

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7220921号
(P7220921)

(45)発行日 令和5年2月13日(2023.2.13)

(24)登録日 令和5年2月3日(2023.2.3)

(51)国際特許分類		F I		
A 6 3 F	13/58 (2014.01)	A 6 3 F	13/58	
A 6 3 F	13/69 (2014.01)	A 6 3 F	13/69	
A 6 3 F	13/828 (2014.01)	A 6 3 F	13/828	
A 6 3 F	13/812 (2014.01)	A 6 3 F	13/812	B
請求項の数 4 (全59頁)				
(21)出願番号	特願2020-110127(P2020-110127)	(73)特許権者	506113602	
(22)出願日	令和2年6月26日(2020.6.26)		株式会社コナミデジタルエンタテインメント	
(62)分割の表示	特願2018-153597(P2018-153597)の分割		東京都中央区銀座一丁目11番1号	
原出願日	平成30年8月17日(2018.8.17)	(74)代理人	110000154	
(65)公開番号	特開2020-151592(P2020-151592A)		弁理士法人はるか国際特許事務所	
(43)公開日	令和2年9月24日(2020.9.24)	(72)発明者	大友 仁	
審査請求日	令和3年7月20日(2021.7.20)	(72)発明者	内山 忠臣	
			東京都中央区銀座一丁目11番1号	
		審査官	前地 純一郎	
				最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲーム制御装置、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】

複数のゲームキャラクタが所属するユーザチームと対戦相手チームとが試合するゲームにおいて、前記複数のゲームキャラクタのうちの1のゲームキャラクタの使用に関連する第1パラメータを更新する第1パラメータ更新手段と、

前記ゲームで使用された前記1のゲームキャラクタの行動に基づいて、前記1のゲームキャラクタの行動の傾向に関し、相反する第1傾向と第2傾向とのどちら寄りであるかを示す複数種類の第2パラメータを更新する第2パラメータ更新手段と、

前記1のゲームキャラクタによって前記ゲームにおいて発生される効果に関する効果情報を、前記第1パラメータと前記複数種類の第2パラメータとに基づいて決定する効果情報決定手段と、

前記効果情報に基づく効果を前記ゲームにおいて発生させる効果発生手段と、

を含み、

前記第2パラメータ更新手段は、前記試合の終了後に、

前記複数種類の第2パラメータ毎に設定された前記試合中における前記1のゲームキャラクタによる第1の行動に応じて増加した第1の数値と、前記第1の数値の前記ユーザチーム内での平均値との比較に応じて、前記第1の行動が設定された前記第2パラメータを前記第1傾向寄りに更新し、

前記複数種類の第2パラメータ毎に設定された前記試合中における前記1のゲームキャラクタによる第2の行動に応じて増加した第2の数値と、前記第2の数値の前記ユーザチー

ム内での平均値との比較に応じて、前記第 2 の行動が設定された前記第 2 パラメータを前記第 2 傾向寄りに更新する

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、

前記効果情報決定手段は、前記第 1 パラメータが所定の数値範囲に属する同じ状態になった場合でも、前記複数種類の第 2 パラメータに応じて異なる前記効果情報を決定する、ゲーム制御装置。

【請求項 3】

複数のゲームキャラクタが所属するユーザチームと対戦相手チームとが試合するゲームゲームにおいて、前記複数のゲームキャラクタのうちの 1 のゲームキャラクタの使用に関連する第 1 パラメータを更新する第 1 パラメータ更新手段と、

前記ゲームで使用された前記 1 のゲームキャラクタの行動に基づいて、前記 1 のゲームキャラクタの行動の傾向に関し、相反する第 1 傾向と第 2 傾向とのどちら寄りであるかを示す複数種類の第 2 パラメータを更新する第 2 パラメータ更新手段と、

前記 1 のゲームキャラクタによって前記ゲームにおいて発生される効果に関する効果情報を、前記第 1 パラメータと前記複数種類の第 2 パラメータとに基づいて決定する効果情報決定手段と、

前記効果情報に基づく効果を前記ゲームにおいて発生させる効果発生手段と、

を含み、

前記第 2 パラメータ更新手段は、前記試合の終了後に、

前記複数種類の第 2 パラメータ毎に設定された前記試合中における前記 1 のゲームキャラクタによる第 1 の行動に応じて増加した第 1 の数値と、前記第 1 の数値の前記ユーザチーム内での平均値との比較に応じて、前記第 1 の行動が設定された前記第 2 パラメータを前記第 1 傾向寄りに更新し、

前記複数種類の第 2 パラメータ毎に設定された前記試合中における前記 1 のゲームキャラクタによる第 2 の行動に応じて増加した第 2 の数値と、前記第 2 の数値の前記ユーザチーム内での平均値との比較に応じて、前記第 2 の行動が設定された前記第 2 パラメータを前記第 2 傾向寄りに更新する

ゲームシステム。

【請求項 4】

請求項 1 又は 2 に記載のゲーム制御装置、又は、請求項 3 に記載のゲームシステムとしてコンピュータを機能させるためのプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明はゲーム制御装置、ゲームシステム、及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

ゲームキャラクタに関連付けられた効果情報に基づいて、ゲームにおいて効果を発生させるゲームが知られている。例えば、チームスポーツゲームの中には、味方選手キャラクタの調子を上げる効果、又はチームの収入を増加させる効果等を示す効果情報を選手キャラクタに関連付け、選手キャラクタに関連付けられた効果情報に基づいて、ゲームにおいて効果を発生させることによって、選手キャラクタの存在によって、味方選手キャラクタの調子が上がったり、チームの収入が増加したりすることをユーザに実感させるゲームが存在している。このようなゲームでは、選手キャラクタの存在感をユーザに実感させることができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開平 1 1 - 3 4 2 2 6 3 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

従来、上記のようなゲームでは、例えば、選手キャラクタが試合に出場すること等によって、選手キャラクタの存在感が形成されていくことをユーザに実感させる点で十分でないところがあり、その結果、ユーザが興趣の点で物足りなさを感じてしまうおそれがあった。

【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、ゲームキャラクタに関連付けられた効果情報に基づく効果を発生させるゲームの興趣を向上させることが可能なゲーム制御装置、ゲームシステム、及びプログラムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【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制御装置は、ゲームでのゲームキャラクタの使用に関連する第1パラメータを更新する第1パラメータ更新手段と、前記ゲームで使用された前記ゲームキャラクタの行動に基づいて、前記ゲームキャラクタの行動の傾向に関する第2パラメータを更新する第2パラメータ更新手段と、前記ゲームキャラクタによって前記ゲームにおいて発生される効果に関する効果情報を、前記第1パラメータと前記第2パラメータとに基づいて決定する効果情報決定手段と、前記効果情報に基づく効果を前記ゲームにおいて発生させる効果発生手段と、を含む。

【0007】

本発明の一態様に係るゲームシステムは、ゲームでのゲームキャラクタの使用に関連する第1パラメータを更新する第1パラメータ更新手段と、前記ゲームで使用された前記ゲームキャラクタの行動に基づいて、前記ゲームキャラクタの行動の傾向に関する第2パラメータを更新する第2パラメータ更新手段と、前記ゲームキャラクタによって前記ゲームにおいて発生される効果に関する効果情報を、前記第1パラメータと前記第2パラメータとに基づいて決定する効果情報決定手段と、前記効果情報に基づく効果を前記ゲームにおいて発生させる効果発生手段と、を含む。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】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である。

【図2】メニュー画像の一例を示す図である。

【図3】チーム状況画像の一例を示す図である。

【図4】選手情報画像の一例を示す図である。

【図5】選手情報領域の他の一例を示す図である。

【図6】選手情報領域の他の一例を示す図である。

【図7】選手情報領域の他の一例を示す図である。

【図8A】チームロールデータの一例を示す図である。

【図8B】チームロールデータの一例を示す図である。

【図8C】チームロールデータの一例を示す図である。

【図9】割当条件データの一例を示す図である。

【図10】チームロール割当画像の一例を示す図である。

【図11】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12】チームデータの一例を示す図である。

【図13】チームメンバデータの一例を示す図である。

【図14A】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14B】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15】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】

【０００９】

以下、本発明の実施形態を図面に基づいて説明する。

【００１０】

【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とサーバ３０とはネットワークＮに接続されている。このため、ゲーム端末１０とサーバ３０との間で相互にデータ通信が可能である。

【００１１】

ゲーム端末１０は、ユーザが操作するコンピュータである。具体的には、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、家庭用ゲーム機（据置型ゲーム機）、携帯用ゲーム機、遊戯施設等に設置される業務用ゲーム機、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、又はラップトップ型コンピュータである。

【００１２】

図１に示すように、ゲーム端末１０は制御部１１、記憶部１２、光ディスクドライブ部１３、通信部１４、操作部１５、表示部１６、及び音声出力部１７を含む。制御部１１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１２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）を含む。記憶部１２はプログラムやデータを記憶するためのものである。光ディスクドライブ部１３は光ディスク（情報記憶媒体）に記憶されたプログラムやデータを読み取る。通信部１４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。

【００１３】

操作部１５は、ユーザが各種操作を行うためのものである。操作部１５は、例えばボタン（キー）、レバー（スティック）、タッチパネル、又はマウス等を含む。操作部１５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。なお、操作部１５は、ゲーム端末１０に接続された外部装置（例えばゲームコントローラ又はゲームパッド等）として設けられてもよいし、ゲーム端末１０自体に設けられていてもよい。

【００１４】

表示部１６は、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り、画像を表示する。音声出力部１７は、例えばスピーカ又はヘッドホン等であり、音声を出力する。なお、表示部１６や音声出力部１７は、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し、ゲーム端末１０自体に設けられていてもよい。

【００１５】

サーバ３０は例えばサーバコンピュータである。図１に示すように、サーバ３０は制御部３１、記憶部３２、光ディスクドライブ部３３、及び通信部３４を含む。制御部３１、記憶部３２、光ディスクドライブ部３３、及び通信部３４は、ゲーム端末１０の制御部１１、記憶部１２、光ディスクドライブ部１３、及び通信部１４と同様である。

【００１６】

サーバ３０はデータベース３５にアクセス可能である。データベース３５はサーバ３０内に構築されていてもよいし、サーバ３０とは別のサーバ内に構築されていてもよい。

【００１７】

プログラムやデータは光ディスクを介してゲーム端末１０又はサーバ３０に供給される。すなわち、光ディスクに記憶されたプログラムやデータが光ディスクドライブ部１３又は３３によって読み出されて、記憶部１２又は３２に記憶される。光ディスク以外の情報記憶媒体（例えばメモ리카ード）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（例えばメモリーカードスロット）がゲーム端末１０又はサーバ３０に備えられてもよい。そして、プログラムやデータが光ディスク以外の情報記憶媒体を介してゲーム端末

10

20

30

40

50

10又はサーバ30に供給されてもよい。または、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に供給されてもよい。

【0018】

〔2. ゲームの概要〕ゲームシステム1では、ゲーム端末10でプログラムを実行することによって各種ゲームを実行可能である。例えば、スポーツゲーム（野球、サッカー、テニス、アメリカンフットボール、バスケットボール、バレーボール等を題材としたゲーム）、アクションゲーム、シューティングゲーム、格闘ゲーム、シミュレーションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲーム、又は育成ゲームのように、ゲーム形式・ジャンルを問わず様々なゲームを実行可能である。これらのゲームは、ゲーム端末10単体（スタンドアロン）で実行されてもよいし、ゲーム端末10がサーバ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。なお、ゲーム端末10単体でゲームを実行する場合、サーバ30を設けなくてもよい。

10

【0019】

ここでは、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主に説明する。このサッカーゲームのゲーム世界には複数のサッカーチームが存在しており、ユーザは、チームに関する全権を委ねられた監督又はチームのオーナーとして、1つのサッカーチームを長期間（複数のシーズン）にわたって運営・強化・指揮しながら、リーグ戦やトーナメント戦での優勝を目指し、理想のサッカーチームを目指す。なお、「シーズン」とは、例えば、ゲーム世界内で1年ごとに実施されるリーグ戦が開始されてから終了するまで期間のことである。

20

【0020】

以下では、ユーザが運営・強化・指揮しているサッカーチームのことを「ユーザチーム」と記載する。また、ユーザチーム以外のサッカーチームはコンピュータによって運営・強化・指揮されるようになっているため、ユーザチーム以外のサッカーチームのことを「COMチーム」と記載する。また以下では、特に断りがない限り、「年」、「月」、「日」、「時間」はゲーム世界内の「年」、「月」、「日」、「時間」を示すものとする。例えば、「1年」、「1ヶ月」、「1週間」、「1日」はゲーム世界内の1年、1ヶ月、1週間、1日を示すものとする。なお、ゲーム世界内の1年、1ヶ月、1週間は、ゲーム世界内の365日、30日、7日にそれぞれ相当するようにしてもよいし、ゲーム内の試合日程やルールに基づいて任意に設定してもよい。例えば、ゲーム世界内の1年は40試合に相当するようにしてもよい。すなわち、ユーザチームの試合が40試合実施されたら、ゲーム世界内の1年が経過したとみなすようにしてもよい。また例えば、ゲーム世界内の1年はゲーム世界内の360日又は50週間に相当するようにしてもよい。

30

【0021】

〔2-1〕図2は、表示部16に表示されるサッカーゲームのメニュー画像の一例を示す。図2に示すように、メニュー画像G100はパーツP101を含む。なお、「パーツ」とは、画像を構成する要素であり、例えばテキスト又は画像等である。パーツP101は、ユーザチームの名称を示す。図2のパーツP101は、ユーザチームが「チームA」であることを示している。

【0022】

また、メニュー画像G100はニュース領域A110を含む。ニュース領域A110は、ユーザチームに関連するニュースを示す。例えば、ユーザチームの前の試合結果がニュース領域A110に表示される。COMチームに関するニュースがニュース領域A110に表示されてもよい。

40

【0023】

また、メニュー画像G100は順位表領域A120とゴールランキング領域A130を含む。順位表領域A120は、ユーザチームが現在参加しているリーグにおける順位表を示す。この順位表には順位とチーム名と勝ち点とが示される。図2の順位表領域A120は、現時点における第1位が「チームA」であり、チームAの勝ち点が「9」であることを示している。ゴールランキング領域A130は、ユーザチームが現在参加しているリー

50

グにおけるゴールランキング（得点ランキング）を示す。このゴールラインキングには順位と選手名とゴール数（得点数）とが示される。図2のゴールランキング領域A130は、現時点における第1位が「選手A9」であり、選手A9のゴール数が「4」であることを示している。

