または、第1変更情報は、特定情報として、ユーザの変更指示に応じて変化し、かつ、対戦相手の変更指示に応じて変化する数値を含む。

[0375] ここで、「数値」は、ユーザの変更指示に応じて、増加及び減少の一方である第1変化が与えられ、対戦相手の変更指示に応じて、増加及び減少の他方である第2変化が与えられる数値である。また、当該数値が第1数値範囲内に含まれることが、ユーザにとって有利となる（言い換えれば、対戦相手にとって不利となる）ように第1性能情報又は第2性能情報を変更することを示す。一方、当該数値が第2数値範囲内に含まれることが、対戦相手にとって有利となる（言い換えれば、ユーザにとって不利となる）ように第1性能情報又は第2性能情報を変更することを示す。なお、「第1数値範囲」は、数値に対して第1変化が与えられることによって、当該数値が含まれる可能性が高くなるような数値範囲であり、「第2数値範囲」は、数値に対して第2変化が与えられることによって、当該数値が含まれる可能性が高くなるような数値範囲である。

[0376] 例えば、上記「数値」は、ユーザの変更指示に応じて増加され、対戦相手の変更指示に応じて減少される数値である。また、第1数値範囲は、第1閾値よりも大きい数値範囲であり、第2数値範囲は、第2閾値よりも小さい数値範囲である。なお、第1閾値と第2閾値とは同一の値（例えば零）であってもよいし、異なってもよい。後者の場合、第2閾値は第1閾値よりも小さい値である。

[0377] または、上記「数値」は、ユーザの変更指示に応じて減少され、対戦相手の変更指示に応じて増加される数値である。また、第1数値範囲は、第1閾値よりも小さい数値範囲であり、第2数値範囲は、第2閾値よりも大きい数値範囲である。なお、第1閾値と第2閾値とは同一の値（例えば零）であってもよいし、異なってもよい。後者の場合、第2閾値は第1閾値よりも大きい値である。

[0378] 第1性能変更部1201は、対象領域と関連付けられた数値が第1数値範

囲内に含まれる場合に、当該対象領域内にユーザオブジェクトが位置している場合の第1性能情報を、当該ユーザオブジェクトの性能が上がるように変更する。または、第1性能変更部1201は、対象領域と関連付けられた数値が第2数値範囲内に含まれる場合に、当該対象領域内にユーザオブジェクトが位置している場合の第1性能情報を、当該ユーザオブジェクトの性能が下がるように変更する。

[0379] 第2性能変更部1202は、対象領域と関連付けられた数値が第2数値範囲内に含まれる場合に、当該対象領域内に対戦相手オブジェクトが位置している場合の第2性能情報を、当該対戦相手オブジェクトの性能が上がるように変更する。または、第2性能変更部1202は、対象領域と関連付けられた数値が第1数値範囲内に含まれる場合に、当該対象領域内に対戦相手オブジェクトが位置している場合の第2性能情報を、当該対戦相手オブジェクトの性能が下がるように変更する。

[0380] 情報変更部1400は、ユーザの変更指示に応じて、対象領域と関連付けられた数値に対して、増加及び減少の一方の変化である第1変化を与える。また、情報変更部1400は、対戦相手の変更指示に応じて、対象領域と関連付けられた数値に対して、増加及び減少の他方の変化である第2変化を与える。

[0381] 先述のサッカーゲームでは、エリアA1の勢い値がエリアA1の上記「数値」の一例に相当する。エリアA1の勢い値を増加させることが「第1変化」の一例に相当し、エリアA1の勢い値を減少させることが「第2変化」の一例に相当する。エリアA2～A7に関しても同様である。また、零よりも大きい数値範囲が「第1数値範囲」の一例に相当し、零よりも小さい数値範囲が「第2数値範囲」の一例に相当する。

[0382] 先述のサッカーゲームでは、情報変更部1400は、ユーザの使用カードのエリアA1の影響力値に基づいて、エリアA1の勢い値を増加させる。また、情報変更部1400は、対戦相手の使用カードのエリアA1の影響力値に基づいて、エリアA1の勢い値を減少させる。

[0383] 第1性能変更部1201は、エリアA1の勢い値が零よりも大きい場合（すなわち、エリアA1がユーザチームの優勢エリアである場合）に、エリアA1に位置しているユーザキャラクタUCの能力情報を本来の能力情報よりも高くなるように設定する。また、第2性能変更部1202は、エリアA1の勢い値が零よりも小さい場合（すなわち、エリアA1が対戦相手チームの優勢エリアである場合）に、エリアA1に位置している対戦相手キャラクタOCの能力情報を本来の能力情報よりも高くなるように設定する。

[0384] なお、第1性能変更部1201は、エリアA1の勢い値が零よりも小さい場合（すなわち、エリアA1が対戦相手チームの優勢エリアである場合）に、エリアA1に位置しているユーザキャラクタUCの能力情報を本来の能力情報よりも低くなるように設定してもよい。また、第2性能変更部1202は、エリアA1の勢い値が零よりも大きい場合（すなわち、エリアA1がユーザチームの優勢エリアである場合）に、エリアA1に位置している対戦相手キャラクタOCの能力情報を本来の能力情報よりも低くなるように設定してもよい。

[0385] [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。

[0386] [4-1] 図20は、ユーザチームと対戦相手チームとの間の試合開始前にゲーム端末10の制御部11によって実行される処理の一例を示す。

[0387] 図20に示すように、まず、制御部11は進行状況データD1051を初期化する（S100）。すなわち、制御部11は「経過時間」フィールドに「0」を設定し、ユーザチーム及び対戦相手チームの各々の得点として「得点」フィールドに「0」を設定する。

[0388] ステップS100の実行後、制御部11はカードポイントデータD1052を初期化する（S102）。すなわち、制御部11はユーザ及び対戦相手の各々のカードポイントとして「カードポイント」フィールドに「5」を設定し、「経過時間」フィールドに「0」を設定する。

[0389] ステップS102の実行後、制御部11は勢い値データD1053を初期

化する（S 1 0 4）。すなわち、制御部 1 1 はエリア A 1 ～ A 7 の各々の勢い値として「勢い値」フィールドに「0」を設定する。

[0390] ステップ S 1 0 4 の実行後、制御部 1 1 は仮想空間状態データ D 1 0 5 4 を初期化する（S 1 0 6）。すなわち、制御部 1 1 は視点 V P やボール B O の状態情報を所定の初期状態に設定する。

[0391] ステップ S 1 0 6 の実行後、制御部 1 1 はキャラクタ状態データ D 1 0 5 5 を初期化する（S 1 0 8）。

[0392] すなわち、制御部 1 1 は、ユーザデッキデータ D 1 0 3 0（メンバデータ D 1 0 3 1）に登録された 1 8 枚の選手カードに対応する 1 8 人のユーザキャラクタ U C をキャラクタ状態データ D 1 0 5 5 に登録する。この際、制御部 1 1 は、ユーザデッキデータ D 1 0 3 0（メンバデータ D 1 0 3 1）に登録された 1 8 枚の選手カードについて、カードリストデータ D 1 0 1 0 の「能力」フィールドに登録された値をキャラクタ状態データ D 1 0 5 5 の「本来能力」及び「現在能力」フィールドの両方に登録する。また制御部 1 1 は、スターティングメンバフラグがオンである選手カードに対応するユーザキャラクタ U C の「出場フラグ」フィールドをオンに設定し、「ポジション番号」、「位置」、「向き」、「移動速度」、「再生モーション」、及び「再生フレーム」フィールドも初期設定する。また制御部 1 1 は、スターティングメンバフラグがオフである選手カードに対応するユーザキャラクタ U C の「出場フラグ」フィールドをオフに設定する。また制御部 1 1 は、すべてのユーザキャラクタ U C の「交代フラグ」フィールドをオフに設定する。

[0393] また同様に、制御部 1 1 は、対戦相手デッキデータ D 1 0 4 0（メンバデータ）に登録された 1 8 枚の選手カードに対応する 1 8 人の対戦相手キャラクタ O C もキャラクタ状態データ D 1 0 5 5 に登録する。

[0394] ステップ S 1 0 8 の実行後、制御部 1 1 は第 1 カード使用状況データ D 1 0 5 6 を初期化する（S 1 1 0）。すなわち、制御部 1 1 はキャラクタ状態データ D 1 0 5 5 を参照し、出場フラグがオンである 1 1 人のユーザキャラクタ U C にそれぞれ対応する 1 1 枚の選手カードうちから 5 枚の選手カード

を所定の確率に基づいてランダムに選択する。そして、制御部11は、選択した5枚の選手カードのコスト情報や影響力情報をカードリストデータD1010から取得して第1カード使用状況データD1056に登録する。また、制御部11は、それら5枚の選手カードの「使用フラグ」フィールドをオフに設定し、「経過時間」フィールドに「0」を設定する。

[0395] ステップS110の実行後、制御部11は第2カード使用状況データD1057を初期化する(S112)。すなわち、制御部11はキャラクタ状態データD1055を参照し、出場フラグがオンである11人の対戦相手キャラクタOCにそれぞれ対応する11枚の選手カードうちから5枚の選手カードを所定の確率に基づいてランダムに選択する。そして、制御部11は、選択した5枚の選手カードのコスト情報や影響力情報をカードリストデータD1010から取得して第2カード使用状況データD1057に登録する。また、制御部11は、それら5枚の選手カードの「使用フラグ」フィールドをオフに設定し、「経過時間」フィールドに「0」を設定する。

[0396] [4-2] 図21A及び図21Bは、ユーザチームと対戦相手チームとの間の試合中にゲーム端末10の制御部11によって実行される処理の一例を示す。すなわち、試合画像G300が表示部15に表示されている間に、図21A及び図21Bに示す処理が所定時間（ここでは1/60秒とする）ごとに実行される。

[0397] 図21Aに示すように、制御部11は、試合画像G300で提示される使用候補カードのうちのいずれかがユーザによって使用カードとして指定されたか否かを判定する(S120)。例えば、制御部11は試合画像G300のパーツP340-1~P340-5のいずれかを指定する操作が行われたか否かを判定する。

[0398] 使用候補カードのうちのいずれかがユーザによって使用カードとして指定されたと判定された場合(S120: Yes)、制御部11は、ユーザによって指定された選手カードをユーザの使用カードとして登録する(S122)。例えば、制御部11は第1カード使用状況データD1056にアクセス

し、ユーザによって指定された選手カードの「使用フラグ」フィールドをオンに設定する。

[0399] なお、この場合、制御部 11 は、ユーザによって指定された選手カードのスキル情報に基づいて、当該選手カードの影響力値を変更する。例えば、ユーザによって指定された選手カードが「逆境」のスキルを有する場合、現在の対戦相手チームの得点がユーザチームの得点よりも多ければ、制御部 11 は第 1 カード使用状況データ D 1056 の「影響力値（増加効果）」にアクセスし、当該選手カードの影響力値のうち、零よりも大きい影響力値を 1 増加する。

[0400] ステップ S 122 の実行後、又は、ステップ S 120 において、使用候補カードのうちのいずれかがユーザによって使用カードとして指定されたと判定されなかった場合（S 120：No）、制御部 11 は、ユーザの使用カードによる勢い値の増加効果を弱めるタイミングが到来したか否かを判定する（S 124）。例えば、サッカーゲームでは、仮想空間 VW 内の時間が 5 分経過するごとに、ユーザの使用カードによる勢い値の増加効果を弱める。このため、ステップ S 124 では、仮想空間 VW 内の時間が 5 分経過したか否かを判定する。

[0401] 具体的には、制御部 11 は第 1 カード使用状況データ D 1056 にアクセスし、使用フラグがオンである選手カードの「経過時間」フィールドの値に所定値を加算する。例えば、実世界の 1 分が仮想空間 VW 内の 10 分に相当する場合（すなわち、実世界の 1 / 60 秒が仮想空間 VW 内の 10 / 60 秒に相当する場合）、所定値は「10」に設定される。

[0402] また、制御部 11 は、使用フラグがオンである選手カードのうちに、「経過時間」フィールドの値が 18000 以上になった選手カードが存在しているか否かを判定する。なお、「経過時間」フィールドには、経過時間を 1 / 60 秒単位で示す数値が記憶されるため、「経過時間」フィールドの値が 18000 以上になった場合とは、5 分以上経過した場合に相当する。

[0403] そして、使用フラグがオンである選手カードのうちに、「経過時間」フィ

ールドの値が18000以上になった選手カードが存在している場合に、制御部11は、当該選手カード（使用カード）による勢い値の増加効果を弱めるタイミングが到来したと判定する。なお、この場合、制御部11は「経過時間」フィールドに「0」を設定する。

[0404] ユーザの使用カードによる勢い値の増加効果を弱めるタイミングが到来したと判定された場合（S124：Yes）、制御部11は当該使用カードによる勢い値の増加効果を弱める（S126）。例えば、制御部11は第1カード使用状況データD1056にアクセスし、当該使用カードの「影響力値（増加効果）」フィールドを更新する。例えば、「影響力値（増加効果）」フィールドに登録されたエリアA1の値が零よりも大きければ、制御部11は、「影響力値（増加効果）」フィールドに登録されたエリアA1の値を1減少させる。エリアA2～A7に関しても、制御部11は同様の処理を実行する。

[0405] ステップS126の実行後、制御部11は当該使用カードによる勢い値の増加効果がなくなったか否かを判定する（S128）。例えば、制御部11は第1カード使用状況データD1056の「影響力値（増加効果）」フィールドを参照し、当該使用カードのエリアA1～A7の各々の影響力値（増加効果）がすべて零になったか否かを判定し、当該使用カードのエリアA1～A7の各々の影響力値（増加効果）がすべて零になっていれば、当該使用カードによる勢い値の増加効果がなくなったと判定する。

[0406] 使用カードによる勢い値の増加効果がなくなったと判定された場合（S128：Yes）、制御部11は、ユーザの使用候補カードとして新たに1枚の選手カードを第1カード使用状況データD1056に登録する（S130）。

[0407] 例えば、制御部11はキャラクタ状態データD1055を参照し、出場フラグがオンであって、かつ、交代フラグがオフである11人のユーザキャラクタUCにそれぞれ対応する11枚の選手カードのうちから1枚の選手カードを所定の確率に基づいてランダムに選択する。そして、制御部11は、勢

い値の増加効果がなくなったと判定された使用カードを第1カード使用状況データD1056から削除し、その代わりに、新たに選択した選手カードを第1カード使用状況データD1056に登録する。この際、制御部11は、新たに選択した選手カードのコスト情報や影響力情報をカードリストデータD1010から取得して第1カード使用状況データD1056に登録する。また、制御部11は、新たに選択した選手カードの「使用フラグ」フィールドをオフに設定し、「経過時間」フィールドを「0」に設定する。

[0408] ステップS130の実行後、又は、ステップS124において、使用カードによる勢い値の増加効果を弱めるタイミングが到来していないと判定された場合（S124：No）、又は、ステップS128において、使用カードによる勢い値の増加効果がなくなっていないと判定された場合（S128：No）、制御部11は、対戦相手として、第2カード使用状況データD1057に登録された選手カードのうちのいずれかを使用カードとして指定するか否かを決定する（S132）。例えば、選手カードの使用の有無を決定したり、使用する選手カードを決定したりするためのアルゴリズムに従って、制御部11は下記に説明するような処理を実行する。

