

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7169681号

(P7169681)

(45)発行日 令和4年11月11日(2022.11.11)

(24)登録日 令和4年11月2日(2022.11.2)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/30 (2014.01)

A 6 3 F 13/30

A 6 3 F 13/53 (2014.01)

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/812 (2014.01)

A 6 3 F 13/812

A

請求項の数 6 (全46頁)

(21)出願番号 特願2020-136270(P2020-136270)

(22)出願日 令和2年8月12日(2020.8.12)

(62)分割の表示 特願2017-157727(P2017-157727)
の分割

原出願日 平成27年10月20日(2015.10.20)

(65)公開番号 特開2020-179282(P2020-179282)
A)

(43)公開日 令和2年11月5日(2020.11.5)

審査請求日 令和2年9月10日(2020.9.10)

特許法第30条第2項適用 平成27年9月17日～20日、東京ゲームショウ2015 幕張メッセ(千葉市美浜区中瀬2-1)、「プロ野球スピリッツA」を公開した。

特許法第30条第2項適用 平成27年9月17日、
http://www.konami.jp/prosp
最終頁に続く

(73)特許権者 506113602

株式会社コナミデジタルエンタテインメント

東京都中央区銀座一丁目11番1号

(74)代理人 110000154弁理士法人はるか国際特許事務所

(72)発明者 曾我部 大介

東京都中央区銀座一丁目11番1号

(72)発明者 豊原 浩司

東京都中央区銀座一丁目11番1号

審査官 石原 豊

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲーム制御装置、ゲームシステム、及びプログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

ユーザの複数の第1ゲームオブジェクトと、対戦相手の1又は複数の第2ゲームオブジェクトとの対戦を実行するゲーム制御装置において、

前記複数の第1ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作を制限した状態で、前記対戦を、前記複数の第1ゲームオブジェクトに関連付けられた第1パラメータと、前記1又は複数の第2ゲームオブジェクトに関連付けられた第2パラメータとに基づき進行させる進行制御手段と、

前記進行制御手段によって進行する対戦において、前記ユーザの操作を受け付ける第1ゲームオブジェクトとして、前記複数の第1ゲームオブジェクトのうちの前記ユーザによって選択された1又は複数の第1ゲームオブジェクトを設定する操作対象設定手段と、

前記操作対象設定手段によって設定された前記第1ゲームオブジェクトに基づいて、前記ユーザの操作を可能とする操作機会を設定する操作機会設定手段と、

前記操作機会における前記ユーザの操作が開始される場合に、前記操作対象設定手段により設定された前記第1ゲームオブジェクトを操作して達成すべき課題を、当該操作機会における状況に基づいて設定する課題設定手段と、

前記操作機会における前記ユーザの操作が開始される場合に、前記課題設定手段により設定された前記課題を出力手段に出力させるための制御を行う課題出力制御手段と、
前記操作対象設定手段によって設定された前記第1ゲームオブジェクトに基づいて、前記第2パラメータを変更する変更手段と、

10

20

を含むゲーム制御装置。

【請求項 2】

請求項 1 に記載のゲーム制御装置において、

前記操作機会設定手段は、前記操作対象設定手段により設定された前記第 1 ゲームオブジェクトを前記ユーザが使用して対戦を進行させる機会を、前記操作機会として設定する、ゲーム制御装置。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 に記載のゲーム制御装置において、

前記操作対象設定手段は、前記対戦の開始時に前記ユーザによって選択された前記 1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトを、前記ユーザの操作を受け付ける第 1 ゲームオブジェクトとして設定する、

ゲーム制御装置。

【請求項 4】

請求項 1 に記載のゲーム制御装置において、

前記操作対象設定手段により設定された前記第 1 ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作に基づいて、前記課題の達成結果を判定する判定手段をさらに含み、

前記変更手段は、前記操作対象設定手段により設定された前記第 1 ゲームオブジェクトと、前記課題の達成結果に基づいて、前記第 2 パラメータを変更する、

ゲーム制御装置。

【請求項 5】

ユーザの複数の第 1 ゲームオブジェクトと、対戦相手の 1 又は複数の第 2 ゲームオブジェクトとの対戦を実行するゲームシステムにおいて、

前記複数の第 1 ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作を制限した状態で、前記対戦を、前記複数の第 1 ゲームオブジェクトに関連付けられた第 1 パラメータと、前記 1 又は複数の第 2 ゲームオブジェクトに関連付けられた第 2 パラメータとに基づき進行させる進行制御手段と、

前記進行制御手段によって進行する対戦において、前記ユーザの操作を受け付ける第 1 ゲームオブジェクトとして、前記複数の第 1 ゲームオブジェクトのうちの前記ユーザによって選択された 1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトを設定する操作対象設定手段と、

前記操作対象設定手段によって設定された前記第 1 ゲームオブジェクトに基づいて、前記ユーザの操作を可能とする操作機会を設定する操作機会設定手段と、

前記操作機会における前記ユーザの操作が開始される場合に、前記操作対象設定手段により設定された前記第 1 ゲームオブジェクトを操作して達成すべき課題を、当該操作機会における状況に基づいて設定する課題設定手段と、

前記操作機会における前記ユーザの操作が開始される場合に、前記課題設定手段により設定された前記課題を出力手段に出力させるための制御を行う課題出力制御手段と、

前記操作対象設定手段によって設定された前記第 1 ゲームオブジェクトに基づいて、前記第 2 パラメータを変更する変更手段と、

を含むゲームシステム。

【請求項 6】

請求項 1 乃至 4 のいずれかに記載のゲーム制御装置、又は、請求項 5 に記載のゲームシステムとしてコンピュータを機能させるためのプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明はゲーム制御装置、ゲームシステム、及びプログラムに関する。

【0002】

ユーザの 1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトと対戦相手の 1 又は複数の第 2 ゲームオブジェクトとの対戦が自動的に進行するゲームが知られている。例えば、ユーザのチームと対戦相手のチームとの野球の試合が自動的に進行する野球ゲームが知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2010-142441号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上記のような野球ゲームでは、ユーザのチーム及び対戦相手のチームのパラメータ（能力パラメータ等）に基づいて試合が自動的に進行するため、両チームの能力差がそのまま試合結果に反映されることが多かった。このため、対戦相手のチームの能力がユーザのチームの能力よりも高い場合には、ユーザのチームが勝利することは困難であった。その結果、試合に対するユーザの関心が低下してしまう場合があった。

10

【0005】

この点、上記のような野球ゲームでは、選手キャラクタを操作可能な操作機会をユーザに提供するようになっている場合があるが、操作機会は一部の場面（例えば特定選手の打席やチャンス又はピンチの場面等）に限られているため、ユーザが試合に関与できるのは一部の場面に限られていた。このため、ユーザのチームと対戦相手のチームとの能力差を覆すことは困難であり、やはり、対戦相手のチームの能力がユーザのチームの能力よりも高い場合には、ユーザのチームが勝利することは困難であった。その結果、試合に対するユーザの関心が低下してしまう場合があった。

20

【0006】

本発明は上記課題に鑑みてなされたものであって、その目的は、ユーザの1又は複数の第1ゲームオブジェクトと対戦相手の1又は複数の第2ゲームオブジェクトとの対戦が基本的に自動的に進行するゲームにおいて、当該対戦に対するユーザの関心を高めることが可能なゲーム制御装置、ゲームシステム、及びプログラムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するために、本発明の一態様に係るゲーム制御装置は、ユーザの1又は複数の第1ゲームオブジェクトと、対戦相手の1又は複数の第2ゲームオブジェクトとの対戦を実行するゲーム制御装置において、前記1又は複数の第1ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作を制限した状態で、前記対戦を、前記1又は複数の第1ゲームオブジェクトに関連付けられた第1パラメータと、前記1又は複数の第2ゲームオブジェクトに関連付けられた第2パラメータとに基づき進行させる進行制御手段と、前記対戦中において、前記1又は複数の第1ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作が可能な操作機会を設定する操作機会設定手段と、前記操作機会において前記ユーザが前記1又は複数の第1ゲームオブジェクトを操作して達成すべき課題を設定する課題設定手段と、前記課題を出力手段に出力させるための制御を行う課題出力制御手段と、前記1又は複数の第1ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作に基づいて、前記課題の達成結果を判定する判定手段と、前記課題の達成結果に基づいて、前記第1パラメータ及び前記第2パラメータの少なくとも一方を変更する変更手段と、を含み、前記進行制御手段は、前記操作機会の終了後、前記1又は複数の第1ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作を制限した状態で、前記対戦を、前記変更手段による変更後の前記第1パラメータ及び前記第2パラメータに基づいて進行させる。

30

40

【0008】

本発明の一態様に係るゲームシステムは、ユーザの1又は複数の第1ゲームオブジェクトと、対戦相手の1又は複数の第2ゲームオブジェクトとの対戦を実行するゲームシステムにおいて、前記1又は複数の第1ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作を制限した状態で、前記対戦を、前記1又は複数の第1ゲームオブジェクトに関連付けられた第1パラメータと、前記1又は複数の第2ゲームオブジェクトに関連付けられた第2パラメータとに基づき進行させる進行制御手段と、前記対戦中において、前記1又は複数の第1

50

ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作が可能な操作機会を設定する操作機会設定手段と、前記操作機会において前記ユーザが前記１又は複数の第１ゲームオブジェクトを操作して達成すべき課題を設定する課題設定手段と、前記課題を出力手段に出力させるための制御を行う課題出力制御手段と、前記１又は複数の第１ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作に基づいて、前記課題の達成結果を判定する判定手段と、前記課題の達成結果に基づいて、前記第１パラメータ及び前記第２パラメータの少なくとも一方を変更する変更手段と、を含み、前記進行制御手段は、前記操作機会の終了後、前記１又は複数の第１ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作を制限した状態で、前記対戦を、前記変更手段による変更後の前記第１パラメータ及び前記第２パラメータに基づいて進行させる。

10

【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を示す図である。

【図２】野球ゲームでの試合の流れの一例を説明するための図である。

【図３】試合開始画面画像の一例を示す図である。

【図４】自動進行パート画面画像の一例を示す図である。

【図５】アクションパート開始画面画像の一例を示す図である。

【図６】アクションパート画面画像の一例を示す図である。

【図７】達成結果画面画像の一例を示す図である。

【図８】課題の達成結果と能力パラメータの変更内容との対応関係の一例を示す図である。

20

【図９】アクションパート終了画面画像の一例を示す図である。

【図１０】アクションパート終了画面画像の一例を示す図である。

【図１１】自動進行パート画面画像の他の一例を示す図である。

【図１２】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１３】試合状況テーブルの一例を示す図である。

【図１４】チームテーブルの一例を示す図である。

【図１５】課題テーブルの一例を示す図である。

【図１６】達成結果テーブルの一例を示す図である。

【図１７】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１８】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。

30

【図１９】試合開始画面画像の他の一例を示す図である。

【図２０】変形例における機能ブロック図である。

【図２１】他の変形例における機能ブロック図である。

【図２２】さらに他の変形例における機能ブロック図である。

【発明を実施するための形態】

【００１０】

以下、本発明の実施形態の例を図面に基づいて説明する。

【００１１】

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

40

【００１２】

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は少なくとも一つのマイクロプロセッサ（ＣＰＵ）を含み、記憶部３２に記憶されたオペレーティングシステムやその他のプログラムに従って情報処理を実行する。記憶部３２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）を含む。記憶部３２はプログラムやデータを記憶するためのものである。通信部３３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

50

る。

【 0 0 1 3 】

サーバ 3 0 はデータベース 3 4 にアクセスできるようになっている。データベース 3 4 はサーバ 3 0 内に構築されていてもよいし、サーバ 3 0 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。

【 0 0 1 4 】

ゲーム端末 1 0 は、ユーザがゲームをプレイするために使用するコンピュータである。例えば、ゲーム端末 1 0 は、携帯電話機（スマートフォンを含む）、携帯情報端末（タブレット型コンピュータを含む）、デスクトップ型コンピュータ、ラップトップ型コンピュータ、家庭用ゲーム機（据置型ゲーム機）、携帯用ゲーム機、又は遊戯施設等に設置される業務用ゲーム機である。

10

【 0 0 1 5 】

図 1 に示すように、ゲーム端末 1 0 は制御部 1 1、記憶部 1 2、通信部 1 3、操作部 1 4、表示部 1 5、及び音声出力部 1 6 を含む。制御部 1 1、記憶部 1 2、及び通信部 1 3 はサーバ 3 0 の制御部 3 1、記憶部 3 2、及び通信部 3 3 と同様である。

【 0 0 1 6 】

操作部 1 4 は、ユーザが各種操作を行うためのものである。操作部 1 4 は、例えばタッチパネル、ボタン（キー）、レバー（スティック）、又はマウス等を含む。操作部 1 4 は、ユーザが音声又はジェスチャによって操作を行うためのものであってもよい。表示部 1 5 は各種画面画像を表示するためのものであり、例えば液晶ディスプレイ又は有機 E L ディスプレイ等である。音声出力部 1 6 は音声データを出力するためのものであり、例えばスピーカ又はヘッドホン等である。操作部 1 4、表示部 1 5、及び音声出力部 1 6 はゲーム端末 1 0 自体に設けられていてもよいし、ゲーム端末 1 0 に接続された外部装置として設けられてもよい。

20

【 0 0 1 7 】

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

30

【 0 0 1 8 】

〔 2 . ゲームの概要 〕 ゲーム端末 1 0 では各種ゲームを実行することが可能である。例えば、ゲーム端末 1 0 では、サーバ 3 0 から送信されるプログラム又はデータに基づいてゲームが実行される。

【 0 0 1 9 】

ゲーム端末 1 0 で実行されるゲームでは、ユーザの 1 又は複数のゲームオブジェクト（ゲームキャラクタ等）と、対戦相手の 1 又は複数のゲームオブジェクトとの対戦が行われる。以下では、ゲーム端末 1 0 で実行されるゲームの一例として、野球を題材としたゲームについて説明する。具体的には、ユーザが、野球の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。）を使用して自らの野球チームを編成し、対戦相手（コンピュータ等）と野球の試合を行うゲームについて説明する。

40

【 0 0 2 0 】

例えば、本実施形態に係る野球ゲームでは、ユーザはゲームアイテム又はゲームポイントを使用することによって選手キャラクタの抽選を行うことができる。選手キャラクタの抽選を行うと、抽選処理に基づいて選出された選手キャラクタがユーザに付与される。ユーザはこのようにして付与される選手キャラクタを収集し、収集した選手キャラクタを使用して自らの野球チームを編成する。そして、ユーザは自らの野球チームを使用して対戦相手と試合する。

【 0 0 2 1 】

50

なお、ユーザ自らが収集した選手キャラクタを使用して編成した野球チームではなく、予め用意された複数の野球チームのうちからユーザによって選択された野球チームが対戦に使用されるようにしてもよい。

【 0 0 2 2 】

図 2 は、ユーザの野球チームと対戦相手の野球チームとの試合の流れの一例を説明するための図である。なお、以下では、便宜上、ユーザの野球チームのことを「ユーザチーム」と記載し、対戦相手のチームのことを「対戦相手チーム」と記載する。また、図 2 に記載の t 軸は時間軸であり、T s , T e はそれぞれ試合開始時、試合終了時である。

【 0 0 2 3 】

図 3 は、試合開始時 T s に表示部 1 5 に表示される試合開始画面画像の一例を示す。図 3 に示すように、試合開始画面画像 G 1 0 0 は画面要素 P 1 0 1 , P 1 0 2 , P 1 0 3 を含んでいる。

10

【 0 0 2 4 】

画面要素 P 1 0 1 はユーザチームのチーム名 (A チーム) を示し、画面要素 P 1 0 2 は対戦相手チームのチーム名 (B チーム) を示す。また、画面要素 P 1 0 3 は、ユーザチームの総合力値と対戦相手チームの総合力値との間の比較 (大小 , 高低) を示す。

【 0 0 2 5 】

画面要素 P 1 0 3 の左端に関連付けて表示された数値 (2 5 0 0 0 0) はユーザチームの総合力値を示している。ユーザチームの総合力値はユーザチームの強さ (能力の高さ) を示す。例えば、ユーザチームに所属する各選手キャラクタには、野手又は投手の各種能力 (パワー、ミート、走力、肩力、守備力、球速、制球、変化球等) に関する能力パラメータが関連付けられている。ユーザチームの総合力値は、ユーザチームの各選手キャラクタの能力パラメータに基づいて所定の算出処理を実行することによって算出される。例えば、ユーザチームの総合力値が高いほど、ユーザチームが強いことを示す。

20

【 0 0 2 6 】

一方、画面要素 P 1 0 3 の右端に関連付けて表示された数値 (3 0 0 0 0 0) は対戦相手チームの総合力値を示している。対戦相手チームの総合力値は、対戦相手チームの強さ (能力の高さ) を示す数値である。対戦相手チームの総合力値もユーザチームの総合力値と同様にして算出される。

【 0 0 2 7 】

30

画面要素 P 1 0 3 のうちの第 1 部分 P 1 0 3 1 (斜線部分) の長さはユーザチームの総合力値に対応しており、第 2 部分 P 1 0 3 2 (無斜線部分) の長さは対戦相手チームの総合力値に対応している。図 3 では、第 2 部分 P 1 0 3 2 が第 1 部分 P 1 0 3 1 よりも長く、対戦相手チームがユーザチームよりも能力的に優っていることを示している。

【 0 0 2 8 】

本実施形態に係る野球ゲームでは、試合開始画面画像 G 1 0 0 が表示された後で試合が開始される。本実施形態に係る野球ゲームは、下記に説明するような「自動進行パート」及び「アクションパート」の二つのパートを備えている。

【 0 0 2 9 】

自動進行パートは、試合が自動的に進行するパートである。すなわち、自動進行パートでは、ユーザが攻撃時の打撃操作・走塁操作や守備時の投球操作・守備操作を行うことなく、試合状況が更新されていく。言い換えれば、自動進行パートでは、ユーザチームに関するパラメータ (例えばユーザチームの選手キャラクタの能力パラメータ等) と、対戦相手チームに関するパラメータ (例えば対戦チームの選手キャラクタの能力パラメータ等) とに基づいて、試合経過がコンピュータによって自動的に生成 (決定) される。自動進行パートでは、ユーザはコンピュータによって自動的に生成される試合経過を見ることになる。

40

【 0 0 3 0 】

一方、アクションパートは、ユーザが攻撃時の打撃操作・走塁操作や守備時の投球操作・守備操作を行うパートである。すなわち、アクションパートでは、ユーザの操作に応じ

50

て選手キャラクタが動作を行う。例えば、攻撃時であれば、ユーザの操作（打撃操作又は走塁操作）に応じて選手キャラクタが打撃又は走塁を行い、守備時であれば、ユーザの操作（投球操作又は守備操作）に応じて選手キャラクタが投球又は守備を行う。このように、アクションパートでは、選手キャラクタに対するユーザの操作に基づいて試合状況が更新されていく。

【 0 0 3 1 】

先述のように、自動進行パートでは、ユーザが打撃操作及び投球操作等を行うことなく、試合が自動的に進行していく。また後述のように（図 4 参照）、自動進行パートでは試合経過の概要のみが表示部 1 5 に表示される。このため、自動進行パートで試合が進行する場合には、アクションパートで試合が進行する場合（例えば、ユーザが打撃操作及び投球操作等を行うことによって、試合のすべて又はほとんどが進行するような場合）に比べて、一つの試合を完了するためにかかる時間が短縮される。