【0024】

さらに、メニュー画像G100はスケジュール領域A140を含む。スケジュール領域A140は、ゲーム世界内における現在日から所定日後までの期間内のユーザチームのスケジュールを示す。図2は、ゲーム世界内における現在日が「2018年9月10日」である場合を示しており、2018年9月10日から7日後（2018年9月17日）までの期間内のスケジュールがスケジュール領域A140に示されている。スケジュール領域A140では、試合等のイベントのある日に関連付けて、当該イベントの存在及び内容を示すテキスト又は画像が表示される。例えば、図2では、「2018年9月17日」に関連付けて「試合（AWAY）」とのテキストが表示されている。これは、ユーザチームとCOMチームとの試合が2018年9月17日にCOMチームの本拠地スタジアムで実施されることを示している。ユーザチームとCOMチームとの試合がユーザチームの本拠地スタジアムで実施される場合には「試合（HOME）」とのテキストが表示される。なお、上記テキストの代わりに又はとともに、COMチームのチーム名やエンブレムを表示してもよい。

10

【0025】

また、メニュー画像G100はコマンド領域A150を含む。コマンド領域A150はパーツP151、P152、P153、P154、P155、P156を含む。

20

【0026】

パーツP151には、日程を進行させるための処理が関連付けられている。パーツP151が選択された場合、次のイベント（試合等）のある日までゲームが進行する。ゲーム世界内における現在日がユーザチームとCOMチームとの試合の実施日になった場合、試合が実施される。

【0027】

例えば、試合は、いわゆるアクションサッカーゲーム方式で実行される。すなわち、試合は、ユーザがユーザチームを操作し、コンピュータがCOMチームを操作することによって進行する。この場合、ユーザがユーザチームの選手キャラクタのうちで切り替わる操作対象を操作することによってユーザチームを操作するようにしてもよいし、ユーザチームの選手キャラクタのうちから予め選択された固定の操作対象を操作することによってユーザチームを操作するようにしてもよい。なお、試合の最初から最後まですべての場面でユーザが操作対象に対する操作を行うようにしてもよいし、試合中の特定の場面（例えばチャンス又はピンチの場面等）でのみユーザが操作対象に対する操作を行うようにしてもよい。

30

【0028】

また例えば、ユーザチーム及びCOMチームのデータに基づいて簡易なシミュレーション処理を実行することによって試合結果を決定するような方式で試合が実行されてもよいし、コンピュータがユーザチームとCOMチームとの両方を操作することによって進行するような方式で試合が実行されてもよい。なお以下では、便宜上、これらの方式を「シミュレーション方式」と記載する。

40

【0029】

本実施形態では、試合の実行方式として、アクションサッカーゲーム方式とシミュレーション方式とのいずれか一方をユーザが選択できるようになっている。なお以下では、試合をシミュレーション方式で実行することを「試合をスキップする」と記載する場合がある。

【0030】

試合終了後には、試合に出場した各選手キャラクタに対して、当該試合における評価を示す評価点が算出される。評価点が高いほど、試合における選手キャラクタの評価が高い

50

ことを示す。また試合終了後には、試合に出場したユーザチームの各選手キャラクタに対して経験点が付与される。本実施形態では、各選手キャラクタに対して、個々の能力項目ごとに経験値パラメータが設定されている（図5）。試合に出場したユーザチームの各選手キャラクタに対しては、試合で行った行動内容に応じた値（試合経験値）が1又は複数の能力項目の経験値パラメータに加算される。そして、いずれかの能力項目の経験値パラメータが基準値に達した場合に当該能力項目の能力パラメータが上昇する。

【0031】

パーツP152には、チームの運営を行うための処理が関連付けられている。例えば、パーツP152が選択されると、チームの運営を行うためのサブメニュー画像が表示部16に表示される。

【0032】

例えば、サブメニュー画像は、ユーザチームのゲームプラン（フォーメーションや戦術等）を設定するための処理が関連付けられたパーツを含む。当該パーツが選択されると、例えば、ユーザチームのゲームプランを設定するための設定画像が表示部16に表示される。ここで設定されたゲームプランに従って、ユーザチームの各選手キャラクタ（操作対象を除く）は試合で行動する。また、この設定画像において、ユーザチームの選手キャラクタのうちの任意の選手キャラクタをキャプテンとして設定できるようになっている。

【0033】

また例えば、サブメニュー画像は、ユーザチームの選手キャラクタに対してトレーニング内容を設定するための処理が関連付けられたパーツを含む。当該パーツが選択されると、ユーザチームの選手キャラクタに対してトレーニング内容を設定するための画像が表示部16に表示される。本実施形態では、各選手キャラクタに対して、個々の能力項目ごとに経験値パラメータが設定されている（図5）。選手キャラクタにトレーニングを実施させることによって、トレーニング内容に応じた値（トレーニング経験値）が1又は複数の能力項目の経験値パラメータに加算される。そして、いずれかの能力項目の経験値パラメータが基準値に達した場合に当該能力項目の能力パラメータが上昇する。

【0034】

また例えば、サブメニュー画像は、スキルを選手キャラクタに習得させるための特別なトレーニング（スキルトレーニング）をユーザチームの選手キャラクタに実施させるための処理が関連付けられたパーツを含む。当該パーツが選択されると、例えば、スキルトレーニングをユーザチームの選手キャラクタに実施させるための画像が表示部16に表示される。スキルトレーニングにおいて、例えば、無回転シュートを行いやすくなるというスキル「無回転シュート」等を選手キャラクタに習得させることができる。本実施形態では、個々のスキルごとに、スキルを習得するために必要な期間（スキル習得期間：例えば15日間等）が定められている。スキルトレーニングを選手キャラクタに開始させてからスキル習得期間が経過した場合にスキルが選手キャラクタに付与される。

【0035】

また例えば、サブメニュー画像は、ユーザチームの選手キャラクタとの交渉を行うための処理が関連付けられたパーツを含む。当該パーツが選択されると、例えば、ユーザチームの選手キャラクタとの交渉を行うための交渉画像が表示部16に表示される。この交渉画像において、選手キャラクタの年俸を決定したり、選手キャラクタとの契約を延長したりする。また、この交渉画像においては、ユーザチームの選手キャラクタをCOMチームに移籍させたり、COMチームの選手キャラクタをユーザチームに移籍させたりするための交渉を行うこともでき、また、各サッカーチームが若手選手の育成を目的とした下部組織を有している場合には、下部組織に所属している選手キャラクタをユーザチームに昇格（加入）させることもできる。

【0036】

パーツP153には、ユーザチームに関する情報を表示部16に表示させるための処理が関連付けられている。パーツP153が選択されると、ユーザチームに関する情報が表示部16に表示される。例えば、パーツP153が選択されると、ユーザチームの現在の

10

20

30

40

50

状況を示すチーム状況画像や、ユーザチームの選手キャラクタのリストを示す選手リスト画像が表示部16に表示される。チーム状況画像や選手リスト画像について後述する(図3, 4)。

【0037】

パーツP154には、ユーザチームの財務状況に関する財務情報を表示部16に表示させるための処理が関連付けられている。例えば、財務情報はユーザチームの収入や支出に関する情報を含む。本実施形態では、例えば、放映権料、スポンサー収入、ファンクラブ収入、グッズ収入、チケット収入、大会賞金等の各種収入がユーザチームに入る。また、例えば選手キャラクタの年俸等の支出が発生する。ユーザはユーザチームの財務状況を考慮しつつ、ユーザチームの各選手キャラクタの年俸を決定したり、新たな選手キャラクタの獲得を行ったりすることになる。

10

【0038】

パーツP155には、サッカーゲームに関する各種情報を表示部16に表示するための処理が関連付けられている。例えば、パーツP155が選択されると、各COMチームに関する情報が表示部16に表示される。また、パーツP156には、セーブやロードを行うための処理が関連付けられている。パーツP156が選択されることによって、ゲーム世界の現在の状況を保存したり、過去に保存した状況からゲームを再開したりすることができる。

【0039】

[2-2] 図3は、ユーザチームの現在の状況を示すチーム状況画像の一例を示す。図3に示すように、チーム状況画像G200は、監督情報領域A210とチーム情報領域A220と中心選手領域A230とオーナーコメント領域A240とを含む。

20

【0040】

監督情報領域A210は、監督であるユーザの名称(図3ではユーザU1)及び画像と、ゲーム世界内に存在するすべてのサッカーゲームのうちでのユーザチームのランキング(図3では第385位)と、これまでの戦績(図3では3勝0敗0分け)と、監督であるユーザに対するオーナーの信頼度(図3では50%)とを示す。また、オーナーコメント領域A240は、監督であるユーザに対するオーナーのコメントを示す。なお、監督であるユーザに対するオーナーの信頼度が低下すると、監督を解任される場合がある。

【0041】

チーム情報領域A220はユーザチームに関する各種情報を示す。例えば、チーム情報領域A220はユーザチームのチームスピリットパラメータを示す。チームスピリットパラメータは、チームに設定された戦術に対するチームの選手キャラクタの理解度を示す。本実施形態では、戦術コンセプトに対する適性が各選手キャラクタに設定されており、チームスピリットパラメータは、チームの選手キャラクタの戦術コンセプト適正が当該チームの戦術コンセプトにどの程度合致しているのかを示す。例えば、チームスピリットパラメータは「0」～「100」の値をとり、値が高いほど、チームの選手キャラクタの戦術コンセプト適正が当該チームの戦術コンセプトに合致している程度が高いこと(すなわち、チームの戦術コンセプトに対する当該チームの選手キャラクタの理解度が高いこと)を示す。例えば、チームのチームスピリットパラメータが閾値よりも低い場合には、試合において当該チームの選手キャラクタの能力パラメータの本来の値よりも低い値に設定され、当該チームの選手キャラクタが試合で本来の能力を発揮できなくなったり、選手キャラクタ同士の連携が悪くなったりする。また例えば、チームのチームスピリットパラメータが閾値よりも高い場合には、試合において当該チームの選手キャラクタの能力パラメータの本来の値よりも高い値に設定され、当該チームの選手キャラクタが試合で本来の能力よりも高い能力を発揮したり、選手キャラクタ同士の連携が良くなったりする。試合を実施することによって、各選手キャラクタの戦術コンセプト適正が少しずつチームの戦術コンセプトに合っていき(近づいていき)、それに応じて、チームスピリットパラメータも上昇する。

30

40

【0042】

50

また、チーム情報領域 A 2 2 0 はユーザチームのチーム力パラメータを示す。チーム力パラメータはチームの総合力を示す。チーム力パラメータは、チームに所属する選手キャラクターの能力パラメータに基づいて算出される。チームに所属する選手キャラクターの能力が高いほど、チーム力パラメータも高くなる。例えば、チーム力パラメータは「0」～「100」の値をとり、値が高いほど、チームの総合力が高いことを示す。

【0043】

また、チーム情報領域 A 2 2 0 はユーザチームの能力の傾向を示す。例えば図 3 に示すように、ドリブル能力 (D R I) とパス能力 (P A S) とシュート能力 (S H T) とフィジカル能力 (P H Y) と守備能力 (D E F) とスピード能力 (S P D) との各々の項目について、ユーザチームの能力の高さを示す。これらは、ユーザチームの各選手キャラクターの能力パラメータに基づいて算出される。

【0044】

さらに、チーム情報領域 A 2 2 0 は、ユーザチームに対する選手キャラクターの愛着度を示す。愛着度が低いと、選手キャラクターのコンディションパラメータが低下しやすくなったり、選手キャラクターとの契約を延長しにくくなったりする。なお、コンディションパラメータは、選手キャラクターのコンディションの良し悪しを示すパラメータである。例えば、コンディションパラメータが高いほど、選手キャラクターのコンディションが良いことを示し、コンディションパラメータが低いほど、選手キャラクターのコンディションが悪いことを示す。選手キャラクターのコンディションパラメータが閾値よりも低い場合には、試合において当該選手キャラクターの能力パラメータの本来の値よりも低い値に設定され、当該選手キャラクターが試合で本来の能力を発揮できなくなる。

【0045】

〔2-3〕図 4 は、ユーザチームに所属している選手キャラクターのリストを示す選手リスト画像の一例を示す。図 4 に示すように、選手リスト画像 G 3 0 0 はパーツ P 3 0 1 とリスト領域 A 3 1 0 と選手情報領域 A 3 2 0 とを含む。パーツ P 3 0 1 はユーザチームの名称を示す。

【0046】

リスト領域 A 3 1 0 は、ユーザチームに所属している選手キャラクターのリストを示す。本実施形態ではリスト領域 A 3 1 0 がスクロール可能に構成されており、上下方向にスクロールすることによって、ユーザチームに所属するすべての選手キャラクターのリストが表示される。

【0047】

リスト領域 A 3 1 0 に表示される選手キャラクターのリストには、各選手キャラクターの得意ポジション、名称、総合値パラメータが示される。本実施形態では、選手キャラクター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 (オフエ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。

【0048】

総合値パラメータは選手キャラクターの総合能力を示す。選手キャラクターの総合値パラメータは、当該選手キャラクターの能力パラメータに基づいて算出される。例えば、総合値パラメータは「0」～「100」の値をとり、値が高いほど、選手キャラクターの総合能力が高いことを示す。

【0049】

選手情報領域 A 3 2 0 は、リスト領域 A 3 1 0 に表示される選手キャラクターのうちから選択された選手キャラクターの情報を示す。なお、図 4 は、選手キャラクター A 8 が選択された場合を示している。このため、リスト領域 A 3 1 0 では、選手キャラクター A 8 が他の選手キャラクターと区別表示されている。

【0050】

図4に示すように、選手情報領域A320はパーツP321, P322, P323, P324, P325, P326を含む。パーツP321は選手キャラクタの名称を示す。パーツP322は、選手キャラクタの得意ポジション(図4ではCMF)、総合値(図4では69)、利き足(図4では右足)を示す。パーツP323は、選手キャラクタの能力の傾向を示す。例えば、ドリブル能力(DRI)とパス能力(PAS)とシュート能力(SHT)とフィジカル能力(PHY)と守備能力(DEF)とスピード能力(SPD)との各々の項目について、選手キャラクタの能力の高さを示す。

【0051】

パーツP324は、選手キャラクタのポジション習熟度を示す。ポジション習熟度は、選手キャラクタがそのポジションに対してどの程度習熟しているのかを示す。斜線を付した領域は、選手キャラクタのポジション習熟度が高いことを示し、黒色で塗りつぶされた領域は、選手キャラクタのポジション習熟度が非常に高いことを示している。習熟度の低いポジションに配置された選手キャラクタは能力パラメータの本来の値よりも低い値に設定され、試合で本来の能力を発揮できなくなる。

【0052】

パーツP325は、選手キャラクタの国籍・地域、所属チーム、年齢、身長、プレイスタイル、チームロール、契約満了日を示す。なお、選手キャラクタの年齢は、日程が進行することによって1年が経過するごとに1つつ上がる。「プレイスタイル」とは、試合における選手キャラクタのプレイの特徴を示す。試合において選手キャラクタはプレイスタイルに応じた行動を行う。「チームロール」とは、チーム内での選手キャラクタの役割を示す。チームロールを割り当てられた選手キャラクタは自分自身やチームに様々な効果をもたらす。チームロールの詳細に関しては後述する(図7～図10)。