[0409] まず、制御部11は選手カードを使用するか否かを決定する。そして、選手カードを使用すると決定した場合、制御部11は、カードポイントデータD1052と第2カード使用状況データD1057とに基づいて、第2カード使用状況データD1057に登録された選手カードのうちから、使用カードとして、使用フラグがオフであり、かつ、コストが対戦相手のカードポイント以下である選手カードを1枚選択する。

[0410] 制御部11は、対戦相手として使用カードを指定した場合（S132：Yes）、指定した選手カードを対戦相手の使用カードとして登録する（S134）。例えば、制御部11は第2カード使用状況データD1057にアクセスし、指定した選手カードの「使用フラグ」フィールドをオンに設定する。

[0411] ステップS134の実行後、又は、ステップS132において、対戦相手

として使用カードを指定しなかった場合（S 1 3 2 : N o）、制御部 1 1 は、対戦相手の使用カードによる勢い値の減少効果を弱めるべきタイミングが到来したか否かを判定する（S 1 3 6）。すなわち、制御部 1 1 は第 2 カード使用状況データ D 1 0 5 7 を対象としてステップ S 1 2 4 と同様の処理を実行する。

[0412] 対戦相手の使用カードによる勢い値の減少効果を弱めるべきタイミングが到来したと判定された場合（S 1 3 6 : Y e s）、制御部 1 1 は当該使用カードによる勢い値の減少効果を弱める（S 1 3 8）。すなわち、制御部 1 1 は第 2 カード使用状況データ D 1 0 5 7 を対象としてステップ S 1 2 6 と同様の処理を実行する。

[0413] ステップ S 1 3 8 の実行後、制御部 1 1 は当該使用カードによる勢い値の減少効果がなくなったか否かを判定する（S 1 4 0）。すなわち、制御部 1 1 は第 2 カード使用状況データ D 1 0 5 7 を対象としてステップ S 1 2 8 と同様の処理を実行する。

[0414] 使用カードによる勢い値の減少効果がなくなったと判定された場合（S 1 4 0 : Y e s）、制御部 1 1 は、対戦相手の使用候補カードとして新たに 1 枚の選手カードを第 2 カード使用状況データ D 1 0 5 7 に登録する（S 1 4 2）。

[0415] 例えば、制御部 1 1 はキャラクタ状態データ D 1 0 5 5 を参照し、出場フラグがオンであって、かつ、交代フラグがオフである 1 1 人の対戦相手キャラクタ O C にそれぞれ対応する 1 1 枚の選手カードうちから 1 枚の選手カードを所定の確率に基づいてランダムに選択する。そして、制御部 1 1 は、勢い値の減少効果がなくなったと判定された使用カードを第 2 カード使用状況データ D 1 0 5 7 から削除し、その代わりに、新たに選択した選手カードを第 2 カード使用状況データ D 1 0 5 7 に登録する。この処理はステップ S 1 3 0 と同様である。

[0416] ステップ S 1 4 2 の実行後、又は、ステップ S 1 3 6 において、使用カードによる勢い値の減少効果を弱めるタイミングが到来していないと判定され

た場合（S 1 3 6 : N o）、又は、ステップS 1 4 0において、使用カードによる勢い値の減少効果がなくなっていないと判定された場合（S 1 4 0 : N o）、図 2 1 Bに示すように、制御部 1 1 はエリア A 1 ~ A 7 の各々の勢い値を更新する（S 1 4 4）。

[0417] 例えば、下記に説明するようにして、制御部 1 1 はエリア A 1 の勢い値を更新する。すなわち、制御部 1 1 は第 1 カード使用状況データ D 1 0 5 6 を参照し、使用フラグがオンである選手カードのエリア A 1 の影響力値（増加効果）の合計値 X を算出する。また、制御部 1 1 は第 2 カード使用状況データ D 1 0 5 7 を参照し、使用フラグがオンである選手カードのエリア A 1 の影響力値（減少効果）の合計値 Y を算出する。そして、制御部 1 1 は勢い値データ D 1 0 5 3 にアクセスし、合計値 X から合計値 Y を引いた値を、エリア A 1 の勢い値として登録する。例えば図 1 8 に示した例の場合、合計値 X として「2」が算出され、例えば図 1 9 に示した例の場合、合計値 Y として「0」が算出される。そして、エリア A 1 の勢い値として「+2」が登録される。同様にして、制御部 1 1 は他のエリア A 2 ~ A 7 の勢い値も更新する。

[0418] ステップ S 1 4 4 の実行後、制御部 1 1 は、選手キャラクター P C（ユーザキャラクター U C や対戦相手キャラクター O C）の能力情報を設定する（S 1 4 6）。

[0419] 図 2 2 は、ステップ S 1 4 6 で実行される処理のうち、ユーザキャラクター U C の能力情報を設定する設定処理の一例を示す。ステップ S 1 4 6 において、制御部 1 1 は、試合に出場中のユーザキャラクター U C（すなわち、出場フラグがオンであり、交代フラグがオフであるユーザキャラクター U C）の各々を対象として、図 2 2 に示す設定処理を実行する。

[0420] 図 2 2 に示すように、制御部 1 1 は、ユーザキャラクター U C がユーザチームの優勢エリア内に位置しているか否かを判定する（S 1 4 6 0）。

[0421] 例えば、制御部 1 1 は、勢い値が零よりも大きいエリア A 内にユーザキャラクター U C の現在位置が含まれているか否かを判定する。具体的には、制御

部11はキャラクタ状態データD1055の「位置」フィールドを参照することによって、ユーザキャラクタUCの現在位置を取得し、エリアA1～A7のうちの、ユーザキャラクタUCの現在位置を含んでいるエリアAを特定する。また、制御部11は勢い値データD1053を参照し、特定したエリアAの勢い値が零よりも大きいか否かを判定する。そして、特定したエリアAの勢い値が零よりも大きければ、制御部11は、ユーザキャラクタUCがユーザチームの優勢エリア内に位置していると判定する。一方、特定したエリアAの勢い値が零よりも大きくなければ、制御部11は、ユーザキャラクタUCがユーザチームの優勢エリア内に位置していないと判定する。

[0422] ユーザキャラクタUCがユーザチームの優勢エリア内に位置していないと判定された場合（S1460：No）、制御部11は当該ユーザキャラクタUCの能力情報を本来の能力情報（すなわち、通常的能力情報）に設定する（S1462）。すなわち、制御部11はキャラクタ状態データD1055にアクセスし、当該ユーザキャラクタUCの「本来能力」フィールドに登録されている値を「現在能力」フィールドに登録する。

[0423] 一方、ユーザキャラクタUCがユーザチームの優勢エリア内に位置していると判定された場合（S1460：Yes）、制御部11は当該ユーザキャラクタUCの能力情報を本来の能力情報よりも高く設定する（S1464）。すなわち、制御部11はキャラクタ状態データD1055にアクセスし、当該ユーザキャラクタUCの「本来能力」フィールドに登録されている値を増加してなる値を「現在能力」フィールドに登録する。具体的には、制御部11は「本来能力」フィールドに登録されている値に所定値を加算してなる値を「現在能力」フィールドに登録する。ここでの「所定値」は、固定値であってもよいし、「本来能力」フィールドに登録されている値に所定割合を乗じることによって得られる値であってもよい。

[0424] なお、ステップS146では、試合に出場中の対戦相手キャラクタOC（すなわち、出場フラグがオンであり、交代フラグがオフである対戦相手キャラクタOC）の各々を対象として、図22に示す処理と同様の処理が実行さ

れる。なお、この場合、ステップS 1 4 6 0では、対戦相手キャラクタO Cが対戦相手チームの優勢エリア内に位置しているか否かが判定される。すなわち、勢い値が零よりも小さいエリアA内に対戦相手キャラクタO Cの現在位置が含まれているか否かが判定される。

[0425] ステップS 1 4 6の実行後、制御部1 1は、選手キャラクタP C（ユーザキャラクタU C及び対戦相手キャラクタO C）、ボールB Oや、視点V Pの状態情報を更新する（S 1 4 8）。

[0426] まず、制御部1 1は、選手キャラクタP Cの位置、向き、移動速度、再生モーション、及び再生フレームを更新する。例えば、選手キャラクタP Cに行わせる動作を決定するためのアルゴリズムに従って、制御部1 1は、選手キャラクタP Cに行わせる動作を決定し、当該決定結果に基づいて、選手キャラクタP Cの位置、向き、移動速度、再生モーション、及び再生フレームを更新する。

[0427] 選手キャラクタP Cの向きや移動速度を維持する場合、制御部1 1は当該選手キャラクタP Cの位置を当該向きや移動速度に基づいて更新する。一方、選手キャラクタP Cの向きと移動速度との少なくとも一方を変更する場合、制御部1 1は当該選手キャラクタP Cの向きと移動速度との少なくとも一方を更新し、その後、当該選手キャラクタP Cの位置を向きや移動速度に基づいて更新する。

[0428] 選手キャラクタP Cに新たに動作を開始させる場合、制御部1 1は、当該動作のモーションデータを、選手キャラクタP Cの再生モーションとして設定し、第1フレームを再生フレームとして設定する。一方、選手キャラクタP Cが現在行っている動作をそのまま当該選手キャラクタP Cに継続させる場合、制御部1 1は現在のフレームの1つ後のフレームを再生フレームとして設定する。

[0429] また、制御部1 1は、ボールB Oの位置、移動方向、及び移動速度を更新する。例えば、いずれかの選手キャラクタP CによってボールB Oに対してキック動作（パス、シュート、又はドリブル等）が行われた場合、制御部1

1 は、キック方向や強さに基づいて、ボール B O の移動方向や移動速度を更新し、ボール B O の位置を移動方向や移動速度に基づいて更新する。一方、ボール B O に対するキック動作が行われていない場合、制御部 1 1 はボール B O の位置を移動方向や移動速度に基づいて更新する。

[0430] なお、選手キャラクタ P C やボール B O の状態情報を更新する際には、キャラクタ状態データ D 1 0 5 5 の「現在能力」フィールドが参照される。

[0431] 例えば、制御部 1 1 は、選手キャラクタ P C の移動速度を、キャラクタ状態データ D 1 0 5 5 の「現在能力」フィールドに登録された走力の値に基づいて設定する。

[0432] また例えば、制御部 1 1 は、選手キャラクタ P C のパス又はシュートの精度を、キャラクタ状態データ D 1 0 5 5 の「現在能力」フィールドに登録されたパス能力又はシュート能力の値に基づいて設定する。すなわち、制御部 1 1 は、選手キャラクタ P C によってパス又はシュートされたボール B O の移動方向を、キャラクタ状態データ D 1 0 5 5 の「現在能力」フィールドに登録されたパス能力又はシュート能力の値に基づいて設定する。具体的には、制御部 1 1 は、選手キャラクタ P C のパス能力又はシュート能力が低い場合には、パス能力又はシュート能力が高い場合に比べて、パス又はシュートされたボール B O の移動方向と目標方向との間のずれが大きくなるようにして、選手キャラクタ P C によってパス又はシュートされたボール B O の移動方向を設定する。

[0433] また例えば、ユーザキャラクタ U C がドリブルで対戦相手キャラクタ O C を抜こうとする場合に、制御部 1 1 は、ユーザキャラクタ U C がドリブルで対戦相手キャラクタ O C を抜くことができるか否かを、キャラクタ状態データ D 1 0 5 5 の「現在能力」フィールドに登録されたユーザキャラクタ U C のドリブル能力の値や対戦相手キャラクタ O C のディフェンス能力の値に基づいて決定する。

[0434] また、ステップ S 1 4 8 において、制御部 1 1 は、ボール B O の位置が視点 V P からの視野範囲内に含まれるように、視点 V P や視線方向 V D を設定

する。

- [0435] ステップS 1 4 8の実行後、制御部 1 1は試合の進行状況情報を更新する(S 1 5 0)。例えば、制御部 1 1は進行状況データD 1 0 5 1にアクセスし、「経過時間」フィールドの値に所定値を加算する。例えば、実世界の1分が仮想空間VW内の10分に相当する場合(すなわち、実世界の1/60秒が仮想空間VW内の10/60秒に相当する場合)、所定値は「10」に設定される。また例えば、ユーザチーム又は対戦相手チームに得点が入った場合に、制御部 1 1は「得点」フィールドを更新する。
- [0436] ステップS 1 5 0の実行後、制御部 1 1は、ユーザ及び対戦相手のカードポイントを増加すべきタイミングが到来したか否かを判定する(S 1 5 2)。例えば、サッカーゲームでは、仮想空間VW内の時間が1分経過するごとに、ユーザ及び対戦相手のカードポイントが1ポイント増加される。このため、ステップS 1 5 2では、仮想空間VW内の時間が1分経過したか否かを判定する。
- [0437] 具体的には、制御部 1 1はカードポイントデータD 1 0 5 2にアクセスし、「経過時間」フィールドの値に所定値を加算する。例えば、実世界の1分が仮想空間VW内の10分に相当する場合(すなわち、実世界の1/60秒が仮想空間VW内の10/60秒に相当する場合)、所定値は「10」に設定される。
- [0438] また、制御部 1 1は「経過時間」フィールドの値が3600以上になったか否かを判定する。なお、「経過時間」フィールドには、経過時間を1/60秒単位で示す数値が記憶されるため、「経過時間」フィールドの値が3600以上になった場合とは、1分以上経過した場合に相当する。
- [0439] そして、「経過時間」フィールドの値が3600以上になった場合に、制御部 1 1は、ユーザ及び対戦相手のカードポイントを増加すべきタイミングが到来したと判定する。なお、この場合、制御部 1 1は「経過時間」フィールドの値を零に更新する。
- [0440] ユーザ及び対戦相手のカードポイントを増加すべきタイミングが到来した

と判定された場合（S 1 5 2 : Y e s）、制御部 1 1 はカードポイントデータ D 1 0 5 2 にアクセスし、ユーザ及び対戦相手のカードポイントを 1 ポイント増加させる（S 1 5 4）。

[0441] ステップ S 1 5 4 の実行後、又は、ステップ S 1 5 2 において、ユーザ及び対戦相手のカードポイントを増加すべきタイミングが到来していないと判定された場合（S 1 5 2 : N o）、制御部 1 1 は試合画像 G 3 0 0 を更新する（S 1 5 6）。制御部 1 1 は試合状況データ D 1 0 5 0 に基づいて試合画像 G 3 0 0 を V R A M 上に生成する。V R A M 上に生成された試合画像 G 3 0 0 は表示部 1 5 に表示される。

[0442] このとき、制御部 1 1 は、仮想空間状態データ D 1 0 5 4 やキャラクター状態データ D 1 0 5 5 に基づいて、視点 V P から視線方向 V D を見た場合の仮想空間 V W を表す仮想空間画像 G 3 1 0 を生成する。

[0443] また、制御部 1 1 は勢い値データ D 1 0 5 3 に基づいてパーツ P 3 3 0 を設定する。さらに、制御部 1 1 はカードポイントデータ D 1 0 5 2 に記憶されたユーザのカードポイントに基づいて、パーツ P 3 5 0 やパーツ P 3 6 0 - 1 ~ P 3 6 0 - 1 0 を設定する。