10

【 0 0 3 2 】

例えば、ユーザが多忙である場合等、ユーザがゲームをプレイする時間として少ない時間しか確保できない場合がある。このため、ユーザがゲームをプレイする時間として少ない時間しか確保できない場合であっても、当該時間内に一つの試合を完了できるようにすべく、本実施形態に係る野球ゲームでは、図 2 に示すように、基本的に試合が自動進行パートで進行し、試合経過の概要（試合のポイント）のみをユーザに提示するようになっている。そして、自動進行パート中で試合状況が所定状況になった場合に限って、自動進行パートからアクションパートに切り替わり、選手キャラクタに対する操作を行うことが可能な操作機会をユーザに提供するようになっている。

20

【 0 0 3 3 】

「所定状況」とは、例えば、ユーザチームにとって得点チャンスの状況（例えば、ユーザチームの攻撃時で三塁又は二塁に走者がいる状況）、ユーザチームにとって得点チャンスを作りやすい状況（例えば、ユーザチームの攻撃時でノーアウト・走者なしの状況）、又はユーザチームにとって失点ピンチの状況（例えば、対戦相手チームの攻撃時で三塁又は二塁に走者がいる状況）等である。

【 0 0 3 4 】

一つの試合では予め定められた回数の操作機会がユーザに提供される。図 2 では、時点 T 1 , T 2 , T 3 で自動進行パートからアクションパートへの切り替えが行われ、操作機会がユーザに付与されている。すなわち、図 2 では、一つの試合中に 3 回の操作機会がユーザに提供されている。この場合、例えば、1 回表～3 回裏の間で 1 回の操作機会が提供され、4 回表～6 回裏の間で 1 回の操作機会が提供され、7 回表～9 回裏の間で 1 回の操作機会が提供される。なお、一つの試合における操作機会は上記例に限られず、2 回以下であってもよいし、4 回以上であってもよい。また、一つの試合における操作機会の回数は固定でなくてもよく、試合毎に変化するようにしてもよい。操作機会の発生タイミングも上記例に限られない。

30

【 0 0 3 5 】

図 4 は、自動進行パート中に表示部 1 5 に表示される自動進行パート画面画像の一例を示す。図 4 に示すように、自動進行パート画面画像 G 1 1 0 は画面要素 P 1 1 1 , P 1 1 2 , P 1 1 3 , P 1 1 4 , P 1 1 5 , P 1 1 6 , P 1 1 7 を含んでいる。

40

【 0 0 3 6 】

画面要素 P 1 1 1 ~ P 1 1 4 は試合状況の概要を示す。例えば、画面要素 P 1 1 1 は試合経過を表すスコアボードを示す。画面要素 P 1 1 2 はスコアボード（画面要素 P 1 1 1 ）に関連付けて表示され、現在のイニングの一つ前のイニングにおける出来事を示す。図 4 では、現在のイニングが「2 回表」である場合を示しているため、画面要素 P 1 1 2 は「1 回裏」での出来事を示している。画面要素 P 1 1 3 は両チームの現在の得点を示し、画面要素 P 1 1 4 は現在のイニング、出塁状況、ボールカウント、及びアウトカウントを示す。

【 0 0 3 7 】

50

画面要素 P 1 1 5 は試合開始画面画像 G 1 0 0 の画面要素 P 1 0 3 と同様であり、ユーザチームと対戦相手チームとの間の総合力値の比較を示す。画面要素 P 1 1 6 は、現在のイニング（2 回表）で打席に立った各選手キャラクタとその結果を示す。画面要素 P 1 1 7 は、現在投球を行っている選手キャラクタを示す。

【 0 0 3 8 】

自動進行パートでは、ユーザチームに関するパラメータと、対戦相手チームに関するパラメータとに基づいて、試合経過がコンピュータによって自動的に生成される。例えば、自動進行パートでは、コンピュータが、仮想空間内において、ユーザチームに所属する選手キャラクタと対戦相手チームに所属する選手キャラクタとの両方を、それらの選手キャラクタの能力パラメータに基づいて仮想的に動作させることによって、試合経過が自動的に決定されていく。なお、コンピュータが、ユーザチームに関するパラメータ（例えば、総合力値又は選手キャラクタの能力パラメータ）と対戦相手チームに関するパラメータとを単に比較することによって、試合経過が自動的に決定されていくようにしてもよい。

10

【 0 0 3 9 】

自動進行パートでは、以上のようにして自動的に生成される試合経過に応じて、自動進行パート画面画像 G 1 1 0 の表示内容が更新されていく。すなわち、自動進行パート画面画像 G 1 1 0 では画面要素 P 1 1 1 ~ P 1 1 4 によって試合状況の概要が示され、以上のようにして自動的に生成される試合経過に応じて、画面要素 P 1 1 1 ~ P 1 1 4 が更新されていく。ユーザは自動更新される自動進行パート画面画像 G 1 1 0 の画面要素 P 1 1 1 ~ P 1 1 4 を眺めながら、自動的に進行する試合の概要を見ることになる。

20

【 0 0 4 0 】

先述のように、自動進行パート中に試合状況が所定状況になった場合に、自動進行パートからアクションパートに切り替わり、選手キャラクタに対する操作を行うことが可能な操作機会がユーザに提供される。

【 0 0 4 1 】

例えば、アクションパートは打席単位又はイニング単位で設定される。打席単位の場合、ユーザは一つの打席が開始されてから終了するまで選手キャラクタ（打者又は投手）を操作する。イニング単位の場合、ユーザは一つのイニングの表又は裏が開始されてから終了するまで選手キャラクタ（打者又は投手）を操作する。なお、アクションパートはアウト単位で設定されるようにしてもよい。アウト単位の場合、ユーザはアウトカウントが 1 つ増えるまで選手キャラクタ（打者又は投手）を操作する。

30

【 0 0 4 2 】

図 5 は、アクションパートの開始時に表示部 1 5 に表示されるアクションパート開始画面画像の一例を示す。なお、図 5 はユーザチームの攻撃時である場合を示している。

【 0 0 4 3 】

本実施形態に係る野球ゲームでは、アクションパートが開始される場合に、当該アクションパートでユーザが達成すべき課題として、その時点の試合状況に合わせた課題が設定される。図 5 に示すように、アクションパート開始画面画像 G 1 2 0 では課題がユーザに提示される。図 5 に示すように、アクションパート開始画面画像 G 1 2 0 は画面要素 P 1 2 1 , P 1 2 2 , P 1 2 3 , P 1 2 4 を含んでいる。

40

【 0 0 4 4 】

画面要素 P 1 2 1 は両チームの現在の得点を示し、画面要素 P 1 2 2 は現在のイニング、出塁状況、及びアウトカウントを示す。また、画面要素 P 1 2 3 は、現在投手としてマウンドに立っている対戦相手チームの選手キャラクタを示す。

【 0 0 4 5 】

また、画面要素 P 1 2 4 は、アクションパートでユーザが達成すべき課題をユーザチームの監督からのリクエストとして示す。図 5 では、「ノーアウトノ走者なし」の状況で「とにかく塁に出る」との課題（リクエスト）が表示されている。

【 0 0 4 6 】

アクションパート開始画面画像 G 1 2 0 の表示後、ユーザが選手キャラクタを操作する

50

アクションパート画面画像が表示部 15 に表示される。図 6 はアクションパート画面画像の一例を示す。図 6 はユーザチームの攻撃時のアクションパート画面画像を示している。すなわち、図 6 は、打者である選手キャラクタ P C 1 に対する操作をユーザが行う場面を示している。

【 0 0 4 7 】

図 6 に示すように、アクションパート画面画像 G 1 3 0 は画面要素 P 1 3 1 , P 1 3 2 を含んでいる。画面要素 P 1 3 1 は現在の試合状況を示し、画面要素 P 1 3 2 は、ユーザが操作する選手キャラクタ P C 1 の名前を示す。

【 0 0 4 8 】

アクションパート画面画像 G 1 3 0 には、ユーザが操作する選手キャラクタ P C 1 や、対戦相手チームの投手である選手キャラクタ P C 2 が表示される。またアクションパート画面画像 G 1 3 0 には、選手キャラクタ P C 1 に打撃を行わせるための操作画像として、杵 F 及びミートカーソル M が表示される。杵 F はホームベース上に表示され、ストライクゾーンを示す。ミートカーソル M はユーザの移動指示操作に応じて移動し、打撃位置を示す。ユーザがスイング指示操作を行うと、選手キャラクタ P C 1 がミートカーソル M によって示される打撃位置に向けてバットを振る。

【 0 0 4 9 】

選手キャラクタ P C 2 が投げたボール B が杵 F を含む平面を通過するタイミング又はその近傍タイミングでユーザがスイング指示操作を行うと、ミートカーソル M とボール B との位置関係に応じて、選手キャラクタ P C 1 がボール B を打つ。例えば、ミートカーソル M がボール B に重なっていると、ボール B が打撃される。この場合、ミートカーソル M の芯 M C がボール B に重なっていると強い打球が飛ぶ。一方、ミートカーソル M がボール B に重なっていないと空振りとなる。なお、杵 F を含む平面をボール B が通過するタイミングと離れたタイミングでスイング指示操作が行われた場合にも空振りとなる。

【 0 0 5 0 】

ユーザは選手キャラクタ P C 1 を操作することによって、アクションパート開始画面画像 G 1 2 0 に表示された課題を達成することを目指す。例えば、図 6 に示すように、課題が「とにかく塁に出る」である場合、選手キャラクタ P C 1 が安打、四球、死球、又は失策等によって塁に出ると、課題が達成されたことになる。

【 0 0 5 1 】

なお、図 6 ではユーザチームの攻撃時のアクションパート画面画像 G 1 3 0 について示したが、ユーザチームの守備時には、投手である選手キャラクタに対する操作をユーザが行うためのアクションパート画面画像 G 1 3 0 が表示されることになる。

【 0 0 5 2 】

アクションパートは終了条件が満足された場合に終了する。例えば、一つの打席が終了した場合にアクションパートは終了する。例えば、図 6 に示す例の場合、選手キャラクタ「吉田」の打席が終了した場合にアクションパートは終了する。なお、ユーザチームの攻撃（又は守備）が終了した場合にアクションパートが終了するようにしてもよい。例えば、図 6 に示す例の場合、ユーザチームの攻撃が終了した場合（3 回表が終了した場合）にアクションパートが終了するようにしてもよい。

【 0 0 5 3 】

アクションパートの終了時には、アクションパートでの課題の達成結果を示す達成結果画面画像が表示部 15 に表示される。図 7 は達成結果画面画像の一例を示す。図 7 に示すように、達成結果画面画像 G 1 4 0 は画面要素 P 1 4 1 , P 1 4 2 を含んでいる。

【 0 0 5 4 】

画面要素 P 1 4 1 はアクションパート開始画面画像 G 1 2 0 の画面要素 P 1 2 4 と同様であり、アクションパートでユーザが達成すべきであった課題を示す。

【 0 0 5 5 】

画面要素 P 1 4 2 は当該課題の達成結果を示す。本実施形態に係る野球ゲームでは、例えば「G R E A T !」, 「G O O D」, 「M I S S」が課題の達成結果として表示される

10

20

30

40

50

。図7では「G R E A T !」が達成結果として表示されている。「M I S S」は、ユーザが課題を達成できなかったことを示す。「G O O D」及び「G R E A T !」は、ユーザが課題を達成できたことを示す。このうち、「G R E A T !」は、ユーザが単に課題を達成しただけでなく、それをを超える大きな成果を収めることができたことを示す。

【0056】

例えば、課題が「とにかく塁に出る」である場合、ユーザが操作する選手キャラクターPC1（図6参照）が塁に出ることができなかった場合には、課題が達成されなかったことになり、達成結果が「M I S S」になる。一方、選手キャラクターPC1が安打（単打）、四球、死球、又は失策等によって一塁に出た場合には、課題が達成されたことになり、達成結果が「G O O D」になる。また、選手キャラクターPC1が二塁打又は三塁打によって二塁又は三塁に出たり、本塁打を打ったりした場合等には、課題を超える成果が収められたことになり、達成結果が「G R E A T !」になる。

【0057】

なお、課題が達成された場合にのみ達成結果画面画像G140を表示し、課題が達成されなかった場合には達成結果画面画像G140を表示しないようにしてもよい。

【0058】

本実施形態に係る野球ゲームでは、ユーザチームのパラメータが課題の達成結果に基づいて変更される。具体的には、課題の達成結果に基づいて、ユーザチームの選手キャラクターの能力パラメータが変更されて、ユーザチームの選手キャラクターの能力が上昇する。

【0059】

図8は、課題の達成結果と能力パラメータの変更内容との対応関係の一例を示す。図8において、「1回目」、「2回目」、及び「3回目」とは、達成結果が「M I S S」、「G O O D」、又は「G R E A T !」になった回数を示している。また、Na, Nb, Nc, Nd, Ne, Nfは所定のパーセント値を示す。「+Na%」とは、ユーザチームの全選手キャラクターの能力パラメータをNa%上昇させることを示している。

【0060】

図8に示す例では、課題の達成結果が「G O O D」又は「G R E A T !」である場合（課題が達成された場合）に、ユーザチームの各選手キャラクターの能力パラメータが上昇するようになっている。一方、課題の達成結果が「M I S S」である場合には、ユーザチームの各選手キャラクターの能力パラメータが上昇しないようになっている。

【0061】

また図8に示す例では、課題の達成結果が「G R E A T !」である場合には、「G O O D」である場合に比べて、能力パラメータの上昇の程度が大きくなっている。

【0062】

例えば、第1～第3アクションパートでの課題の達成結果がいずれも「G O O D」である場合を想定する。この場合、図8に示す例によれば、第1アクションパートの終了時に、ユーザチームの全選手キャラクターの能力パラメータがNa%上昇し、第2アクションパートの終了時に、ユーザチームの全選手キャラクターの能力パラメータがNb%上昇し、第3アクションパートの終了時に、ユーザチームの全選手キャラクターの能力パラメータがNc%上昇する。

【0063】

また例えば、第1アクションパートでの課題の達成結果が「G O O D」であり、第2アクションパートでの課題の達成結果が「G R E A T !」であり、第3アクションパートでの課題の達成結果が「G O O D」である場合を想定する。この場合、図8に示す例によれば、第1アクションパートの終了時に、ユーザチームの全選手キャラクターの能力パラメータがNa%上昇し、第2アクションパートの終了時に、ユーザチームの全選手キャラクターの能力パラメータがNd%上昇し、第3アクションパートの終了時に、ユーザチームの全選手キャラクターの能力パラメータがNb%上昇する。

【0064】

達成結果画面画像G140の表示後、アクションパート終了画面画像が表示部15に表

10

20

30

40

50

示される。図 9 及び図 10 はアクションパート終了画面画像の一例を示す。

【0065】

図 9 は、表示部 15 に表示された当初のアクションパート終了画面画像 G 150 を示している。図 9 に示すように、アクションパート終了画面画像 G 150 は画面要素 P 151 , P 152 , P 153 を含んでいる。

【0066】

画面要素 P 151 は試合開始画面画像 G 100 の画面要素 P 103 と同様であり、ユーザチームと対戦相手チームとの間の総合力値の比較を示す。アクションパート終了画面画像 G 150 が表示された当初、画面要素 P 151 は、パラメータ変更が行われる前の比較を示す。アクションパートでの課題が達成されてパラメータの変更が行われた場合には画面要素 P 151 が更新され、画面要素 P 151 は、パラメータ変更が行われた後の比較を示すようになる。

10

【0067】

図 10 は、画面要素 P 151 が更新された場合のアクションパート終了画面画像 G 150 の一例を示す。先述の通り、アクションパートでの課題が達成された場合には、ユーザチームの全選手キャラクターの能力を上昇させるべく、ユーザチームの全選手キャラクターの能力パラメータが変更される。そして、その結果としてユーザチームの総合力値が上昇する。このため、図 10 では、ユーザチーム (A チーム) の総合力値が「250000」から「270000」へと上昇しており、図 9 と比べて、ユーザチーム (A チーム) と対戦相手チーム (B チーム) との間の総合力値の差が小さくなっている。アクションパート終了画面画像 G 150 では、ユーザチームの総合力値が変化の様子が表示されるため、ユーザはユーザチームの総合力値がどの程度上昇したのかを把握することができる。

20

【0068】

なお、本実施形態に係る野球ゲームでは、課題の達成結果に応じて、活躍ポイントがユーザに付与される。そして、ユーザの活躍ポイントの累計に応じてユーザに報酬 (ゲームアイテム等) が付与される。例えば、課題が達成された場合にはユーザの活躍ポイントが加算され、課題が達成されなかった場合にはユーザの活躍ポイントが加算されないようになっている。なお、課題が達成されなかった場合にもユーザの活躍ポイントが加算されるようにしてもよい。ただし、この場合、課題が達成された場合に比べて加算量を少なくするようにするとよい。

30

【0069】

画面要素 P 152 , P 153 はユーザの活躍ポイントに関するものである。具体的には、画面要素 P 152 はユーザの活躍ポイントの累計を示す。画面要素 P 153 は、ユーザの活躍ポイントの累計、ユーザが獲得した報酬、及び、ユーザが報酬を獲得するために必要な活躍ポイントを示す。

【0070】

例えば、画面要素 P 153 は、枠 P 1531 と、ユーザの活躍ポイントの累計に応じて枠 P 1531 の左端から右端に向けて伸張するゲージ P 1532 (図 10 に示す斜線部分) とを含む。ゲージ P 1532 の長さはユーザの活躍ポイントの累計に対応する長さに設定される。

40

【0071】

また、枠 P 1531 に関しては、報酬を獲得するために必要な活躍ポイントの量に対応する位置に関連付けて、報酬画像 P 1533-1 , P 1533-2 , P 1533-3 が表示される。図 9 では、報酬画像 P 1533-1 , P 1533-2 , P 1533-3 が 200 , 500 , 700 ポイントのそれぞれに対応する位置に表示されており、ユーザの活躍ポイントの累計が 200 , 500 , 700 ポイントになった場合にユーザに報酬が付与されることが示されている。

【0072】

アクションパート終了画面画像 G 150 が表示された当初、画面要素 P 152 , P 153 は、活躍ポイントの加算が行われる前 (すなわち、アクションパートが開始された時点

50

）の活躍ポイント等を示す（図 9 参照）。その後、画面要素 P 1 5 2 , P 1 5 3 が更新され、画面要素 P 1 5 2 , P 1 5 3 は、活躍ポイントの加算が行われた後の活躍ポイント等を示すようになる（図 1 0 参照）。図 9 は、アクションパートが開始された時点でユーザの活躍ポイントの累計が 0 ポイントであったことを示しており、図 1 0 は、アクションパートでの課題の達成結果に応じてユーザの活躍ポイントに 3 0 0 ポイントが加算されたことを示している。また図 1 0 では、2 0 0 ポイントに対応する位置に関連付けて表示されていた報酬画像 P 1 5 3 3 - 1 が、ユーザによって報酬が獲得されたことを示す獲得画像 P 1 5 3 4 に変化している。これは、ユーザの活躍ポイントの累計が 2 0 0 ポイントに達したことによって報酬がユーザに付与されたことを示している。

【 0 0 7 3 】

アクションパートが終了した場合には、アクションパートから自動進行パートへと切り替わり、再び試合が自動的に進行する。ただし、この場合、アクションパートでの課題の達成結果に基づいて変更された後のユーザチームのパラメータと、対戦相手のパラメータとに基づいて、試合が自動的に進行する。

【 0 0 7 4 】

図 1 1 は、この場合の自動進行パート画面画像 G 1 1 0 の一例を示す。図 1 1 では、図 4 に比べて、ユーザチーム（A チーム）の総合力値が上昇した状態になっている（画面要素 P 1 1 5 参照）。このため、図 1 1 に示す状態では、図 4 に示す状態と比べて、ユーザチームが強くなった状態（言い換えれば、ユーザチームと対戦相手チームとの能力差が小さくなった状態）で試合が自動的に進行する。