【0053】

ユーザは所定の切替指示操作を行うことによって、選手情報領域A320に表示される情報を、下記の8種類の情報のうちで切り替えることができる。

- (1) 基本情報
- (2) 能力情報
- (3) スキル情報
- (4) オフェンシブ戦術情報
- (5) ディフェンシブ戦術情報
- (6) チームロール情報
- (7) ポジション習熟度情報
- (8) 成長情報

【0054】

「基本情報」は、図4の選手情報領域A320に示されている情報である。「能力情報」は、選手キャラクタの能力パラメータに関する情報である。「スキル情報」は、選手キャラクタが習得しているスキルに関する情報である。「オフェンシブ戦術情報」は、攻撃時の戦術に対する選手キャラクタの適正に関する情報である。「ディフェンシブ戦術情報」とは、守備時の戦術に対する選手キャラクタの適正に関する情報である。「チームロール情報」は、選手キャラクタに割り当てられているチームロールに関する情報である。「ポジション習熟度情報」は、各ポジションに対する選手キャラクタの習熟度に関する情報である。

【0055】

「成長情報」は、年齢が上がるのに伴って選手キャラクタの能力がどのように上昇又は低下していくのかの成長パターンを示す情報である。原則として、選手キャラクタの能力パラメータは各自に対して設定された成長パターンに従って上昇又は低下する。なお、本実施形態では、確率情報に基づいて(ランダムに)選出された選手キャラクタに対して急成長イベントが発生する場合がある。そして、急成長イベントが発生した選手キャラクタに関しては、本来の成長パターンに比べて能力が大きく上昇するような成長パターン(急

成長パターン)が設定され、当該選手キャラクターの能力パラメータが急成長パターンに従って上昇(又は低下)するようになる。

【0056】

パーツP326は、8種類の情報のうちの何番目の情報が選手情報領域A320に表示されているのかを示す。図4のパーツP326は、8種類の情報のうちの第1番目の情報(基本情報)が表示されていることを示している。図4に示す状態でユーザが切替指示操作を行うと、第2番目の情報(能力情報)が表示される。さらにユーザが切替指示操作を行うと、第3番目の情報(スキル情報)が表示される。このように、ユーザは切替指示操作を行うことによって、8種類の情報のうちの所望の情報を確認できる。

【0057】

〔2-4〕図5は、能力情報が表示される場合の選手情報領域A320の一例を示す。図5に示すように、この場合の選手情報領域A320には、選手キャラクターの各能力パラメータに関する情報が表示される。

【0058】

図5では、個々の能力パラメータに関連付けて、パーツP330、P331が表示されている。パーツP330は能力パラメータの現在値を示す。パーツP331は、能力パラメータに対応する能力項目の経験値パラメータの現在値を示す。図5では、パーツP331が、経験値パラメータを示すゲージ画像になっている。すなわち、パーツP331内のゲージ(斜線部分)の長さが経験値パラメータの現在値に対応する長さに設定され、当該ゲージの長さが経験値パラメータの現在値を示している。先述したように、トレーニングや試合が実施されることによって経験値パラメータが加算され、それに伴ってゲージが左端から右端に向かって伸張する。そして、ゲージが右端まで伸張すると、経験値パラメータが基準値に達したことになり、能力パラメータが1ポイント上昇する。

【0059】

〔2-5〕図6は、スキル情報が表示される場合の選手情報領域A320の一例を示す。図6に示すように、この場合の選手情報領域A320には、選手キャラクターが習得しているスキルが表示される。図6は、選手キャラクターが「無回転シュート」というスキルを習得済みであることを示している。

【0060】

〔2-6〕図7は、チームロール情報が表示される場合の選手情報領域A320の一例を示す。図7に示す選手情報領域A320は、第1部分領域A340と第2部分領域A350と第3部分領域A360と第4部分領域A370とを含む。

【0061】

第1部分領域A340は、選手キャラクターに割り当てられているチームロールを示す。図7の第1部分領域A340は、チームロール「チームプレイヤー」が選手キャラクターに割り当てられており、そのレベルが「1」であることを示している。先述の通り、「チームロール」とは、チーム内での選手キャラクターの役割を示す。チームロールを割り当てられた選手キャラクターは自分自身やチームに様々な効果をもたらす。チームロールの詳細に関しては後述する(図8A~図8Cや図9)。

【0062】

第2部分領域A350は、選手キャラクターに割り当てられたチームロールの効果を示す。図7の第2部分領域A350は、選手キャラクターに割り当てられたチームロール「チームプレイヤー」の効果が「チームスピリットアップ(小)」であることを示している。なお、チームロールの効果の詳細についても後述する(図8A~図8C)。

【0063】

第3部分領域A360は、選手キャラクターのパーソナリティパラメータを示す。パーソナリティパラメータは選手キャラクターの行動の傾向を示す。パーソナリティパラメータは、チームプレイ/スタンドプレイパラメータと、情熱/冷静パラメータと、技巧/フィジカルパラメータと、感覚/思考パラメータとの4種類のパラメータを含む。これらのパラメータの各々は、選手キャラクターの行動の傾向が、相反する第1傾向と第2傾向とのどち

10

20

30

40

50

ら寄りであるかを示す。

【0064】

チームプレイ／スタンドプレイパラメータは、チームプレイを重視する傾向（すなわち、個人の成績や名誉よりもチームの勝利を重んじて行動する傾向）があるのか、スタンドプレイを好む傾向（すなわち、チームの勝利よりも個人の成績や名誉を優先して行動する傾向）があるのかを示す。例えば、チームプレイ／スタンドプレイパラメータは「-100」～「100」の値をとる。選手キャラクタがチームプレイを重視する傾向にある場合には、チームプレイ／スタンドプレイパラメータが「-100」～「-1」の値になる。チームプレイ／スタンドプレイパラメータが「-100」に近いほど、チームプレイを重視する傾向が強いことを示す。一方、選手キャラクタがスタンドプレイを好む傾向にある場合には、チームプレイ／スタンドプレイパラメータが「1」～「100」の値になる。チームプレイ／スタンドプレイパラメータが「100」に近いほど、スタンドプレイを好む傾向が強いことを示す。

10

【0065】

チームプレイ／スタンドプレイパラメータは、選手キャラクタが試合で行った行動に基づいて更新される。例えば、チームプレイを重視する傾向があるか否かを判定するための第1指標が、選手キャラクタごとに、選手キャラクタによって行われた行動に基づいて取得される。具体的には、例えば、グラウンダーパス回数（グラウンダーパスを行った回数）、フライパス回数（フライパスを行った回数）や、クロス回数（クロスを行った回数）が第1指標として取得される。そして、選手キャラクタのグラウンダーパス回数、フライパス回数や、クロス回数がいずれもチーム内での平均値以上である場合には、チームプレイを重視する傾向があると判定されて、当該選手キャラクタのチームプレイ／スタンドプレイパラメータから所定値が減算される。

20

【0066】

また同様に、スタンドプレイを好む傾向があるか否かを判定するための第2指標が、選手キャラクタごとに、選手キャラクタによって行われた行動に基づいて取得される。具体的には、例えば、ドリブル回数（ドリブルを行った回数）、ファウル回数（ファウルを犯した回数）や、シュート回数（シュートを行った回数）が第2指標として取得される。そして、選手キャラクタのドリブル回数、ファウル回数や、シュート回数がいずれもチーム内での平均値以上である場合には、スタンドプレイを好む傾向があると判定されて、当該選手キャラクタのチームプレイ／スタンドプレイパラメータに所定値が加算される。

30

【0067】

第3部分領域A360は、チームプレイ／スタンドプレイパラメータに関するパーツP361-1，P362-1を含む。左右に伸びた直線であるパーツP361-1の左端は値「-100」に対応し、右端は値「100」に対応し、中点は値「0」に対応する。パーツP362-1はチームプレイ／スタンドプレイパラメータの現在値を示す。すなわち、パーツP362-1は、チームプレイ／スタンドプレイパラメータの現在値に対応するパーツP361-1上の位置を示す。なお、チームプレイ／スタンドプレイパラメータの現在値自体を第3部分領域A360に表示してもよい。

【0068】

情熱／冷静パラメータは、情熱的に行動する傾向があるのか、又は、冷静に行動する傾向があるのかを示す。例えば、情熱／冷静パラメータは「-100」～「100」の値をとる。選手キャラクタが情熱的に行動する傾向がある場合には、情熱／冷静パラメータが「-100」～「-1」の値になる。情熱／冷静パラメータが「-100」に近いほど、情熱的に行動する傾向が強いことを示す。一方、選手キャラクタが冷静に行動する傾向がある場合には、情熱／冷静パラメータが「1」～「100」の値になる。情熱／冷静パラメータが「100」に近いほど、冷静に行動する傾向が強いことを示す。

40

【0069】

情熱／冷静パラメータも、選手キャラクタが試合で行った行動に基づいて更新される。例えば、情熱的に行動する傾向があるか否かを判定するための第3指標が、選手キャラク

50

たごとに、選手キャラクタによって行われた行動に基づいて取得される。具体的には、例えば、総移動距離（試合中における移動距離の合計）やタックル回数（タックルを行った回数）が第3指標として取得される。そして、選手キャラクタの総移動距離やタックル回数がいずれもチーム内での平均値以上である場合には、情熱的に行動する傾向があると判定されて、当該選手キャラクタの情熱／冷静パラメータから所定値が減算される。なお、試合の後半に同点ゴール又は逆転ゴールを決めたか否かも第3指標の一例に相当する。このため、選手キャラクタが試合の後半に同点ゴール又は逆転ゴールを決めた場合にも、情熱的に行動する傾向があると判定されて、当該選手キャラクタの情熱／冷静パラメータから所定値が減算される。

【0070】

また同様に、冷静に行動する傾向があるか否かを判定するための第4指標が、選手キャラクタごとに、選手キャラクタによって行われた行動に基づいて取得される。具体的には、例えば、被ボール奪取率（自らが保持しているボールを対戦相手チームの選手によって奪取された率）やファウル回数（ファウルを犯した回数）が第4指標として取得される。そして、選手キャラクタの被ボール奪取率やファウル回数がいずれもチーム内での平均値未満である場合には、冷静に行動する傾向があると判定されて、当該選手キャラクタの情熱／冷静パラメータに所定値が加算される。なお、選手キャラクタがループシュートを決めたか否かも第4指標の一例に相当する。このため、選手キャラクタがループシュートを決めた場合にも、冷静に行動する傾向があると判定されて、当該選手キャラクタの情熱／冷静パラメータに所定値が加算される。

【0071】

第3部分領域A360は、情熱／冷静パラメータに関するパーツP361-2、P362-2を含む。左右に伸びた直線であるパーツP361-2の左端は値「-100」に対応し、右端は値「100」に対応し、中点は値「0」に対応する。パーツP362-2は情熱／冷静パラメータの現在値を示す。すなわち、パーツP362-2は、情熱／冷静パラメータの現在値に対応するパーツP361-2上の位置を示す。なお、情熱／冷静パラメータの現在値自体を第3部分領域A360に表示してもよい。

【0072】

技巧／フィジカルパラメータは、テクニックの高さ（技巧的能力の高さ）を生かしたプレイを行う傾向があるのか、又は、フィジカルの強さ（身体的能力の高さ）を生かしたプレイを行う傾向があるのかを示す。例えば、技巧／フィジカルパラメータは「-100」～「100」の値をとる。選手キャラクタがテクニックの高さを生かしたプレイを行う傾向がある場合には、技巧／フィジカルパラメータが「-100」～「-1」の値になる。技巧／フィジカルパラメータが「-100」に近いほど、テクニックの高さを生かしたプレイを行う傾向が強いことを示す。一方、選手キャラクタがフィジカルの強さを生かしたプレイを行う傾向がある場合には、技巧／フィジカルパラメータが「1」～「100」の値になる。技巧／フィジカルパラメータが「100」に近いほど、フィジカルの強さを生かしたプレイを行う傾向が強いことを示す。

【0073】

技巧／フィジカルパラメータも、選手キャラクタが試合で行った行動に基づいて更新される。例えば、テクニックの高さを生かしたプレイを行う傾向があるか否かを判定するための第5指標が、選手キャラクタごとに、選手キャラクタによって行われた行動に基づいて取得される。具体的には、例えば、パス成功回数、ボール奪取回数（対戦相手チームからボールを奪取した回数）や、ドリブル成功回数が第5指標として取得される。そして、選手キャラクタのパス成功回数、ボール奪取回数や、ドリブル成功回数がいずれもチーム内での平均値以上であれば、テクニックの高さを生かしたプレイを行う傾向があると判定されて、当該選手キャラクタの技巧／フィジカルパラメータから所定値が減算される。

【0074】

また同様に、フィジカルの強さを生かしたプレイを行う傾向があるか否かを判定するための第6指標が、選手キャラクタごとに、選手キャラクタによって行われた行動に基づい

10

20

30

40

50

て取得される。具体的には、例えば、移動速度、タックル奪取回数（タックルによって対戦相手チームからボールを奪取した回数）や、空中戦勝利回数（ヘディングの競り合いに勝利した回数）が第6指標として取得される。そして、選手キャラクターの移動速度、タックル奪取回数や、空中戦勝利回数がいずれもチーム内での平均値以上であれば、フィジカルの強さを生かしたプレイを行う傾向があると判定されて、当該選手キャラクターの技巧／フィジカルパラメータに所定値が加算される。

【0075】

第3部分領域A360は、技巧／フィジカルパラメータに関するパーツP361-3, P362-3を含む。左右に伸びた直線であるパーツP361-3の左端は値「-100」に対応し、右端は値「100」に対応し、中点は値「0」に対応する。パーツP362-3は技巧／フィジカルパラメータの現在値を示す。すなわち、パーツP362-3は、技巧／フィジカルパラメータの現在値に対応するパーツP361-3上の位置を示す。なお、技巧／フィジカルパラメータの現在値自体を第3部分領域A360に表示してもよい。

10

【0076】

感覚／思考パラメータは、感覚的に行動する（言い換えれば、直感に従って行動する）傾向があるのか、又は、思考的に行動する（言い換えれば、深く考えて行動する）傾向があるのかを示す。例えば、感覚／思考パラメータは「-100」～「100」の値をとる。選手キャラクターが感覚的に行動する傾向がある場合には、感覚／思考パラメータが「-100」～「-1」の値になる。感覚／思考パラメータが「-100」に近いほど、感覚的に行動する傾向が強いことを示す。一方、選手キャラクターが思考的に行動する傾向がある場合には、感覚／思考パラメータが「1」～「100」の値になる。感覚／思考パラメータが「100」に近いほど、思考的に行動する傾向が強いことを示す。