[0444] また、制御部 1 1 は、第 1 カード使用状況データ D 1 0 5 6 に登録されている 5 枚の選手カードをそれぞれ示す 5 個のパーツ P 3 4 0 - 1 ~ P 3 4 0 - 5 を設定する。なお、制御部 1 1 は、使用フラグがオンである選手カードに対応するパーツ P 3 4 0 を、選手カードが使用済みであることを示す態様に設定し、ユーザによる指定が不可能な状態に設定する（図 7 のパーツ P 3 4 0 - 1 参照）。また、制御部 1 1 は、カードポイントデータ D 1 0 5 2 に記憶されたユーザのカードポイントに基づき、コストがユーザのカードポイントよりも大きい選手カードに対応するパーツ P 3 4 0 を、ユーザのカードポイントが不足していることを示す態様に設定し、ユーザによる指定が不可能な状態に設定する（図 7 のパーツ P 3 4 0 - 2, P 3 4 0 - 5 参照）。

[0445] なお、図 2 1 A, 図 2 1 B では省略しているが、試合画像 G 3 0 0 のパーツ P 3 2 0 が指定された場合、制御部 1 1 は、選手交代指示を受け付けるた

めの選手交代画像を表示部 15 に表示させる。そして、制御部 11 は、選手交代指示に基づいて、キャラクタ状態データ D1055 を更新する。すなわち、制御部 11 は、交代させられるユーザキャラクタ UC の交代フラグをオンに更新し、当該ユーザキャラクタ UC の代わりに試合に出場するユーザキャラクタ UC の出場フラグをオンに更新する。

[0446] 同様に、図 21A、図 21B では省略しているが、試合中において、制御部 11 は、ユーザの対戦相手として、対戦相手チームの選手交代を行うか否かを決定する。この決定は、対戦相手チームの選手交代を行うか否かを決定するためのアルゴリズムに基づいて行われる。制御部 11 は、対戦相手チームの選手交代を行うと決定した場合にキャラクタ状態データ D1055 を更新する。すなわち、制御部 11 は、交代させられる対戦相手キャラクタ OC の交代フラグをオンに更新し、当該対戦相手キャラクタ OC の代わりに試合に出場する対戦相手キャラクタ OC の出場フラグをオンに更新する。

[0447] [5. まとめ] 以上に説明したゲームシステム 1 では、ユーザチームの優勢エリア内ではユーザキャラクタ UC の能力が本来の能力よりも高く設定され、対戦相手チームの優勢エリア内では対戦相手キャラクタ OC の能力が本来の能力よりも高く設定される。そして、ユーザは選手カードを使用してエリア A の勢い値を変更して、エリア A をユーザチームの優勢エリアとしたり、エリア A が対戦相手チームの優勢エリアとならないように妨害したりすることによって、ユーザチーム（ユーザキャラクタ UC）に関与でき、試合に関与できる。

[0448] すなわち、ゲームシステム 1 によれば、ユーザチーム（ユーザキャラクタ UC）に対するユーザの関与の仕方として、選手カードを使用してエリア A1～A7 の各々の勢い値を変更することによってユーザチーム（ユーザキャラクタ UC）に関与するという新たな関与の仕方を提供できる。言い換えれば、ゲームシステム 1 によれば、ユーザキャラクタ UC を操作することによって、ユーザチーム（ユーザキャラクタ UC）に直接的に関与するのではなく、エリア A1～A7 の各々の勢い値を変更することによって、ユーザチー

ム（ユーザキャラクタUC）に対して間接的に関与するという新たな興趣を提供できる。

[0449] コンピュータによって操作されるユーザチーム（ユーザキャラクタUC）や対戦相手チーム（対戦相手キャラクタOC）との間のサッカーの試合を見守るようなゲームでは、ユーザ自身によってユーザキャラクタUCが操作されるゲームに比べて、ユーザチーム（ユーザキャラクタUC）に対するユーザの関与の程度が低くなるが、ゲームシステム1によれば、コンピュータによって操作されるユーザチーム（ユーザキャラクタUC）に対するユーザの関与の程度を高めることができる。

[0450] また、ゲームシステム1によれば、選手カードごとに、エリアA1～A7の各々に及ぼす影響力の有無又は大きさが異なり、エリアA1～A7の各々に及ぼす影響力の有無又は大きさが異なる複数の選手カードのうちから任意の選手カードを使用カードとして指定することによって、勢い値を変更するエリアAを指定したり、当該エリアAの勢い値の変更の程度を指定したりする（言い換えれば、どのエリアAの勢い値をどのように変更するかを指定する）という興趣をユーザに提供できる。

[0451] [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。

[0452] [6-1] 以上では、図20、図21A、図21Bの処理がゲーム端末10の制御部11によって実行することとして説明したが、これらの処理はサーバ30の制御部31によって実行されてもよい。この場合、処理を実行するために必要なデータは予めサーバ30の記憶部32又はデータベース34に記憶されていてもよいし、ゲーム端末10からサーバ30に送信されてもよい。

[0453] [6-2] 以上では、本発明をサッカーゲームに適用した例について主に説明したが、本発明はサッカーゲーム以外のスポーツゲームにも適用できる。また、本発明はスポーツゲーム以外のゲームにも適用できる。また、本発明は対戦ゲーム以外のゲームにも適用できる。本発明は、ゲームオブジェク

トが仮想空間内を移動するような各種ゲームに適用できる。

[0454] [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な第1発明～第3発明として把握される。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。

[0455] A1) 第1発明の一態様に係るゲームシステム(1)は、コンピュータの指示に応じて仮想空間(例えば仮想空間VW)内を移動するゲームオブジェクト(例えばユーザキャラクタUC)の動作を、当該ゲームオブジェクトの性能に関する性能情報(例えば能力情報)に基づいて制御する動作制御手段(1100)と、前記ゲームオブジェクトが前記仮想空間の対象領域(例えばエリアA1～A7の各々)内に位置している場合の前記性能情報を、当該対象領域と関連付けられた、前記性能情報の変更に関する性能変更情報(例えば勢い値)に基づいて変更する性能変更手段(1200)と、前記対象領域と関連付けられた前記性能変更情報を変更するための変更操作(例えばパーツP340-1～P340-5のいずれかを指定する操作)を受け付ける受付手段(1300)と、前記対象領域と関連付けられた前記性能変更情報を前記変更操作に基づいて変更する情報変更手段(1400)と、を含む。

[0456] A7) また、第1発明の一態様に係るゲーム制御装置(10又は30)は、コンピュータの指示に応じて仮想空間内を移動するゲームオブジェクトの動作を、当該ゲームオブジェクトの性能に関する性能情報に基づいて制御する動作制御手段(1100)と、前記ゲームオブジェクトが前記仮想空間の対象領域内に位置している場合の前記性能情報を、当該対象領域と関連付けられた、前記性能情報の変更に関する性能変更情報に基づいて変更する性能変更手段(1200)と、前記対象領域と関連付けられた前記性能変更情報を変更するための変更操作を受け付ける受付手段(1300)と、前記対象領域と関連付けられた前記性能変更情報を前記変更操作に基づいて変更する情報変更手段(1400)と、を含む。

[0457] A8) また、第1発明の一態様に係るプログラムは、A1)～A6)のい

ずれかに記載のゲームシステム（１）、又は、Ａ７）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。

[0458] Ａ９）また、第１発明の一態様に係るゲーム制御方法は、動作制御手段（１１００）が、コンピュータの指示に応じて仮想空間内を移動するゲームオブジェクトの動作を、当該ゲームオブジェクトの性能に関する性能情報に基づいて制御する動作制御ステップ（Ｓ１４８）と、性能変更手段（１２００）が、前記ゲームオブジェクトが前記仮想空間の対象領域内に位置している場合の前記性能情報を、当該対象領域と関連付けられた、前記性能情報の変更に関する性能変更情報に基づいて変更する性能変更ステップ（Ｓ１４６）と、受付手段（１３００）が、前記対象領域と関連付けられた前記性能変更情報を変更するための変更操作を受け付ける受付ステップ（Ｓ１２０）と、情報変更手段（１４００）が、前記対象領域と関連付けられた前記性能変更情報を前記変更操作に基づいて変更する情報変更ステップ（Ｓ１４４）と、を含む。

[0459] Ａ１０）また、第１発明の一態様に係る情報記憶媒体は、Ａ８）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。

[0460] 上記Ａ１）、Ａ７）～Ａ１０）に記載の発明によれば、ゲームオブジェクトが仮想空間の対象領域内に位置している場合の性能情報が、当該対象領域と関連付けられた性能変更情報に基づいて変更され、対象領域と関連付けられた性能変更情報が変更操作に基づいて変更されるため、ユーザは対象領域と関連付けられた性能変更情報を変更することによってゲームオブジェクトに関与できる。

[0461] すなわち、上記Ａ１）、Ａ７）～Ａ１０）に記載の発明によれば、ゲームオブジェクトに対するユーザの関与の仕方として、仮想空間の対象領域と関連付けられた性能変更情報を変更することによってゲームオブジェクトに関与するという新たな関与の仕方を提供できる。言い換えれば、ゲームオブジェクトに対して直接的に関与するのではなく、仮想空間の対象領域と関連付

けられた性能変更情報を変更することによって、ゲームオブジェクトに対して間接的に関与するという新たな興趣を提供できる。

[0462] 例えば、コンピュータによって操作されるゲームオブジェクトに関しては、ユーザ自身によって操作されるゲームオブジェクトに比べて、ゲームオブジェクトに対するユーザの関与の程度が低くなるが、上記 A 1)、A 7) ~ A 10) に記載の発明によれば、コンピュータによって操作されるゲームオブジェクトに対するユーザの関与の程度を高めることができる。

[0463] B 1) また、第 2 発明の一態様に係るゲームシステム (1) は、ゲームオブジェクト (例えばユーザキャラクタ UC) が仮想空間 (例えば仮想空間 VW) 内を移動するゲームを実行するゲームシステム (1) において、前記ゲームオブジェクトの動作を当該ゲームオブジェクトの性能に関する性能情報 (例えば能力情報) に基づいて制御する動作制御手段 (1100) と、前記仮想空間内の複数の対象領域 (例えばエリア A 1 ~ A 6) の各々について、当該対象領域内に前記ゲームオブジェクトが位置している場合の前記性能情報を、当該対象領域と関連付けられた、前記性能情報の変更に関する第 1 変更情報 (例えば勢い値) に基づいて変更する性能変更手段 (1200) と、前記複数の対象領域のうちの少なくとも 1 つと関連付けられた前記第 1 変更情報の変更を指示するための指示オブジェクト (例えばパーツ P 340-1 ~ P 340-5 : 言い換えれば選手カード) として、前記複数の対象領域のうちの少なくとも 1 つと、前記第 1 変更情報の変更に関する第 2 変更情報 (例えば影響力値等) とが関連付けられた指示オブジェクトを表示手段 (15) に表示させる表示制御手段 (1310) と、前記指示オブジェクトの指定を受け付ける受付手段 (1300) と、前記指示オブジェクトの指定に基づいて、当該指示オブジェクトと関連付けられた前記対象領域と関連付けられた前記第 1 変更情報を、当該指示オブジェクトと関連付けられた前記第 2 変更情報に基づいて変更する情報変更手段 (1400) と、を含む。

[0464] B 10) また、第 2 発明の一態様に係るゲーム制御装置 (10 又は 30) は、ゲームオブジェクトが仮想空間内を移動するゲームを実行するゲーム制

御装置（１０又は３０）において、前記ゲームオブジェクトの動作を当該ゲームオブジェクトの性能に関する性能情報に基づいて制御する動作制御手段（１１００）と、前記仮想空間内の複数の対象領域の各々について、当該対象領域内に前記ゲームオブジェクトが位置している場合の前記性能情報を、当該対象領域と関連付けられた、前記性能情報の変更に関する第１変更情報に基づいて変更する性能変更手段（１２００）と、前記複数の対象領域のうちの少なくとも１つと、前記第１変更情報の変更に関する第２変更情報とが関連付けられた指示オブジェクトを表示手段（１５）に表示させる表示制御手段（１３１０）と、前記指示オブジェクトの指定を受け付ける受付手段（１３００）と、前記指示オブジェクトの指定に基づいて、当該指示オブジェクトと関連付けられた前記対象領域と関連付けられた前記第１変更情報を、当該指示オブジェクトと関連付けられた前記第２変更情報に基づいて変更する情報変更手段（１４００）と、を含む。

[0465] B １２）また、第２発明の一態様に係るプログラムは、B １）～B ９）のいずれかに記載のゲームシステム（１）、又は、B １０）又はB １１）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。

[0466] B １３）また、第２発明の一態様に係るゲーム制御方法は、ゲームオブジェクトが仮想空間内を移動するゲームのゲーム制御方法において、動作制御手段（１１００）が、前記ゲームオブジェクトの動作を当該ゲームオブジェクトの性能に関する性能情報に基づいて制御する動作制御ステップ（S １４８）と、性能変更手段（１２００）が、前記仮想空間内の複数の対象領域の各々について、当該対象領域内に前記ゲームオブジェクトが位置している場合の前記性能情報を、当該対象領域と関連付けられた、前記性能情報の変更に関する第１変更情報に基づいて変更する性能変更ステップ（S １４６）と、表示制御手段（１３１０）が、前記複数の対象領域のうちの少なくとも１つと、前記第１変更情報の変更に関する第２変更情報とが関連付けられた指示オブジェクトを表示手段（１５）に表示させる表示制御ステップ（S １５

6) と、受付手段 (1300) が、前記指示オブジェクトの指定を受け付ける受付ステップ (S120) と、情報変更手段 (1400) が、前記指示オブジェクトの指定に基づいて、当該指示オブジェクトと関連付けられた前記対象領域と関連付けられた前記第1変更情報を、当該指示オブジェクトと関連付けられた前記第2変更情報に基づいて変更する情報変更ステップ (S144) と、を含む。

[0467] B15) また、第2発明の一態様に係る情報記憶媒体は、B12) 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。

[0468] 上記B1)、B10)、B12)、B13)、B15) に記載の発明によれば、ゲームオブジェクトが仮想空間の対象領域内に位置している場合の性能情報が、当該対象領域と関連付けられた性能変更情報に基づいて変更され、表示手段に表示される指示オブジェクトの指定に基づいて、当該指示オブジェクトと関連付けられた対象領域と関連付けられた第1変更情報が、当該指示オブジェクトと関連付けられた第2変更情報に基づいて変更されるため、ユーザは表示手段に表示される指示オブジェクトを指定することにより、対象領域と関連付けられた第1変更情報を変更することによってゲームオブジェクトに関与できる。

[0469] すなわち、上記B1)、B10)、B12)、B13)、B15) に記載の発明によれば、ゲームオブジェクトに対するユーザの関与の仕方として、表示手段に表示される指示オブジェクトを指定することにより、仮想空間の対象領域と関連付けられた第1変更情報を変更することによってゲームオブジェクトに関与するという新たな関与の仕方を提供できる。言い換えれば、ゲームオブジェクトに対して直接的に関与するのではなく、対象領域と関連付けられた第1変更情報を変更することによって、ゲームオブジェクトに対して間接的に関与するという新たな興趣を提供できる。