【 0 0 7 5 】

先述のように、一つの試合では複数回のアクションパートが設けられる。アクションパートでの課題を達成するごとに、ユーザチームの選手キャラクタの能力パラメータが変更される。すなわち、アクションパートでの課題を達成するごとに、ユーザチームが強くなる。このため、試合開始時にユーザチームが対戦相手チームよりも能力的に劣っていたとしても、ユーザはアクションパートでの課題を達成することによって、ユーザチームと対戦相手チームとの能力差を縮めたり、逆転したりできるようになる。なお、試合終了後、ユーザチームに所属する選手キャラクタの能力パラメータは元に戻る。

【 0 0 7 6 】

以上に説明したように、本実施形態に係る野球ゲームでは、一つの試合を完了するためにかかる時間を短縮するために、基本的に試合が自動進行パートで進行するが、試合状況が所定状況になった場合に自動進行パートからアクションパートに切り替わるため、ユーザは選手キャラクタに対する操作を行うことによって、試合に直接的に関与することができる。例えば、ユーザチームにとって得点チャンスの状況（例えば、ユーザチームの攻撃時で三塁又は二塁に走者がいる状況）、ユーザチームにとって得点チャンスを作りやすい状況（例えば、ユーザチームの攻撃時でノーアウト・走者なしの状況）、又はユーザチームにとって失点ピンチの状況（例えば、対戦相手チームの攻撃時で三塁又は二塁に走者がいる状況）等のような、試合結果を左右する可能性の高い状況でアクションパートに切り替わるため、ユーザは試合結果を左右する可能性の高い状況で選手キャラクタに対する操作を行うことができる。

【 0 0 7 7 】

また、本実施形態に係る野球ゲームでは、アクションパートでの課題の達成結果に基づいて、ユーザチームの選手キャラクタの能力パラメータが変更され、アクションパート終了後の自動進行パートでは、変更後の能力パラメータに基づいて試合が進行するため、ユーザはアクションパートでの選手キャラクタに対する操作を介して、アクションパート以降に対しても間接的に関与することができる。このように、ユーザはアクションパートでの選手キャラクタに対する操作によって、アクションパート自体だけでなく、アクションパート以降に対しても試合に関与できるようになる。その結果、試合に対するユーザの関心が高まるようになっている。

【 0 0 7 8 】

なお、以上に説明した例では、アクションパートでの課題が達成された場合に、ユーザチームの能力を上昇させるべく、ユーザチームの全選手キャラクタの能力パラメータを変更するようになっていたが、課題の達成結果に基づくパラメータの変更方法はこれに限られない。

【 0 0 7 9 】

例えば、上記に代えて又は上記とともに、対戦相手チームの能力を低下させるべく、対戦相手チームの全選手キャラクタの能力パラメータを変更するようにしてもよい。

【 0 0 8 0 】

また例えば、アクションパートでの課題が達成されなかった場合に、ユーザチームの能力を低下させるべく、ユーザチームの全選手キャラクタの能力パラメータを変更するようにしてもよい。また、これに代えて又はこれとともに、対戦相手チームの能力を上昇させるべく、対戦相手チームの全選手キャラクタの能力パラメータを変更するようにしてもよい。

10

【 0 0 8 1 】

また例えば、ユーザチーム（又は対戦相手チーム）の全選手キャラクタの能力パラメータを変更するのではなく、ユーザチーム（又は対戦相手チーム）の一部の選手キャラクタのみの能力パラメータを変更するようにしてもよい。

【 0 0 8 2 】

また例えば、能力パラメータを変更するのに代えて又は能力パラメータを変更するとともに、状態パラメータ（例えば調子（コンディション）の良さを示すパラメータ）を変更するようにしてもよい。

20

【 0 0 8 3 】

[3 . 機能ブロック] 次に、ゲームシステム 1 で実現される機能ブロックについて説明する。図 1 2 はゲームシステム 1 で実現される機能ブロックの一例を示す。図 1 2 に示すように、ゲームシステム 1 は、データ記憶部 1 0 0、進行制御部 1 1 0、操作機会設定部 1 2 0、課題設定部 1 3 0、課題出力制御部 1 4 0、判定部 1 5 0、変更部 1 6 0、及び変更結果出力制御部 1 7 0 を含む。例えば、データ記憶部 1 0 0 は記憶部 1 2 によって実現され、それ以外の機能ブロックはゲーム端末 1 0（ゲーム制御装置の一例）の制御部 1 1 によって実現される。

【 0 0 8 4 】

30

[3 - 1] データ記憶部 1 0 0 はゲームを実行するために必要なデータを記憶する。例えば、試合状況テーブル T B L 1 0 1、チームテーブル T B L 1 0 2、課題テーブル T B L 1 0 3、及び達成結果テーブル T B L 1 0 4 がデータ記憶部 1 0 0 に記憶される。

【 0 0 8 5 】

図 1 3 は試合状況テーブル T B L 1 0 1 の一例を示す。試合状況テーブル T B L 1 0 1 は現在の試合状況を示すデータである。

【 0 0 8 6 】

図 1 3 に示すように、試合状況テーブル T B L 1 0 1 は「現在イニング」、「攻撃中チーム」、「現在打者」、「ボールカウント」、「アウトカウント」、「一塁走者」、「二塁走者」、及び「三塁走者」フィールドを含む。これらのフィールドは、現在のイニング、現在攻撃中のチーム、現在打席に立っている選手キャラクタ、現在のボールカウント、現在のアウトカウント、現在の出塁状況（一塁、二塁、三塁にいる選手キャラクタ）を示す。

40

【 0 0 8 7 】

また、試合状況テーブル T B L 1 0 1 は「先攻」及び「後攻」フィールドを含む。「先攻」フィールドは、先攻のチーム、先攻のチームの現在の総合力値、得点、安打数、及び失策数や、先攻のチームで次に打席に立つことになる選手キャラクタを示す。同様に、「後攻」フィールドは、後攻のチーム、後攻のチームの現在の総合力値、得点、安打数、及び失策数や、後攻のチームで次に打席に立つことになる選手キャラクタを示す。

【 0 0 8 8 】

50

また、試合状況テーブル T B L 1 0 1 は「スコアブック」及び「活躍ポイント」フィールドを含む。「スコアブック」フィールドは試合のスコアブック（試合経過）を示す。「活躍ポイント」フィールドはユーザの活躍ポイントの累計を示す。

【 0 0 8 9 】

図 1 4 はチームテーブル T B L 1 0 2 の一例を示す。チームテーブル T B L 1 0 2 は、チームに所属する選手キャラクタに関する情報を示すデータである。図 1 4 に示すように、チームテーブル T B L 1 0 2 はユーザチーム及び対戦相手チームの各々ごとに記憶される。図 1 4 に示すように、チームテーブル T B L 1 0 2 は「選手 I D」、「選手名」、「適正ポジション」、「ランク」、「オリジナルパラメータ」、「現在パラメータ」、「出場状況」、「打順」、及び「ポジション」フィールドを含む。

10

【 0 0 9 0 】

「選手 I D」フィールドは、選手キャラクタを一意に識別する情報を示す。「選手名」フィールドは選手キャラクタの名称を示す。「適正ポジション」フィールドは選手キャラクタの得意なポジションを示す。「ランク」フィールドは選手キャラクタのランクを示す。選手キャラクタのランクが高いほど、選手キャラクタの能力が高いことを示す。例えば、選手キャラクタのランクは「S, A, B, C, D, E, F, G」のアルファベットで表される。「S」は最も高いランクを示し、「G」は最も低いランクを示す。

【 0 0 9 1 】

「オリジナルパラメータ」フィールドは選手キャラクタの能力パラメータのオリジナル値を示す。先述の通り、試合中に選手キャラクタの能力パラメータはアクションパートでの課題の達成結果に基づいて変更される場合があるが、「オリジナル値」は、試合開始時の能力パラメータの値（言い換えれば、変更されていない状態の能力パラメータの値）を示す。

20

【 0 0 9 2 】

例えば、基本能力パラメータ及び特殊能力パラメータのオリジナル値が「オリジナルパラメータ」フィールドに登録される。基本能力パラメータは、選手キャラクタの基本能力（例えば、パワー、ミート、走力、肩力、守備力、球速、制球力、変化球等）を示すパラメータである。特殊能力パラメータは、選手キャラクタが特殊能力（例えば、チャンスに強い等）を有しているか否かを示すパラメータである。

【 0 0 9 3 】

「現在パラメータ」フィールドは選手キャラクタの能力パラメータの現在値を示す。例えば、基本能力パラメータ及び特殊能力パラメータの現在値が「現在パラメータ」フィールドに登録される。試合開始当初、「現在パラメータ」フィールドの内容は「オリジナルパラメータ」フィールドの内容と同じである。試合中に選手キャラクタの能力パラメータがアクションパートでの課題の達成結果に基づいて変更される場合には、「現在パラメータ」フィールドの内容が変更される。

30

【 0 0 9 4 】

なお、「オリジナルパラメータ」フィールドや「現在パラメータ」フィールドには、選手キャラクタの状態パラメータ（例えば調子（コンディション）の良さを示すパラメータ）が登録されるようにしてもよい。

40

【 0 0 9 5 】

「出場状況」フィールドは選手キャラクタの試合への出場状況を示す。例えば、値「0, 1, 2」のいずれかが「出場状況」フィールドに登録される。値「0」は、選手キャラクタが試合に出場しておらず、交代によって試合に出場可能であることを示す。値「1」は、選手キャラクタが試合に出場中であることを示す。値「2」は、選手キャラクタが試合に出場していたが、交代によって現在は試合に出場していないことを示す。「打順」及び「ポジション」フィールドは、試合に出場している選手キャラクタに関して打順及びポジションを示す。

【 0 0 9 6 】

図 1 5 は課題テーブル T B L 1 0 3 の一例を示す。課題テーブル T B L 1 0 3 は、アク

50

ションパートで設定され得る課題のリストを示すデータである。図 15 に示すように、課題テーブル T B L 1 0 3 は「課題 I D」、「課題名」、「試合状況条件」、及び「達成条件」フィールドを含む。「課題 I D」フィールドは、課題を一意に識別する情報を示す。「課題名」フィールドは課題の名称を示す。

【 0 0 9 7 】

「試合状況条件」フィールドは、課題を設定可能な試合状況に関する条件を示す。例えば、課題 I D 「 1 」の課題「とにかく塁に出る」の試合状況条件は「攻撃時、ノーアウト、走者なし」になっている。これは、試合状況がユーザチームの攻撃時であって、かつ、「ノーアウト / 走者なし」である場合に課題「とにかく塁に出る」を設定することが可能であることを示している。

【 0 0 9 8 】

「達成条件」フィールドは、課題を達成したと判定されるために満足されるべき条件を示す。例えば、「達成条件」フィールドは、達成結果が「 G O O D 」となるための条件や、達成結果が「 G R E A T ! 」となるための条件を示す。例えば、課題 I D 「 1 」の課題「とにかく塁に出る」に関しては、「 G O O D 」の達成条件が「出塁（一塁）」になっており、「 G R E A T ! 」の達成条件が「出塁（二塁・三塁） / 本塁打」になっている。これは、ユーザが操作する選手キャラクターが一塁に出塁した場合に課題の達成結果が「 G O O D 」に決定され、ユーザが操作する選手キャラクターが二塁又は三塁に出塁したり、本塁打を打った場合に課題の達成結果が「 G R E A T ! 」に決定されることを示している。

【 0 0 9 9 】

図 16 は達成結果テーブル T B L 1 0 4 を示す。図 16 に示すように、達成結果テーブル T B L 1 0 4 は第 1 ~ 第 3 アクションパートでの課題の達成結果を示すデータである。

【 0 1 0 0 】

[3 - 2] 進行制御部 1 1 0 は、ユーザの 1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトと、対戦相手の 1 又は複数の第 2 ゲームオブジェクトとの対戦を進行させる。具体的には、進行制御部 1 1 0 は、1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトに対するユーザの操作を制限した状態で、対戦を、1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトに関連付けられた第 1 パラメータと、1 又は複数の第 2 ゲームオブジェクトに関連付けられた第 2 パラメータとに基づき進行させる。

【 0 1 0 1 】

ここで、「対戦」は、ユーザと 1 又は複数の対戦相手とで行われ、勝敗又は順位等の結果を決することである。必ずしも勝ち / 負けが決まらなくてもよく、引き分けになる場合があってもよい。「対戦」はユーザと 1 又は複数の対戦相手とが順位を競う競争（例えばレース等）も含む。「対戦」はスポーツの試合やレースに限られず、戦闘等も含む。

【 0 1 0 2 】

「対戦相手」は、コンピュータ（ C P U ）であってもよいし、他のユーザであってもよい。対戦相手の数は 1 であってもよいし、複数であってもよい。

【 0 1 0 3 】

「ゲームオブジェクト」とは、対戦で使用され得る対象である。例えば、ゲームキャラクター等が「ゲームオブジェクト」の一例に相当する。例えば、ゲームオブジェクトには複数のパラメータが設定される。すなわち、ゲームオブジェクトの識別情報に関連付けて複数のパラメータが記憶される。

【 0 1 0 4 】

「ユーザの 1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクト」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。例えば、下記のようなゲームオブジェクトが「ユーザの 1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクト」の一例に相当する。（ a ）ユーザの保有するゲームオブジェクトのうちから、対戦で使用するゲームオブジェクトとしてユーザによって選択されたゲームオブジェクト（ b ）ゲームで提供されるゲームオブジェクトのうちから、対戦で使用するゲームオブジェクトとしてユーザによって選択されたゲームオブジェクト（ c ）ユーザが対戦で使用するゲームオブジェクトとしてゲームシステム 1（ゲーム端末 1 0 又は

10

20

30

40

50

サーバ 30) によって設定されたゲームオブジェクト

【0105】

「対戦相手の 1 又は複数の第 2 ゲームオブジェクト」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。例えば、下記のようなゲームオブジェクトが「対戦相手の 1 又は複数の第 2 ゲームオブジェクト」の一例に相当する。(a) 対戦相手が対戦で使用するゲームオブジェクトとしてゲームシステム 1 (ゲーム端末 10 又はサーバ 30) によって設定されたゲームオブジェクト (b) 対戦相手が対戦で使用するゲームオブジェクトとして対戦相手によって選択されたゲームオブジェクト (c) 対戦相手が対戦で使用するゲームオブジェクトとしてユーザによって選択されたゲームオブジェクト

【0106】

「ユーザの 1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトと、対戦相手の 1 又は複数の第 2 ゲームオブジェクトとの対戦」とは下記を含む。(a) ユーザの 1 つの第 1 ゲームオブジェクトと対戦相手の 1 つの第 2 ゲームオブジェクトとの対戦 (b) ユーザの複数の第 1 ゲームオブジェクトと対戦相手の複数の第 2 ゲームオブジェクトとの対戦 (c) ユーザの 1 つの第 1 ゲームオブジェクトと対戦相手の複数の第 2 ゲームオブジェクトとの対戦 (d) ユーザの複数の第 1 ゲームオブジェクトと対戦相手の 1 つの第 2 ゲームオブジェクトとの対戦

【0107】

「第 1 ゲームオブジェクトに対するユーザの操作」とは、第 1 ゲームオブジェクトを動作させるためにユーザによって行われる操作である。例えば、「第 1 ゲームオブジェクトに対するユーザの操作」とは、第 1 ゲームオブジェクトが行うべき動作の種類、当該動作を行うべきタイミング、当該動作に関する位置又は方向等を指示する操作である。「第 1 ゲームオブジェクトに対するユーザの操作」は、操作部 14 (タッチパネル、ボタン、キー、スティック (レバー) 等) を用いて行われる。第 1 ゲームオブジェクトに対するユーザの操作が可能な状況では、第 1 ゲームオブジェクトがユーザによって行われた操作に対応する動作を行う。

【0108】

「複数の第 1 ゲームオブジェクトに対するユーザの操作」とは、複数の第 1 ゲームオブジェクトのうちのいずれか 1 つに対する操作であってもよいし、複数の第 1 ゲームオブジェクトのうちの複数に対する操作であってもよいし、複数の第 1 ゲームオブジェクト全体に対する操作であってもよい。

【0109】

「第 1 ゲームオブジェクトに対するユーザの操作を制限した状態」とは、例えば、ユーザが第 1 ゲームオブジェクトに対する操作を一切行うことができない状態である。または、「第 1 ゲームオブジェクトに対するユーザの操作を制限した状態」とは、第 1 ゲームオブジェクトに対する指示がおおまかな指示 (作戦指示等) に限られ、第 1 ゲームオブジェクトに対して、第 1 ゲームオブジェクトが行うべき動作の種類、当該動作を行うべきタイミング、当該動作に関する位置又は方向等の細かい指示を行うことができない状態である。なお、「第 1 ゲームオブジェクトに対するユーザの操作を制限した状態」とは、コンピュータが第 1 ゲームオブジェクトに対する操作を受け付けられない状態と言い換えることもできる。あるいは、「第 1 ゲームオブジェクトに対するユーザの操作を制限した状態」とは、ユーザが第 1 ゲームオブジェクトに対する操作を行ったとしてもコンピュータが無視する状態と言い換えることもできる。

【0110】

「ゲームオブジェクトに関連付けられたパラメータ」とは、ゲームオブジェクトに関連付けて記憶されるパラメータである。パラメータは数値情報に限られず、数値情報以外の情報であってもよい。

【0111】

例えば、「ゲームオブジェクトに関連付けられたパラメータ」とは、ゲームオブジェクトの性能を示す情報である。例えば、ゲームオブジェクトの性能の大小又は高低を示す情報である。また例えば、ゲームオブジェクトが特定能力を有しているか否かを示す情報で

10

20

30

40

50

ある。

【 0 1 1 2 】

また例えば、「ゲームオブジェクトに関連付けられたパラメータ」とは、ゲームオブジェクトの状態を示す情報である。例えば、ゲームオブジェクトの状態の良し悪しを示す情報である。

【 0 1 1 3 】

例えば、ゲームオブジェクトが野球ゲームの選手キャラクタである場合、打撃能力、守備能力、走塁能力、又は投手能力等の大小又は高低を示す情報や、特殊能力の有無を示す情報が「ゲームオブジェクトの性能を示す情報」の一例に相当し、スタミナ（又は疲労度）の大小を示す情報や、コンディション（調子）の良し悪しを示す情報が「ゲームオブジェクトの状態を示す情報」の一例に相当する。

10

【 0 1 1 4 】

また例えば、ゲームオブジェクトがサッカーゲームの選手キャラクタである場合、パス能力、ドリブル能力、シュート能力、ディフェンス能力、又は走力等の大小又は高低を示す情報や、特殊能力の有無を示す情報が「ゲームオブジェクトの性能を示す情報」の一例に相当し、スタミナ（又は疲労度）の大小を示す情報や、コンディション（調子）の良し悪しを示す情報が「ゲームオブジェクトの状態を示す情報」の一例に相当する。

【 0 1 1 5 】

また例えば、ゲームオブジェクトが対戦相手と戦闘するゲームキャラクタである場合、攻撃力又は守備力等の大小又は高低を示す情報や、特殊能力の有無を示す情報が「ゲームオブジェクトの性能を示す情報」の一例に相当し、ヒットポイントが「ゲームオブジェクトの状態を示す情報」の一例に相当する。