20

【0077】

感覚／思考パラメータも、選手キャラクターが試合で行った行動に基づいて更新される。例えば、感覚的に行動する傾向があるか否かを判定するための第7指標が、選手キャラクターごとに、選手キャラクターによって行われた行動に基づいて取得される。具体的には、例えば、ボールタッチ回数（ボールに触った回数）、クリア回数（クリアを実行した回数）や、ミドルシュート回数（ミドルシュートを実行した回数）が第7指標として取得される。そして、選手キャラクターのボールタッチ回数、クリア回数や、ミドルシュート回数がいずれもチーム内での平均値以上であれば、感覚的に行動する傾向があると判定されて、当該選手キャラクターの感覚／思考パラメータから所定値が減算される。

30

【0078】

また同様に、思考的に行動する傾向があるか否かを判定するための第8指標が、選手キャラクターごとに、選手キャラクターによって行われた行動に基づいて取得される。具体的には、例えば、平均ボールキープ時間（1回のボールキープにおけるボールキープ時間の平均）、パスカット回数（パスカットによって対戦相手チームからボールを奪取した回数）や、エリア内シュート回数（ペナルティエリア内でシュートを実行した回数）が第8指標として取得される。そして、選手キャラクターの平均ボールキープ時間、パスカット回数や、エリア内シュート回数がいずれもチーム内での平均値以上であれば、思考的に行動する傾向があると判定されて、当該選手キャラクターの感覚／思考パラメータに所定値が加算される。

40

【0079】

第3部分領域A360は、感覚／思考パラメータに関するパーツP361-4, P362-4を含む。左右に伸びる直線であるパーツP361-4の左端は値「-100」に対応し、右端は値「100」に対応し、中点は値「0」に対応する。パーツP362-4は感覚／思考パラメータの現在値を示す。すなわち、パーツP362-4は、感覚／思考パラメータの現在値に対応するパーツP361-4上の位置を示す。なお、感覚／思考パラメータの現在値自体を第3部分領域A360に表示してもよい。

【0080】

なお、選手キャラクターのパーソナリティパラメータは、当該選手キャラクターのプレイス

50

タイトルにも基づいて更新される。例えば、個々のプレイスタイルごとに、パーソナリティパラメータの更新内容が予め設定される。そして、選手キャラクタのプレイスタイルに対して設定された更新内容に基づいて、当該選手キャラクタのパーソナリティパラメータが更新される。なお、この更新は、所定の更新タイミングが到来するごとに（例えばゲーム世界内の一日ごとに）実行される。

【0081】

例えば、プレイスタイル「ナンバー10」に関しては、パーソナリティパラメータの更新内容として、下記のような更新内容が定められる。そして、プレイスタイル「ナンバー10」を割り当てられた選手キャラクタのパーソナリティパラメータは下記更新内容に従って更新される。

（1）チームプレイ／スタンドパラメータに所定値を加算する（スタンドプレイを好む傾向が強くなるように更新する）。

（2）情熱／冷静パラメータに所定値を加算する（冷静に行動する傾向が強くなるように更新する）。

（3）技巧／フィジカルパラメータから所定値を減算する（テクニックの高さを生かしたプレイを行う傾向が強くなるように更新する）。

（4）感覚／思考パラメータに所定値を加算する（思考的に行動する傾向が強くなるように更新する）。

【0082】

また、選手キャラクタのパーソナリティパラメータは、選手キャラクタに実施させたトレーニング内容にも基づいて更新される。例えば、個々のトレーニング項目ごとに、パーソナリティパラメータの更新内容が予め設定される。そして、選手キャラクタにトレーニングを実施させた場合には、実施したトレーニング項目に対して設定された更新内容に基づいて、当該選手キャラクタのパーソナリティパラメータが更新される。

【0083】

例えば、トレーニング項目「パス練習」に対しては、チーム／スタンドパラメータから所定量を減算する（チームプレイを重視する傾向が強くなるように更新する）といった更新内容が設定される。そして、選手キャラクタにパス練習を実施させた場合には、当該更新内容に基づいて、当該選手キャラクタのパーソナリティパラメータが更新される。

【0084】

なお、選手キャラクタのパーソナリティパラメータの初期値は「0」に設定されてもよいし、ゲーム開発者によって選手キャラクタごとに定められた値に設定されてもよいし、選手キャラクタの能力パラメータやプレイスタイル等に基づいて選手キャラクタごとに算出された値に設定されてもよい。

【0085】

第4部分領域A370は、選手キャラクタの影響力パラメータを示す。影響力パラメータは選手キャラクタの影響力の大きさを示す。

【0086】

例えば、選手キャラクタの影響力パラメータは、当該選手キャラクタが試合に出場するごとに（又は、勝利した試合に出場するごとに）、所定量が加算される。すなわち、選手キャラクタが試合に出場した回数（又は、勝利した試合に出場した回数）が多いほど、当該選手キャラクタの影響力パラメータの値は大きくなる。つまり、選手キャラクタの影響力パラメータは、選手キャラクタが試合に出場した回数（又は、勝利した試合に出場した回数）に応じたパラメータに相当している。

【0087】

また例えば、下記のような場合にも、選手キャラクタの影響力パラメータが加算される。なお、本実施形態では影響力パラメータを減算しないようになっている。

（1）選手キャラクタが試合における最優秀選手（MVP）として選出された場合

（2）選手キャラクタの総合値が上昇した場合

（3）所定の時点（例えば月末）における総合値ランキングで選手キャラクタの順位が基

10

20

30

40

50

準順位（例えば3位）以内である場合

（4）所定の時点（例えば月末）における人気ランキングで選手キャラクタの順位が基準順位（例えば3位）以内である場合

（5）所定の時点（例えば月末）において選手キャラクタのスター度パラメータが基準値以上である場合

（6）リーグ戦終了後にリーグの最優秀選手（MVP）として選手キャラクタが選出された場合

（7）大陸ごとに当該大陸内のすべての選手キャラクタのうちから選出される大陸最優秀選手（大陸MVP）として選手キャラクタが選出された場合

（8）ゲーム世界内のすべての選手キャラクタのうちから選出される世界最優秀選手（世界MVP）として選手キャラクタが選出された場合

【0088】

ユーザチームに所属している選手キャラクタの影響力パラメータは上記のようにして加算されるため、ユーザチームに所属している年数（所属期間）が長い選手キャラクタに関しては、所属期間が短い選手キャラクタに比べて、影響力パラメータの値が大きくなる可能性が高い。このため、選手キャラクタの影響力パラメータは、当該選手キャラクタの所属期間に応じたパラメータにも相当している。なお、例えば、所定の時点（例えば、リーグ戦終了時点、月末、又は週末等）が到来するごとに、ユーザチームに所属する各選手キャラクタの影響力パラメータが所定量ずつ加算されるようにしてもよい。

【0089】

第4部分領域A370は、影響力パラメータを示すゲージ画像であるパーツP371を含む。パーツP371内のゲージ（斜線部分）の長さが影響力パラメータの現在値に対応する長さに設定され、当該ゲージの長さが影響力パラメータの現在値を示している。

【0090】

なお、選手キャラクタの影響力パラメータの初期値は「0」に設定されてもよいし、ゲーム開発者によって選手キャラクタごとに定められた値に設定されてもよい。

【0091】

〔2-7〕次に、チームロールについて詳細に説明する。図8A、図8B、図8Cは、サッカーゲームで用意されているチームロールのリストを示すチームロールデータの一例を示す。図8A～図8Cでは22個のチームロールを示している。図8A～図8Cでは、チームロールデータD101-1、D101-2、D101-3の3つに分けて3つの図で示しているが、実際にはこれらのデータは一つのデータにまとめられる。以下では、チームロールデータD101-1、D101-2、D101-3をまとめて「チームロールデータD101」と記載する場合がある。

【0092】

図8A～図8Cに示すように、チームロールデータD101-1、D101-2、D101-3は「ID」、「チームロール名」、「区分」、「効果」フィールドを含む。「ID」フィールドは、各チームロールを一意に識別するための識別情報を示す。「チームロール名」フィールドはチームロールの名称を示す。「区分」フィールドはチームロールの区分（種類）を示す。本実施形態では、成長期ロール、下位ロール、中位ロール、上位ロール、最上位ロール、特殊ロールの6つの区分が設定されている。

【0093】

「効果」フィールドはチームロールの効果を示す。すなわち、「効果」フィールドは、チームロールを割り当てられた選手キャラクタが自分自身やチームに対して及ぼす効果を示す。「効果」フィールドは、サブフィールドとして、「コンディションアップ」、「ボーナス収入」、「チームスピリットアップ」、「トレーニング効率アップ」、「特別」フィールドを含む。後述するように、これらのフィールドは、チームロールが効果を有するか否かと、その効果レベルとを示す。「効果レベル」とは効果の大きさ（程度）を示し、図8A～図8Cでは効果レベルが「小」、「中」、「大」によって表されている。なお以下では、チームロールを割り当てられた選手キャラクタのチームメイトである選手キャラ

10

20

30

40

50

クタ（すなわち、チームロールを割り当てられた選手キャラクタと同じチームに所属している選手キャラクタ）のことを「チームメイトキャラクタ」と記載する。

【0094】

「コンディションアップ」フィールドは、チームロールがコンディションアップ効果を有するか否かと、その効果レベルとを示す。コンディションアップ効果は、チームロールを割り当てられた選手キャラクタとそのチームメイトキャラクタのコンディションパラメータを本来の値よりも高い値に上昇させるという効果である。

【0095】

「コンディションアップ」フィールドが空欄になっているチームロールはコンディションアップ効果を有しない。一方、「コンディションアップ」フィールドが「小」、「中」、又は「大」になっているチームロールはコンディションアップ効果を有する。「小」はコンディションパラメータの上昇量が少ないことを示し、「中」は「小」よりも上昇量が多いことを示し、「大」は「中」よりもさらに上昇量が多いことを示す。

10

【0096】

「ボーナス収入」フィールドは、チームロールがボーナス収入効果を有するか否かと、その効果レベルとを示す。ボーナス収入効果は、チームロールを割り当てられた選手キャラクタの所属しているチームに対してボーナスが付与されるという効果である。例えば、このボーナスは1ヶ月ごとに付与される。

【0097】

「ボーナス収入」フィールドが空欄になっているチームロールはボーナス収入効果を有しない。一方、「ボーナス収入」フィールドが「小」、「中」、又は「大」になっているチームロールはボーナス収入効果を有する。「小」はボーナス収入が少ないことを示し、「中」は「小」よりもボーナス収入が多いことを示し、「大」は「中」よりもボーナス収入がさらに多いことを示す。なお、ボーナス収入の量は、ボーナス収入効果を有するチームロールを割り当てられた選手キャラクタの年俸及び人気度パラメータの少なくとも一方に基づいて決定されてもよい。例えば、年俸が高いほど、ボーナス収入の量を多くしてもよいし、人気が高いほど、ボーナス収入の量を多くしてもよい。

20

【0098】

「チームスピリットアップ」フィールドは、チームロールがチームスピリットアップ効果を有するか否かと、その効果レベルとを示す。チームスピリットアップ効果は、チームロールを割り当てられた選手キャラクタの所属しているチームのチームスピリットパラメータを本来の値よりも高い値に上昇させるという効果である。

30

【0099】

「チームスピリットアップ」フィールドが空欄になっているチームロールはチームスピリットアップ効果を有しない。一方、「チームスピリットアップ」フィールドが「小」、「中」、又は「大」になっているチームロールはチームスピリットアップ効果を有する。「小」はチームスピリットパラメータの上昇量が少ないことを示し、「中」は「小」よりも上昇量が多いことを示し、「大」は「中」よりもさらに上昇量が多いことを示す。

【0100】

「トレーニング効率アップ」フィールドは、チームロールがトレーニング効率アップ効果を有するか否かと、その効果レベルとを示す。トレーニング効率アップ効果は、チームロールを割り当てられた選手キャラクタ及びそのチームメイトキャラクタのトレーニング効率を上昇させるという効果である。なお、「トレーニング効率を上昇させる」とは、トレーニングを実施した選手キャラクタに付与される経験値（トレーニング経験値）を通常よりも多くすることである。

40

【0101】

「トレーニング効率アップ」フィールドが空欄になっているチームロールはトレーニング効率アップ効果を有しない。一方、「トレーニング効率アップ」フィールドが「小」、「中」、又は「大」になっているチームロールはトレーニング効率アップ効果を有する。「小」はトレーニング経験値の増加量が少ないことを示し、「中」は「小」よりも増加量

50

が多いことを示し、「大」は「中」よりも増加量がさらに多いことを示す。

【0102】

「特別」フィールドは、特別効果を有するか否かと、その効果レベルとを示す。個々の特別効果の具体的な内容については後述する。

【0103】

成長期ロールは最も低い区分であり、主に、成長期にある選手キャラクタに割り当てられるチームロールが属する区分である。図8Aでは、成長期ロールとして、「下部組織出身」と「師弟関係」との2つのチームロールが設けられている。

【0104】

図8Aに示すように、「下部組織出身」は、コンディションアップ効果、ボーナス収入効果、チームスピリットアップ効果や、トレーニング効率アップ効果を有しないが、特別効果として、「自分自身のトレーニング効率アップ」と「自分自身のスキル習得スピードアップ」とを有する。

【0105】

「自分自身のトレーニング効率アップ」は、トレーニング効率アップ効果と同様の効果であって、効果の及ぶ対象が、チームロールを割り当てられた選手キャラクタ自身のみに限定された効果である。このため、「下部組織出身」を割り当てられている選手キャラクタに関しては、トレーニング効率が上昇し、トレーニングを実施した場合に付与される経験値（トレーニング経験値）が通常よりも多くなる。

【0106】

「自分自身のスキル習得スピードアップ」は、チームロールを割り当てられた選手キャラクタ自身のスキル習得期間が通常よりも短くなるという効果である。このため、「下部組織出身」を割り当てられている選手キャラクタに関しては、スキルトレーニングを実施することによって、通常よりも短いスキル習得期間でスキルを習得させることができる。

【0107】

図8Aに示すように、「師弟関係」は、コンディションアップ効果、ボーナス収入効果、チームスピリットアップ効果や、トレーニング効率アップ効果を有しないが、特別効果として、「自分自身の試合経験値アップ」と「自分自身のスキル習得スピードアップ」とを有する。「自分自身のスキル習得スピードアップ」は「下部組織出身」の場合と同様である。

【0108】

「自分自身の試合経験値アップ」は、チームロールを割り当てられた選手キャラクタが試合に出場した場合に付与される経験値（試合経験値）が通常よりも多くなるという効果である。このため、「師弟関係」を割り当てられている選手キャラクタに関しては、試合に出場させることによって、通常よりも多くの試合経験値を獲得させることができる。