[0470] C1) また、第3発明の一態様に係るゲームシステム(1)は、ユーザと対戦相手とが対戦するゲームであって、前記ユーザの使用ゲームオブ

ェクトであるユーザオブジェクト（例えばユーザキャラクタUC）と、前記対戦相手の使用するゲームオブジェクトである対戦相手オブジェクト（例えば対戦相手キャラクタOC）とが仮想空間（例えば仮想空間VW）内を移動するゲームを実行するゲームシステムにおいて、前記ユーザオブジェクトの動作を、当該ユーザオブジェクトの性能に関する第1性能情報（例えばユーザキャラクタUCの能力情報）に基づいて制御する第1動作制御手段（1101）と、前記対戦相手オブジェクトの動作を、当該対戦相手オブジェクトの性能に関する第2性能情報（例えば対戦相手キャラクタOCの能力情報）に基づいて制御する第2動作制御手段（1102）と、前記仮想空間内の対象領域（例えばエリアA1～A7の各々）と関連付けられた、前記第1性能情報及び前記第2性能情報の変更に関する性能変更情報（例えば勢い値）を、前記ユーザ又は前記対戦相手の変更指示に基づいて変更する情報変更手段（1400）と、前記ユーザオブジェクトが前記対象領域内に位置している場合の前記第1性能情報を、当該対象領域と関連付けられた前記性能変更情報に基づいて変更する第1性能変更手段（1201）と、前記対戦相手オブジェクトが前記対象領域内に位置している場合の前記第2性能情報を、当該対象領域と関連付けられた前記性能変更情報に基づいて変更する第2性能変更手段（1202）と、を含む。

[0471] C5) また、第3発明の一態様に係るゲーム制御装置（10又は30）は、ユーザと対戦相手とが対戦するゲームであって、前記ユーザの使用するゲームオブジェクトであるユーザオブジェクトと、前記対戦相手の使用するゲームオブジェクトである対戦相手オブジェクトとが仮想空間内を移動するゲームを実行するゲーム制御装置（10又は30）において、前記ユーザオブジェクトの動作を、当該ユーザオブジェクトの性能に関する第1性能情報に基づいて制御する第1動作制御手段（1101）と、前記対戦相手オブジェクトの動作を、当該対戦相手オブジェクトの性能に関する第2性能情報に基づいて制御する第2動作制御手段（1102）と、前記仮想空間内の対象領域と関連付けられた、前記第1性能情報及び前記第2性能情報の変更に関する

る性能変更情報を、前記ユーザ又は前記対戦相手の変更指示に基づいて変更する情報変更手段（１４００）と、前記ユーザオブジェクトが前記対象領域内に位置している場合の前記第１性能情報を、当該対象領域と関連付けられた前記性能変更情報に基づいて変更する第１性能変更手段（１２０１）と、前記対戦相手オブジェクトが前記対象領域内に位置している場合の前記第２性能情報を、当該対象領域と関連付けられた前記性能変更情報に基づいて変更する第２性能変更手段（１２０２）と、を含む。

[0472] Ｃ６）また、第３発明の一態様に係るプログラムは、Ｃ１）～Ｃ４）のいずれかに記載のゲームシステム（１）、又は、Ｃ５）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。

[0473] Ｃ７）また、第３発明の一態様に係るゲーム制御方法は、ユーザと対戦相手とが対戦するゲームであって、前記ユーザの使用するゲームオブジェクトであるユーザオブジェクトと、前記対戦相手の使用するゲームオブジェクトである対戦相手オブジェクトとが仮想空間内を移動するゲームのゲーム制御方法において、第１動作制御手段（１１０１）が、前記ユーザオブジェクトの動作を、当該ユーザオブジェクトの性能に関する第１性能情報に基づいて制御する第１動作制御ステップ（Ｓ１４８）と、第２動作制御手段（１１０２）が、前記対戦相手オブジェクトの動作を、当該対戦相手オブジェクトの性能に関する第２性能情報に基づいて制御する第２動作制御ステップ（Ｓ１４８）と、情報変更手段（１４００）が、前記仮想空間内の対象領域と関連付けられた、前記第１性能情報及び前記第２性能情報の変更に関する性能変更情報を、前記ユーザ又は前記対戦相手の変更指示に基づいて変更する情報変更ステップ（Ｓ１４４）と、第１性能変更手段（１２０１）が、前記ユーザオブジェクトが前記対象領域内に位置している場合の前記第１性能情報を、当該対象領域と関連付けられた前記性能変更情報に基づいて変更する第１性能変更ステップ（Ｓ１４６）と、第２性能変更手段（１２０２）が、前記対戦相手オブジェクトが前記対象領域内に位置している場合の前記第２性能

情報を、当該対象領域と関連付けられた前記性能変更情報に基づいて変更する第2性能変更ステップ（S146）と、を含む。

[0474] C8) また、第3発明の一態様に係る情報記憶媒体は、C6)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。

[0475] 上記C1)、C5)～C8)に記載の発明によれば、ユーザオブジェクトが対象領域内に位置している場合の第1性能情報や、対戦相手オブジェクトが対象領域内に位置している場合の第2性能情報が、当該対象領域と関連付けられた性能変更情報に基づいて変更され、対象領域と関連付けられた性能変更情報がユーザ又は対戦相手の変更指示に基づいて変更されるため、ユーザや対戦相手は対象領域と関連付けられた性能変更情報を変更することによってユーザオブジェクトや対戦相手オブジェクトに関与できる。

[0476] すなわち、上記C1)、C5)～C8)に記載の発明によれば、ユーザオブジェクトや対戦相手オブジェクトに対する関与の仕方として、仮想空間の対象領域と関連付けられた性能変更情報を変更することによってユーザオブジェクトや対戦相手オブジェクトに関与するという新たな関与の仕方を提供できる。言い換えれば、ユーザオブジェクトや対戦相手オブジェクトに直接的に関与するのではなく、仮想空間の対象領域と関連付けられた性能変更情報を変更することによって、ユーザオブジェクトや対戦相手オブジェクトに対して間接的に関与するという新たな興趣を提供できる。

[0477] C2) 第3発明の一態様では、前記性能変更情報は、前記ユーザ又は前記対戦相手のいずれにとって有利となるように前記第1性能情報又は前記第2性能情報を変更するのかを特定する特定情報を含み、前記情報変更手段（1400）は、前記ユーザの変更指示に基づいて、前記対象領域と関連付けられた前記性能変更情報を前記ユーザにとって有利となるように変更し、前記対戦相手の変更指示に基づいて、前記対象領域と関連付けられた前記性能変更情報を前記対戦相手にとって有利となるように変更するようにしてもよい。

[0478] C2)に記載の発明によれば、ユーザが変更指示を行うことによって、対

象領域と関連付けられた性能変更情報がユーザにとって有利となるように変更され、対戦相手が変更指示を行うことによって、対象領域と関連付けられた性能変更情報が対戦相手にとって有利となるように変更されるという興趣をユーザに提供できる。

[0479] C 3) 第3発明の一態様では、前記性能変更情報は、前記特定情報として、前記ユーザの変更指示に応じた第1数値（例えばユーザの使用カードの影響力値の合計値）と、前記対戦相手の変更指示に応じた第2数値（例えば対戦相手の使用カードの影響力値の合計値）とを含み、前記第1性能変更手段（1201）は、前記第1数値と前記第2数値との比較結果が第1結果である場合（例えばユーザの使用カードの影響力値の合計値が対戦相手の使用カードの影響力値の合計値よりも大きい場合）に、前記ユーザオブジェクトが前記対象領域内に位置している場合の前記第1性能情報を、当該ユーザオブジェクトの性能が上がるように変更する手段と、前記比較結果が第2結果である場合（例えばユーザの使用カードの影響力値の合計値が対戦相手の使用カードの影響力値の合計値よりも小さい場合）に、前記ユーザオブジェクトが前記対象領域内に位置している場合の前記第1性能情報を、当該ユーザオブジェクトの性能が下がるように変更する手段と、の少なくとも一方を含み、前記第2性能変更手段（1202）は、前記比較結果が前記第2結果である場合に、前記対戦相手オブジェクトが前記対象領域内に位置している場合の前記第2性能情報を、当該対戦相手オブジェクトの性能が上がるように変更する手段と、前記比較結果が前記第1結果である場合に、前記対戦相手オブジェクトが前記対象領域内に位置している場合の前記第2性能情報を、当該対戦相手オブジェクトの性能が下がるように変更する手段と、の少なくとも一方を含むようにしてもよい。

[0480] C 3) に記載の発明によれば、対象領域と関連付けられた、ユーザの変更指示に応じた第1数値と、対戦相手の変更指示に応じた第2数値との比較結果によって、ユーザオブジェクトが対象領域内に位置している場合の第1性能情報が、当該ユーザオブジェクトの性能が上がる又は下がるように変更さ

れたり、対戦相手オブジェクトが対象領域内に位置している場合の第2性能情報が、当該対戦相手オブジェクトの性能が上がる又は下がるように変更されたりするという興趣を提供できる。

[0481] C4) 第3発明の一態様では、前記性能変更情報は、前記特定情報として、前記ユーザの変更指示に応じて変化し、かつ、前記対戦相手の変更指示に応じて変化する数値（例えば勢い値）を含み、前記情報変更手段（1400）は、前記ユーザの変更指示に応じて、前記対象領域と関連付けられた前記数値に対して、増加及び減少の一方の変化である第1変化（例えば増加）を与え、前記対戦相手の変更指示に応じて、前記対象領域と関連付けられた前記数値に対して、増加及び減少の他方の変化である第2変化（例えば減少）を与え、前記第1性能変更手段（1201）は、前記対象領域と関連付けられた前記数値が第1数値範囲内に含まれる場合（例えば勢い値が零よりも大きい場合）に、当該対象領域内に前記ユーザオブジェクトが位置している場合の前記第1性能情報を、当該ユーザオブジェクトの性能が上がるように変更する手段と、前記対象領域と関連付けられた前記数値が第2数値範囲内に含まれる場合（例えば勢い値が零よりも小さい場合）に、当該対象領域内に前記ユーザオブジェクトが位置している場合の前記第1性能情報を、当該ユーザオブジェクトの性能が下がるように変更する手段と、の少なくとも一方を含み、前記第2性能変更手段（1202）は、前記対象領域と関連付けられた前記数値が前記第2数値範囲内に含まれる場合に、当該対象領域内に前記対戦相手オブジェクトが位置している場合の前記第2性能情報を、当該対戦相手オブジェクトの性能が上がるように変更する手段と、前記対象領域と関連付けられた前記数値が前記第1数値範囲内に含まれる場合に、当該対象領域内に前記対戦相手オブジェクトが位置している場合の前記第2性能情報を、当該対戦相手オブジェクトの性能が下がるように変更する手段と、の少なくとも一方を含むようにしてもよい。

[0482] C4) に記載の発明によれば、対象領域と関連付けられた、ユーザの変更指示に応じて変化し、かつ、対戦相手の変更指示に応じて変化する数値が第

1 数値範囲及び第2数値範囲のいずれに含まれるかによって、ユーザオブジェクトが対象領域内に位置している場合の第1性能情報が、当該ユーザオブジェクトの性能が上がる又は下がるように変更されたり、対戦相手オブジェクトが対象領域内に位置している場合の第2性能情報が、当該対戦相手オブジェクトの性能が上がる又は下がるように変更されたりするという興味を提供できる。

請求の範囲

[請求項1]

ユーザと対戦相手とが対戦するゲームであって、前記ユーザの使用
するゲームオブジェクトであるユーザオブジェクトと、前記対戦相手
の使用するゲームオブジェクトである対戦相手オブジェクトとが仮想
空間内を移動するゲームを実行するゲームシステムにおいて、

前記ユーザオブジェクトの動作を、当該ユーザオブジェクトの性能
に関する第1性能情報に基づいて制御する第1動作制御手段と、

前記対戦相手オブジェクトの動作を、当該対戦相手オブジェクトの
性能に関する第2性能情報に基づいて制御する第2動作制御手段と、

前記仮想空間内の対象領域と関連付けられた、前記第1性能情報及
び前記第2性能情報の変更に関する性能変更情報を、前記ユーザ又は
前記対戦相手の変更指示に基づいて変更する情報変更手段と、

前記ユーザオブジェクトが前記対象領域内に位置している場合の前
記第1性能情報を、当該対象領域と関連付けられた前記性能変更情報
に基づいて変更する第1性能変更手段と、

前記対戦相手オブジェクトが前記対象領域内に位置している場合の
前記第2性能情報を、当該対象領域と関連付けられた前記性能変更情
報に基づいて変更する第2性能変更手段と、

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、

前記性能変更情報は、前記ユーザ又は前記対戦相手のいずれにとっ
て有利となるように前記第1性能情報又は前記第2性能情報を変更す
るのかを特定する特定情報を含み、

前記情報変更手段は、

前記ユーザの変更指示に基づいて、前記対象領域と関連付けられた
前記性能変更情報を前記ユーザにとって有利となるように変更し、

前記対戦相手の変更指示に基づいて、前記対象領域と関連付けられ
た前記性能変更情報を前記対戦相手にとって有利となるように変更す

る、

ゲームシステム。

[請求項3]

請求項2に記載のゲームシステムにおいて、

前記性能変更情報は、前記特定情報として、前記ユーザの変更指示に応じた第1数値と、前記対戦相手の変更指示に応じた第2数値とを含み、

前記第1性能変更手段は、

前記第1数値と前記第2数値との比較結果が第1結果である場合に、前記ユーザオブジェクトが前記対象領域内に位置している場合の前記第1性能情報を、当該ユーザオブジェクトの性能が上がるように変更する手段と、

前記比較結果が第2結果である場合に、前記ユーザオブジェクトが前記対象領域内に位置している場合の前記第1性能情報を、当該ユーザオブジェクトの性能が下がるように変更する手段と、の少なくとも一方を含み、

前記第2性能変更手段は、

前記比較結果が前記第2結果である場合に、前記対戦相手オブジェクトが前記対象領域内に位置している場合の前記第2性能情報を、当該対戦相手オブジェクトの性能が上がるように変更する手段と、

前記比較結果が前記第1結果である場合に、前記対戦相手オブジェクトが前記対象領域内に位置している場合の前記第2性能情報を、当該対戦相手オブジェクトの性能が下がるように変更する手段と、の少なくとも一方を含む、

ゲームシステム。

[請求項4]

請求項2に記載のゲームシステムにおいて、

前記性能変更情報は、前記特定情報として、前記ユーザの変更指示に応じて変化し、かつ、前記対戦相手の変更指示に応じて変化する数値を含み、

前記情報変更手段は、

前記ユーザの変更指示に応じて、前記対象領域と関連付けられた前記数値に対して、増加及び減少の一方の変化である第1変化を与え、

前記対戦相手の変更指示に応じて、前記対象領域と関連付けられた前記数値に対して、増加及び減少の他方の変化である第2変化を与え、

、

前記第1性能変更手段は、

前記対象領域と関連付けられた前記数値が第1数値範囲内に含まれる場合に、当該対象領域内に前記ユーザオブジェクトが位置している場合の前記第1性能情報を、当該ユーザオブジェクトの性能が上がるように変更する手段と、

前記対象領域と関連付けられた前記数値が第2数値範囲内に含まれる場合に、当該対象領域内に前記ユーザオブジェクトが位置している場合の前記第1性能情報を、当該ユーザオブジェクトの性能が下がるように変更する手段と、の少なくとも一方を含み、