20

【 0 1 1 6 】

「1又は複数の第1ゲームオブジェクトに対するユーザの操作を制限した状態で、対戦を第1パラメータと第2パラメータとに基づき進行させる」とは、要するに、コンピュータが対戦を自動的に進行させることである。例えば、コンピュータが第1パラメータ及び第2パラメータに基づいて所定の対戦処理を実行することによって、対戦の経過（途中結果）又は結果を決定することである。具体的には、例えば、コンピュータが、1又は複数の第1ゲームオブジェクトと1又は複数の第2ゲームオブジェクトとを第1パラメータ及び第2パラメータに基づいて仮想空間内で仮想的かつ自動的に動作させるシミュレーション処理を実行することによって、対戦の経過又は結果を決定することである。または、例えば、コンピュータが、第1パラメータに基づいて得られる数値と、第2パラメータに基づいて得られる数値とを比較することによって、対戦の経過又は結果を決定することである。なお、1又は複数の第1ゲームオブジェクトに対するユーザの操作を制限した状態で対戦を進行させる場合には、1又は複数の第1ゲームオブジェクトに対するユーザの操作に従って対戦を進行させる場合に比べて、対戦が完了するまでの時間が短くなる。

30

【 0 1 1 7 】

本実施形態に係る野球ゲームの場合、ユーザチームの選手キャラクタが「ユーザの1又は複数の第1ゲームオブジェクト」の一例に相当し、対戦相手チームの選手キャラクタが「対戦相手の1又は複数の第2ゲームオブジェクト」の一例に相当する。また、野球の試合が「対戦」の一例に相当する。ユーザチームの選手キャラクタの能力パラメータが「第1パラメータ」の一例に相当し、対戦相手チームの選手キャラクタの能力パラメータが「第2パラメータ」の一例に相当する。また、進行制御部110は自動進行パートを実行する。

40

【 0 1 1 8 】

[3 - 3] 操作機会設定部120は、対戦中において、1又は複数の第1ゲームオブジェクトに対するユーザの操作が可能な操作機会を設定する。

【 0 1 1 9 】

ここで、「操作機会」とは、ユーザが1又は複数の第1ゲームオブジェクトに対する操作を行うことが可能な場面又は期間等である。言い換えれば、「操作機会」とは、コンピ

50

ユーザが第1ゲームオブジェクトに対する操作を受け付ける場面又は期間等である。

【0120】

「対戦中において操作機会を設定する」とは、対戦の途中において操作機会を設定することである。すなわち、「対戦中において操作機会を設定する」とは、対戦の開始時よりも後であって、かつ、完了時よりも前の時点（場面又は期間等）において、ユーザが1又は複数の第1ゲームオブジェクトに対する操作が行うことが可能な状態にすることである。

【0121】

例えば、操作機会設定部120は、所定の状況（所定条件を満足する状況）になった場合に操作機会を設定する。または、操作機会設定部120はランダムに操作機会を設定するようにしてもよい。すなわち、操作機会設定部120は、対戦途中の各時点（場面又は期間等）ごとに、操作機会として設定するか否かを所定の確率に基づいて決定するようにし、操作機会として設定すると決定された場合に操作機会として設定するようにしてもよい。

10

【0122】

例えば、野球ゲームの場合、操作機会設定部120は、ユーザのチームにとってチャンス又はピンチの場面、又は、特定選手の打席の場面を操作機会として設定する。なお、操作機会設定部120は、打席単位で操作機会を設定するのではなく、イニング単位で操作機会を設定するようにしてもよい。例えば、操作機会設定部120は、所定のイニング（所定条件を満足するイニング：特定打者から始まるイニング又は特定打者に打席がまわるイニング等）を操作機会として設定するようにしてもよい。

20

【0123】

また例えば、サッカーゲームの場合、操作機会設定部120は、セットプレーの場面を操作機会として設定する。また例えば、操作機会設定部120は、ユーザのチームにとってチャンス又はピンチの場面を操作機会として設定したり、試合中の一部期間（例えば5分間）を操作機会として設定したりするようにしてもよい。

【0124】

なお、操作機会は対戦中に複数回設定されるようにしてもよいし、1回のみ設定されるようにしてもよい。

【0125】

また、操作機会設定部120は、操作機会を設けるタイミングを対戦の状況に基づいて調整するようにしてもよい。すなわち、操作機会設定部120は、対戦の状況（野球ゲームやサッカーゲームの場合であれば得点差等）に基づいて、操作機会を早めに設けたり、遅めに設けたりするようにしてもよい。

30

【0126】

また、操作機会設定部120は、操作機会を設けるタイミングを第1パラメータと第2パラメータとの比較結果に基づいて調整するようにしてもよい。すなわち、操作機会設定部120は、第1パラメータと第2パラメータとの比較結果（例えば第1ゲームオブジェクトと第2ゲームオブジェクトとの能力差等）に基づいて、操作機会を早めに設けたり、遅めに設けたりするようにしてもよい。具体的には、操作機会設定部120は、第1ゲームオブジェクトと第2ゲームオブジェクトとの能力差が大きい場合には、第1ゲームオブジェクトと第2ゲームオブジェクトとの能力差が小さい場合に比べて、操作機会を早めに設けるようにしてもよい。

40

【0127】

本実施形態に係る野球ゲームの場合、操作機会設定部120は、自動進行パート中で試合状況が所定状況になった場合に自動進行パートからアクションパートに切り替えることによって、ユーザチームの選手キャラクタに対する操作を行う操作機会を設定する。例えば、自動進行パート中で、試合状況が、課題に関連付けられた試合状況条件のいずれかを満足する場合に、操作機会設定部120はアクションパートに切り替えることによって上記操作機会を設定する。

【0128】

50

〔 3 - 4 〕課題設定部 1 3 0 は、操作機会においてユーザが 1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトを操作して達成すべき課題を設定する。

【 0 1 2 9 】

例えば、「課題」は操作機会における状況に基づいて設定される。例えば、野球ゲームの場合、ユーザチームの攻撃時であれば、「とにかく塁に出る」、「走者を進める」、「得点を奪え」、又は「安打を打て」等の課題が設定され、ユーザチームの守備時であれば、「4 番に回すな」、「1 番打者に回すな」、「クリーンナップを抑えろ」、「三振をとれ」、又は「併殺をとれ」等の課題が設定される。また例えば、サッカーゲームの場合、ユーザチームのフリーキックの場面であれば、「直接決めろ」又は「 選手を狙え」等の課題が設定される。

10

【 0 1 3 0 】

なお、課題は予め決められていてもよい。例えば、対戦開始時点で課題が決定されていてもよい。

【 0 1 3 1 】

本実施形態に係る野球ゲームの場合、課題テーブル T B L 1 0 3 に記憶された課題が上記「課題」の一例に相当する。課題設定部 1 3 0 は、アクションパート開始時の試合状況によって満足される試合状況条件に関連付けられた課題を、アクションパートでユーザが選手キャラクターを操作して達成すべき課題として設定する。

【 0 1 3 2 】

〔 3 - 5 〕課題出力制御部 1 4 0 は、課題設定部 1 3 0 によって設定された課題を出力手段に出力させるための制御を行う。

20

【 0 1 3 3 】

ここで、「出力手段」とは、例えば表示部又は音声出力部等である。

【 0 1 3 4 】

「課題を出力手段に出力させるための制御を行う」とは、例えば、課題を示す画面画像を生成して表示部に表示させることである。または、「課題を出力手段に出力させるための制御を行う」とは、例えば、課題を示す画面画像を表示するためのデータを他の装置に送信することによって、課題を示す画面画像を当該他の装置に表示部に表示させることであってよい。

【 0 1 3 5 】

30

なお、「課題を出力手段に出力させるための制御を行う」とは、例えば、課題を示す音声を出音部から出力させることであってよい。または、「課題を出力手段に出力させるための制御を行う」とは、例えば、課題を示す音声を出力するためのデータを他の装置に送信することによって、課題を示す音声を当該他の装置の音声出力部から出力させることであってよい。

【 0 1 3 6 】

本実施形態に係る野球ゲームの場合、アクションパート開始画面画像 G 1 2 0 を表示部 1 5 に表示することが「課題を出力手段に出力させるための制御を行う」の一例に相当する。このため、課題出力制御部 1 4 0 はアクションパート開始画面画像 G 1 2 0 を表示部 1 5 に表示する。

40

【 0 1 3 7 】

〔 3 - 6 〕判定部 1 5 0 は、1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトに対するユーザの操作に基づいて、課題の達成結果を判定する。

【 0 1 3 8 】

ここで、「課題の達成結果」とは、例えば、課題が達成されたか否かである。また、「課題の達成結果」とは、例えば、課題の達成度（課題の達成の程度）であってよい。

【 0 1 3 9 】

本実施形態に係る野球ゲームの場合、「MISS」、「GOOD」、又は「GREAT」が「課題の達成結果」の一例に相当する。

【 0 1 4 0 】

50

判定部 150 は、課題に関連付けられた「G R E A T !」の達成条件が満足されたか否かを判定する。当該達成条件が満足された場合に、判定部 150 は課題の達成結果が「G R E A T !」であると判定する。

【0141】

また、判定部 150 は、課題に関連付けられた「G O O D」の達成条件が満足されたか否かを判定する。当該達成条件が満足された場合に、判定部 150 は課題の達成結果が「G O O D」であると判定する。

【0142】

なお、「G R E A T !」及び「G O O D」のいずれの達成条件も満足されなかった場合に、判定部 150 は課題の達成結果が「M I S S」であると判定する。

【0143】

[3-7] 変更部 160 は、課題の達成結果に基づいて、1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトに関連付けられた第 1 パラメータと、1 又は複数の第 2 ゲームオブジェクトに関連付けられた第 2 パラメータとの少なくとも一方を変更する。

【0144】

ここで、「第 1 パラメータ及び第 2 パラメータの少なくとも一方を変更する」とは下記を含む。(a) 第 1 パラメータのみを変更する。(b) 第 2 パラメータのみを変更する。(c) 第 1 パラメータ及び第 2 パラメータの両方を変更する。

【0145】

「課題の達成結果に基づいて、第 1 パラメータ及び第 2 パラメータの少なくとも一方を変更する」とは、例えば、第 1 パラメータ及び第 2 パラメータの少なくとも一方を変更するか否かを、課題の達成結果に基づいて決定することである。また、「課題の達成結果に基づいて、第 1 パラメータ及び第 2 パラメータの少なくとも一方を変更する」とは、例えば、第 1 パラメータ及び第 2 パラメータの少なくとも一方を変更する場合の変更の程度を、課題の達成結果に基づいて決定することであってもよい。

【0146】

本実施形態に係る野球ゲームの場合、ユーザチームの選手キャラクタが「ユーザの 1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクト」の一例に相当し、ユーザチームの選手キャラクタのパラメータが「第 1 パラメータ」の一例に相当する。また、対戦相手チームの選手キャラクタが「対戦相手の 1 又は複数の第 2 ゲームオブジェクト」の一例に相当し、対戦相手チームの選手キャラクタのパラメータが「第 2 パラメータ」の一例に相当する。

【0147】

本実施形態に係る野球ゲームの場合、例えば、変更部 160 は下記のいずれかを行う。(a) 課題が達成された場合に、ユーザチームに所属する選手キャラクタの能力又は状態が上がるように、当該選手キャラクタのパラメータを変更する。(b) 課題が達成された場合に、対戦相手チームに所属する選手キャラクタの能力又は状態が下がるように、当該選手キャラクタのパラメータを変更する。(c) 課題が達成された場合に、ユーザチームに所属する選手キャラクタの能力又は状態が上がるように、当該選手キャラクタのパラメータを変更し、かつ、対戦相手チームに所属する選手キャラクタの能力又は状態が下がるように、当該選手キャラクタのパラメータを変更する。(d) 課題が達成されなかった場合に、ユーザチームに所属する選手キャラクタの能力又は状態が下がるように、当該選手キャラクタのパラメータを変更する。(e) 課題が達成されなかった場合に、対戦相手チームに所属する選手キャラクタの能力又は状態が上がるように、当該選手キャラクタのパラメータを変更し、かつ、対戦相手チームに所属する選手キャラクタの能力又は状態が上がるように、当該選手キャラクタのパラメータを変更する。

【0148】

変更部 160 は、ユーザチームの選手キャラクタのパラメータ（又は対戦相手チームの選手キャラクタのパラメータ）の変更の程度を課題の達成度に基づいて設定するようにし

10

20

30

40

50

てもよい。例えば、ユーザチームの攻撃時に「とにかく塁に出る」との課題が設定された場合、変更部 160 は、選手キャラクタが二塁又は三塁に出た場合（達成結果が「GREAT!」である場合）には、選手キャラクタが一塁に出た場合（達成結果が「GOOD」である場合）よりも、ユーザチームの選手キャラクタのパラメータ（又は対戦相手チームの選手キャラクタのパラメータ）の変更の度を大きくするようにしてもよい。

【0149】

なお、変更部 160 は、ユーザチームの複数の選手キャラクタのうちのすべての選手キャラクタについて、パラメータを変更するようにしてもよいし、ユーザチームの複数の選手キャラクタのうちの一部の選手キャラクタについて、パラメータを変更するようにしてもよい。

10

【0150】

同様に、変更部 160 は、対戦相手チームの複数の選手キャラクタのうちのすべての選手キャラクタについて、パラメータを変更するようにしてもよいし、対戦相手チームの複数の選手キャラクタのうちの一部の選手キャラクタについて、パラメータを変更するようにしてもよい。

【0151】

[3-8] 変更結果出力制御部 170 は、変更部 160 による変更結果に関する情報を出力手段に出力させるための制御を行う。

【0152】

ここで、「出力手段」とは、例えば表示部又は音声出力部等である。

20

【0153】

「変更部 160 による変更結果」とは、変更後の第 1 パラメータ及び第 2 パラメータの少なくとも一方である。「変更部 160 による変更結果」とは、第 1 パラメータ及び第 2 パラメータの少なくとも一方の変更の有無であってもよいし、第 1 パラメータ及び第 2 パラメータの少なくとも一方の変更の程度であってもよい。

【0154】

「変更結果に関する情報を出力手段に出力させるための制御を行う」とは、例えば、変更結果に関する情報を示す画面画像を生成して表示部に表示させることである。または、「変更結果に関する情報を出力手段に出力させるための制御を行う」とは、例えば、変更結果に関する情報を示す画面画像を表示するためのデータを他の装置に送信することによって、変更結果に関する情報を示す画面画像を当該他の装置に表示部に表示させることであってもよい。

30

【0155】

なお、「変更結果に関する情報を出力手段に出力させるための制御を行う」とは、例えば、変更結果に関する情報を示す音声を音声出力部から出力させることであってもよい。または、「変更結果に関する情報を出力手段に出力させるための制御を行う」とは、例えば、変更結果に関する情報を示す音声を出力するためのデータを他の装置に送信することによって、変更結果に関する情報を示す音声を当該他の装置の音声出力部から出力させることであってもよい。

【0156】

本実施形態に係る野球ゲームの場合、アクションパート終了画面画像 G150 を表示部 15 に表示することが「変更結果に関する情報を出力手段に出力させるための制御を行う」の一例に相当する。このため、変更結果出力制御部 170 はアクションパート終了画面画像 G150 を表示部 15 に表示する。

40

【0157】

[3-9] 進行制御部 110 は、操作機会の終了後、1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトに対するユーザの操作を制限した状態で、対戦を、変更部 160 による変更後の第 1 パラメータ及び第 2 パラメータに基づいて進行させる。

【0158】

本実施形態に係る野球ゲームの場合、進行制御部 110 は、アクションパートの終了後

50

、試合（自動進行パート）を、変更部 160 による変更後のユーザチームの選手キャラクタのパラメータと対戦相手チームの選手キャラクタのパラメータとに基づいて進行させる。

【0159】

本実施形態に係る野球ゲームの場合、一つの試合では、第 1 アクションパート（第 1 操作機会の一例）と、第 1 アクションパートよりも後の第 2 アクションパート（第 2 操作機会の一例）とを含む複数回のアクションパートが設定される。

【0160】

第 1 アクションパートが終了した場合、変更部 160（第 1 変更手段）は、ユーザチームの選手キャラクタのパラメータ（第 1 パラメータの一例）と、対戦相手チームの選手キャラクタのパラメータ（第 2 パラメータの一例）との少なくとも一方を、第 1 アクションパートでの課題の達成結果に基づいて変更する。

10

【0161】

第 1 アクションパートの終了後、進行制御部 110 は、試合（自動進行パート）を、変更部 160（第 1 変更手段）による変更後のユーザチームの選手キャラクタのパラメータと対戦相手チームの選手キャラクタのパラメータとに基づいて進行させる。

【0162】

また、第 2 アクションパートが終了した場合、変更部 160（第 2 変更手段）は、変更部 160（第 1 変更手段）による前回変更後のユーザチームの選手キャラクタのパラメータと対戦相手チームの選手キャラクタのパラメータとの少なくとも一方を、第 2 アクションパートにおける課題の達成結果に基づいてさらに変更する。

20

【0163】

第 2 アクションパートの終了後、進行制御部 110 は、試合（自動進行パート）を、変更部 160（第 2 変更手段）による変更後のユーザチームの選手キャラクタのパラメータと対戦相手チームの選手キャラクタのパラメータとに基づいて進行させる。

【0164】

〔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。

【0165】

図 17 及び図 18 は、野球ゲームで試合を開始してから終了するまでにゲーム端末 10 で実行される処理の一例を示す。

【0166】

図 17 に示すように、まず、ゲーム端末 10 の制御部 11 は試合開始画面画像 G100 を表示部 15 に表示する（S100）。その後、制御部 11 は自動進行パート画面画像 G110 を表示部 15 に表示する（S102）。そして、制御部 11 は試合を自動進行させる（S104）。すなわち、制御部 11 は自動進行パートを実行する。

30

【0167】

例えば、制御部 11 は、仮想空間内で、ユーザチームに所属する選手キャラクタと対戦相手チームに所属する選手キャラクタとの両方を、それらの選手キャラクタのパラメータに基づいて仮想的に動作させることによって、試合状況を自動的に更新していく。制御部 11 はこのようにして自動的に更新される試合状況を自動進行パート画面画像 G110 に表示する。

40

【0168】

試合の自動進行中、制御部 11 は、現在の試合状況が、課題に関連付けられた試合状況条件のいずれかを満足するか否かを監視する（S106）。現在の試合状況がいずれの試合状況条件も満足していない場合、制御部 11 は試合が終了したか否かを判定する（S108）。

【0169】

試合が終了した場合、制御部 11 は、試合結果を示す試合終了画面画像を表示部 15 に表示し（S110）、本処理を終了する。一方、試合が終了していない場合、制御部 11 はステップ S104 に戻り、試合を自動進行し続ける。すなわち、制御部 11 は自動進行パートを続行する。

50

【 0 1 7 0 】

現在の試合状況がいずれかの試合状況条件を満足している場合、図 1 8 に示すように、制御部 1 1 はアクションパートに切り替えるか否かを確率情報に基づいて決定する (S 1 1 2)。例えば、アクションパートに切り替えると決定される確率は、アクションパートに切り替えないと決定される確率よりも低く設定される。このように設定された確率情報に基づいて、制御部 1 1 はアクションパートに切り替えるか否かを決定する。

【 0 1 7 1 】

なお、ステップ S 1 1 2 では一つの試合中におけるアクションパートの回数が 3 回になるように制御される。具体的には、例えば、1 回表 ~ 3 回裏の間で 1 回のアクションパートが必ず発生し、4 回表 ~ 6 回裏の間で 1 回のアクションパートが必ず発生し、7 回表 ~ 9 回裏の間で 1 回のアクションパートが発生するように制御される。

10

【 0 1 7 2 】

例えば、1 回表 ~ 3 回裏のうちのいずれかのタイミングでアクションパートが発生した場合には、それ以降、3 回裏が終了するまでの間、ステップ S 1 1 2 では、確率情報に関係なく、アクションパートに切り替えないと決定される。4 回表 ~ 6 回裏の間や 7 回表 ~ 9 回裏の間も同様である。