【0109】

下位ロールは成長期ロールよりも1つ上の区分である。成長期ロールの効果は、チームロールを割り当てられた選手キャラクタのみに及ぶのに対し、下位ロールの効果は、チームロールを割り当てられた選手キャラクタだけでなく、チームメイトキャラクタにも及ぶ。すなわち、下位ロールは、成長期ロールに比べて、効果の及ぶ範囲（対象）が多くなっている。図8Aでは、下位ロールとして、「ムードメーカー」と「スタープレイヤー」と「チームプレイヤー」と「マスター」との4つのチームロールが設けられている。

【0110】

図8Aに示すように、「ムードメーカー」は、効果レベル「小」のコンディションアップ効果のみを有する。「スタープレイヤー」は、効果レベル「小」のボーナス収入効果のみを有する。「チームプレイヤー」は、効果レベル「小」のチームスピリットアップ効果のみを有する。「マスター」は、効果レベル「小」のトレーニング効率アップ効果のみを有する。

【0111】

中位ロールは下位ロールよりもさらに1つ上の区分である。下位ロールは、コンディシ

10

20

30

40

50

ョンアップ効果とボーナス収入効果とチームスピリットアップ効果とトレーニング効率アップ効果とのうちのいずれか1つのみを有するのに対し、中位ロールは、それら4つの効果のうちの2つを有するとともに、効果レベルも下位ロールに比べて大きくなっている。また、中位ロールは特別効果も有する。図8Aでは、中位ロールとして、「闘将」と「ハードワーカー」と「ファイター」と「司令塔」と「プロフェッサー」と「インテリジェントプレイヤー」との6つのチームロールが設けられている。

【0112】

図8Aに示すように、「闘将」は、効果レベル「中」のコンディションアップ効果とトレーニング効率アップ効果とを有する。さらに、「闘将」は、特別効果として、「(キャプテン時) チームメイトの疲労影響軽減(小)」を有する。この特別効果は、「闘将」を割り当てられた選手キャラクタがチームのキャプテンに設定されていると、チームメイトキャラクタの疲労パラメータによる影響が少し軽減されるという効果である。

10

【0113】

本実施形態では、各選手キャラクタに対して疲労度パラメータが設定される。疲労度パラメータは選手キャラクタの疲労具合を示す。例えば、疲労度パラメータが高いほど、選手キャラクタの疲労具合が大きいことを示し、疲労度パラメータが低いほど、選手キャラクタの疲労具合が小さいことを示す。選手キャラクタを試合に出場させたり、選手キャラクタにトレーニングを実施させたりすることによって、当該選手キャラクタの疲労度パラメータは増加し、選手キャラクタを休息させることによって、当該選手キャラクタの疲労度パラメータは減少する。また、選手キャラクタの疲労度パラメータが閾値よりも高い場合に、試合において当該選手キャラクタの能力パラメータが本来の値よりも低い値に設定され、当該選手キャラクタが試合で本来の能力を発揮できなくなる。この点、「闘将」が選手キャラクタに割り当てられ、かつ、当該選手キャラクタがチームのキャプテンに設定されている場合には、チームメイトキャラクタの疲労度パラメータが閾値よりも高かったとしても、上記特別効果によって、能力パラメータの低下量が通常よりも少し小さくなる。なお、上記特別効果によって、チームメイトキャラクタの疲労度パラメータに対する上記閾値が通常よりも高い値に設定されるようにしてもよい。

20

【0114】

図8Aに示すように、「ハードワーカー」は、効果レベル「中」のコンディションアップ効果とチームスピリットアップ効果とを有する。さらに、「ハードワーカー」は、特別効果として、「(キャプテン時) チームメイトの疲労影響軽減(小)」を有する。この特別効果は「闘将」の場合と同様である。

30

【0115】

図8Aに示すように、「ファイター」は、効果レベル「中」のコンディションアップ効果とボーナス収入効果とを有する。さらに、「ファイター」は、特別効果として、「(キャプテン時) 試合経験値アップ(小)」を有する。この特別効果は、「ファイター」を割り当てられた選手キャラクタやそのチームメイトキャラクタが試合に出場した場合に付与される経験値(試合経験値)が通常よりも少し多くなるという効果である。

【0116】

図8Aに示すように、「司令塔」は、効果レベル「中」のボーナス収入効果とチームスピリットアップ効果とを有する。さらに、「司令塔」は、特別効果として、「(キャプテン時) チームスピリットアップ(小)」と「(キャプテン時) 試合スキップ時の勝率アップ(小)」とを有する。

40

【0117】

「(キャプテン時) チームスピリットアップ(小)」は、「司令塔」を割り当てられた選手キャラクタがチームのキャプテンに設定されていると、当該チームのチームスピリットパラメータが本来の値よりも少し高い値に上昇するという効果である。

【0118】

「(キャプテン時) 試合スキップ時の勝率アップ(小)」は、「司令塔」を割り当てられた選手キャラクタがチームのキャプテンに設定されていると、試合のスキップが選択さ

50

れた場合（すなわち、試合の実行方式としてシミュレーション方式が選択された場合）において当該チームが試合に勝利する確率が通常よりも少し高くなるという効果である。例えば、「司令塔」を割り当てられた選手キャラクタがユーザチームのキャプテンに設定されている状態でユーザが試合のスキップを選択した場合には、ユーザチームが試合に勝利する確率が通常よりも少し高くなるように、シミュレーション処理で用いられるパラメータが調整される。

【0119】

図8Aに示すように、「プロフェッサー」は、効果レベル「中」のボーナス収入効果とトレーニング効率アップ効果とを有する。さらに、「司令塔」は、特別効果として、「（キャプテン時）試合経験値アップ（小）」を有する。この特別効果は「ファイター」の場合と同様である。

10

【0120】

図8Aに示すように、「インテリジェントプレイヤー」は、効果レベル「中」のチームスピリットアップ効果とトレーニング効率アップ効果とを有する。さらに、「インテリジェントプレイヤー」は、特別効果として、「（キャプテン時）チームスピリットアップ（小）」と「（キャプテン時）試合スキップ時の勝率アップ（小）」と有する。これらの特別効果は「司令塔」の場合と同様である。

【0121】

上位ロールは中位ロールよりもさらに1つ上の区分である。中位ロールは、コンディションアップ効果とボーナス収入効果とチームスピリットアップ効果とトレーニング効率アップ効果とのうちのいずれか2つのみを有するのに対し、上位ロールは、それら4つの効果をすべて有するとともに、効果レベルも全般的に中位ロールに比べて大きくなっている。また、上位ロールは中位ロールよりも多くの特別効果を有している。図8Bでは、上位ロールとして、「キープレイヤー」と「英雄」と「スーパースター」と「支配者」と「達人」との5つのチームロールが設けられている。

20

【0122】

図8Bに示すように、「キープレイヤー」は、効果レベル「中」のコンディションアップ効果とボーナス収入効果とチームスピリットアップ効果とトレーニング効率アップ効果とを有する。さらに、「キープレイヤー」は、特別効果として、「（キャプテン時）チームスピリットアップ（中）」と「（キャプテン時）試合スキップ時の勝率アップ（中）」とを有する。

30

【0123】

「（キャプテン時）チームスピリットアップ（中）」は、先述の「（キャプテン時）チームスピリットアップ（小）」と同様の効果であって、チームスピリットパラメータの上昇量が異なる効果である。（中）は（小）に比べてチームスピリットパラメータの上昇量が多い。

【0124】

「（キャプテン時）試合スキップ時の勝率アップ（中）」は、先述の「（キャプテン時）試合スキップ時の勝率アップ（小）」と同様の効果であって、勝率の上昇度が異なる効果である。（中）は（小）に比べて勝率の上昇度が大きい。

40

【0125】

図8Bに示すように、「英雄」は、効果レベル「大」のコンディションアップ効果と、効果レベル「中」のボーナス収入効果と、効果レベル「小」のチームスピリットアップ効果及びトレーニング効率アップ効果とを有する。さらに、「英雄」は、特別効果として、「（キャプテン時）チームメイトの疲労影響軽減（大）」と「（試合出場時）チームメイトのコンディション変動」を有する。

【0126】

「（キャプテン時）チームメイトの疲労影響軽減（大）」は、先述の「（キャプテン時）チームメイトの疲労影響軽減（小）」と同様の効果であって、疲労による影響の軽減の程度が異なる効果である。（大）は（小）に比べて、疲労による影響の軽減の程度がかな

50

り大きい（すなわち、疲労による能力パラメータの低下量がかなり小さい）。

【0127】

「（試合出場時）チームメイトのコンディション変動」は、「英雄」を割り当てられた選手キャラクタが試合に出場すると、当該選手キャラクタのコンディションパラメータに基づいて、チームメイトキャラクタのコンディションパラメータが変動するという効果である。例えば、「英雄」を割り当てられた選手キャラクタが試合に出場した場合、当該選手キャラクタのコンディションパラメータが第1閾値よりも高ければ、チームメイトキャラクタのコンディションパラメータが本来の値よりも高い値に上昇し、当該選手キャラクタのコンディションパラメータが第2閾値よりも低ければ、チームメイトキャラクタのコンディションパラメータが本来の値よりも低い値に低下する。

10

【0128】

図8Bに示すように、「スーパースター」は、効果レベル「大」のボーナス収入効果と、効果レベル「中」のトレーニング効率アップ効果と、効果レベル「小」のコンディションアップ効果及びチームスピリットアップ効果とを有する。さらに、「スーパースター」は、特別効果として、「（キャプテン時）チームメイトの疲労影響軽減（大）」と「チケット収入変動」と「交渉確率変動」とを有する。「（キャプテン時）チームメイトの疲労影響軽減（大）」は「英雄」の場合と同様である。

【0129】

「チケット収入変動」は、チームのチケット収入が変動するという効果である。例えば、「スーパースター」がユーザチームの選手キャラクタに割り当てられた場合、当該選手キャラクタが出場した試合数に基づいて、1ヶ月ごとのチケット収入が通常よりも多くなる。選手キャラクタが出場した試合数が多いほど、チケット収入の増加量が多くなる。

20

【0130】

「交渉確率変動」は、交渉（年俸交渉や獲得交渉等）に成功する確率が変動するという効果である。例えば、「スーパースター」がユーザチームの選手キャラクタに割り当てられた場合、当該選手キャラクタと異なるポジションの選手キャラクタとの交渉に成功する確率が通常よりも高くなり、当該選手キャラクタと同じポジションの選手キャラクタとの交渉に成功する確率が通常よりも低くなる。

【0131】

図8Bに示すように、「支配者」は、効果レベル「大」のチームスピリットアップ効果と、効果レベル「中」のコンディションアップ効果と、効果レベル「小」のボーナス収入効果及びトレーニング効率アップ効果とを有する。さらに、「支配者」は、特別効果として、「（キャプテン時）チームスピリットアップ（大）」と「（試合出場時）チームスピリット変動」とを有する。

30

【0132】

「（キャプテン時）チームスピリットアップ（大）」は、先述の「（キャプテン時）チームスピリットアップ（小）又は（中）」と同様の効果であって、チームスピリットパラメータの上昇量が異なる効果である。（大）は（中）よりもさらにチームスピリットパラメータの上昇量が多い。

【0133】

「（試合出場時）チームスピリット変動」は、チームのチームスピリットパラメータが変動するという効果である。例えば、「支配者」がユーザチームの選手キャラクタに割り当てられた場合、当該選手キャラクタが試合に出場すると、当該選手キャラクタのコンディションパラメータに基づいて、ユーザチームのチームスピリットパラメータが変動する。具体的には、例えば、当該選手キャラクタのコンディションパラメータが第1閾値よりも高い場合には、ユーザチームのチームスピリットパラメータが本来の値よりも高い値に上昇し、当該選手キャラクタのコンディションパラメータが第2閾値よりも低い場合には、ユーザチームのチームスピリットパラメータが本来の値よりも低い値に低下する。

40

【0134】

図8Bに示すように、「達人」は、効果レベル「大」のトレーニング効率アップ効果と

50

、効果レベル「中」のチームスピリットアップ効果と、効果レベル「小」のコンディションアップ効果及びボーナス収入効果とを有する。さらに、「達人」は、特別効果として、特別効果として、「（キャプテン時）試合経験値アップ（大）」と「（試合出場時）試合経験値変動」とを有する。

【0135】

「（キャプテン時）試合経験値アップ（大）」は、先述の「（キャプテン時）試合経験値アップ（小）」と同様の効果であって、試合経験値の増加量が異なる効果である。（大）は（小）に比べて試合経験値の増加量がかなり多い。

【0136】

「（試合出場時）試合経験値変動」は、「達人」を割り当てられた選手キャラクタが試合に出場すると、当該選手キャラクタのコンディションパラメータに基づいて、当該選手キャラクタ自身及びそのチームメイトキャラクタに付与される試合経験値が変動するという効果である。例えば、「達人」を割り当てられた選手キャラクタが試合に出場した場合、当該選手キャラクタのコンディションパラメータが第1閾値よりも高ければ、試合経験値が通常よりも増加し、当該選手キャラクタのコンディションパラメータが第2閾値よりも低くければ、試合経験値が通常よりも減少する。

【0137】

最上位ロールは上位ロールよりもさらに1つ上の区分である。最上位ロールは、コンディションアップ効果とボーナス収入効果とチームスピリットアップ効果とトレーニング効率アップ効果とのすべてを有し、かつ、それらの効果レベルが「大」になっている点で上位ロールとは異なる。また、最上位ロールは上位ロールよりも多くの特別効果を有する。図8Bでは、最上位ロールとして、「バンディエラ」と「レジェンド」との2つのチームロールが設けられている。

【0138】

図8Bに示すように、「バンディエラ」と「レジェンド」とは、ともに、効果レベル「大」のコンディションアップ効果とボーナス収入効果とチームスピリットアップ効果とトレーニング効率アップ効果とを有する。

【0139】

また、「バンディエラ」は、特別効果として、「（キャプテン時）チームスピリットアップ（中）」と「（キャプテン時）試合スキップ時の勝率アップ（中）」と「（キャプテン時）チームメイトの疲労影響軽減（中）」と「チームメイトのスキル習得スピードアップ」とを有する。「（キャプテン時）チームスピリットアップ（中）」と「（キャプテン時）試合スキップ時の勝率アップ（中）」とは「キープレイヤー」の場合と同様である。

【0140】

「（キャプテン時）チームメイトの疲労影響軽減（中）」は、先述の「（キャプテン時）チームメイトの疲労影響軽減（小）又は（大）」と同様の効果であって、疲労による影響の軽減の程度（すなわち、疲労による能力パラメータの低下量）が異なる効果である。（中）は（小）に比べて、疲労による影響の軽減の程度が大きく（すなわち、疲労による能力パラメータの低下量が小さく）、（大）に比べて、疲労による影響の軽減の程度が小さい（すなわち、疲労による能力パラメータの低下量大きい）。