前記第2性能変更手段は、

前記対象領域と関連付けられた前記数値が前記第2数値範囲内に含まれる場合に、当該対象領域内に前記対戦相手オブジェクトが位置している場合の前記第2性能情報を、当該対戦相手オブジェクトの性能が上がるように変更する手段と、

前記対象領域と関連付けられた前記数値が前記第1数値範囲内に含まれる場合に、当該対象領域内に前記対戦相手オブジェクトが位置している場合の前記第2性能情報を、当該対戦相手オブジェクトの性能が下がるように変更する手段と、の少なくとも一方を含む、

ゲームシステム。

[請求項5]

ユーザと対戦相手とが対戦するゲームであって、前記ユーザの使用
するゲームオブジェクトであるユーザオブジェクトと、前記対戦相手
の使用するゲームオブジェクトである対戦相手オブジェクトとが仮想

空間内を移動するゲームを実行するゲーム制御装置において、

前記ユーザオブジェクトの動作を、当該ユーザオブジェクトの性能に関する第1性能情報に基づいて制御する第1動作制御手段と、

前記対戦相手オブジェクトの動作を、当該対戦相手オブジェクトの性能に関する第2性能情報に基づいて制御する第2動作制御手段と、

前記仮想空間内の対象領域と関連付けられた、前記第1性能情報及び前記第2性能情報の変更に関する性能変更情報を、前記ユーザ又は前記対戦相手の変更指示に基づいて変更する情報変更手段と、

前記ユーザオブジェクトが前記対象領域内に位置している場合の前記第1性能情報を、当該対象領域と関連付けられた前記性能変更情報に基づいて変更する第1性能変更手段と、

前記対戦相手オブジェクトが前記対象領域内に位置している場合の前記第2性能情報を、当該対象領域と関連付けられた前記性能変更情報に基づいて変更する第2性能変更手段と、

を含むゲーム制御装置。

[請求項6] 請求項1乃至4のいずれか1項に記載のゲームシステム、又は、請求項5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。

[請求項7] ユーザと対戦相手とが対戦するゲームであって、前記ユーザの使用するゲームオブジェクトであるユーザオブジェクトと、前記対戦相手の使用するゲームオブジェクトである対戦相手オブジェクトとが仮想空間内を移動するゲームのゲーム制御方法において、

第1動作制御手段が、前記ユーザオブジェクトの動作を、当該ユーザオブジェクトの性能に関する第1性能情報に基づいて制御する第1動作制御ステップと、

第2動作制御手段が、前記対戦相手オブジェクトの動作を、当該対戦相手オブジェクトの性能に関する第2性能情報に基づいて制御する第2動作制御ステップと、

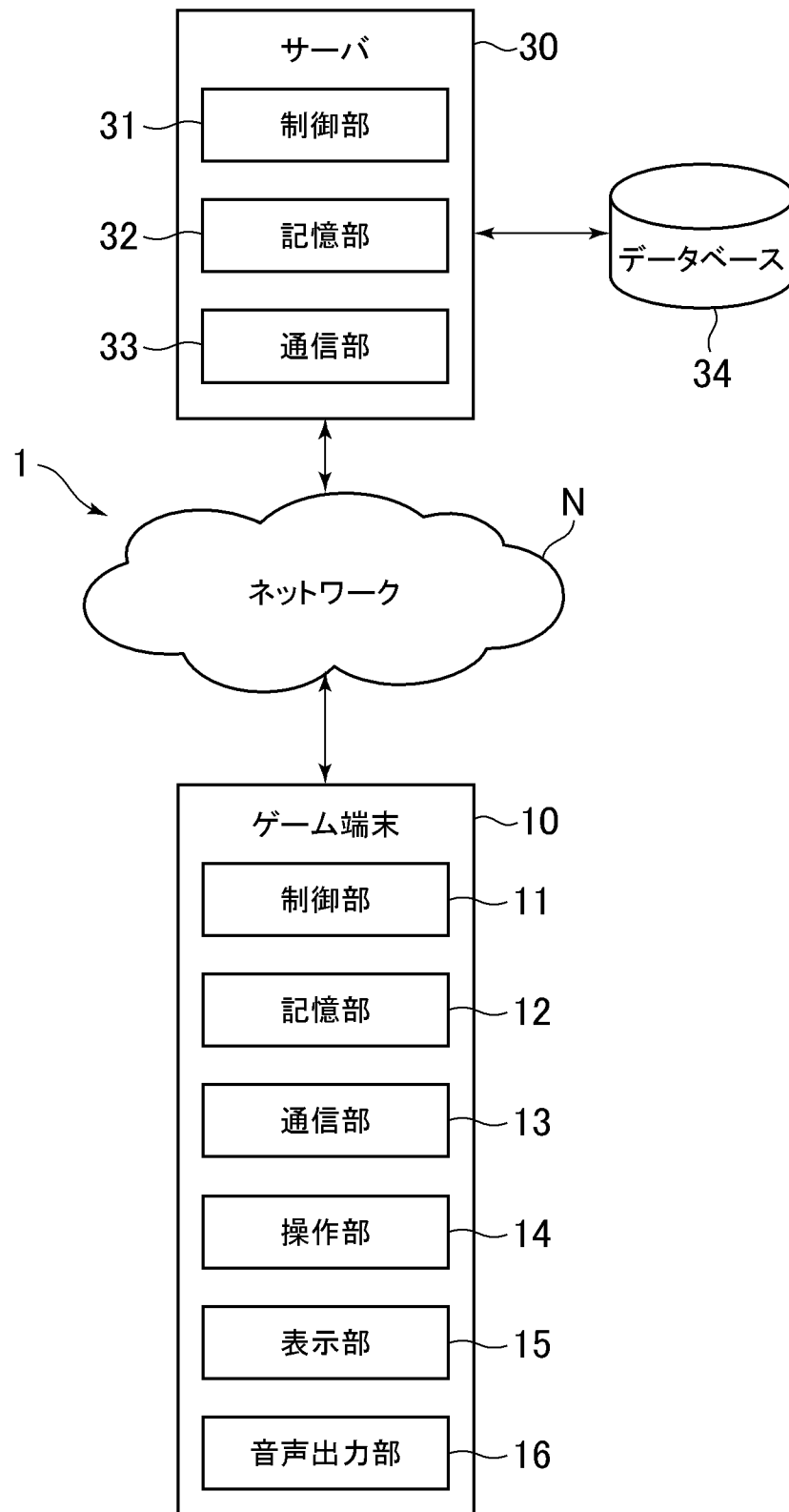
情報変更手段が、前記仮想空間内の対象領域と関連付けられた、前記第1性能情報及び前記第2性能情報の変更に関する性能変更情報を、前記ユーザ又は前記対戦相手の変更指示に基づいて変更する情報変更ステップと、

第1性能変更手段が、前記ユーザオブジェクトが前記対象領域内に位置している場合の前記第1性能情報を、当該対象領域と関連付けられた前記性能変更情報に基づいて変更する第1性能変更ステップと、

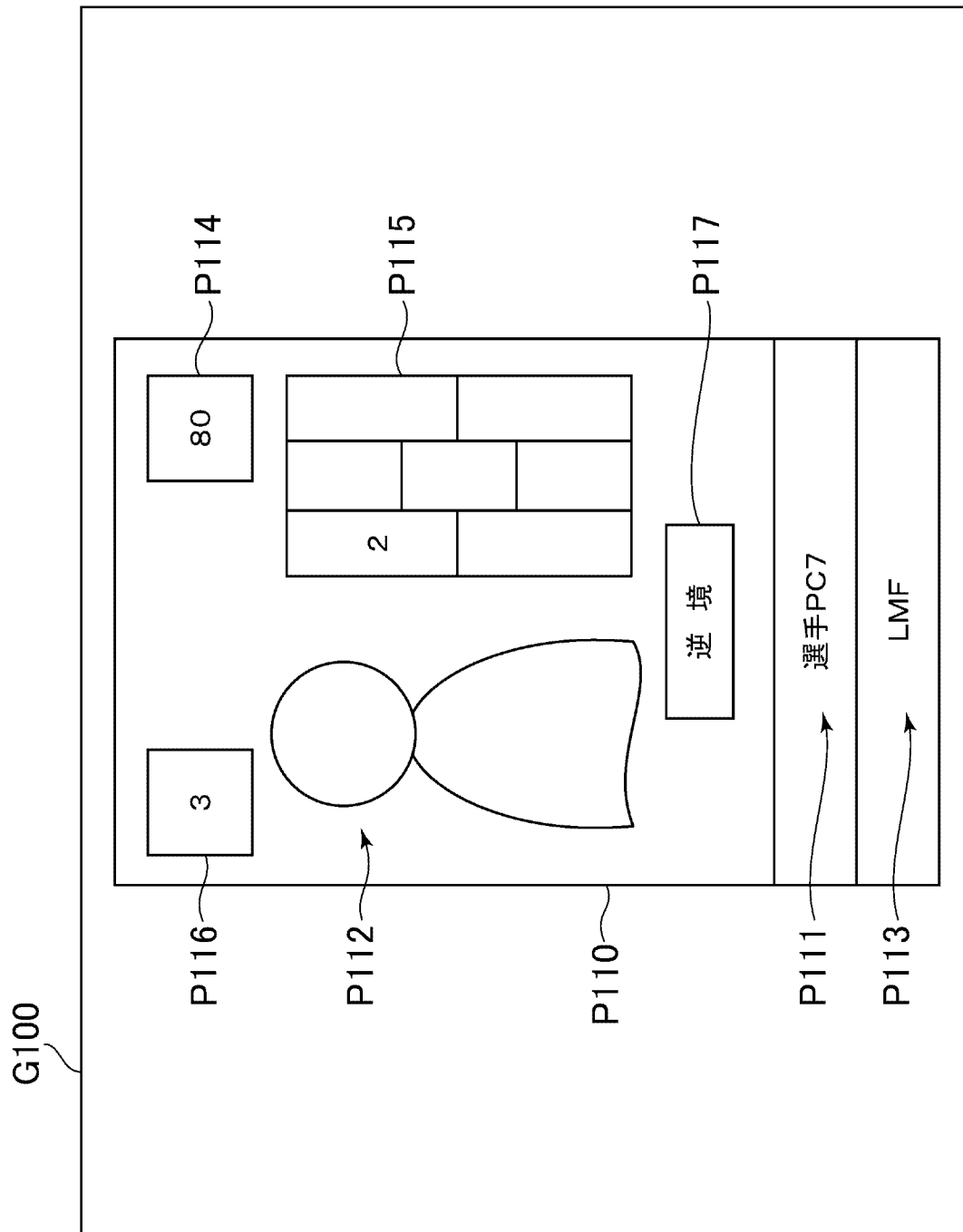
第2性能変更手段が、前記対戦相手オブジェクトが前記対象領域内に位置している場合の前記第2性能情報を、当該対象領域と関連付けられた前記性能変更情報に基づいて変更する第2性能変更ステップと、

を含むゲーム制御方法。

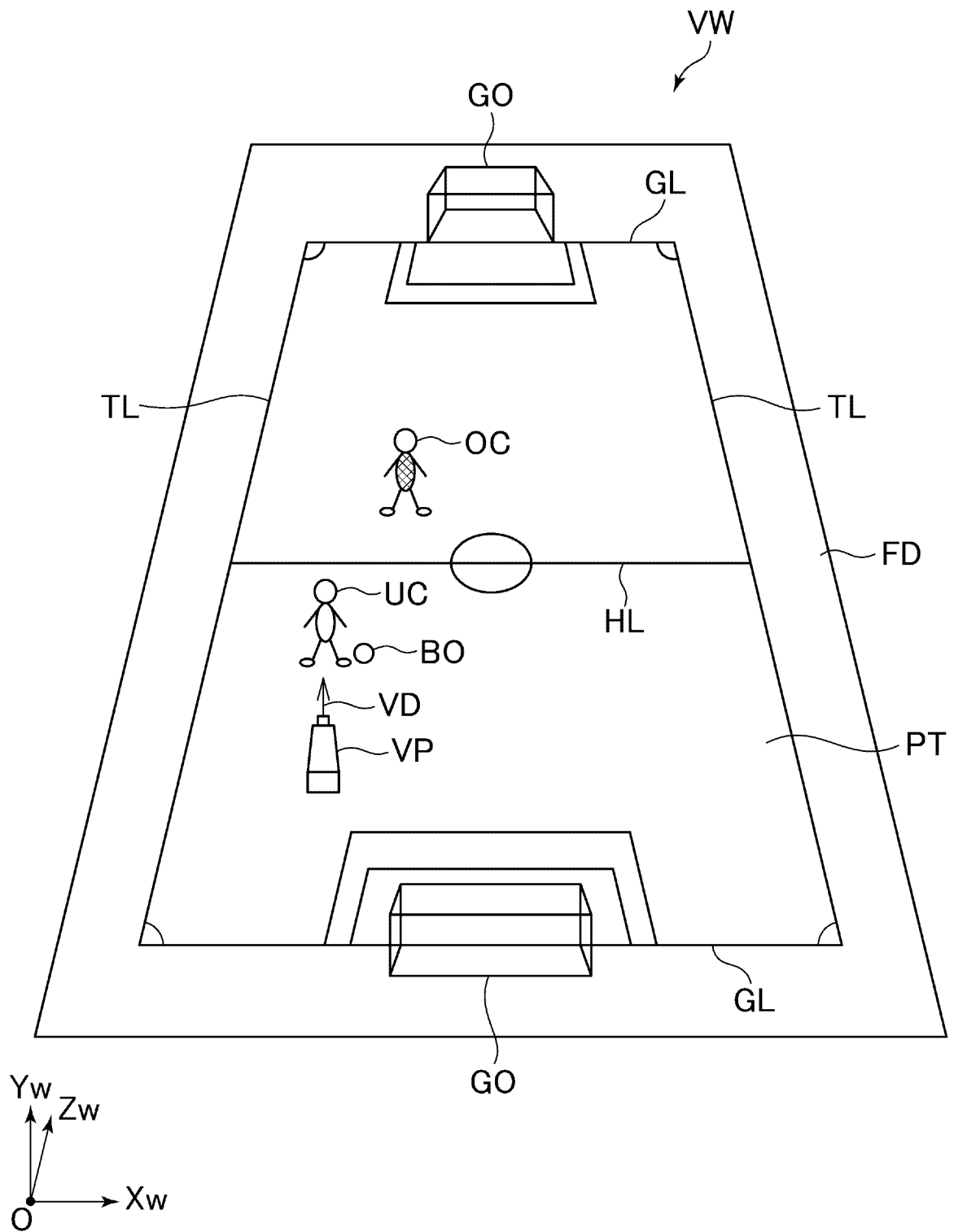
[図1]