【 0 1 7 3 】

また、1 回表 ~ 3 回裏の間でアクションパートが発生する可能性が低い状況になった場合には、アクションパートが発生し易くなるように制御するようにしてもよい。例えば、3 回表の開始時までアクションパートが発生していない場合には、1 回表 ~ 3 回裏の間でアクションパートが発生する可能性が低い状況になったとみなして、アクションパートが発生し易くなるように制御するようにしてもよい。例えば、下記のようにするようによい。4 回表 ~ 6 回裏の間や 7 回表 ~ 9 回裏の間も同様である。

20

【 0 1 7 4 】

例えば、3 回表の開始時までアクションパートが発生していない場合、ステップ S 1 1 2 では、アクションパートに切り替えると決定される確率を通常よりも高めるようにしてもよい。

【 0 1 7 5 】

または、ステップ S 1 1 2 では、確率情報に関係なく、アクションパートに切り替えると決定するようにしてもよい。例えば、ユーザチームが先攻である場合には、3 回表の開始時に課題「とにかく塁に出る」の試合状況条件「攻撃時 / ノーアウトで走者なし」が満足される。このため、3 回表の開始時までアクションパートが発生していない場合、3 回表の開始時に、ステップ S 1 1 2 において、確率情報に関係なく、アクションパートに切り替えると決定するようにしてもよい。

30

【 0 1 7 6 】

あるいは、各課題の試合状況条件を変更 (緩和) して試合状況条件が満足されやすくなるようにしてもよい。

【 0 1 7 7 】

または、試合状況 (試合状況条件) に関係なく、アクションパートを発生させるようにしてもよい。すなわち、どのような試合状況にも適用可能な汎用的な課題 (例えば、攻撃時であれば「ヒットを打て」、守備時であれば「アウトをとれ」等) が設定されたアクションパートを発生するようにしてもよい。

40

【 0 1 7 8 】

なお、1 回表 ~ 3 回裏の間で 1 回のアクションパートが必ず発生するように制御することは必須ではない。すなわち、1 回表 ~ 3 回裏の間でアクションパートが発生しない場合が生じるようにしてもよい。1 回表 ~ 3 回裏の間でアクションパートが発生しなかった場合には、4 回表 ~ 9 回裏の間で 3 回のアクションパートが発生するようにすればよい。またこの場合、4 回表 ~ 9 回裏の間で 3 回のアクションパートが発生しなくなってしまうことを避けるべく、4 回表 ~ 9 回裏の間ではアクションパートが発生し易くなるようにしてもよい。

50

【 0 1 7 9 】

例えば、ステップ S 1 1 2 では、アクションパートに切り替えると決定される確率を通常よりも高めるようにしてもよい。なお、この確率は、試合が進むほど（後のイニングになるほど）段階的に高まるようにしてもよい。

【 0 1 8 0 】

または、ステップ S 1 1 2 では、確率情報に関係なく、アクションパートに切り替えると決定するようにしてもよい。

【 0 1 8 1 】

あるいは、各課題の試合状況条件を変更（緩和）して試合状況条件が満足されやすくなるようにしてもよい。なお、試合状況条件は、試合が進むほど（後のイニングになるほど）段階的に緩和されるようにしてもよい。

10

【 0 1 8 2 】

または、試合状況（試合状況条件）に関係なく、アクションパートを発生させるようにしてもよい。すなわち、どのような試合状況にも適用可能な汎用的な課題（例えば、攻撃時であれば「ヒットを打て」、守備時であれば「アウトをとれ」等）が設定されたアクションパートを発生するようにしてもよい。

【 0 1 8 3 】

ステップ S 1 1 2 でアクションパートに切り替えないと決定された場合、制御部 1 1 はステップ S 1 0 4 に戻って自動進行パートを続行する。一方、ステップ S 1 1 2 でアクションパートに切り替えると決定された場合、制御部 1 1 はアクションパートでユーザが達成すべき課題を設定する（S 1 1 4）。制御部 1 1 は、現在の試合状況が満足する試合状況条件に関連付けられた課題を、アクションパートでユーザが達成すべき課題として設定する。例えば、ステップ S 1 0 6 において、課題 X に関連付けられた試合状況条件が満足されると判定されていた場合であれば、制御部 1 1 は、課題 X を、アクションパートでユーザが達成すべき課題として設定する。

20

【 0 1 8 4 】

ステップ S 1 1 4 の実行後、制御部 1 1 はアクションパート開始画面画像 G 1 2 0 を表示部 1 5 に表示する（S 1 1 6）。その後、制御部 1 1 はアクションパート画面画像 G 1 3 0 を表示部 1 5 に表示する（S 1 1 8）。アクションパート画面画像 G 1 3 0 の表示中、制御部 1 1 はアクションパートを実行する。例えば、図 6 に示すアクションパート画面画像 G 1 3 0 が表示されている場合、制御部 1 1 は、所定のアルゴリズム（A I 等）に従って、対戦相手チームの投手である選手キャラクター P C 2 に動作（投球動作等）を行わせる。また、制御部 1 1 は操作部 1 4 を用いて行われるユーザの操作を受け付け、当該操作に応じて、ユーザチームの打者である選手キャラクター P C 1 に動作（打撃動作等）を行わせる。

30

【 0 1 8 5 】

制御部 1 1 はアクションパートが終了したか否かを監視する（S 1 2 0）。例えば、打席単位のアクションパートである場合、一つの打席が終了すると、アクションパートも終了する。また例えば、イニング単位のアクションパートである場合、イニングの表又は裏が終了すると、アクションパートも終了する。

40

【 0 1 8 6 】

アクションパートが終了した場合、制御部 1 1 は課題の達成結果を判定する（S 1 2 2）。すなわち、制御部 1 1 は課題が達成されたか否かを判定する。なお、制御部 1 1 は課題の達成の程度も判定する。

【 0 1 8 7 】

例えば、制御部 1 1 は、課題に関連付けられた「G R E A T !」の達成条件が満足されたか否かを判定する。また、制御部 1 1 は、課題に関連付けられた「G O O D」の達成条件が満足されたか否かを判定する。課題に関連付けられた「G R E A T !」の達成条件が満足されている場合に、制御部 1 1 は課題の達成結果が「G R E A T !」であると判定する。また、課題に関連付けられた「G O O D」の達成条件が満足された場合に、制御部 1

50

1 は課題の達成結果が「GOOD」であると判定する。一方、「GREAT!」及び「GOOD」のいずれの達成条件も満足されていない場合に、制御部 11 は課題の達成結果が「MISS」であると判定する。制御部 11 は課題の達成結果を達成結果テーブル TBL 104 に登録する。

【0188】

ステップ S 122 の実行後、制御部 11 は達成結果画面画像 G 140 を表示部 15 に表示する (S 124)。その後、制御部 11 はアクションパート終了画面画像 G 150 を表示部 15 に表示する (S 126)。また、制御部 11 は課題の達成結果が「GREAT!」又は「GOOD」であるか否かを判定する (S 128)。すなわち、制御部 11 は課題が達成されたか否かを判定する。

10

【0189】

課題の達成結果が「GREAT!」又は「GOOD」である場合、制御部 11 はユーザチームの選手キャラクタの能力パラメータを上昇させる (S 130)。

【0190】

例えば、制御部 11 は、課題の達成結果に対応するパーセント値 (例えば図 8 に記載の Na ~ Nf) を取得する。そして、制御部 11 はユーザチームのチームテーブル TBL 102 にアクセスし、「現在パラメータ」フィールドに登録されている全選手キャラクタの基本能力パラメータの値を、取得されたパーセント値分だけ上昇させる。さらに、制御部 11 は、上昇後の各選手キャラクタの基本能力パラメータの値に基づいて、ユーザチームの総合力値を算出し直し、試合状況テーブル TBL 101 に登録する。

20

【0191】

なお、制御部 11 は、制御部 11 はユーザチームのチームテーブル TBL 102 にアクセスし、「現在パラメータ」フィールドに登録されている全選手キャラクタのうちの少なくとも 1 つについて、1 又は複数の特殊能力パラメータの値を「0」から「1」に変更するようにしてもよい。このようにすることによって、ユーザチームに所属する選手キャラクタのうちの少なくとも 1 つに対して、1 又は複数の特殊能力を修得させるようにしてもよい。

【0192】

また、制御部 11 はユーザの活躍ポイントを加算する (S 132)。例えば、制御部 11 は試合状況テーブル TBL 101 にアクセスし、課題の達成結果に対応する量だけユーザの活躍ポイントを加算する。

30

【0193】

ステップ S 130, S 132 の実行後、それらのステップの処理結果に基づいて、制御部 11 はアクションパート終了画面画像 G 150 を更新する (S 134)。すなわち、制御部 11 は画面要素 P 151, P 152, P 153 を更新する。

【0194】

ステップ S 134 の実行後、又は、ステップ S 128 で課題の達成結果が「GREAT!」又は「GOOD」であると判定されなかった場合、制御部 11 はステップ S 102 を実行する。すなわち、制御部 11 は自動進行パートを再開する。

【0195】

40

[5. まとめ] 以上に説明したゲームシステム 1 では、一つの試合を完了するためにかかる時間を短縮するために、基本的に試合が自動進行パートで進行するが、試合状況が所定状況になった場合に自動進行パートからアクションパートに切り替わるため、ユーザは選手キャラクタに対する操作を行うことによって、試合に直接的に関与することができる。例えば、ユーザチームにとって得点チャンスの状況、ユーザチームにとって得点チャンスを作りやすい状況、又はユーザチームにとって失点ピンチの状況等の、試合結果を左右する可能性の高い状況になった場合にアクションパートに切り替わるため、ユーザは試合結果を左右する可能性の高い状況で選手キャラクタに対する操作を行うことができる。

【0196】

またゲームシステム 1 では、アクションパートでの課題の達成結果に基づいて、ユーザ

50

チームに所属する選手キャラクタのパラメータが変更され、アクションパートの終了後の自動進行パートでは変更後のパラメータに基づいて試合が進行するようになるため、ユーザはアクションパートでの選手キャラクタに対する操作を介して、アクションパート以降に対しても間接的に関与することができる。このように、ユーザはアクションパートでの選手キャラクタに対する操作によって、アクションパート自体だけでなく、アクションパート以降に対しても試合に関与できるようになる。その結果、試合に対するユーザの関心を高めることが可能になる。

【 0 1 9 7 】

またゲームシステム 1 では、第 1 アクションパート（例えば第 1 回目のアクションパート）での課題の達成結果に基づいて変更されたパラメータが、第 2 アクションパート（例えば第 2 回目のアクションパート）での課題の達成結果に基づいてさらに変更されるため、ユーザチームに所属する選手キャラクタのパラメータが累積的に変更される。これによって、ユーザが第 1 アクションパート及び第 2 アクションパートでの選手キャラクタに対する操作を介して、試合に大きく関与できるようになる。その結果、試合に対するユーザの関心をさらに高めることが可能になる。

10

【 0 1 9 8 】

さらにゲームシステム 1 では、ユーザチームに所属する選手キャラクタのパラメータの変更結果がアクションパート終了画面画像 G 1 5 0 に表示されるため（図 9 , 1 0 参照）、ユーザは上記パラメータの変更結果を把握できるようになる。アクションパートの終了後においては、変更後のパラメータに基づいて試合が進行するため、パラメータの変更結果をユーザが把握できるようにすることによって、アクションパート終了以降に対するユーザの関心を高めることが可能になる。例えば、試合開始時にユーザチームが対戦相手チームよりも能力が低い場合であっても、ユーザはパラメータの変更結果を見ることによって、ユーザチームと対戦相手チームとの能力差が縮まったり、逆転したりすることを把握できるようになるため、ユーザは対戦相手チームに勝てるという期待を持つことができるようになる。その結果、試合に対するユーザの関心を高めることが可能になる。

20

【 0 1 9 9 】

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

【 0 2 0 0 】

[6 - 1] アクションパートでの課題を達成した場合にユーザチームの選手キャラクタのパラメータがどの程度上昇するのかを事前にユーザに提示するようにしてもよい。

30

【 0 2 0 1 】

例えば、アクションパート開始画面画像 G 1 2 0 において、画面要素 P 1 2 4 によって示される課題を達成できたと仮定した場合のユーザチームの総合力値と対戦相手チームの総合力値との比較を表示するようにしてもよい。

【 0 2 0 2 】

また例えば、試合開始画面画像 G 1 0 0 において、すべてのアクションパートでの課題をすべて達成できたと仮定した場合のユーザチームの総合力値を表示するようにしてもよい。

【 0 2 0 3 】

40

図 1 9 はこの場合の試合開始画面画像の一例を示す。図 1 9 に示す試合開始画面画像 G 1 0 0 A は画面要素 P 1 0 4 A を含む点で図 3 に示す試合開始画面画像 G 1 0 0 と異なっている。

【 0 2 0 4 】

画面要素 P 1 0 3 が、試合開始画面画像 G 1 0 0 A の表示時（すなわち試合開始時）のユーザチームの総合力値と対戦相手チームの総合力値との比較を示しているのに対し、画面要素 P 1 0 4 A は、第 1 ~ 第 3 アクションパートでの課題をすべて達成できたと仮定した場合のユーザチームの総合力値と対戦相手チームの総合力値との比較を示す。

【 0 2 0 5 】

図 1 9 の場合、画面要素 P 1 0 3 ではユーザチームの総合力値が対戦相手チームの総合

50

力値よりも低くなっているが、画面要素 P 1 0 4 A ではユーザチームの総合力値が対戦相手チームよりも高くなっている。すなわち、試合開始時ではユーザチームの能力（強さ）が対戦相手チームよりも低い、第 1 ～ 第 3 アクションパートでの課題をすべて達成できれば、ユーザチームと対戦相手チームとの能力差が逆転することが示されている。

【 0 2 0 6 】

このように、本変形例によれば、試合開始時にユーザチームの能力（強さ）が対戦相手チームよりも低い場合であっても、ユーザは画面要素 P 1 0 4 A を見ることによって、第 1 ～ 第 3 アクションパートでの課題をすべて達成することによって、ユーザチームと対戦相手チームとの能力差が逆転したり、縮まったりすることを把握できるようになる。これにより、ユーザは対戦相手チームに勝てるという期待を持つことができるようになる。その結果、試合に対するユーザの関心を高めることが可能になる。

10

【 0 2 0 7 】

図 2 0 は本変形例における機能ブロック図を示す。図 2 0 は予測部 1 8 0 及び予測結果出力制御部 1 9 0 を含む点で図 1 2 と異なる。

【 0 2 0 8 】

予測部 1 8 0 は、課題の達成結果が所定結果であると仮定した場合の変更部 1 6 0 による変更後のユーザチームの選手キャラクタの能力パラメータ（第 1 パラメータの一例）と対戦相手チームの選手キャラクタの能力パラメータ（第 2 パラメータの一例）との少なくとも一方を予測する。

【 0 2 0 9 】

20

予測結果出力制御部 1 9 0 は、アクションパートが開始される前の時点又はアクションパートが開始される場合において、予測部 1 8 0 による予測結果に関する情報を出力手段に出力させるための制御を行う。

【 0 2 1 0 】

ここで、「課題の達成結果が所定結果であると仮定した場合」とは、例えば、課題が達成されたと仮定した場合である。

【 0 2 1 1 】

「出力手段」とは、例えば表示部又は音声出力部等である。

【 0 2 1 2 】

「予測結果に関する情報を出力手段に出力させるための制御を行う」とは、例えば、予測結果に関する情報を示す画面画像を生成して表示部に表示させることである。または、「予測結果に関する情報を出力手段に出力させるための制御を行う」とは、例えば、予測結果に関する情報を示す画面画像を表示するためのデータを他の装置に送信することによって、予測結果に関する情報を示す画面画像を当該他の装置に表示部に表示させることであってもよい。

30

【 0 2 1 3 】

なお、「予測結果に関する情報を出力手段に出力させるための制御を行う」とは、例えば、予測結果に関する情報を示す音声を出音部から出力させることであってもよい。または、「予測結果に関する情報を出力手段に出力させるための制御を行う」とは、例えば、予測結果に関する情報を示す音声を出音するためのデータを他の装置に送信することによって、予測結果に関する情報を示す音声を当該他の装置の出音部から出力させることであってもよい。

40

【 0 2 1 4 】

例えば、予測部 1 8 0 は、課題の達成結果が「G R E A T !」（又は「G O O D」）であると仮定した場合の変更部 1 6 0 による変更後のユーザチームの選手キャラクタの能力パラメータを予測する。そして、予測結果出力制御部 1 9 0 は、当該予測結果に基づき、上記仮定時のユーザチームの総合力値をアクションパート開始画面画像 G 1 2 0 に表示したり、上記仮定時のユーザチームの総合力値と対戦相手チームの総合力値との比較をアクションパート開始画面画像 G 1 2 0 に表示したりする。

【 0 2 1 5 】

50

また例えば、課題の達成結果が「G R E A T !」(又は「G O O D」)である場合に対戦相手チームの選手キャラクタの能力パラメータが低下させるような態様の場合であれば、予測部 1 8 0 は、課題の達成結果が「G R E A T !」(又は「G O O D」)であると仮定した場合の変更部 1 6 0 による変更後の対戦相手チームの選手キャラクタの能力パラメータを予測するようにしてもよい。そして、予測結果出力制御部 1 9 0 は、当該予測結果に基づき、上記仮定時の対戦相手チームの総合力値をアクションパート開始画面画像 G 1 2 0 に表示したり、上記仮定時のユーザチームの総合力値と対戦相手チームの総合力値との比較をアクションパート開始画面画像 G 1 2 0 に表示したりするようにしてもよい。

【 0 2 1 6 】

このようにすれば、課題の達成結果が「G R E A T !」(又は「G O O D」)であると仮定した場合の変更部 1 6 0 の変更結果が予測され、当該予測結果がアクションパートの開始前又は開始時に出力されるため、ユーザは、課題の達成結果が「G R E A T !」(又は「G O O D」)である場合にユーザチーム(又は対戦相手チーム)の選手キャラクタの能力パラメータがどのように変わるのかを事前に把握できるようになる。その結果として、課題の達成結果が「G R E A T !」(又は「G O O D」)となるように目指すユーザの意欲を高めることが可能になる。

10

【 0 2 1 7 】

なお、予測部 1 8 0 は、複数のアクションパート(複数の操作機会の一例)の各々の課題の達成結果が所定結果であると仮定した場合の変更部 1 6 0 による変更後の、ユーザチームに所属する選手キャラクタのパラメータと対戦相手チームに所属する選手キャラクタのパラメータとの少なくとも一方を予測するようにしてもよい。また、予測結果出力制御部 1 9 0 は、複数のアクションパートのうちの最初のアクションパートが開始される前の時点又は当該最初のアクションパートが開始される場合において、予測部 1 8 0 による予測結果に関する情報を出力手段に出力させるための制御を行うようにしてもよい。

20

【 0 2 1 8 】

例えば、予測部 1 8 0 は、すべてのアクションパートの課題の達成結果が「G R E A T !」(又は「G O O D」)であると仮定した場合の変更部 1 6 0 による変更後のユーザチームの選手キャラクタの能力パラメータを予測するようにしてもよい。そして、予測結果出力制御部 1 9 0 は、当該予測結果に基づき、上記仮定時のユーザチームの総合力値を試合開始画面画像 G 1 0 0 に表示したり、上記仮定時のユーザチームの総合力値と対戦相手チームの総合力値との比較を試合開始画面画像 G 1 0 0 に表示したりするようにしてもよい。