【0141】

「チームメイトのスキル習得スピードアップ」は、チームメイトキャラクタのスキル習得期間が通常よりも短くなるという効果である。例えば、「バンディエラ」がユーザチームの選手キャラクタに割り当てられている状態でチームメイトキャラクタにスキルトレーニングを実施させることによって、通常よりも短いスキル習得期間でチームメイトキャラクタにスキルを習得させることができる。

【0142】

また、「レジェンド」は、特別効果として、「（キャプテン時）チームスピリットアップ（中）」と「（キャプテン時）試合スキップ時の勝率アップ（中）」と「（キャプテン時）試合経験値アップ（中）」と「チームメイトのスキル習得スピードアップ」とを有す

10

20

30

40

50

る。「(キャプテン時) チームスピリットアップ(中)」と「(キャプテン時) 試合スキップ時の勝率アップ(中)」は「キープレイヤー」の場合と同様である。また、「チームメイトのスキル習得スピードアップ」とは「バンディエラ」の場合と同様である。

【0143】

「(キャプテン時) 試合経験値アップ(中)」は、先述の「(キャプテン時) 試合経験値アップ(小) 又は(大)」と同様の効果であって、試合経験値の増加量が異なる効果である。(中)は(小)に比べて試合経験値の増加量が多く、(大)に比べて試合経験値の増加量が少ない。

【0144】

特殊ロールは、特殊の効果を有するチームロールが属する区分である。図8Cでは、特殊ロールとして、「ライジングスター」と「悪童」と「勝負師」との3つのチームロールが設けられている。

【0145】

図8Cに示すように、「ライジングスター」は、特別効果として、「自分自身の試合経験値アップ」と「自分自身のスキル習得スピードアップ」と「自分自身の急成長確率アップ」とを有する。「自分自身の試合経験値アップ」及び「自分自身のスキル習得スピードアップ」は、「師弟関係」の場合と同様である。ただし、試合経験値の増加量やスキル習得期間の減少量を「師弟関係」よりも大きくしてもよい。さらに、「ライジングスター」は、特別効果として、「オファー価格割り増し」を有する。「オファー価格割り増し」は、COMチームから通常よりも高い移籍金での獲得オファーが来るという効果である。

【0146】

「自分自身の急成長確率アップ」は、「ライジングスター」を割り当てられた選手キャラクターに関して、急成長イベントが発生する確率が通常よりも高くなるという効果である。

【0147】

図8Cに示すように、「悪童」は、特別効果として、「自分自身の試合経験値アップ」と「自分自身のスキル習得スピードアップ」と「自分自身のコンディションアップ」と「チームメイトのコンディションダウン」とを有する。「自分自身の試合経験値アップ」と「自分自身のスキル習得スピードアップ」とは「師弟関係」の場合と同様である。ただし、試合経験値の増加量やスキル習得期間の減少量を「師弟関係」よりも大きくしてもよい。

【0148】

「自分自身のコンディションアップ」は、「悪童」を割り当てられた選手キャラクター自身のコンディションパラメータが本来の値よりも高い値に上昇するという効果である。

【0149】

「チームメイトのコンディションダウン」は、「悪童」を割り当てられた選手キャラクターが試合に出場した際の評価点に基づいて、次の試合でのチームメイトキャラクターのコンディションパラメータが変動するという効果である。具体的には、「悪童」を割り当てられた選手キャラクターに対する評価点が閾値よりも低い場合、次の試合において、当該選手キャラクターよりも総合値パラメータの低いチームメイトキャラクターのコンディションパラメータが確率情報に基づいて(ランダムに)本来の値よりも低い値に低下する。

【0150】

図8Cに示すように、「勝負師」は、効果レベル「中」のコンディションアップ効果とトレーニング効率アップ効果とを有する。また、「勝負師」は、特別効果として、「(試合出場時) 周囲チームメイトの疲労影響変動」を有する。さらに、「勝負師」は、特別効果として、「チームスピリット変動」を有する。

【0151】

「(試合出場時) 周囲チームメイトの疲労影響変動」は、「勝負師」を割り当てられた選手キャラクターが試合に出場した場合に、当該選手キャラクターのコンディションパラメータに基づいて、当該選手キャラクターの周囲にいるチームメイトキャラクターに関して、疲労パラメータによる影響(すなわち、疲労による能力パラメータの低下量)が変動するという効果である。具体的には、「勝負師」を割り当てられた選手キャラクターのコンディショ

10

20

30

40

50

ンパラメータが第1閾値よりも高い場合には、当該選手キャラクタの周囲にいるチームメイトキャラクタに関して、疲労パラメータによる影響が軽減される（すなわち、疲労による能力パラメータの低下量が通常よりも小さくなる）。一方、「勝負師」を割り当てられた選手キャラクタのコンディションパラメータが第2閾値よりも低い場合には、当該選手キャラクタの周囲にいるチームメイトキャラクタに関して、疲労パラメータによる影響が増大する（すなわち、疲労による能力パラメータの低下量が通常よりも大きくなる）。

【0152】

「チームスピリット変動」は、「勝負師」を割り当てられた選手キャラクタのコンディションパラメータに基づいて、当該選手キャラクタの所属するチームのチームスピリットパラメータが変動するという効果である。具体的には、「勝負師」を割り当てられた選手キャラクタのコンディションパラメータが第1閾値よりも高い場合には、チームスピリットパラメータが本来の値よりも高い値に上昇する。一方、「勝負師」を割り当てられた選手キャラクタのコンディションパラメータが第2閾値よりも低い場合には、チームスピリットパラメータが本来の値よりも低い値に低下する。

【0153】

【2-8】選手キャラクタに割り当てるチームロールは、当該選手キャラクタのパーソナリティパラメータ及び影響力パラメータに基づいて決定される。

【0154】

図9は、チームロールの割当条件を示す割当条件データの一例を示す。図9に示すように、割当条件データD102は「ID」、「チームロール名」、「割当条件」、「Lv2条件」、「Lv3条件」フィールドを含む。「ID」、「チームロール名」フィールドはチームロールデータD101と同様である。

【0155】

「割当条件」フィールドは、チームロールの割当条件を示す。すなわち、「割当条件」フィールドは、チームロールを割り当てるために選手キャラクタによって満足されるべき条件である。図9に示すように、「割当条件」フィールドは、サブフィールドとして、「影響力条件」、「パーソナリティ条件」、「特殊条件」フィールドを含む。

【0156】

「影響力条件」フィールドは、選手キャラクタの影響力パラメータに関する条件を示す。「パーソナリティ条件」フィールドは、選手キャラクタのパーソナリティパラメータに関する条件を示す。図9に示すように、「パーソナリティ条件」フィールドは、サブフィールドとして、「チームプレイ／スタンドプレイ」、「情熱／冷静」、「技巧／フィジカル」、「感覚／思考」フィールドを含む。

【0157】

「チームプレイ／スタンドプレイ」フィールドは、選手キャラクタのチームプレイ／スタンドプレイパラメータに関する条件を示す。「情熱／冷静」フィールドは、選手キャラクタの情熱／冷静パラメータに関する条件を示す。「技巧／フィジカル」フィールドは、選手キャラクタの技巧／フィジカルパラメータに関する条件を示す。「感覚／思考」フィールドは、選手キャラクタの感覚／思考パラメータに関する条件を示す。なお、「チームプレイ／スタンドプレイ」フィールドが空欄になっている場合には、チームプレイ／スタンドプレイパラメータに関する条件がないことを示す。「情熱／冷静」、「技巧／フィジカル」、「感覚／思考」フィールドに関しても同様である。

【0158】

図9に示すように、特殊ロール以外の区分に関しては、同じ区分に属する複数のチームロールに対して同一の影響力条件が設定されている。すなわち、同じ区分に属する複数のチームロールの間では、影響力条件が同一になっており、パーソナリティ条件が異なっている。例えば、下位ロールの「ムードメーカー」、「スタープレイヤー」、「チームプレイヤー」、及び「マスター」に関して、影響力条件として、影響力パラメータが64以上であるとの同一の条件が設定されており、パーソナリティ条件として、それぞれ異なる条件が設定されている。

10

20

30

40

50

【0159】

このため、選手キャラクターの影響力パラメータが64以上になると、選手キャラクターのパーソナリティパラメータが下位ロールのうちのいずれかのチームロールのパーソナリティ条件を満足していれば、当該チームロールが選手キャラクターに割り当てられる。すなわち、下位ロールのうちの、選手キャラクターのパーソナリティパラメータによって満足されるパーソナリティ条件が設定されたチームロールが選手キャラクターに割り当てられる。

【0160】

例えば図9では、「ムードメーカー」の「情熱／冷静」フィールドが「-50以下」になっており、「技巧／フィジカル」フィールドが「50以上」になっているため、選手キャラクターの影響力パラメータが64以上になった場合に、選手キャラクターの情熱／冷静パラメータが-50以下になっており、かつ、技巧／フィジカルパラメータが50以上になっていれば、「ムードメーカー」が選手キャラクターに割り当てられる。

10

【0161】

なお、ここでは、パーソナリティ条件がAND条件であることとして説明しているが、パーソナリティ条件をOR条件としてもよい。すなわち、選手キャラクターの影響力パラメータが64以上になった場合に、選手キャラクターの情熱／冷静パラメータが-50以下になっているか、又は、選手キャラクターの技巧／フィジカルパラメータが50以上になっているか、又は、選手キャラクターの「ムードメーカー」が選手キャラクターに割り当てられるようにしてもよい。また、パーソナリティ条件をAND条件又はOR条件のどちらにするかを、チームロールの区分（種類）ごとに異ならせてもよい。例えば、下位ロールに関しては、パーソナリティ条件をOR条件とし、中位ロール、上位ロール、最上位ロールに関しては、パーソナリティ条件をAND条件とするようにしてもよい。

20

【0162】

図9では、成長期ロールの影響力条件として、影響力パラメータが0以上であるとの条件が設定されている。また、下位ロールの影響力条件として、影響力パラメータが64以上であるとの条件が設定されており、中位ロールの影響力条件として、影響力パラメータが160以上であるとの条件が設定されている。さらに、上位ロール及び最上位ロールの影響力条件として、影響力パラメータが255であるとの条件が設定されている。すなわち、図9では、成長期ロール、下位ロール、中位ロール、上位ロール及び最上位ロールの順で、チームロールの割り当てを受けるために必要な影響力パラメータの量が大きくなっている。このため、本実施形態では、選手キャラクターが試合に出場したり、試合で活躍したりすることによって影響力パラメータが増加するのに伴って、通常、選手キャラクターのチームロールが、成長期ロール、下位ロール、中位ロール、上位ロール、最上位ロールの順で昇格していき、より大きな効果を選手キャラクターが発生させるようになっている。

30

【0163】

「特殊条件」フィールドは、影響力パラメータ及びパーソナリティパラメータに関する条件以外に課せられる条件（特殊条件）を示す。なお、「特殊条件」フィールドが空欄になっている場合には、特殊条件がないことを示す。

【0164】

例えば、「下部組織出身」の「特殊条件」フィールドは「特殊条件A」となっている。これは、「下部組織出身」を選手キャラクターに割り当てるためには、選手キャラクターが特殊条件Aを満足する必要があることを示す。例えば、特殊条件Aは「選手キャラクターが現在所属しているチームと、選手キャラクターが過去に所属していた下部組織のチームとが同じであり、かつ、選手キャラクターが1試合に出場した」との条件である。

40

【0165】

また、「師弟関係」の「特殊条件」フィールドは「特殊条件B」となっている。例えば、特殊条件Bは「選手キャラクターが現在所属しているチームと、選手キャラクターが過去に所属していた下部組織のチームとが異なっており、かつ、チームロールを割り当てられていない選手キャラクターのうちで一番高い評価点を得た試合が10試合以上ある」との条件である。

50

【0166】

また、「英雄」の「特殊条件」フィールドは「特殊条件C」となっている。例えば、特殊条件Cは「同じチームの中に、「英雄」を割り当てられている他の選手キャラクターが存在していない」との条件である。

【0167】

また、「スーパースター」の「特殊条件」フィールドは「特殊条件D」となっている。例えば、特殊条件Dは「同じチームの中に、「スーパースター」を割り当てられている他の選手キャラクターが存在していない」との条件である。

【0168】

また、「支配者」の「特殊条件」フィールドは「特殊条件E」となっている。例えば、特殊条件Eは「同じチームの中に、「支配者」を割り当てられている他の選手キャラクターが存在していない」との条件である。

10

【0169】

また、「達人」の「特殊条件」フィールドは「特殊条件F」となっている。例えば、特殊条件Fは「同じチームの中に、「達人」を割り当てられている他の選手キャラクターが存在していない」との条件である。

【0170】

また、「バンディエラ」の「特殊条件」フィールドは「特殊条件G」となっている。例えば、特殊条件Gは「上位ロールのうちのいずれかが選手キャラクターに割り当てられており、かつ、当該上位ロールを割り当てられてから1年が経過しており、かつ、現在のチームに8年以上在籍している」との条件である。

20

【0171】

また、「レジェンド」の「特殊条件」フィールドは「特殊条件H」となっている。例えば、特殊条件Hは「上位ロールのうちのいずれかが選手キャラクターに割り当てられており、かつ、当該上位ロールを割り当てられてから1年が経過しており、かつ、特定の賞を受賞した」との条件である。

【0172】

また、「ライジングスター」の「特殊条件」フィールドは「特殊条件I」となっている。例えば、特殊条件Iは「選手キャラクターの年齢が21歳以下であり、かつ、現在のチームで50試合以上出場しており、かつ、30試合出場したことのある21歳以下の全選手キャラクターを対象とした総合値のランキングで3位以内に入る」との条件である。

30

【0173】

また、「悪童」の「特殊条件」フィールドは「特殊条件J」となっている。例えば、特殊条件Jは「選手キャラクターの年齢が23歳以下であり、かつ、1シーズンのファウル回数が10回以上であり、かつ、チーム内でのファウル回数のランキングで3位以内に入る」との条件である。

【0174】

「Lv2条件」及び「Lv3条件」フィールドは、チームロールのレベルを上げるために選手キャラクターによって満足されるべき条件（レベルアップ条件）を示す。「Lv2条件」フィールドは、チームロールのレベルを「2」に上げるために選手キャラクターによって満足されるべき条件を示す。同様に、「Lv3条件」フィールドは、チームロールのレベルを「3」に上げるために選手キャラクターによって満足されるべき条件を示す。図9では、これらの条件として、影響力パラメータに関する条件が設定されている。

40

【0175】

例えば図9では、「ムードメーカー」の割当条件として、影響力パラメータが64以上であることと、情熱／冷静パラメータが-50以下であることと、技巧／フィジカルパラメータが50以上であることとが設定されている。