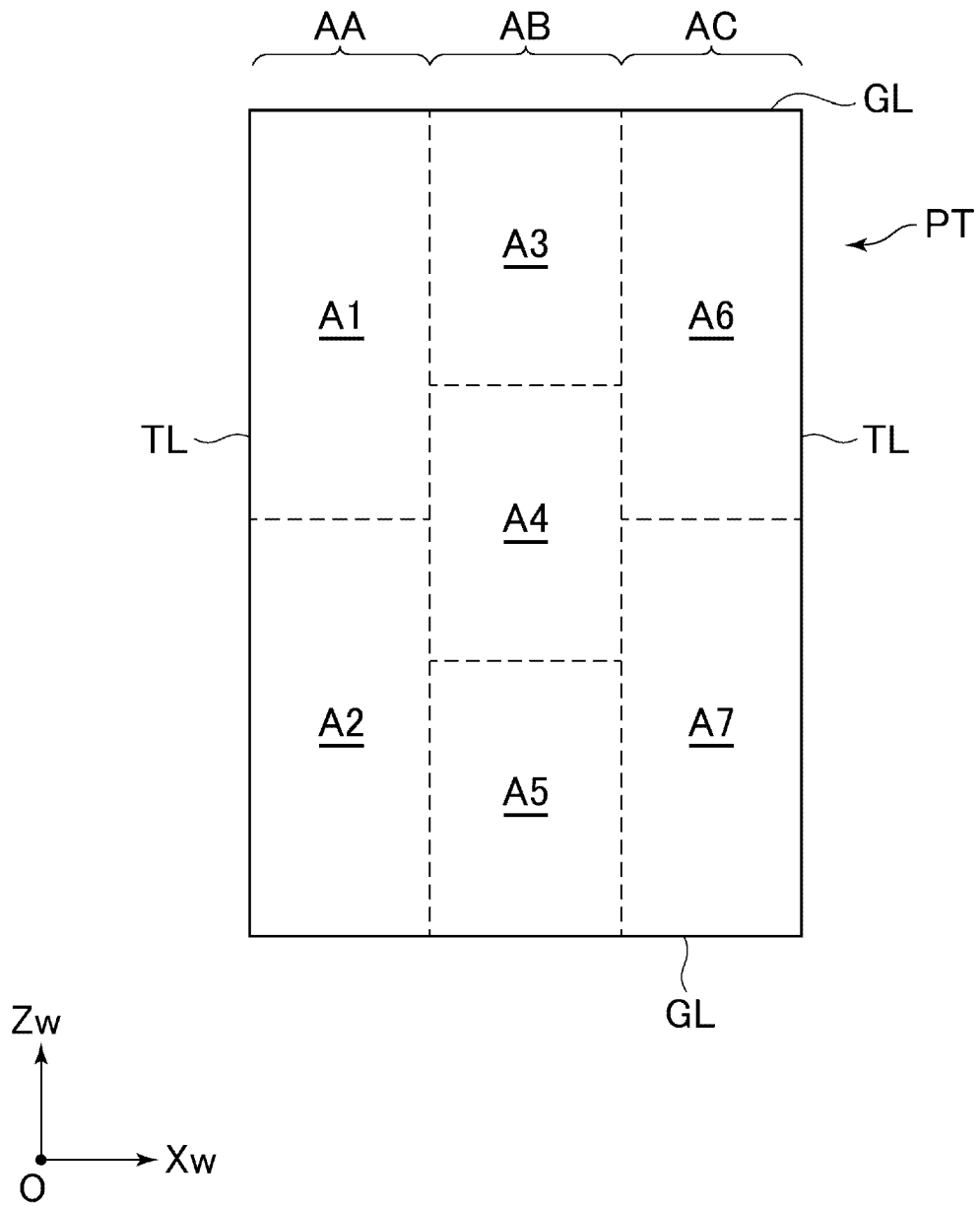
[図2]



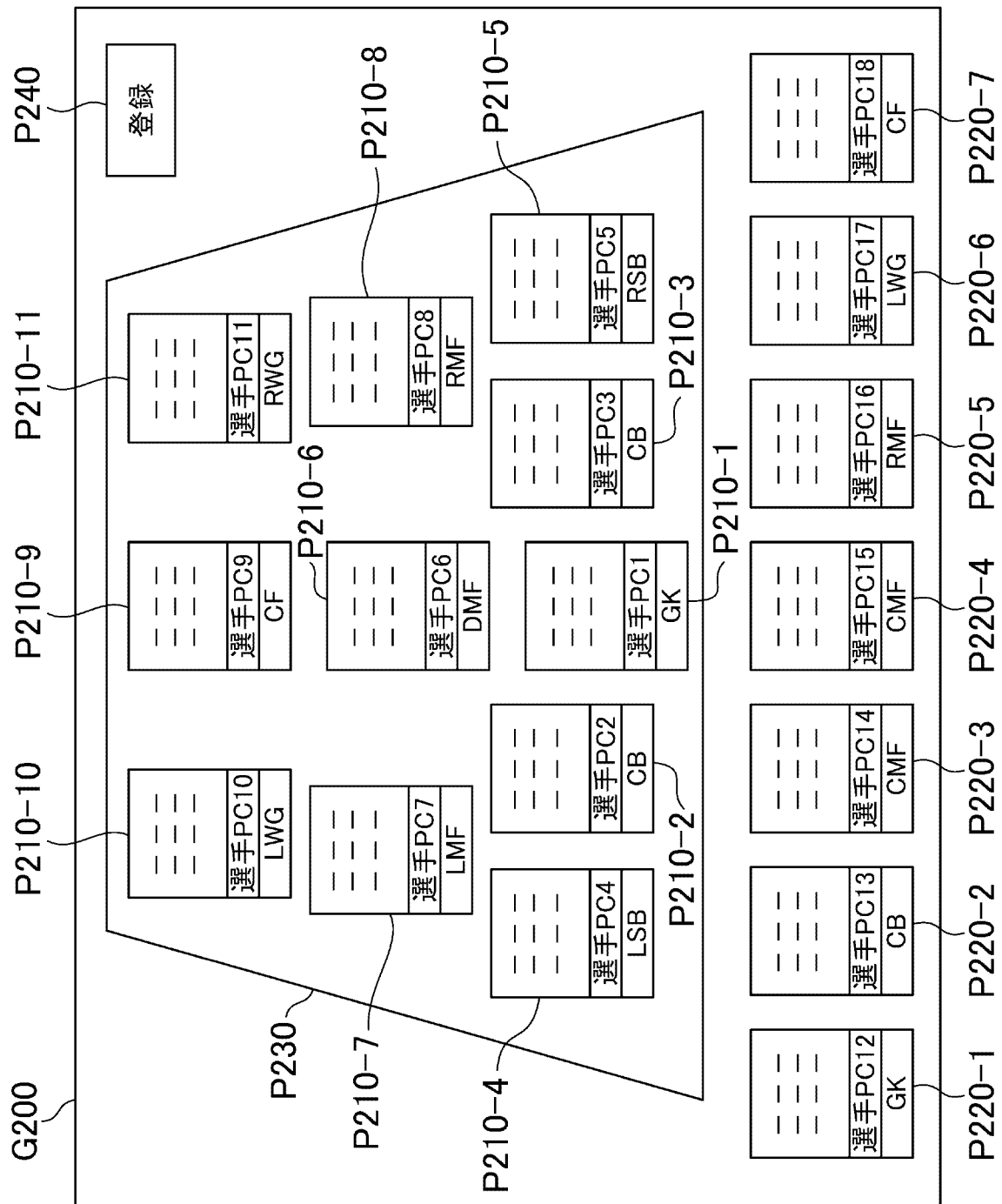
[図3]



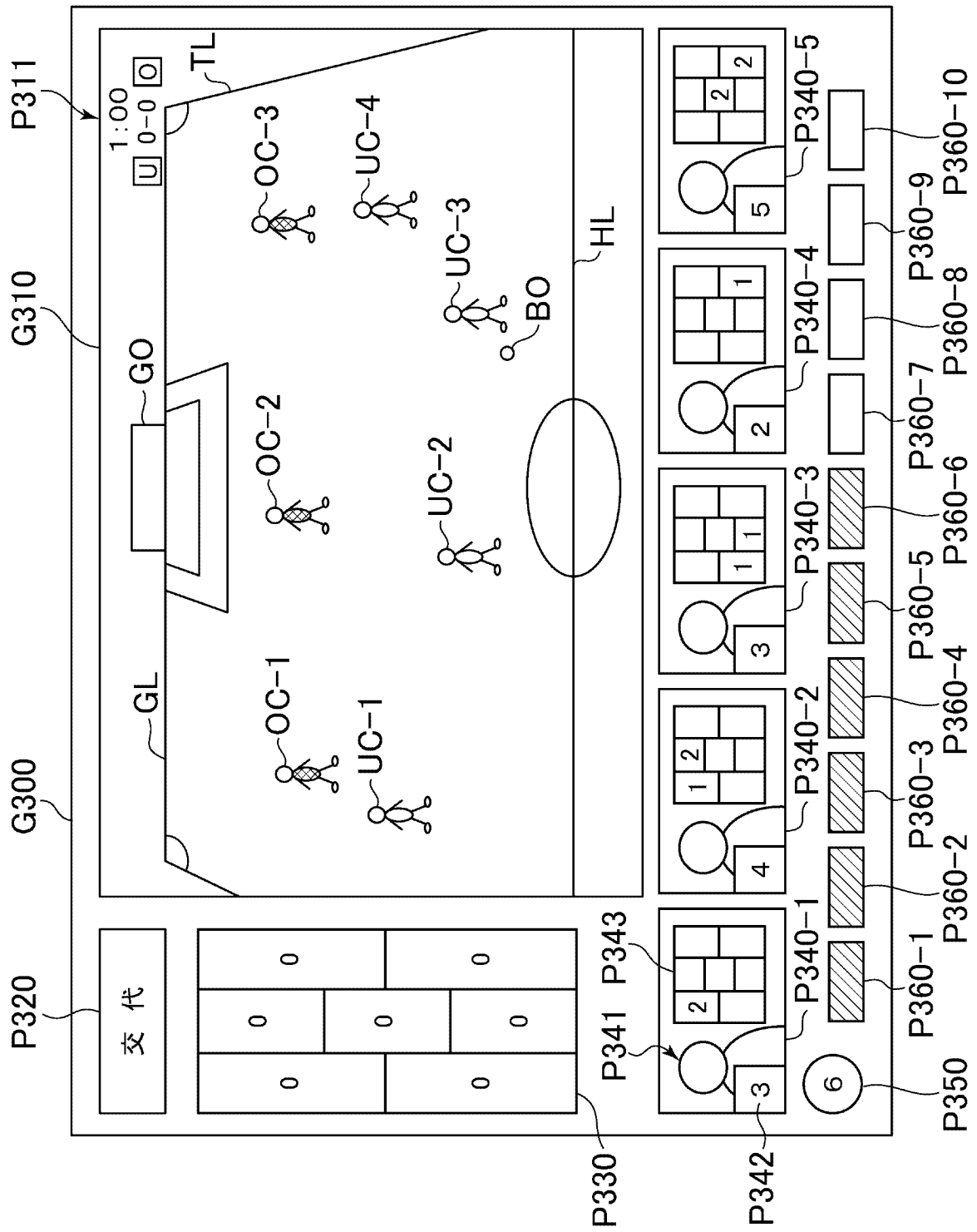
[図4]



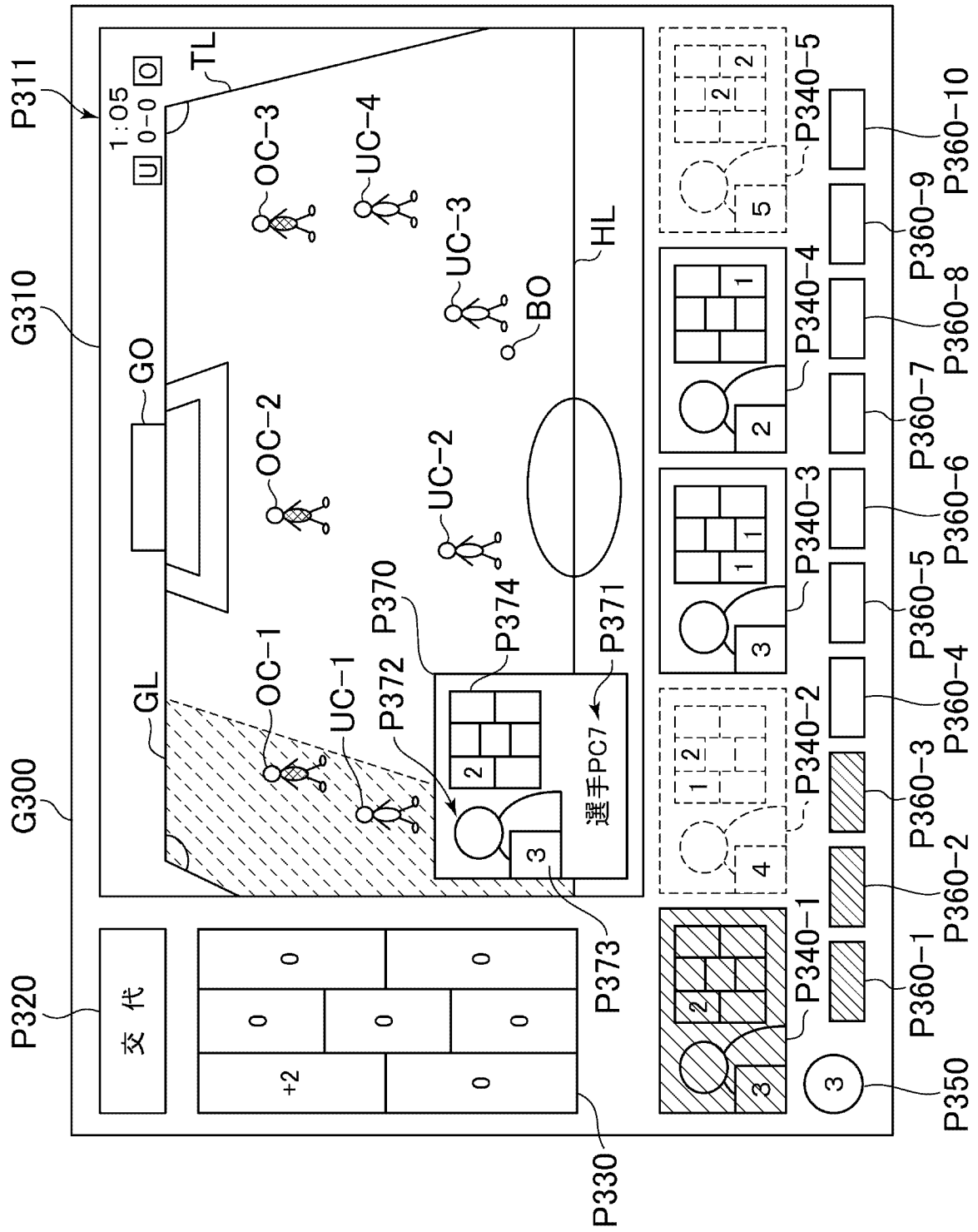
[図5]