30

【 0 2 1 9 】

なお、課題の達成結果が「G R E A T !」(又は「G O O D」)である場合に対戦相手チームの選手キャラクタの能力パラメータが低下させるような態様の場合であれば、予測部 1 8 0 は、すべてのアクションパートの課題の達成結果が「G R E A T !」(又は「G O O D」)であると仮定した場合の変更部 1 6 0 による変更後の対戦相手チームの選手キャラクタの能力パラメータを予測するようにしてもよい。そして、予測結果出力制御部 1 9 0 は、当該予測結果に基づき、上記仮定時の対戦相手チームの総合力値を試合開始画面画像 G 1 0 0 に表示したり、上記仮定時のユーザチームの総合力値と対戦相手チームの総合力値との比較を試合開始画面画像 G 1 0 0 に表示したりするようにしてもよい。

40

【 0 2 2 0 】

このようにすれば、すべてのアクションパートの課題の達成結果が「G R E A T !」(又は「G O O D」)であると仮定した場合の変更部 1 6 0 による変更結果が予測され、当該予測結果が最初のアクションパートの開始前又は開始時に出力されるため、ユーザは、すべてのアクションパートの課題の達成結果が「G R E A T !」(又は「G O O D」)である場合にユーザチーム(又は対戦相手チーム)の選手キャラクタの能力パラメータがどのように変わるのかを事前に把握できるようになる。その結果として、すべてのアクションパートの課題の達成結果が「G R E A T !」(又は「G O O D」)となるように目指すユーザの意欲を高めることが可能になる。

50

【 0 2 2 1 】

[6 - 2] 図 8 に示す例では、例えば、第 1 アクションパートでの課題の達成結果が「 G O O D 」であり、第 2 アクションパートでの課題の達成結果が「 M I S S 」であり、第 3 アクションパートでの課題の達成結果が「 G O O D 」である場合（以下「ケース A」と呼ぶ。）に、第 3 アクションパートでの「 G O O D 」は 2 回目であるため、第 3 アクションパートの終了時に、ユーザチームに所属する選手キャラクタの能力パラメータの値が $Nb\%$ 上昇する。一方、第 1 アクションパート及び第 2 アクションパートでの課題の達成結果がいずれも「 G O O D 」である場合（以下「ケース B」と呼ぶ。）、第 2 アクションパートでの「 G O O D 」は 2 回目であるため、第 2 アクションパートの終了時に、ユーザチームに所属する選手キャラクタの能力パラメータの値が $Nb\%$ 上昇する。すなわち、ケース B の第 2 アクションパートの終了時におけるパラメータの上昇の程度と、ケース A の第 3 アクションパートの終了時におけるパラメータの上昇の程度とは等しくなる。

10

【 0 2 2 2 】

この点、課題の達成結果が「 G O O D 」であることが 2 以上のアクションパートで連続したか否かに基づいて、ユーザチームに所属する選手キャラクタの能力パラメータの上昇の程度が変わるようにしてもよい。

【 0 2 2 3 】

例えば、上記のケース B では、課題の達成結果が「 G O O D 」であることが 2 以上のアクションパートで連続しているため、ケース B の第 2 アクションパートの終了時におけるパラメータの上昇の程度を、ケース A の第 3 アクションパートの終了時におけるパラメータの上昇の程度よりも大きくするようにしてもよい。すなわち、ケース B の第 2 アクションパートの終了時におけるパラメータの上昇パーセント値を Ng ($Ng > Nb$) とするようによい。

20

【 0 2 2 4 】

図 2 1 は本変形例における機能ブロック図を示す。図 2 1 は連続判定部 1 5 5 を含む点で図 1 2 と異なる。

【 0 2 2 5 】

連続判定部 1 5 5 は、課題設定部 1 3 0 によって設定された課題の達成結果が所定結果であることが 2 以上の操作機会に連続したか否かを判定する。変更部 1 6 0 は、ユーザチームの選手キャラクタの能力パラメータ（第 1 パラメータの一例）と、対戦相手チームの選手キャラクタの能力パラメータ（第 2 パラメータの一例）との少なくとも一方を変更する場合の変更の程度を、連続判定部 1 5 5 による判定結果に基づいて設定する。

30

【 0 2 2 6 】

ここで、「連続判定部 1 5 5 による判定結果に基づいて変更の程度を設定する」とは、例えば、課題の達成結果が所定結果であることが 2 以上の操作機会に連続した場合に、課題の達成結果が所定結果であることが 2 以上の操作機会に連続しなかった場合に比べて、変更の程度を大きくすることである。変更部 1 6 0 は、課題の達成結果が所定結果であることが連続した回数が多いほど、変更の程度を大きくするようにしてもよい。

【 0 2 2 7 】

本実施形態に係る野球ゲームの場合、変更部 1 6 0 は、課題の達成結果が「 G O O D 」であることが 2 以上のアクションパートに連続したか否かに基づいて、ユーザチームの選手キャラクタの能力パラメータの上昇の程度を設定する。

40

【 0 2 2 8 】

例えば、変更部 1 6 0 は、課題の達成結果が「 G R E A T ! 」であることが 2 以上のアクションパートに連続したか否かに基づいて、ユーザチームの選手キャラクタの能力パラメータの上昇の程度を設定する。

【 0 2 2 9 】

なお、課題の達成結果が「 G O O D 」(又は「 G R E A T ! 」)である場合に対戦相手チームの選手キャラクタの能力パラメータが低下するような態様の場合、変更部 1 6 0 は、課題の達成結果が「 G O O D 」(又は「 G R E A T ! 」)であることが 2 以上のアクションパートに連続したか否かに基づいて、ユーザチームの選手キャラクタの能力パラメータの上昇の程度を設定する。

50

ョンパートで連続したか否かに基づいて、対戦相手チームの選手キャラクタの能力パラメータの低下の程度を設定するようにしてもよい。

【0230】

または、課題の達成結果が「MISS」である場合にユーザチームの選手キャラクタの能力パラメータが低下するような態様の場合、変更部160は、課題の達成結果が「MISS」であることが2以上のアクションパートで連続したか否かに基づいて、ユーザチームの選手キャラクタの能力パラメータの低下の程度を設定するようにしてもよい。

【0231】

あるいは、課題の達成結果が「MISS」である場合に対戦相手チームの選手キャラクタの能力パラメータが上昇するような態様の場合、変更部160は、課題の達成結果が「MISS」であることが2以上のアクションパートで連続したか否かに基づいて、対戦相手チームの選手キャラクタの能力パラメータの上昇の程度を設定するようにしてもよい。

10

【0232】

本変形例によれば、課題の達成結果が所定結果（例えば「GOOD」）であることが2以上のアクションパートで連続したか否かの判定結果に基づいて、ユーザチームの選手キャラクタのパラメータ（又は対戦相手チームの選手キャラクタのパラメータ）を変更する場合の変更の程度を変えることが可能になる。その結果、課題の達成結果が所定結果であることが2以上のアクションパートで連続することを目指すユーザの意欲を高めることが可能になる。

【0233】

20

[6-3] アクションパート開始画面画像G120では複数種類の課題をユーザに提示し、ユーザがアクションパートで達成すべき課題を複数種類の課題のうちから選択できるようにしてもよい。

【0234】

例えば、アクションパート開始画面画像G120では、難易度が異なる複数種類の課題をユーザに提示するようにしてもよい。また、アクションパート開始画面画像G120では、各課題の難易度に関する情報を表示することによって、各課題の難易度をユーザが把握できるようにしてもよい。そして、ユーザが、自らの技量等に合った課題を複数種類の課題のうちから選択できるようにしてもよい。

【0235】

30

すなわち、課題設定部130は、複数種類の課題のうちからユーザによって選択された課題を、アクションパート（操作機会の一例）における課題として設定するようにしてもよい。

【0236】

本変形例によれば、ユーザが自らの技量等を考慮して課題を選択できるようになるため、ユーザが課題を達成しやすくなるように図ることが可能になる。

【0237】

なお、本変形例では、ユーザによって選択された課題の種類（例えば難易度等）を考慮して、変更部160によるパラメータの変更が行われるようにしてもよい。例えば、ユーザによって選択された課題の種類によって、パラメータの変更の程度が変わったり、パラメータを変更するか否かの決定基準が変わったりするようにしてもよい。

40

【0238】

すなわち、変更部160は、課題の達成結果と、ユーザによって選択された課題の種類とに基づいて、ユーザチームに所属する選手キャラクタのパラメータ（第1パラメータの一例）と、対戦相手チームに所属する選手キャラクタのパラメータ（第2パラメータの一例）との少なくとも一方を変更するようにしてもよい。

【0239】

ここで、「課題の達成結果と、ユーザによって選択された課題の種類とに基づいて、第1パラメータ及び第2パラメータの少なくとも一方を変更する」とは、例えば、第1パラメータ及び第2パラメータの少なくとも一方を変更するか否かを課題の達成結果に基づい

50

て決定し、第1パラメータ及び第2パラメータの少なくとも一方を変更すると決定された場合に変更の程度をユーザによって選択された課題の種類に基づいて設定することである。例えば、課題の難易度が高いほど、変更の程度を大きくしたり、課題の難易度が低いほど、変更の程度を小さくしたりすることである。

【0240】

または、「課題の達成結果と、ユーザによって選択された課題の種類とに基づいて、第1パラメータ及び第2パラメータの少なくとも一方を変更する」とは、例えば、課題の達成結果が条件を満足する場合に第1パラメータ及び第2パラメータの少なくとも一方を変更するような態様において、この条件を、ユーザによって選択された課題の種類に基づいて設定することである。具体的には、例えば、課題の達成度が閾値以上である場合に第1

10

【0241】

また本変形例では、上記のように、ユーザによって選択された課題の種類によってパラメータの変更の程度が変わる（又はパラメータを変更するか否かの決定基準が変わる）ことをアクションパート開始画面画像G120でユーザに伝えるようにしてもよい。

【0242】

本変形例によれば、ユーザによって選択された課題の種類（難易度）に基づいて、変更部160による変更が行われるため、ユーザは、課題を選択する際に、変更部160による変更に与える影響も考慮する必要がある。すなわち、自らの技量等と、変更部160による変更に与える影響とを比較考慮しつつ課題を選択するという興趣をユーザに提供することが可能になる。

20

【0243】

[6-4] ユーザがアクションパートにおける操作対象（アクションパートで操作する選手キャラクタ）を選択できるようにしてもよい。

【0244】

例えば、試合開始時に、ユーザがアクションパートにおける操作対象を選択できるようにしてもよい。例えば、野球ゲームの場合、ユーザによって選択された選手キャラクタの打席をアクションパートとして設定するようにしてもよい。具体的には、例えば、試合状況が所定状況（試合状況条件を満足する状況）になったか否かに関係なく、ユーザによって選択された選手キャラクタの打席をアクションパートとして設定するような態様としてもよいし、ユーザによって選択された選手キャラクタを代打候補として温存しておき、試合状況が所定状況になった場合に、ユーザによって選択された選手キャラクタが代打として打席に立つようにして、当該打席をアクションパートとして設定するような態様としてもよい。また例えば、サッカーゲームでフリーキック又はコーナーキックの場面がアクションパートとして設定される場合、アクションパートでは、試合開始時又はアクションパート開始時にユーザによって選択された選手キャラクタをユーザの操作対象として設定するようにしてもよい。

30

【0245】

図22は本変形例における機能ブロック図を示す。図22は操作対象設定部115を含む点で図12と異なる。

40

【0246】

操作対象設定部115は、ユーザチームに所属する複数の選手キャラクタ（複数の第1ゲームオブジェクトの一例）のうちからユーザによって選択された選手キャラクタを、アクションパート（操作機会の一例）でユーザが操作する操作対象として設定する。

【0247】

本変形例によれば、ユーザはアクションパートで操作する選手キャラクタを選択できるようになるため、ユーザは自らが選択した選手キャラクタを操作して課題の達成を目指すことができるようになる。例えば、ユーザは能力の高い選手キャラクタを操作して課題の

50

達成を目指すことができるようになるため、ユーザが課題を達成しやすくなるように図ることが可能になる。

【0248】

なお、本変形例では、ユーザによって選択された操作対象を考慮して、変更部160によるパラメータの変更が行われるようにしてもよい。例えば、ユーザによって選択された操作対象によって、パラメータの変更の程度が変わったり、パラメータを変更するか否かの決定基準が変わったりするようにしてもよい。

【0249】

すなわち、変更部160は、課題の達成結果と、ユーザによって選択された操作対象に基づいて、ユーザチームに所属する選手キャラクタのパラメータ（第1パラメータの一例）と、対戦相手チームに所属する選手キャラクタのパラメータ（第2パラメータの一例）との少なくとも一方を変更するようにしてもよい。

10

【0250】

ここで、「課題の達成結果と、ユーザによって選択された操作対象とに基づいて、第1パラメータ及び第2パラメータの少なくとも一方を変更する」とは、例えば、第1パラメータ及び第2パラメータの少なくとも一方を変更するか否かを課題の達成結果に基づいて決定し、第1パラメータ及び第2パラメータの少なくとも一方を変更すると決定された場合に変更の程度を、ユーザによって選択された操作対象に基づいて設定することである。

【0251】

例えば、ユーザによって選択された操作対象が特定の選手キャラクタであるか否かに基づいて変更の程度を設定してもよい。具体的には、例えば、ユーザによって選択された操作対象が特定の選手キャラクタ（野球ゲームの場合であれば4番打者又はエース投手等）である場合に、変更の程度を大きく（又は小さく）したり、それ以外の場合に、変更の程度を小さく（又は大きく）したりしてもよい。

20

【0252】

また例えば、ユーザによって操作対象として選択された選手キャラクタのパラメータ（能力パラメータ等）に基づいて変更の程度を設定してもよい。具体的には、例えば、ユーザによって操作対象として選択された選手キャラクタの能力が高い場合には、ユーザによって操作対象として選択された選手キャラクタの能力が低い場合に比べて、変更の程度を大きく（又は小さく）してもよい。

30

【0253】

また、「課題の達成結果と、ユーザによって選択された操作対象とに基づいて、第1パラメータ及び第2パラメータの少なくとも一方を変更する」とは、例えば、課題の達成結果が条件を満足する場合に第1パラメータ及び第2パラメータの少なくとも一方を変更するような場合において、この条件をユーザによって選択された操作対象に基づいて設定することであってもよい。

【0254】

例えば、ユーザによって選択された操作対象が特定の選手キャラクタであるか否かに基づいて上記条件を設定してもよい。具体的には、例えば、課題の達成度が閾値以上である場合に第1パラメータ及び第2パラメータの少なくとも一方を変更すると決定するような態様において、ユーザによって選択された操作対象が特定の選手キャラクタ（野球ゲームの場合であれば4番打者又はエース投手等）である場合に、閾値を大きく（又は小さく）したり、それ以外の場合に、閾値を小さく（又は大きく）したりしてもよい。

40

【0255】

また例えば、ユーザによって操作対象として選択された選手キャラクタのパラメータ（能力パラメータ等）に基づいて上記条件を設定するようにしてもよい。具体的には、例えば、課題の達成度が閾値以上である場合に第1パラメータ及び第2パラメータの少なくとも一方を変更すると決定するような態様では、ユーザによって操作対象として選択された選手キャラクタの能力が高い場合には、ユーザによって操作対象として選択された選手キャラクタの能力が低い場合に比べて、上記閾値を大きく（又は小さく）するようにしても

50

よい。

【 0 2 5 6 】

本変形例によれば、ユーザがアクションパートでの操作対象として選択した選手キャラクタに基づいて、変更部 1 6 0 による変更が行われるため、ユーザは、アクションパートでの操作対象を選択する際に、変更部 1 6 0 による変更に与える影響も考慮する必要がある。その結果、例えば、課題を達成しやすさ等と、変更部 1 6 0 による変更に与える影響とを比較考慮しつつ、アクションパートでの操作対象を選択するという興趣をユーザに提供することが可能になる。

【 0 2 5 7 】

[6 - 5] ユーザが課題を達成できなかった場合でも、ユーザがアクションパートで操作した選手キャラクタが何らかの貢献をしていれば、変更部 1 6 0 による変更が行われるようにしたり、ユーザの活躍ポイントが加算されるようにしてもよい。

10

【 0 2 5 8 】

[6 - 6] ゲームはゲーム端末 1 0 がサーバ 3 0 と通信することによって実行されるようにしてもよい。すなわち、ゲームはサーバ 3 0 側で実行されるようにしてもよい。この場合、図 1 2 , 2 0 , 2 1 , 2 2 に示す機能ブロック（データ記憶部 1 0 0 を除く）はサーバ 3 0 （ゲーム制御装置）の制御部 3 1 によって実現されるようにしてもよい。また、データ記憶部 1 0 0 はデータベース 3 4 によって実現されるようにしてもよい。

【 0 2 5 9 】

[6 - 7] ゲームシステム 1 で実行されるゲームは野球ゲームに限られない。本発明は野球ゲーム以外のゲームにも適用することが可能である。

20

【 0 2 6 0 】

本発明は野球ゲーム以外のスポーツゲームにも適用することが可能である。例えば、本発明はサッカーゲームにも適用することが可能である。また例えば、本発明は競馬ゲームにも適用することが可能である。例えば、競馬ゲームの場合、あるコーナーから他のコーナーまでの区間をアクションパートとして設定し、当該区間を所定時間内で走破するという課題を設定するようにしてもよい。そして、馬キャラクタへの鞭の入れ方、速度、回数、及び走路の取り方に基づいて、課題が達成されたか否かを判定するようにしてもよい。また、課題の達成結果に基づいて馬キャラクタのパラメータを変更し、上記区間以降では、変更後のパラメータに基づいてレース（競争）が自動進行するようにしてもよい。

30

【 0 2 6 1 】

本発明はスポーツゲーム以外のゲームにも適用することが可能である。例えば、本発明は、ユーザの 1 又は複数のゲームキャラクタと、対戦相手の 1 又は複数のゲームキャラクタとが戦闘するゲームにも適用することが可能である。

【 0 2 6 2 】

[6 - 8] なお、以上では、対戦が基本的に自動的に進行することを前提として説明したが、対戦が基本的に自動的に進行することを前提としないようにすることも可能である。例えば、ゲームキャラクタに対するユーザの操作に応じて対戦が進行するようなゲーム（例えば、アクションパートのような態様で対戦のすべて又はほとんどが進行するようなゲーム）において、対戦中に課題をユーザに提示し、ユーザによる課題の達成結果に応じて、ユーザのゲームキャラクタの能力を変更（上昇）したり、対戦相手のゲームキャラクタの能力を変更（低下）したりして対戦を続行させるようにしてもよい。

40

【 0 2 6 3 】

対戦がゲームキャラクタに対するユーザの操作に基づいて進行する場合にも、対戦が自動的に進行する場合に比べて程度は低くなるが、やはり、ユーザのゲームキャラクタと対戦相手のゲームキャラクタとの能力差が試合結果に反映される。このため、ユーザのゲームキャラクタが対戦相手のゲームキャラクタに能力的に劣っている場合には、ユーザが対戦相手に勝利できないと諦めてしまい、対戦に対するユーザの関心が低下してしまう場合がある。この点、以上のようにすれば、課題の達成結果に基づいて、ユーザのゲームキャラクタと対戦相手のゲームキャラクタとの少なくとも一方の能力が変更され、当該変更後

50

は、変更後の能力に基づいて対戦が進行するようになるため、ユーザのゲームキャラクターが対戦相手のゲームキャラクターに能力的に劣っていたとしても、課題の達成結果に基づいて、その能力差が縮まったり、逆転したりするようになる。このため、ユーザは対戦相手に勝利できるという期待を持つことができるようになる。その結果、対戦に対するユーザの関心を高めることが可能になる。