【0176】

このため、選手キャラクターの影響力パラメータが64以上になった場合、当該選手キャラクターの情熱／冷静パラメータが-50以下であり、かつ、技巧／フィジカルパラメータ

50

が50以上であれば、上記割当条件が満足されたと判定され、「ムードメーカー」が当該選手キャラクタに割り当てられる。

【0177】

この場合、チームロールを選手キャラクタに割り当てたことを示すチームロール割当画像が表示部16に表示される。図10はチームロール割当画像の一例を示す。図10は、「ムードメーカー」が選手キャラクタA10に割り当てられた場合を示している。このため、チームロール割当画像G400は、「ムードメーカー」が選手キャラクタA10に割り当てられたことを示すパーツP401を含む。また、チームロール割当画像G400は、チームロールに関する解説を示すパーツP402も含む。

【0178】

「ムードメーカー」が選手キャラクタA10に割り当てられた場合、図8Aに示したように、選手キャラクタA10は効果レベル「小」のコンディションアップ効果を発生させるようになる。

【0179】

また図9では、「ムードメーカー」のLv2条件として、影響力パラメータが96以上であることが設定されており、Lv3条件として、影響力パラメータが128以上であることが設定されている。このため、「ムードメーカー」を割り当てられた選手キャラクタA10の影響力パラメータが96以上になると、選手キャラクタA10に割り当てられた「ムードメーカー」のレベルが「2」に上がる。この場合、効果レベル「小」の範囲内で、レベル「1」の場合よりもコンディションパラメータの上昇量が多くなる。また、選手キャラクタA10の影響力パラメータが128以上になると、当該選手キャラクタに割り当てられた「ムードメーカー」のレベルが「3」に上がる。この場合、効果レベル「小」の範囲内で、レベル「2」の場合よりもコンディションパラメータの上昇量がさらに多くなる。「ムードメーカー」の割当条件が選手キャラクタA10によって満足された時点で既にLv2条件又はLv3条件も満足されている場合もあり、その場合には、「ムードメーカー」が選手キャラクタA10に割り当てられるとともに、そのレベルが「2」又は「3」に設定される。

【0180】

なお本実施形態では、各選手キャラクタに割り当てられるチームロールが一つに限定される。例えば、「下部組織出身」を割り当てられている選手キャラクタが「ムードメーカー」の割当条件を満足した場合には、選手キャラクタに割り当てられるチームロールが「下部組織出身」から「ムードメーカー」に変更される。

【0181】

〔2-9〕以上に説明したサッカーゲームでは、チームロールが選手キャラクタに割り当てられた場合に当該チームロールに応じた効果がゲームにおいて発生する。このため、ユーザはチームロールを割り当てられた選手キャラクタ達を中心にユーザチームを形成していくことによって、ユーザチームを強化することができる。その結果、チームロールを割り当てられた選手キャラクタの存在によってユーザチームが強化されていくことをユーザに実感させることができ、選手キャラクタの存在感をユーザに実感させることができる。特に、以上に説明したサッカーゲームでは、選手キャラクタの試合出場回数（又は、選手キャラクタがチームに所属している年数（所属期間））に応じた影響力パラメータと、選手キャラクタの行動の傾向に関するパーソナリティパラメータとに基づいて、選手キャラクタに割り当てるチームロールが決定されるため（図9）、選手キャラクタが試合に出場すること（又は選手キャラクタが長期間にわたってユーザチームに所属していること）や選手キャラクタが試合で行った行動によって、選手キャラクタの存在感が形成されることをユーザに実感させることができる。

【0182】

〔2-10〕なお本実施形態では、選手キャラクタに割り当てられるチームロールを同一の区分内で変更しないようになっている。例えば、下位ロールのうちの「ムードメーカー」が選手キャラクタに割り当てられた後、当該選手キャラクタのパーソナリティパラメ

10

20

30

40

50

ータが更新されたことによって、当該選手キャラクタが「ムードメーカー」の割当条件を満足せず、下位ロールのうちの他のチームロール（スタープレイヤー、チームプレイヤー、又はマスター）の割当条件を満足する状態になったとしても、当該選手キャラクタに割り当てられるチームロールは「ムードメーカー」のままとなり、「ムードメーカー」から他のチームロールに変更されない。

【0183】

〔2-11〕また本実施形態では、チームロールの割当条件（影響力条件）が図9に示したように設定されており、影響力パラメータは減少しないため、通常、選手キャラクタのチームロールは、成長期ロール、下位ロール、中位ロール、上位ロール、最上位ロールの順で昇格していく（なお、下位ロールと中位ロールとの間で特殊ロールになる場合もある）。この点、本実施形態では、原則として、選手キャラクタのチームロールが降格しないようになっている。例えば、中位ロールのうちの「闘将」が選手キャラクタに割り当てられた後、選手キャラクタのパーソナリティパラメータが更新されたことによって、選手キャラクタのパーソナリティパラメータが「闘将」の割当条件を満足せず、下位ロールのうちの「ムードメーカー」の割当条件を満足する状態になったとしても、当該選手キャラクタに割り当てられたチームロールが「闘将」（中位ロール）から「ムードメーカー」（下位ロール）に変更（降格）されることはない。

【0184】

ただし、本実施形態では、選手キャラクタが移籍する場合（すなわち、選手キャラクタの所属チームが変更される場合）に、当該選手キャラクタに割り当てられたチームロールを降格する場合がある。例えば、「バンディエラ」を割り当てられた選手キャラクタが現在のチームから他のチームに移籍する場合に、当該選手キャラクタのチームロールを「トップスター」又は「キープレイヤー」に変更する。また例えば、チームロール「下部組織出身」又は「師弟関係」を割り当てられた選手キャラクタが現在のチームから他のチームに移籍する場合に、当該選手キャラクタを、チームロールが割り当てられていない状態に変更する。このようにすることによって、選手キャラクタが移籍した場合に選手キャラクタの存在感に変化が生じる（例えば選手キャラクタの存在感が弱まる）ことをユーザに実感させることができる。

【0185】

〔2-12〕また、比較的短い期間内に選手キャラクタのチームロールが変化してしまうと、ユーザに違和感を与えてしまうおそれがあるため、新たなチームロールが選手キャラクタに割り当てられてから所定期間が経過するまでの期間（例えば15試合が実施されるまでの期間）、当該選手キャラクタのチームロールを変更することを制限してもよい。

【0186】

〔2-13〕また、先述したように、各パーソナリティパラメータは-100から100までの間の値をとり得るようになっているが、選手キャラクタごとに、-100から100までの間で上限値と下限値とを設定するようにしてもよい。

【0187】

例えば、上限値及び下限値を、選手キャラクタの能力パラメータに基づいて設定するようにしてもよい。具体的には、パス能力やドリブル能力の高い選手キャラクタに関しては、パス能力やドリブル能力の低い選手キャラクタに比べて、技巧／フィジカルパラメータの下限値を小さい値に設定してもよい。また、身体能力（スピード能力、ジャンプ能力やフィジカルコンタクト能力等）の高い選手キャラクタに関しては、身体能力の低い選手キャラクタに比べて、技巧／フィジカルパラメータの上限値を大きい値に設定してもよい。

【0188】

また例えば、上限値及び下限値を、選手キャラクタの年齢パラメータに基づいて設定してもよい。例えば、選手キャラクタの年齢が高くなるにつれて、上限値を大きくし、下限値を小さくしてもよい。

【0189】

先述したように、パーソナリティパラメータは、選手キャラクタが試合で行った行動に

よって変化するため、ユーザがパス能力やドリブル能力の低い選手キャラクタにパスやドリブルを多く実行させたことによって、当該選手キャラクタの技巧／フィジカルパラメータが、テクニックの高さを生かしたプレイを行う傾向があることを示すようになり、その結果として、テクニックの高さを生かしたプレイを行うイメージのあるチームロール（プロフェッサー又は達人等）が当該選手キャラクタに割り当てられる可能性がある。また、熟練したプレイを行うイメージのあるチームロール（上位ロール等）が年齢の低い選手キャラクタに割り当てられる可能性もある。

【0190】

しかしながら、この場合、テクニックの高さを生かしたプレイを行うイメージのあるチームロール（プロフェッサー又は達人等）が、パス能力やドリブル能力の低い選手キャラクタに割り当てられることや、熟練したプレイを行うイメージのあるチームロール（上位ロール等）が年齢の低い選手キャラクタに割り当てられることによって、ユーザに違和感を与えてしまうおそれがある。

【0191】

この点、上限値及び下限値を選手キャラクタの能力パラメータや年齢パラメータに基づいて設定することによって、このような不都合が生じないようにすることができる。なお、このような不都合を生じないようにするための手法としては、選手キャラクタの能力パラメータや年齢パラメータに関する条件をチームロールの割当条件に追加する手法も考えられる。しかしながら、選手キャラクタの能力パラメータや年齢パラメータに関する条件をチームロールの割当条件に追加した場合、割当条件データD102が複雑になってしまう。この点、以上に説明したようにすれば、割当条件データD102が複雑化することを抑制できる。

【0192】

〔2-14〕また本実施形態では、ユーザチームの選手キャラクタだけでなく、COMチームの選手キャラクタに関しても、パーソナリティパラメータ、影響力パラメータ、及びチームロールが設定される。ただし、すべてのCOMチームの選手キャラクタに関しても、ユーザチームの選手キャラクタと同様に、パーソナリティパラメータや影響力パラメータを更新しようとする、処理負荷が増大してしまう。

【0193】

このため、処理負荷を軽減すべく、COMチームの選手キャラクタに関しては、パーソナリティパラメータの値を、ゲーム開発者によって予め設定された値に固定している。また、COMチームの選手キャラクタに関しては、所定タイミングごとに（ゲーム世界内の1日ごとに）、すべてのCOMチームの選手キャラクタのうちから、確率情報に基づいて（ランダムに）、所定数の選手キャラクタを選出し、選出した選手キャラクタの影響力パラメータに所定値を加算するようにしている。

【0194】

ただし、チームロールに関しては、ユーザチームの選手キャラクタと同様に、図9に示した割当条件データD102に基づいて、チームロールがCOMチームの選手キャラクタに割り当てられる。

【0195】

〔3. 機能ブロック〕次に、以上に説明した機能を実現するための構成について説明する。図11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機能ブロック図である。図11に示すように、ゲームシステム1は、データ記憶部100と、第1パラメータ更新部110と、第2パラメータ更新部120と、限界値変更部130と、効果情報決定部140と、制限部150と、グループ変更部160と、効果情報変更部170と、効果発生部180とを含む。このうち、データ記憶部100は記憶部12、記憶部32、及びデータベース35のうちの少なくとも一つによって実現される。また、データ記憶部100以外の機能ブロックは、制御部11及び制御部31の少なくとも一つによって実現される。すなわち、データ記憶部100以外の機能ブロックのすべてを制御部11によって実現してもよいし、これらのすべてを制御部31によって実現してもよいし、これらの一

10

20

30

40

50

部を制御部 11 によって実現し、残りを制御部 31 によって実現してもよい。

【0196】

【3-1】データ記憶部 100 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、先述のサッカーゲームを実行するために必要なデータとして、チームロールデータ D101 と、割当条件データ D102 と、チームデータ D103 と、チームメンバデータ D104 とがデータ記憶部 100 に記憶される。チームロールデータ D101 と割当条件データ D102 とに関しては説明済みであるため（図 8A～図 8C 及び図 9）、ここでは説明を省略する。

【0197】

【3-1-1】図 12 はチームデータ D103 の一例を示す。チームデータ D103 は、ゲーム世界に存在しているすべてのサッカーチームのリストを示す。

10

【0198】

図 12 に示すように、チームデータ D103 は「チーム ID」、「チーム名」、「チームスピリット」、「チーム力」、「ゲームプラン情報」、及び「ユーザチームフラグ」フィールド等を含む。「チーム ID」フィールドは、各チームを一意に識別する識別情報を示す。「チーム名」フィールドはチームの名称を示す。「チームスピリット」フィールドはチームのチームスピリットパラメータの現在値を示す。「チーム力」フィールドはチームのチーム力パラメータの現在値を示す。「ゲームプラン情報」フィールドには、チームに対して設定されているゲームプラン（フォーメーションや戦術等）に関する情報が格納される。「ユーザチームフラグ」フィールドは、チームがユーザチームであるか否かを示す。例えば、「ユーザチームフラグ」フィールドには、ユーザチームでない場合に値「0」がセットされ、ユーザチームである場合に値「1」がセットされる。

20

【0199】

なお図 12 では、チームデータ D103 に含まれるフィールドの一部を示している。図 12 では省略しているが、例えば、チーム状況画像 G200 に表示される各種情報を示すフィールドもチームデータ D103 に含まれる。

【0200】

【3-1-2】図 13 はチームメンバデータ D104 の一例を示す。チームメンバデータ D104 はチーム ID に関連付けて（チームごとに）記憶される。チームメンバデータ D104 は、チームに所属しているすべての選手キャラクターのリストを示す。

30

【0201】

図 13 に示すように、チームメンバデータ D104 は下記に説明するフィールドを含む。「選手 ID」フィールドは、各選手キャラクターを一意に識別する識別情報を示す。「選手名」、「ポジション」、及び「年齢」フィールドは選手キャラクターの名称、ポジション、及び年齢パラメータを示す。「キャプテンフラグ」フィールドは、選手キャラクターがキャプテンとして設定されているか否かを示す。例えば、「キャプテンフラグ」フィールドには、選手キャラクターがキャプテンとして設定されていない場合に値「0」がセットされ、選手キャラクターがキャプテンとして設定されている場合に値「1」がセットされる。

【0202】

「総合値」フィールドは選手キャラクターの総合値パラメータを示す。「能力」フィールドは選手キャラクターの各能力パラメータを示す。「経験値」フィールドは選手キャラクターの経験値パラメータを示す。経験値パラメータは個々の能力項目ごとに記憶される。「コンディション」フィールドは選手キャラクターのコンディションパラメータを示す。「疲労」フィールドは選手キャラクターの疲労度パラメータを示す。

40

【0203】

「影響力」フィールドは選手キャラクターの影響力パラメータを示す。「パーソナリティ」フィールドは選手キャラクターのパーソナリティパラメータを示す。「パーソナリティ」フィールドは、サブフィールドとして、「チームプレイ／スタンドプレイ」、「情熱／冷静」、「技巧／フィジカル」、「感覚／思考」フィールドを含む。これらのフィールドの各々は、サブフィールドとして、「現在値」、「下限」、「上限」フィールドを含む。「