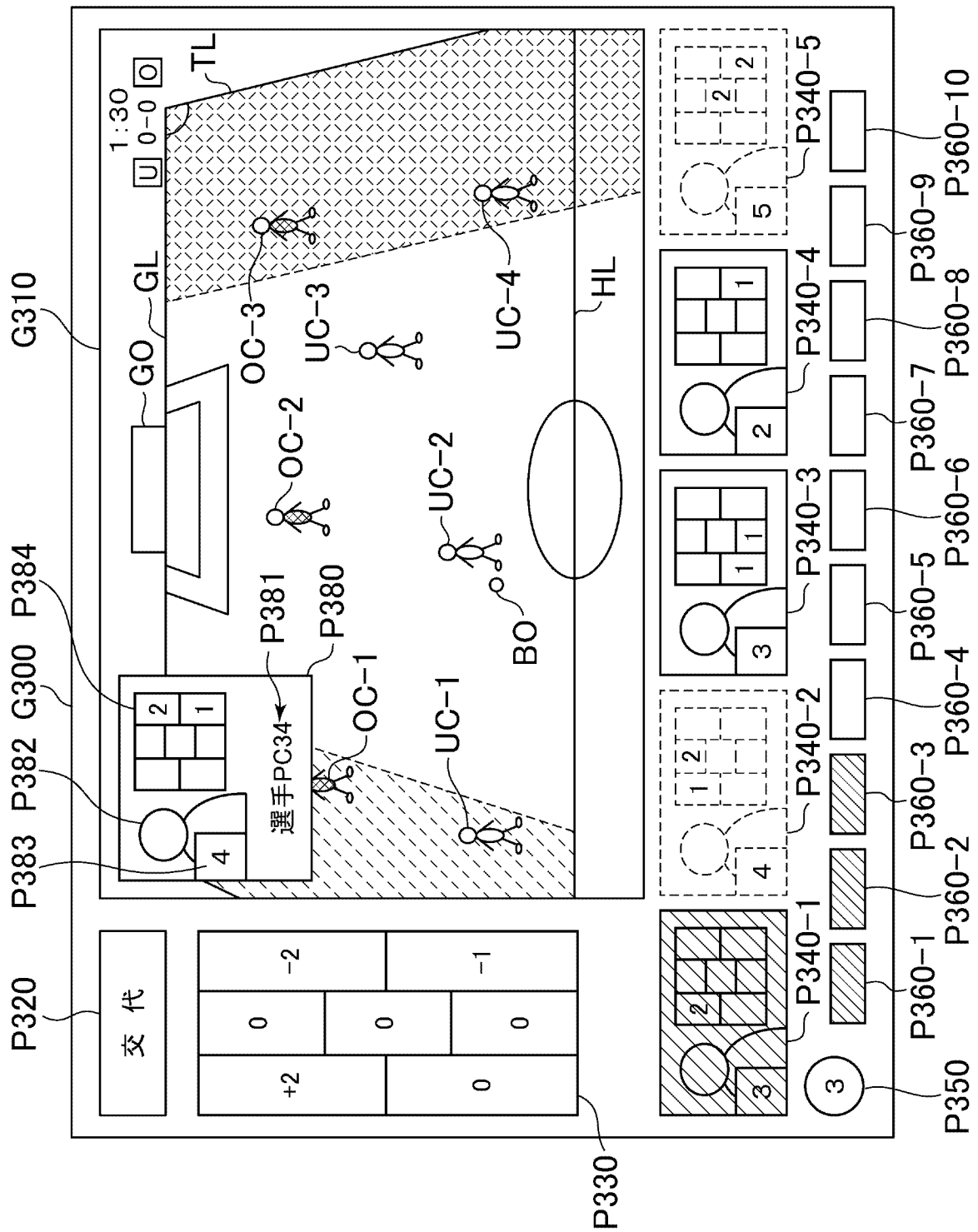
[図6]



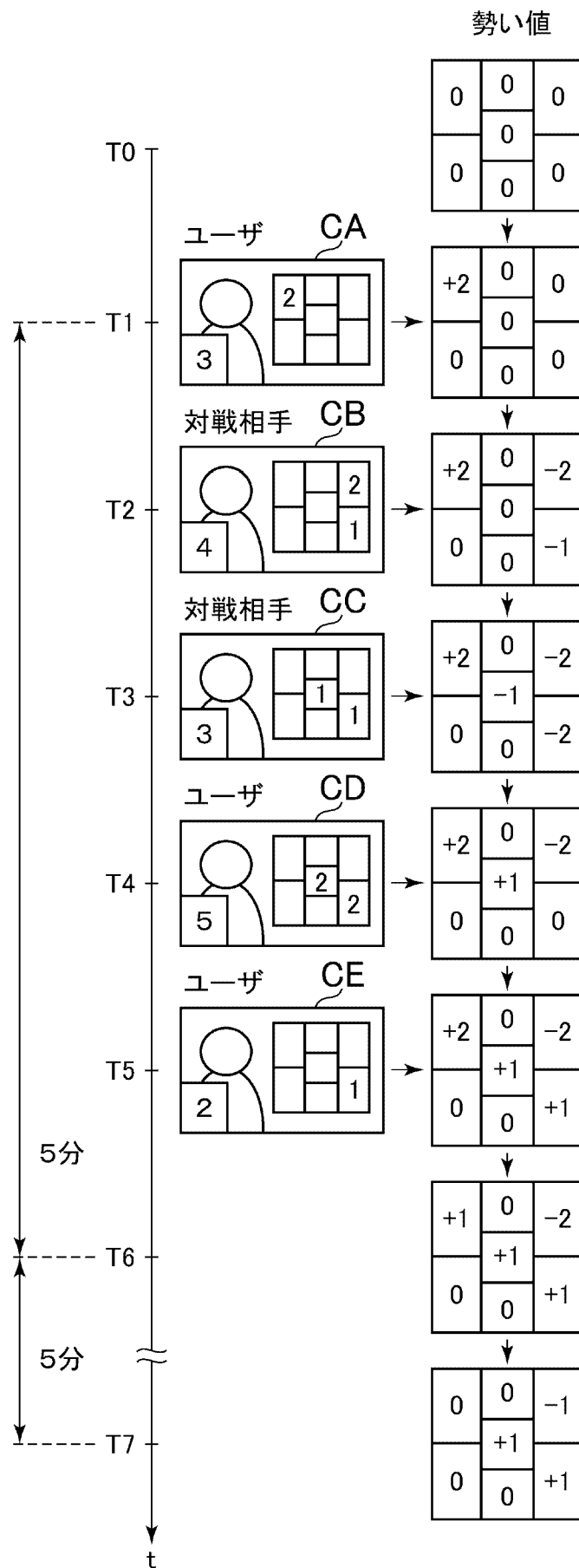
[図7]



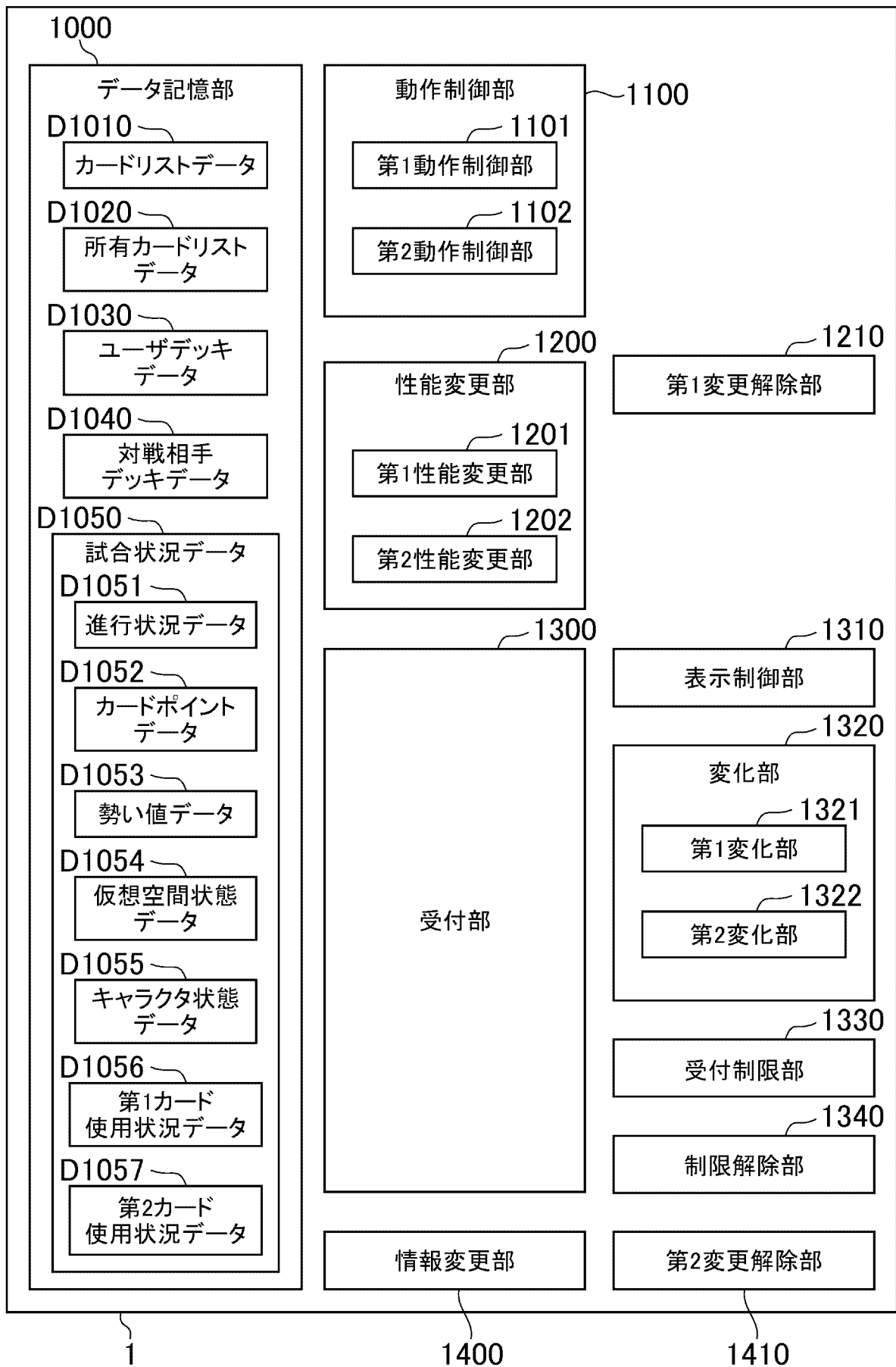
[図8]



[図9]



[図10]



[図11]

カードID	選手名	ポジション	画像	総合能力	能力			影響力値							コスト	スキル
					走力	パス能力	...	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7		
C1	選手PC1	GK	---	85	80	90	...	0	0	0	0	2	0	1	4	---
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

D1010

[図12]

シリアル番号	カード ID
1	C1
2	C11
3	C18
4	C2
5	C12
6	C3
...	...

D1020

[図13]

メンバ番号	カード ID	スターティングメンバフラグ	ポジション番号
1	C1	1	1
2	C2	1	2
3	C3	1	3
...	...	...	...
11	C11	1	11
12	C12	0	
...	...	...	...
18	C18	0	

D1031

[図14]

経過時間		25200
得点	ユーザチーム	0
	対戦相手チーム	0

D1051

[図15]

カードポイント	ユーザ	0
	対戦相手	1
経過時間		1800

D1052

[図16]

エリア	勢い値
A1	+2
A2	0
A3	0
A4	+1
A5	0
A6	-2
A7	0

D1053

[図17]

キャラクタ 番号	所属チーム	カード ID	能力				出場 フラグ	交代 フラグ	ポジション 番号	位置	向き	移動 速度	再生 モーション	再生 フレーム
			本来能力		現在能力									
			走力	...	走力	...								
101	ユ-ザチーム	C1	85	...	85	...	1	0	1	---	---	---	---	---
102	ユ-ザチーム	C2	80	...	85	...	1	0	2	---	---	---	---	---
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
118	ユ-ザチーム	C18	75	...	75	...	0	0						
201	対戦相手チーム	C30	82	...	82	...	1	0	1	---	---	---	---	---
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
218	対戦相手チーム	C25	70	...	70	...	0	0						

D1055

[図18]

	カード ID	コスト	影響力値(増加効果)							使用フラグ	経過時間
			A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7		
1	C7	3	2	0	0	0	0	0	0	1	14400
2	C9	4	1	0	2	0	0	0	0	0	0
3	C2	3	0	1	0	0	1	0	0	0	0
4	C5	2	0	0	0	0	0	0	1	1	0
5	C6	5	0	0	0	2	0	0	2	1	1800

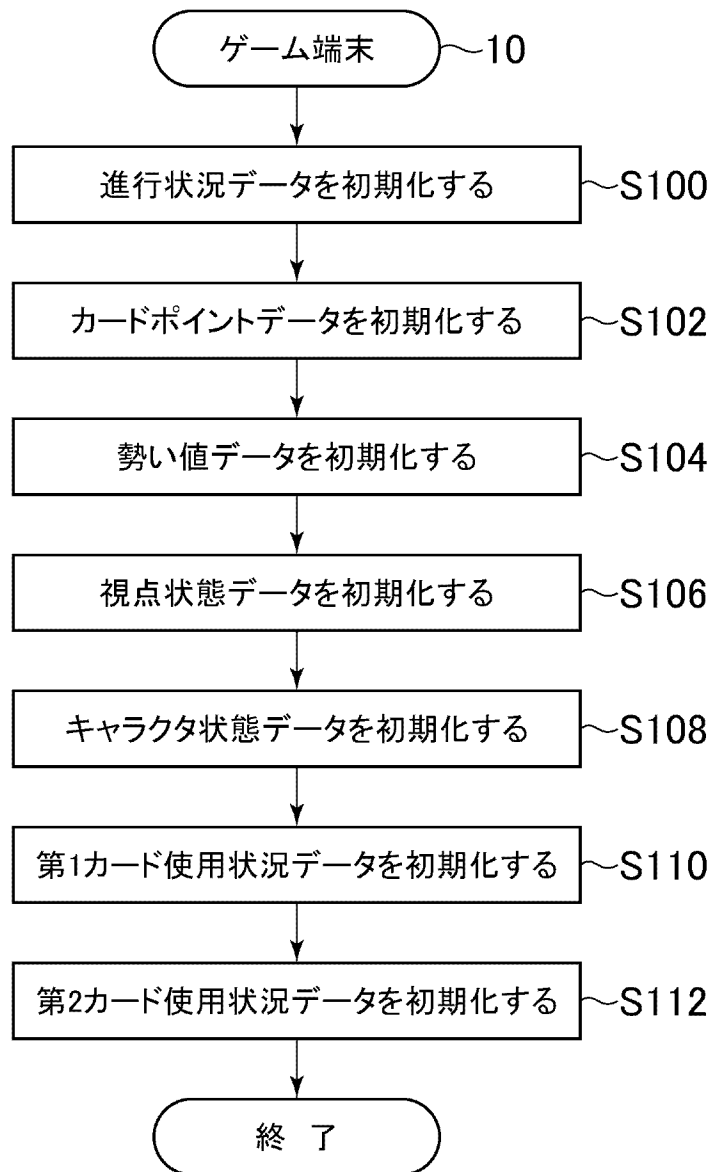
D1056

[図19]