【 0 2 6 4 】

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

【 0 2 6 5 】

1) 本発明の一態様に係るゲーム制御装置 (1 0 又は 3 0) は、ユーザの 1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクト (例えばユーザチームに所属する選手キャラクター) と、対戦相手の 1 又は複数の第 2 ゲームオブジェクト (例えば対戦相手チームに所属する選手キャラクター) との対戦を実行するゲーム制御装置 (1 0 又は 3 0) において、前記 1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作を制限した状態で、前記対戦 (例えば野球の試合) を、前記 1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトに関連付けられた第 1 パラメータ (例えば能力パラメータ) と、前記 1 又は複数の第 2 ゲームオブジェクトに関連付けられた第 2 パラメータ (例えば能力パラメータ) とに基づき進行させる進行制御手段 (1 1 0) と、前記対戦中において、前記 1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作が可能な操作機会 (例えばアクションパート) を設定する操作機会設定手段 (1 2 0) と、前記操作機会において前記ユーザが前記 1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトを操作して達成すべき課題を設定する課題設定手段 (1 3 0) と、前記課題を出力手段 (1 5 又は 1 6) に出力させるための制御を行う課題出力制御手段 (1 4 0) と、前記 1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作に基づいて、前記課題の達成結果を判定する判定手段 (1 5 0) と、前記課題の達成結果に基づいて、前記第 1 パラメータ及び前記第 2 パラメータの少なくとも一方を変更する変更手段 (1 6 0) と、を含み、前記進行制御手段 (1 1 0) は、前記操作機会の終了後、前記 1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作を制限した状態で、前記対戦を、前記変更手段による変更後の前記第 1 パラメータ及び前記第 2 パラメータに基づいて進行させる。

【 0 2 6 6 】

1 1) 本発明の一態様に係るゲームシステム (1) は、ユーザの 1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトと、対戦相手の 1 又は複数の第 2 ゲームオブジェクトとの対戦を実行するゲームシステム (1) において、前記 1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作を制限した状態で、前記対戦を、前記 1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトに関連付けられた第 1 パラメータと、前記 1 又は複数の第 2 ゲームオブジェクトに関連付けられた第 2 パラメータとに基づき進行させる進行制御手段 (1 1 0) と、前記対戦中において、前記 1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作が可能な操作機会を設定する操作機会設定手段 (1 2 0) と、前記操作機会において前記ユーザが前記 1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトを操作して達成すべき課題を設定する課題設定手段 (1 3 0) と、前記課題を出力手段に出力させるための制御を行う課題出力制御手段 (1 4 0) と、前記 1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作に基づいて、前記課題の達成結果を判定する判定手段 (1 5 0) と、前記課題の達成結果に基づいて、前記第 1 パラメータ及び前記第 2 パラメータの少なくとも一方を変更する変更手段 (1 6 0) と、を含み、前記進行制御手段 (1 1 0) は、前記操作機会の終了後、前記 1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作を制限した状態で、前記対戦を、前記変更手段による変更後の前記第 1 パラメータ及び前記第 2 パラメータに基づいて進行させる。

【 0 2 6 7 】

1 2) また、本発明の一態様に係るプログラムは、 1) ~ 1 0) のいずれかに記載のゲーム制御装置 (3 0 又は 1 0) 、又は、 1 1) に記載のゲームシステム (1) としてコン

10

20

30

40

50

コンピュータを機能させるためのプログラムである。

【0268】

13) また、本発明の一態様に係る情報記憶媒体は、12)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。

【0269】

14) また、本発明の一態様に係るゲーム制御装置(10又は30)の制御方法は、ユーザの1又は複数の第1ゲームオブジェクトと、対戦相手の1又は複数の第2ゲームオブジェクトとの対戦を実行するゲーム制御装置(10又は30)の制御方法において、前記1又は複数の第1ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作を制限した状態で、前記対戦を、前記1又は複数の第1ゲームオブジェクトに関連付けられた第1パラメータと、前記1又は複数の第2ゲームオブジェクトに関連付けられた第2パラメータとに基づき進行させる進行制御ステップ(S104)と、前記対戦中において、前記1又は複数の第1ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作が可能な操作機会を設定する操作機会設定ステップ(S106, S112)と、前記操作機会において前記ユーザが前記1又は複数の第1ゲームオブジェクトを操作して達成すべき課題を設定する課題設定ステップ(S114)と、前記課題を出力手段に出力させるための制御を行う課題出力制御ステップ(S116)と、前記1又は複数の第1ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作に基づいて、前記課題の達成結果を判定する判定ステップ(S122)と、前記課題の達成結果に基づいて、前記第1パラメータ及び前記第2パラメータの少なくとも一方を変更する変更ステップ(S130)と、を含み、前記進行制御ステップ(S104)は、前記操作機会の終了後、前記1又は複数の第1ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作を制限した状態で、前記対戦を、前記変更ステップ(S130)による変更後の前記第1パラメータ及び前記第2パラメータに基づいて進行させるステップを含む。

【0270】

15) また、本発明の一態様に係るゲームシステム(1)の制御方法は、ユーザの1又は複数の第1ゲームオブジェクトと、対戦相手の1又は複数の第2ゲームオブジェクトとの対戦を実行するゲームシステム(1)の制御方法において、前記1又は複数の第1ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作を制限した状態で、前記対戦を、前記1又は複数の第1ゲームオブジェクトに関連付けられた第1パラメータと、前記1又は複数の第2ゲームオブジェクトに関連付けられた第2パラメータとに基づき進行させる進行制御ステップと(S104)、前記対戦中において、前記1又は複数の第1ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作が可能な操作機会を設定する操作機会設定ステップ(S106, S112)と、前記操作機会において前記ユーザが前記1又は複数の第1ゲームオブジェクトを操作して達成すべき課題を設定する課題設定ステップ(S114)と、前記課題を出力手段に出力させるための制御を行う課題出力制御ステップ(S116)と、前記1又は複数の第1ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作に基づいて、前記課題の達成結果を判定する判定ステップ(S122)と、前記課題の達成結果に基づいて、前記第1パラメータ及び前記第2パラメータの少なくとも一方を変更する変更ステップ(S130)と、を含み、前記進行制御ステップ(S104)は、前記操作機会の終了後、前記1又は複数の第1ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作を制限した状態で、前記対戦を、前記変更ステップ(S130)による変更後の前記第1パラメータ及び前記第2パラメータに基づいて進行させるステップを含む。

【0271】

上記1)、11)～15)に記載の発明によれば、ユーザは操作機会において第1ゲームオブジェクトに対する操作を行うことができるため、操作機会において対戦に直接的に関与することができる。また、操作機会における課題の達成結果に基づいて、第1ゲームオブジェクト及び第2ゲームオブジェクトの少なくとも一方のパラメータが変更され、操作機会の終了後は、変更後のパラメータに基づいて対戦が進行するようになるため、ユーザは、操作機会での第1ゲームオブジェクトに対する操作を介して、操作機会以降に対しても間接的に関与することができる。このように、本発明によれば、ユーザは、操作機会

10

20

30

40

50

での第1ゲームオブジェクトに対する操作によって、操作機会自体だけでなく、操作機会以降に対しても対戦に関与できるようになるため、対戦に対するユーザの関心を高めることが可能になる。

【0272】

2) 本発明の一態様では、前記対戦では、第1操作機会(例えば第1アクションパート)と、前記第1操作機会よりも後の第2操作機会(例えば第2アクションパート)とが設定されてもよい。前記変更手段(160)は、前記第1パラメータと前記第2パラメータとの少なくとも一方を、前記第1操作機会における前記課題の達成結果に基づいて変更する第1変更手段を含むようにしてもよい。前記進行制御手段(110)は、前記第1操作機会の終了後、前記対戦を、前記第1変更手段(160)による変更後の前記第1パラメータ及び前記第2パラメータに基づいて進行させるようにしてもよい。前記変更手段(160)は、前記第1変更手段(160)による変更後の前記第1パラメータ及び前記第2パラメータの少なくとも一方を、前記第2操作機会における前記課題の達成結果に基づいてさらに変更する第2変更手段を含むようにしてもよい。前記進行制御手段(110)は、前記第2操作機会の終了後、前記対戦を、前記第2変更手段(160)による変更後の前記第1パラメータ及び前記第2パラメータに基づいて進行させるようにしてもよい。

10

【0273】

2)に記載の発明によれば、第1操作機会における課題の達成結果に基づいて変更された第1パラメータ及び第2パラメータの少なくとも一方が、第2操作機会における課題の達成結果に基づいてさらに変更されるため、第1パラメータ及び第2パラメータの少なくとも一方が累積的に変更されるようになる。これによって、ユーザが第1操作機会及び第2操作機会での第1ゲームオブジェクトに対する操作を介して、対戦に大きく関与できるようになる。その結果、対戦に対するユーザの関心をさらに高めることが可能になる。

20

【0274】

3) 本発明の一態様では、前記変更手段(160)による変更結果に関する情報を前記出力手段(15又は16)に出力させるための制御を行う変更結果出力制御手段(170)を含むようにしてもよい。

【0275】

3)に記載の発明によれば、変更手段による変更結果に関する情報が出力手段に出力されるため、ユーザが変更手段による変更結果を把握できるようになる。操作機会以降においては、変更手段による変更後の第1パラメータ及び第2パラメータに基づいて対戦が進行するため、変更手段による変更結果をユーザが把握できるようにすることによって、操作機会以降に対するユーザの関心を高めることが可能になる。

30

【0276】

4) 本発明の一態様では、前記課題の達成結果が所定結果であると仮定した場合の前記変更手段(160)による変更後の前記第1パラメータ及び前記第2パラメータの少なくとも一方を予測する予測手段(180)と、前記操作機会が開始される前の時点又は前記操作機会が開始される場合において、前記予測手段(180)による予測結果に関する情報を前記出力手段(15又は16)に出力させるための制御を行う予測結果出力制御手段(190)と、を含むようにしてもよい。

40

【0277】

4)に記載の発明によれば、課題の達成結果が所定結果であると仮定した場合の変更手段による変更後の第1パラメータ及び第2パラメータの少なくとも一方が予測され、当該予測結果に関する情報が操作機会の開始前又は開始時に出力されるため、ユーザは、課題の達成結果が所定結果である場合に第1パラメータ及び第2パラメータの少なくとも一方がどのように変わるのかを事前に把握できる。その結果として、課題が達成結果が所定結果となるように目指すユーザの意欲を高めることが可能になる。

【0278】

5) 本発明の一態様では、前記対戦では、複数の操作機会(例えば第1～第3アクションパート)が設定されるようにしてもよい。前記予測手段(180)は、前記複数の操作

50

機会の各々の課題の達成結果が所定結果であると仮定した場合の前記変更手段（１６０）による変更後の前記第１パラメータ及び前記第２パラメータの少なくとも一方を予測し、前記予測結果出力制御手段（１９０）は、前記複数の操作機会のうちの最初の操作機会（例えば第１アクションパート）が開始される前の時点又は当該最初の操作機会が開始される場合において、前記予測手段（１８０）による予測結果に関する情報を前記出力手段（１５又は１６）に出力させるための制御を行うようにしてもよい。

【０２７９】

５）に記載の発明によれば、複数の操作機会の各々の課題の達成結果が所定結果であると仮定した場合の変更手段による変更後の第１パラメータ及び第２パラメータの少なくとも一方が予測され、当該予測結果に関する情報が最初の操作機会の開始前又は開始時に出力されるため、ユーザは、複数の操作機会の各々の課題の達成結果が所定結果である場合に第１パラメータ及び第２パラメータの少なくとも一方がどのように変わるのかを事前に把握できる。その結果として、複数の操作機会の各々の課題の達成結果が所定結果となるように目指すユーザの意欲を高めることが可能になる。

10

【０２８０】

６）本発明の一態様では、前記対戦では、複数の操作機会が設定されるようにしてもよい。前記ゲーム制御装置（１０又は３０）は、前記課題の達成結果が所定結果であることが２以上の操作機会連続したか否かを判定する連続判定手段（１５５）を含みむようにしてもよい。前記変更手段（１６０）は、前記第１パラメータ及び前記第２パラメータの少なくとも一方を変更する場合の変更の程度を、前記連続判定手段（１５５）による判定結果に基づいて設定するようにしてもよい。

20

【０２８１】

６）に記載の発明によれば、課題の達成結果が所定結果であることが２以上の操作機会連続したか否かの判定結果に基づいて、第１パラメータ及び第２パラメータの少なくとも一方を変更する場合の変更の程度が変わるため、課題の達成結果が所定結果であることが２以上の操作機会連続することを目指すユーザの意欲を高めることができる。

【０２８２】

７）本発明の一態様では、前記課題設定手段（１３０）は、複数種類の課題のうちから前記ユーザによって選択された課題を、前記操作機会における前記課題として設定するようにしてもよい。

30

【０２８３】

７）に記載の発明によれば、操作機会における課題をユーザが選択できるようになる。その結果、例えば、ユーザが自らの技量等を考慮して課題を選択できるようになるため、ユーザが課題を達成しやすくなるようにすることができる。

【０２８４】

８）本発明の一態様では、前記変更手段（１６０）は、前記課題の達成結果と、前記ユーザによって選択された課題の種類とに基づいて、前記第１パラメータ及び前記第２パラメータの少なくとも一方を変更する手段を含むようにしてもよい。

【０２８５】

８）に記載の発明によれば、ユーザによって選択された課題の種類に基づいて、変更手段による変更が行われるため、ユーザは、課題を選択する際に、変更手段による変更に与える影響も考慮する必要がある。すなわち、自らの技量等と、変更手段による変更に与える影響とを比較考慮しつつ課題を選択するという興趣をユーザに提供することが可能になる。

40

【０２８６】

９）本発明の一態様では、前記対戦は、前記ユーザの複数の第１ゲームオブジェクトと、前記対戦相手の１又は複数の第２ゲームオブジェクトとの対戦であってもよい。前記ゲーム制御装置（１０又は３０）は、前記複数の第１ゲームオブジェクトのうちから前記ユーザによって選択された第１ゲームオブジェクトを、前記操作機会に前記ユーザが操作する操作対象として設定する操作対象設定手段（１１５）を含むようにしてもよい。

50

【 0 2 8 7 】

9) に記載の発明によれば、操作機会で作成する第 1 ゲームオブジェクトをユーザが選択できるようになるため、ユーザは自らが選択した第 1 ゲームオブジェクトを操作して課題の達成を目指すことができるようになる。例えば、ユーザは、操作機会で作成する第 1 ゲームオブジェクトとして、課題を達成しやすい第 1 ゲームオブジェクトを選択することも可能になるため、ユーザが課題を達成しやすくなるようにすることができる。

【 0 2 8 8 】

10) 本発明の一態様では、前記変更手段 (1 6 0) は、前記課題の達成結果と、前記ユーザによって前記操作対象として選択された第 1 ゲームオブジェクトとに基づいて、前記第 1 パラメータ及び前記第 2 パラメータの少なくとも一方を変更する手段を含むようにしてもよい。

10

【 0 2 8 9 】

10) に記載の発明によれば、ユーザによって操作対象として選択された第 1 ゲームオブジェクトに基づいて、変更手段による変更が行われるため、ユーザは、操作機会で作成する第 1 ゲームオブジェクトを選択する際に、変更手段による変更を与える影響も考慮する必要がある。その結果、例えば、課題を達成しやすさ等と、変更手段による変更を与える影響とを比較検討しつつ、操作機会で作成する第 1 ゲームオブジェクトを選択するという興趣をユーザに提供することが可能になる。

【 0 2 9 0 】

16) なお、本発明の一態様に係るゲーム制御装置又はゲームシステムは、ユーザの 1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトと、対戦相手の 1 又は複数の第 2 ゲームオブジェクトとの対戦を実行するゲーム制御装置又はゲームシステムにおいて、前記対戦を、前記 1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトに関連付けられた第 1 パラメータと、前記 1 又は複数の第 2 ゲームオブジェクトに関連付けられた第 2 パラメータとに基づいて進行させる進行制御手段と、前記対戦中に前記ユーザが前記 1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトを操作して達成すべき課題を設定する課題設定手段と、前記課題を出力手段に出力させるための制御を行う課題出力制御手段と、前記対戦中 (前記対戦の途中) において、前記 1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作に基づいて、前記課題の達成結果を判定する判定手段と、前記対戦中 (前記対戦の途中) において、前記課題の達成結果に基づいて、前記第 1 パラメータと前記第 2 パラメータとの少なくとも一方を変更する変更手段と、を含み、前記対戦中 (前記対戦の途中) において前記変更手段による変更が行われた場合に、前記進行制御手段は、前記変更手段による変更後の前記第 1 パラメータ及び前記第 2 パラメータに基づいて、前記対戦を進行 (続行) させるようなものであってもよい。また、本発明の一態様に係るプログラム及び情報記憶媒体は、上記のゲーム制御装置又はゲームシステムとしてコンピュータを機能させるためのプログラム又は当該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ってもよい。

20

30

【 0 2 9 1 】

ユーザの 1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトと、対戦相手の 1 又は複数の第 2 ゲームオブジェクトとの対戦が、 1 又は複数の第 1 ゲームオブジェクトに対するユーザの操作を制限した状態で進行する場合 (要するに、対戦が自動的に進行する場合) 以外の場合であっても、第 1 ゲームオブジェクトと第 2 ゲームオブジェクトとのパラメータ (能力等) の差が対戦結果に反映される。このため、第 1 ゲームオブジェクトが第 2 ゲームオブジェクトにパラメータ的に劣っている場合には、ユーザが対戦相手に勝利できないと諦めてしまい、対戦に対するユーザの関心が低下してしまう場合がある。この点、 16) に記載の発明によれば、課題の達成結果に基づいて、第 1 ゲームオブジェクトと第 2 ゲームオブジェクトとの少なくとも一方のパラメータが変更され、当該変更後は、変更後のパラメータに基づいて対戦が進行するようになるため、第 1 ゲームオブジェクトが第 2 ゲームオブジェクトにパラメータ的に劣っていたとしても、課題の達成結果に基づいて、その差が縮まったり、逆転したりするようになる。このため、ユーザは対戦相手に勝利できるという期待を持つことができるようになる。その結果、対戦に対するユーザの関心を高めることが可

40

50

能になる。

【符号の説明】

【0292】

1 ゲームシステム、N ネットワーク、10 ゲーム端末、11 制御部、12 記憶部、13 通信部、14 操作部、15 表示部、16 音声出力部、30 サーバ、31 制御部、32 記憶部、33 通信部、34 データベース、100 データ記憶部、110 進行制御部、115 操作対象設定部、120 操作機会設定部、130 課題設定部、140 課題出力制御部、150 判定部、155 連続判定部、160 変更部、170 変更結果出力制御部、180 予測部、190 予測結果出力制御部、G100, G100A 試合開始画面画像、G110 自動進行パート画面画像、G120 アクションパート開始画面画像、G130 アクションパート画面画像、G140 達成結果画面画像、G150 アクションパート終了画面画像、P101, P102, P103, P104A, P111, P112, P113, P114, P115, P116, P117, P121, P122, P123, P124, P131, P132, P141, P142, P151, P152, P153 画面要素、PC1, PC2 選手キャラクタ、B ボール、M ミートカーソル、MC 芯、F 棒、TBL101 試合状況テーブル、TBL102 チームテーブル、TBL103 課題テーブル、TBL104 達成結果テーブル。

10

20

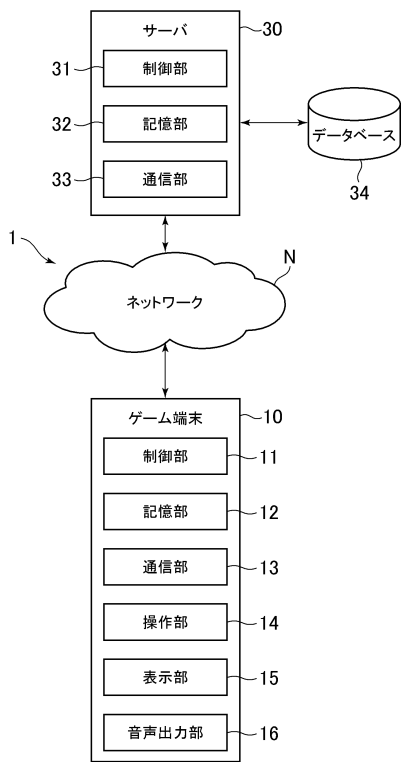
30

40

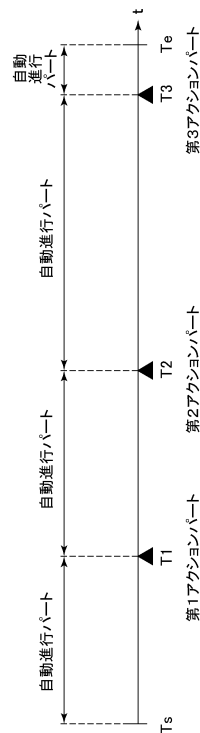
50

【図面】

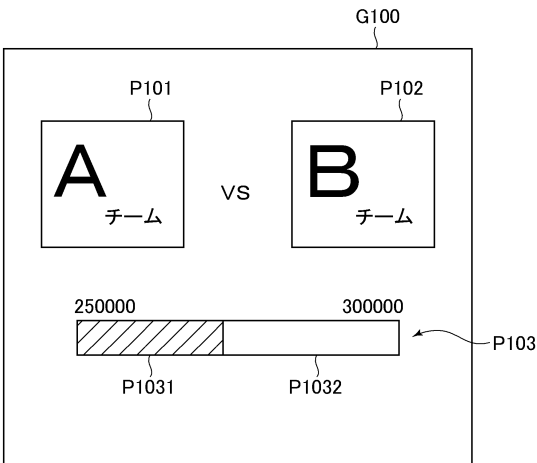
【図 1】



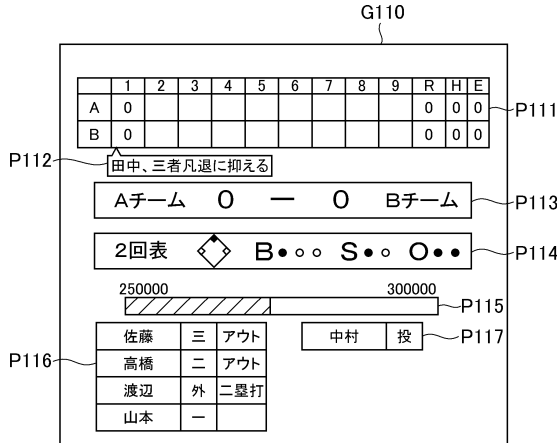
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

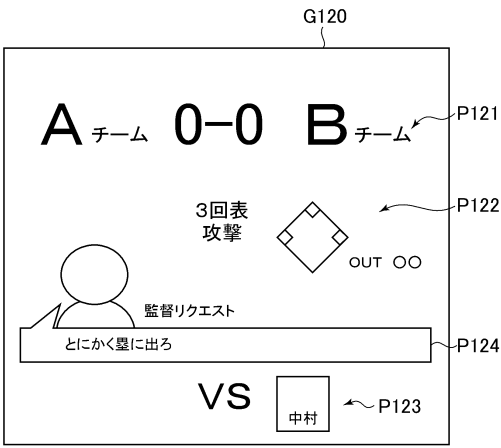
20

30

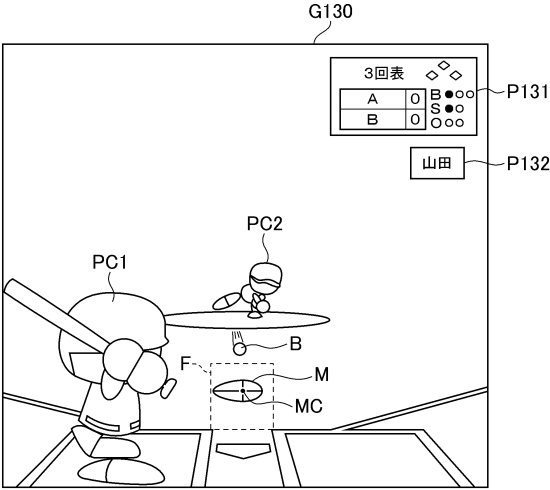
40

50

【図 5】

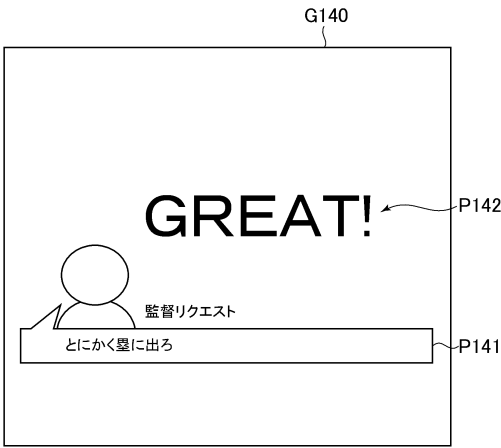


【図 6】



10

【図 7】



【図 8】

| | 1 回目 | 2 回目 | 3 回目 |
|--------|------|------|------|
| MISS | +0% | +0% | +0% |
| GOOD | +Na% | +Nb% | +Nc% |
| GREAT! | +Nd% | +Ne% | +Nf% |

※Na<Nb<Nc, Nd<Ne<Nf, Na<Nd, Nb<Ne, Nc<Nf

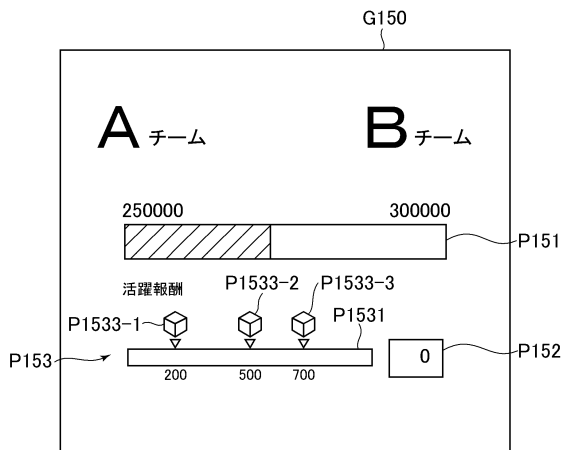
20

30

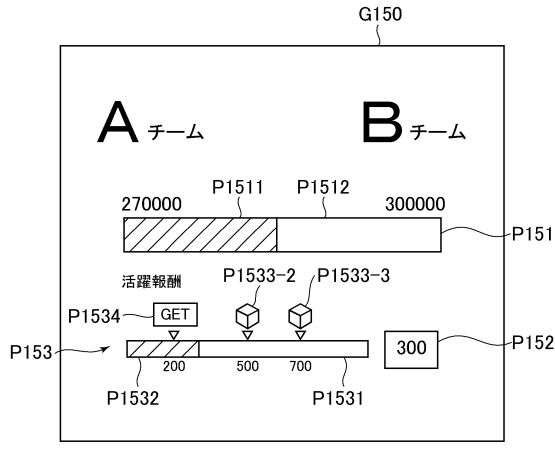
40

50

【図 9】

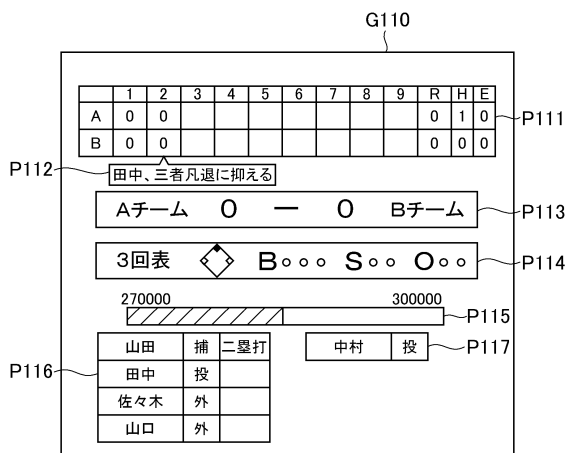


【図 10】

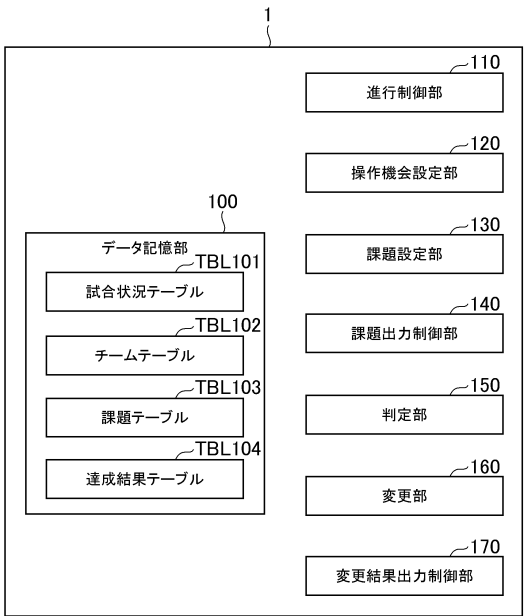


10

【図 11】



【図 12】



20

30

40

50

【図 1 3】

| | | |
|---------|------|----------------|
| 現在イニング | | 3 回表 |
| 攻撃中チーム | | 先攻 |
| 現在打者 | | 9 番打者 |
| ボールカウント | | 0-0 |
| アウトカウント | | 0 |
| 一塁走者 | | |
| 二塁走者 | | 8 番打者 |
| 三塁走者 | | |
| 先攻 | チーム | ユーザチーム(A チーム) |
| | 総合力値 | 270000 |
| | 得点 | 0 |
| | 安打数 | 1 |
| | 失策数 | 0 |
| | 次打者 | 1 番打者 |
| 後攻 | チーム | 対戦相手チーム(B チーム) |
| | 総合力値 | 300000 |
| | 得点 | 0 |
| | 安打数 | 0 |
| | 失策数 | 0 |
| | 次打者 | 7 番打者 |
| スコアブック | | ----- |
| 活躍ポイント | | 300 |

TBL101

【図 1 4】

| | | | | | | | | | |
|----------|-----|-------------|-----|------------|------|-----|---------|------|-----|
| 対戦相手ゲーム | | | | | | | | | |
| ユーザチーム | | | | | | | | | |
| 選手 ID | 選手名 | 適正 ポジション | ランク | オリジナルパラメータ | | | 現在パラメータ | | |
| | | | | 基本能力 | 特殊能力 | ... | 基本能力 | 特殊能力 | ... |
| | | | | パワー | チャンス | ... | パワー | チャンス | ... |
| | | | | 40 | 0 | ... | 44 | 0 | ... |
| 1 | 田中 | 投手 | C | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| 2 | 山田 | 捕手 | D | ... | ... | ... | 66 | 1 | ... |
| ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| 出塁 状況 | | 打順 | | ポジション | | ... | | | |
| 1 | | 9 | | 投手 | | ... | | | |
| 8 | | 1 | | 捕手 | | ... | | | |
| ... | | ... | | ... | | ... | | | |

TBL102

【図 1 5】

| 課題 ID | 課題名 | 試合状況条件 | | | 達成条件 | |
|-------|-------------|-------------------|-------------------|-----|---------------------|-----------------------|
| | | 攻撃時 | 守備時 | ... | GOOD | GREAT |
| 1 | とにかく塁に出ろ | ノアウトで走者なし | ノアウトで走者なし | ... | 出塁(一塁) | 出塁(二塁・三塁) |
| 2 | 走者を進めろ | ノアウト又は1アウトで一塁走者あり | ノアウト又は1アウトで一塁走者あり | ... | 一塁走者がアウトにならず二塁に進む | 一塁走者がアウトにならず三塁又は本塁に進む |
| 3 | 得点を奪え | 攻撃時 | 攻撃時 | ... | 得点(1点) | 得点(2点以上) |
| ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| 13 | 4 番打者に回すな | 守備時 | ノアウトで1 番打者の打席 | ... | 4 番打者へ回さずにインングを終了する | 三塁三振でインングを終了する |
| 14 | 1 番打者に回すな | 守備時 | ノアウトで7 番打者の打席 | ... | 1 番打者へ回さずにインングを終了する | 三塁三振でインングを終了する |
| 15 | クリーンアップを抑えろ | 守備時 | 3 番打者からインングが始まる | ... | 得点を許さずにインングを終了する | 三塁三振でインングを終了する |
| ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... |

TBL103

【図 1 6】

| | |
|--------------|--------|
| | 達成結果 |
| 第 1 アクションパート | GREAT! |
| 第 2 アクションパート | |
| 第 3 アクションパート | |

TBL104

10

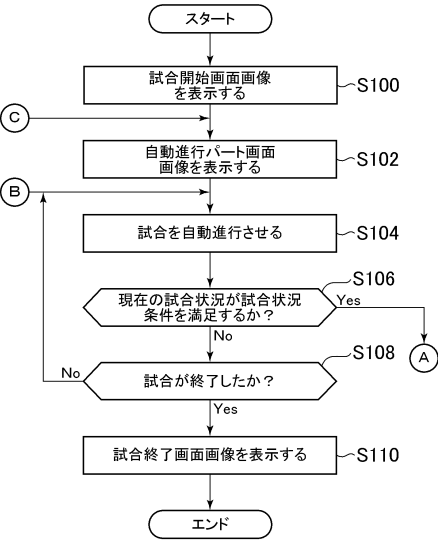
20

30

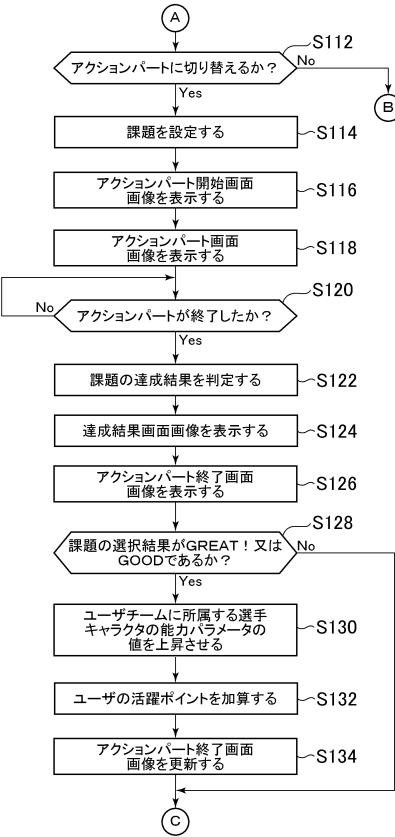
40

50

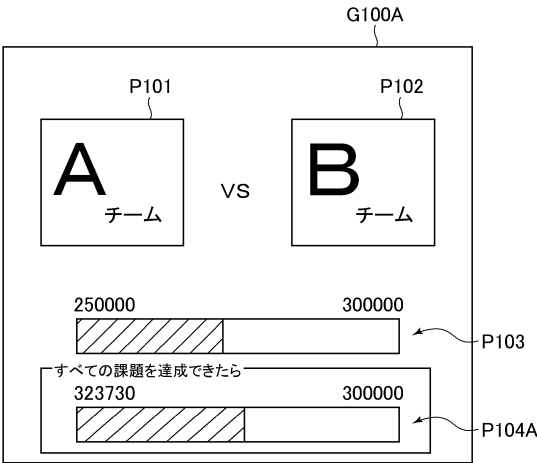
【図 1 7】



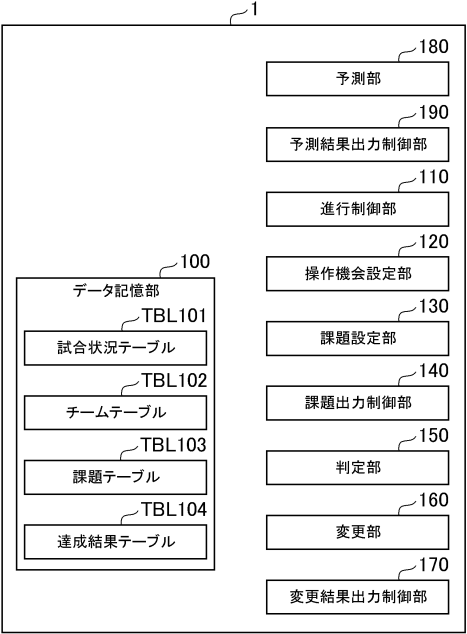
【図 1 8】



【図 1 9】



【図 2 0】



10

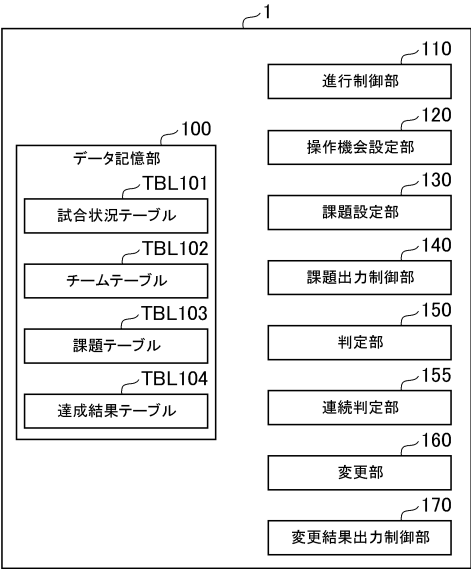
20

30

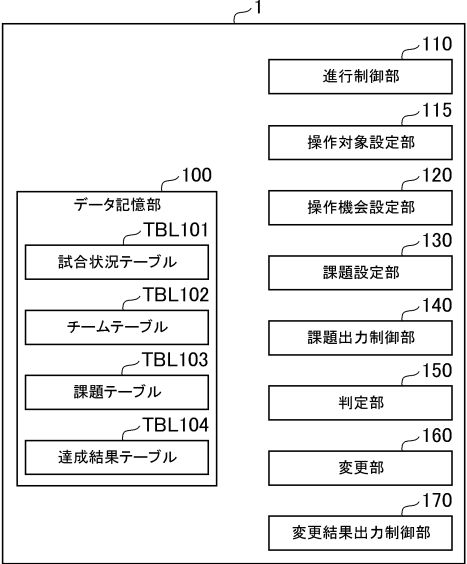
40

50

【図 2 1】



【図 2 2】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

i__a /、「プロ野球スピリッツA」に関する情報を公開した。

特許法第30条第2項適用 平成27年9月17日、<http://www.4gamer.net/games/316/G031643/20150909054/>、「プロ野球スピリッツA」に関する情報を公開した。

特許法第30条第2項適用 平成27年9月17日、http://app.famitsu.com/20150917_568276/、「プロ野球スピリッツA」に関する情報を公開した。

特許法第30条第2項適用 平成27年9月17日、<http://gamebiz.jp/?p=149754>、「プロ野球スピリッツA」に関する情報を公開した。

特許法第30条第2項適用 平成27年9月17日、<http://news.mynavi.jp/news/2015/09/17/279/>、「プロ野球スピリッツA」に関する情報を公開した。

特許法第30条第2項適用 平成27年9月17日、<http://www.gamer.ne.jp/news/201509170020/>、「プロ野球スピリッツA」に関する情報を公開した。

(56)参考文献 特開2014-147467(JP,A)

特開2006-068197(JP,A)

特開2015-165844(JP,A)

稲生 雄大 ほか, 実況パワフルプロ野球2013 公式ガイドブック, 第1版, 株式会社KADOKAWA, 2014年02月10日, 第16-17、第29-56ページ, 特に本文を参照。

[PS3]実況パワフルプロ野球2010の感想, 360(サブロクマル) [online], 2010年07月20日, <http://blog.livedoor.jp/minomino360/archives/1830257.html>, 特に「ペナント」の項を参照。[2022年2月22日検索]

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 9/24

A63F13/00-13/98