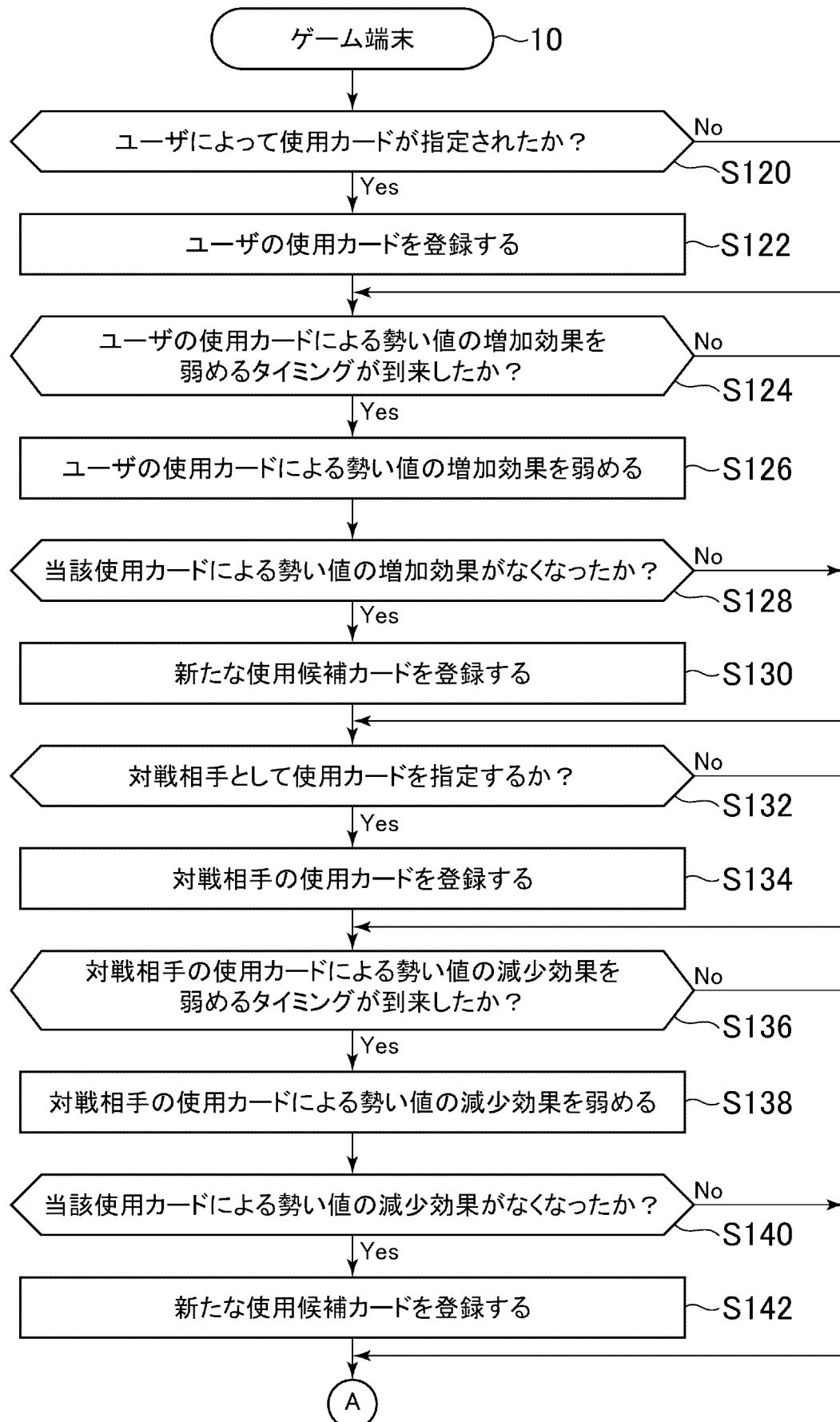
	カード ID	コスト	影響力値(減少効果)							使用フラグ	経過時間
			A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7		
1	C30	3	0	0	0	1	0	0	1	1	3600
2	C24	4	1	0	2	0	0	0	0	0	0
3	C28	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0
4	C22	5	0	3	0	0	1	0	1	0	0
5	C34	4	0	0	0	0	0	2	1	1	10800

D1057

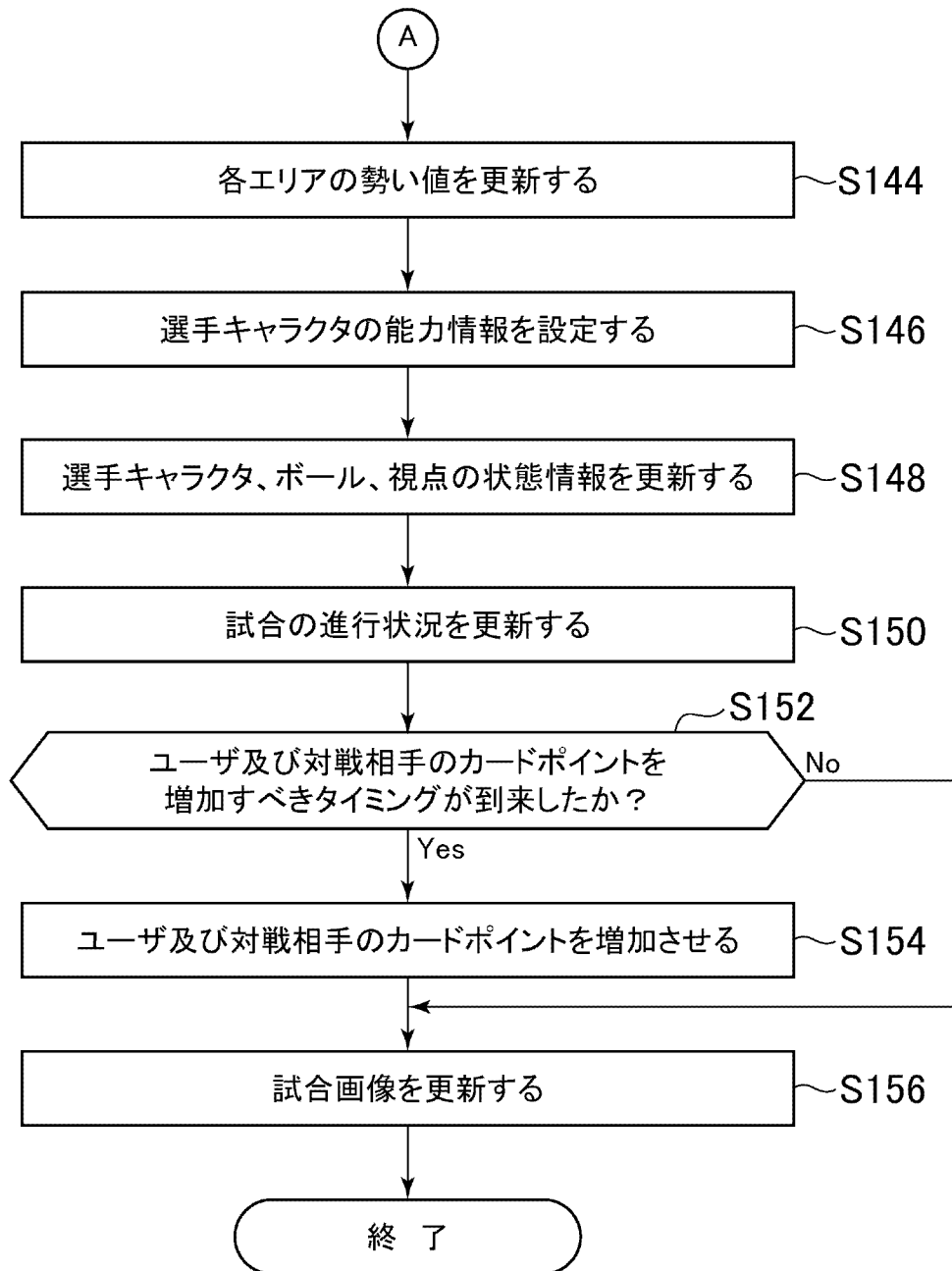
[図20]



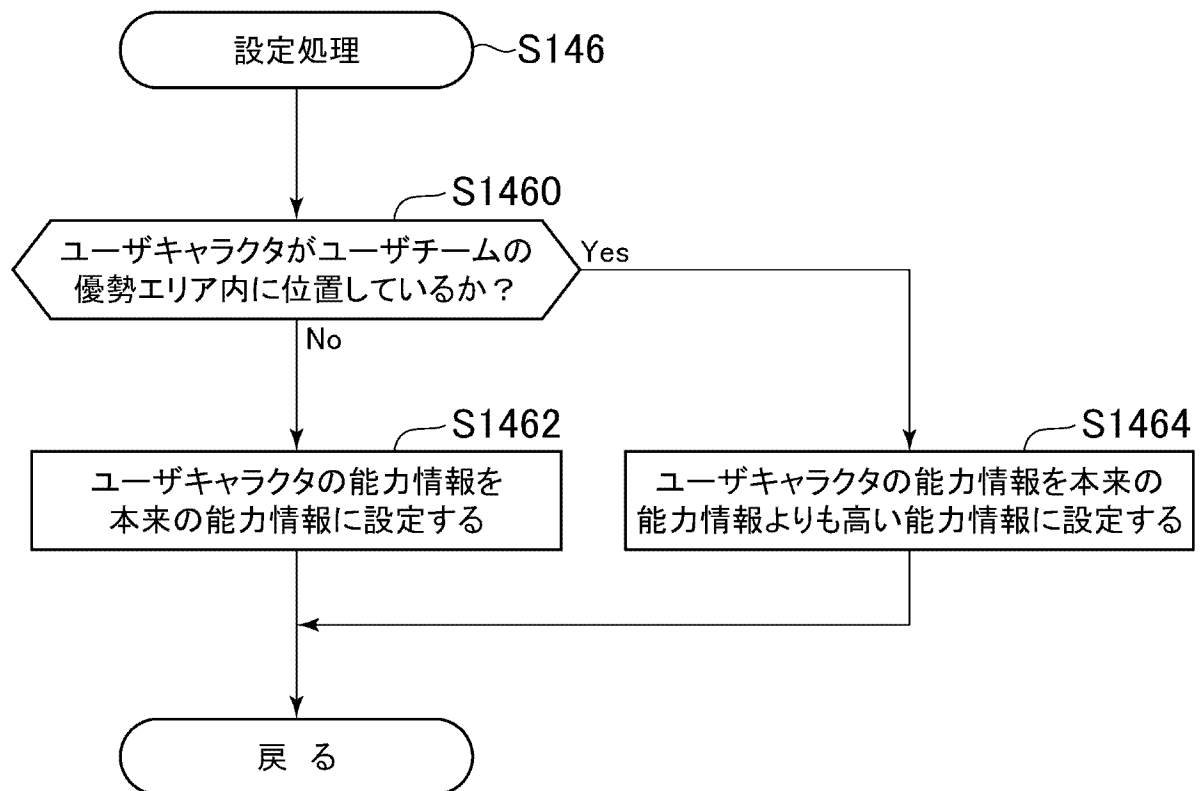
[図21A]



[図21B]



[図22]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2020/009251

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F 13/58 (2014.01) i; A63F 13/80 (2014.01) i; A63F 13/812 (2014.01) i
FI: A63F13/58; A63F13/812 B; A63F13/80 B

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

A63F13/58; A63F13/80; A63F13/812

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Published examined utility model applications of Japan	1922-1996
Published unexamined utility model applications of Japan	1971-2020
Registered utility model specifications of Japan	1996-2020
Published registered utility model applications of Japan	1994-2020

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X A	カラーフィールド, 第3次スーパーロボット大戦Z 天獄篇 パーフェクトバイブル, 04 June 2016, pp. 14, 15, non-official translation (Color field, "Super Robot Wars ZIII: Tengoku-hen", Perfect bible)	1, 2, 4-7 3
X A	ファイティングスタジオ, ゲームボーイアドバンス 完璧攻略シリーズ▲13▼メダロットG 必勝攻略法 カブト・クワガタ両バージョン対応, 30 August 2002, pp. 26-30, non-official translation (Fighting studio, "Game Boy Advance, Perfect strategy series ▲13▼, Medarot G Winning Strategy, corresponding to both versions of KABUTO and KUWAGATA")	1, 2, 5-7 3, 4

☐ Further documents are listed in the continuation of Box C.

☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"I" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
14 May 2020 (14.05.2020)

Date of mailing of the international search report
02 June 2020 (02.06.2020)

Name and mailing address of the ISA/
Japan Patent Office
3-4-3, Kasumigaseki, Chiyoda-ku,
Tokyo 100-8915, Japan

Authorized officer

Telephone No.

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC）） A63F 13/58(2014.01)i; A63F 13/80(2014.01)i; A63F 13/812(2014.01)i FI: A63F13/58; A63F13/812 B; A63F13/80 B														
B. 調査を行った分野														
調査を行った最小限資料（国際特許分類（IPC）） A63F13/58; A63F13/80; A63F13/812														
最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの <table border="0"> <tr> <td>日本国実用新案公報</td> <td>1922 - 1996年</td> </tr> <tr> <td>日本国公開実用新案公報</td> <td>1971 - 2020年</td> </tr> <tr> <td>日本国実用新案登録公報</td> <td>1996 - 2020年</td> </tr> <tr> <td>日本国登録実用新案公報</td> <td>1994 - 2020年</td> </tr> </table>			日本国実用新案公報	1922 - 1996年	日本国公開実用新案公報	1971 - 2020年	日本国実用新案登録公報	1996 - 2020年	日本国登録実用新案公報	1994 - 2020年				
日本国実用新案公報	1922 - 1996年													
日本国公開実用新案公報	1971 - 2020年													
日本国実用新案登録公報	1996 - 2020年													
日本国登録実用新案公報	1994 - 2020年													
国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）														
C. 関連すると認められる文献														
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号												
X A	カラーフィールド、第3次スーパーロボット大戦Z 天獄篇 パーフェクトパイブル、 2016.06.04 14,15頁	1,2,4-7 3												
X A	ファイティングスタジオ、ゲームボーイアドバンス、完璧攻略シリーズ▲13▼メ ダロットG 必勝攻略法 カブト・クワガタ両バージョン対応、2002.08.30 26-30頁	1,2,5-7 3,4												
☐ C欄の続きにも文献が列挙されている。 ☒ パテントファミリーに関する別紙を参照。														
<table border="0"> <tr> <td>* 引用文献のカテゴリー</td> <td>“T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの</td> </tr> <tr> <td>“A” 特に関連のある文献ではなく、一般的な技術水準を示すもの</td> <td>“X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの</td> </tr> <tr> <td>“E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの</td> <td>“Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの</td> </tr> <tr> <td>“L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）</td> <td>“&” 同一パテントファミリー文献</td> </tr> <tr> <td>“O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献</td> <td></td> </tr> <tr> <td>“P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献</td> <td></td> </tr> </table>			* 引用文献のカテゴリー	“T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの	“A” 特に関連のある文献ではなく、一般的な技術水準を示すもの	“X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの	“E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの	“Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの	“L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）	“&” 同一パテントファミリー文献	“O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献		“P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献	
* 引用文献のカテゴリー	“T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの													
“A” 特に関連のある文献ではなく、一般的な技術水準を示すもの	“X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの													
“E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの	“Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの													
“L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）	“&” 同一パテントファミリー文献													
“O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献														
“P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献														
国際調査を完了した日 14.05.2020	国際調査報告の発送日 02.06.2020													
名称及びあて先 日本国特許庁(ISA/JP) 〒100-8915 日本国 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号	権限のある職員（特許庁審査官） 佐々木 崇 2D 5364 電話番号 03-3581-1101 内線 3241													

国際調査報告
パテントファミリーに関する情報

国際出願番号
PCT/JP2020/009251

引用文献	公表日	パテントファミリー文献	公表日