50

チームプレイ／スタンドプレイ」フィールドは、選手キャラクタのチームプレイ／スタンドプレイパラメータの現在値、下限値、上限値を示す。「情熱／冷静」フィールドは、選手キャラクタの情熱／冷静パラメータの現在値、下限値、上限値を示す。「技巧／フィジカル」フィールドは、選手キャラクタの技巧／フィジカルパラメータの現在値、下限値、上限値を示す。「感覚／思考」フィールドは、選手キャラクタの感覚／思考パラメータの現在値、下限値、上限値を示す。

【0204】

「チームロール」フィールドは、選手キャラクタに割り当てられているチームロールとそのレベルとを示す。例えば、選手キャラクタに割り当てられているチームロールのIDとそのレベルを示す数値とが「チームロール」フィールドに登録される。なお、チームロールが選手キャラクタに割り当てられていない場合、「チームロール」フィールドは空欄になる。

【0205】

なお図13では、チームメンバデータD104に含まれるフィールドの一部を示している。図13では省略しているが、例えば、現在のチームロールが選手キャラクタに割り当てられた日を示すフィールドもチームメンバデータD104に含まれる。その他、選手キャラクタの国籍・地域、身長、プレイスタイル、契約情報（年俸、契約満了日等）、人気度パラメータ、スター度パラメータ、トレーニング内容等を示すフィールドもチームメンバデータD104に含まれる。

【0206】

〔3-1-3〕なお、先述のサッカーゲームを実行するために必要なデータは、以上に説明したデータに限られず、他のデータもデータ記憶部100に記憶される。例えば、現在の進行状況（ゲーム世界における現在日等）に関するデータ、試合の日程に関するデータや、過去に行われた試合結果（勝敗、得点、各選手キャラクタの評価点等）に関するデータ等もデータ記憶部100に記憶される。

【0207】

〔3-2〕第1パラメータ更新部110は、ゲームでのゲームキャラクタの使用に関連する第1パラメータを更新する。

【0208】

「ゲームキャラクタ」とは、ゲームで使用され得るゲームオブジェクトの一種である。言い換えれば、「ゲームキャラクタ」とは、ゲーム世界（仮想空間又はゲーム空間）で行動するゲームオブジェクトである。例えば、「ゲームキャラクタ」は人を表すゲーム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、「ゲームキャラクタ」は、人以外の生物を表すゲーム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、「ゲームキャラクタ」は、生物以外を表すゲームオブジェクトであってもよい。例えば、「ゲームキャラクタ」は、ロボットを表すゲームオブジェクトであってもよい。「ゲームキャラクタ」はゲームカードの形式で提供されてもよい。

【0209】

「ゲームキャラクタの使用」とは、例えば、ゲームキャラクタをゲームにおいて行動させることである。例えば、ゲームキャラクタ同士が対戦するゲームや、ゲームキャラクタグループ同士が対戦するゲームの場合、ゲームキャラクタを対戦に参加させることが「ゲームキャラクタの使用」に相当する。また例えば、スポーツゲームの場合、ゲームキャラクタを試合に出場させることが「ゲームキャラクタの使用」に相当する。なお、チームスポーツゲームの場合、チームのメンバとして選出することが「ゲームキャラクタの使用」に相当してもよい。すなわち、試合に出場しなくても、控え選手として選出されていれば、ゲームキャラクタが使用されたと判定するようにしてもよい。また例えば、スポーツゲームの場合、ゲームキャラクタに練習（トレーニング）を実行させることが「ゲームキャラクタの使用」に相当してもよい。

【0210】

「第1パラメータ」とは、後述の第2パラメータとは異なるパラメータであり、第2パラメータとは別個のパラメータである。「第1パラメータ」とは、例えば、ゲームキャラクタの使用に基づいて更新されるパラメータである。具体的には、「第1パラメータ」とは、例えば、ゲームキャラクタの使用回数に応じたパラメータである。言い換えれば、「第1パラメータ」とは、ゲームキャラクタの使用回数が反映されたパラメータである。さらに言い換えれば、「第1パラメータ」とは、ゲームキャラクタの使用回数と相関関係を有するパラメータである。例えば、「第1パラメータ」は、ゲームキャラクタが使用されるごとに更新される。なお、ゲームキャラクタが使用されるごとの第1パラメータの変化量は一定であってもよいし、一定でなくてもよい。なお、「ゲームキャラクタの使用回数に応じたパラメータ」とは、ゲームキャラクタの使用回数のみに応じてパラメータであってもよいし、ゲームキャラクタの使用回数と他の1又は複数の要素とに応じたパラメータであってもよい。すなわち、「ゲームキャラクタの使用回数に応じたパラメータ」とは、ゲームキャラクタの使用回数と相関関係を有し、かつ、他の1又は複数の要素とも相関関係を有するようなパラメータであってもよい。

【0211】

また、「第1パラメータ」とは、例えば、ゲームキャラクタが使用された場合のゲームキャラクタへの評価に応じたパラメータであってもよい。言い換えれば、「第1パラメータ」とは、ゲームキャラクタが使用された場合のゲームキャラクタへの評価が反映されたパラメータであってもよい。例えば、「第1パラメータ」は、ゲームキャラクタが使用された場合のゲームキャラクタへの評価に基づいて更新されてもよい。具体的には、例えば、「第1パラメータ」は、ゲームキャラクタへの評価が所定の基準以上である場合に更新されてもよい。または、「第1パラメータ」は、ゲームキャラクタへの評価が所定の基準以下である場合に更新されてもよい。あるいは、「第1パラメータ」は、ゲームキャラクタへの評価に応じた量変化してもよい。なお、「ゲームキャラクタの使用回数に応じたパラメータ」と同様、「ゲームキャラクタへの評価に応じたパラメータ」も、ゲームキャラクタへの評価のみに応じてパラメータであってもよいし、ゲームキャラクタへの評価と他の1又は複数の要素とに応じたパラメータであってもよい。

【0212】

また、「第1パラメータ」とは、例えば、ゲームキャラクタが使用された場合にゲームキャラクタの収めた成績に応じたパラメータであってもよい。言い換えれば、「第1パラメータ」とは、ゲームキャラクタが使用された場合にゲームキャラクタの収めた成績が反映されたパラメータであってもよい。例えば、「第1パラメータ」は、ゲームキャラクタが使用された場合にゲームキャラクタの収めた成績に基づいて更新されてもよい。具体的には、例えば、「第1パラメータ」は、ゲームキャラクタの収めた成績が所定の基準以上である場合に更新されてもよい。または、「第1パラメータ」は、ゲームキャラクタの収めた成績が所定の基準以下である場合に更新されてもよい。あるいは、「第1パラメータ」は、ゲームキャラクタの収めた成績に応じた量変化してもよい。なお、「ゲームキャラクタの使用回数に応じたパラメータ」と同様、「ゲームキャラクタの収めた成績に応じたパラメータ」も、ゲームキャラクタの収めた成績のみに応じてパラメータであってもよいし、ゲームキャラクタの収めた成績と他の1又は複数の要素とに応じたパラメータであってもよい。

【0213】

また、「第1パラメータ」とは、ゲームキャラクタの使用と、他の1又は複数の事項とに基づいて更新されるパラメータであってもよい。すなわち、「第1パラメータ」には、ゲームキャラクタの使用（使用回数等）だけでなく、それ以外の事項が反映されていてもよい。例えば、「第1パラメータ」ゲームキャラクタの使用と、複数のゲームキャラクタのランキングにおけるゲームキャラクタの順位と、に基づいて更新されるパラメータであってもよい。また例えば、「第1パラメータ」ゲームキャラクタの使用と、ゲームキャラクタの人気と、に基づいて更新されるパラメータであってもよい。なお、「第1パラメータ」は、ゲームキャラクタが使用された場合のゲームキャラクタの行動内容の影響を受

けないパラメータとしてもよい。すなわち、「第1パラメータ」は、ゲームキャラクタが使用された場合のゲームキャラクタの行動内容に関係なく、ゲームキャラクタの使用に基づいて更新されるパラメータとしてもよい。

【0214】

あるいは、「第1パラメータ」とは、例えば、ゲームキャラクタの使用が可能になってからの経過期間に応じたパラメータであってもよい。言い換えれば、「第1パラメータ」とは、ゲームキャラクタの使用が可能になってからの経過期間が反映されたパラメータである。さらに言い換えれば、「第1パラメータ」とは、ゲームキャラクタの使用が可能になってからの経過期間と相関関係を有するパラメータである。例えば、「第1パラメータ」は、ゲームキャラクタの使用が可能になってからの時間経過に基づいて更新される。また例えば、「第1パラメータ」は、ゲームキャラクタの使用が可能になってからの経過期間が長いほど、第1パラメータの値が大きくなるようにして更新される。なお、「ゲームキャラクタの使用が可能になってからの経過期間に応じたパラメータ」とは、経過期間のみに応じてパラメータであってもよいし、経過期間と他の1又は複数の要素とに応じたパラメータであってもよい。すなわち、「ゲームキャラクタの使用が可能になってからの経過期間に応じたパラメータ」とは、経過期間と相関関係を有し、かつ、他の1又は複数の要素とも相関関係を有するようなパラメータであってもよい。

【0215】

なお、「ゲームキャラクタの使用が可能になってからの経過期間」とは、ユーザによるゲームキャラクタの使用が可能な状態になってから経過した期間（時間）である。例えば、先述のサッカーゲームの場合、選手キャラクタがユーザチームに所属することが「ユーザによるゲームキャラクタの使用が可能な状態になる」ことに相当しており、選手キャラクタがユーザチームに所属してから経過した期間（所属期間）が「ゲームキャラクタの使用が可能になってからの経過期間」に相当する。ここで、「経過期間」とは、ゲーム世界での経過期間（経過時間）であってもよいし、現実世界での経過期間（経過時間）であってもよい。すなわち、「第1パラメータ」は、ゲーム世界で所定時点が到来するごとに（例えば、ゲーム世界での1年、1ヶ月、1週間、又は1日ごとに）更新されてもよい。または、「第1パラメータ」は、現実世界で所定時点が到来するごとに（例えば、現実世界での1年、1ヶ月、1週間、又は1日ごとに）更新されてもよい。所定時点が到来するごとの第1パラメータの変化量は一定であってもよいし、一定でなくてもよい。

【0216】

図11に示すように、第1パラメータ更新部110は、第1-1パラメータ更新部111と第1-2パラメータ更新部112とを含む。第1-1パラメータ更新部111は、ユーザによる指示の対象である第1ゲームキャラクタの第1パラメータを、第1ゲームキャラクタの使用に基づいて更新する。また、第1-2パラメータ更新部112は、ユーザによる指示の対象でない第2ゲームキャラクタの第1パラメータを、第2ゲームキャラクタの使用の有無に関わらず、確率情報に基づいて更新する。

【0217】

例えば、ユーザによる指示の対象であるゲームキャラクタグループ（以下「ユーザグループ」と呼ぶ。）と、ユーザグループ以外の1又は複数のゲームキャラクタグループとが存在するようなゲームの場合、ユーザグループに所属する個々のゲームキャラクタが「第1ゲームキャラクタ」の一例に相当し、ユーザグループ以外の1又は複数のゲームキャラクタグループに所属する個々のゲームキャラクタが「第2ゲームキャラクタ」の一例に相当する。

【0218】

例えば、第1-2パラメータ更新部112は、第2ゲームキャラクタの使用の有無に関わらず、第2ゲームキャラクタの第1パラメータを更新するか否かを確率情報に基づいて（ランダムに）決定し、更新すると決定された場合に第2ゲームキャラクタの第1パラメータを更新する。言い換えれば、第1-2パラメータ更新部112は、複数の第2ゲームキャラクタのうちから、第1パラメータを更新する対象の第2ゲームキャラクタとして、

少なくとも一つの第2ゲームキャラクタを、確率情報に基づいて（ランダムに）選出し、選出された第2ゲームキャラクタの第1パラメータを更新する。第2ゲームキャラクタの第1パラメータを更新する場合の第1パラメータの変化量は、予め定められた量としてもよいし、確率情報に基づいて（ランダムに）決定された量としてもよい。

【0219】

先述のサッカーゲームの場合、影響力パラメータが上記「第1パラメータ」の一例に相当する。また、ユーザチームに所属する選手キャラクタが上記「ゲームキャラクタ」又は上記「第1ゲームキャラクタ」の一例に相当し、COMチームに所属する選手キャラクタが上記「第2ゲームキャラクタ」の一例に相当する。

【0220】

第1パラメータ更新部110（第1-1パラメータ更新部111）は、ユーザチームに所属する選手キャラクタが試合に出場した場合に当該選手キャラクタの影響力パラメータに所定値を加算する。その結果、ユーザチームに所属する選手キャラクタの影響力パラメータは、当該選手キャラクタの試合出場回数に応じた値を有する。

【0221】

また、第1-2パラメータ更新部112は、すべてのCOMチームに所属する選手キャラクタのうちから、試合出場の有無に関係なく、確率情報に基づいて（ランダムに）、所定数の選手キャラクタを選出し、選出した選手キャラクタの影響力パラメータに所定値を加算する。

【0222】

【3-3】第2パラメータ更新部120は、ゲームで使用されたゲームキャラクタの行動に基づいて、ゲームキャラクタの行動の傾向に関する第2パラメータを更新する。

【0223】

「第2パラメータ」とは、先述の第1パラメータとは異なるパラメータであり、第1パラメータとは別個のパラメータである。「第2パラメータ」とは、ゲームキャラクタの行動の傾向を示すパラメータである。

【0224】

例えば、「第2パラメータ」は、ゲームキャラクタの行動の傾向が、相反する第1傾向と第2傾向とのどちら寄りであることを示すパラメータである。「第2パラメータ」は下限値から上限値までの間で更新され、ゲームキャラクタによって第1傾向寄りの行動が行われた場合に下限値に近づくように更新され、ゲームキャラクタによって第2傾向寄りの行動が行われた場合に上限値に近づくように更新される。すなわち、第1傾向が強いほど、第2パラメータの値が下限値に近づくように、一方、第2傾向が強いほど、第2パラメータの値が上限値に近づくようにして、第2パラメータは設定される。

【0225】

具体的には、例えば、情熱的に行動する傾向があるのか、又は、冷静に行動する傾向があるのかを示すパラメータが「第2パラメータ」の一例に相当する。また例えば、感覚的に行動する（言い換えれば、直感に従って行動する）傾向があるのか、又は、思考的に行動する（言い換えれば、深く考えて行動する）傾向があるのかを示すパラメータが「第2パラメータ」の一例に相当する。また例えば、チームスポーツゲームのような、グループ間で対戦が実行されるゲームの場合、個人の成績や名誉よりもグループの勝利を重んじて行動する傾向（すなわち、チームプレイを重視する傾向）があるのか、グループの勝利よりも個人の成績や名誉を優先して行動する傾向（すなわち、スタンドプレイ・個人プレイを好む傾向）があるのかを示すパラメータが「第2パラメータ」の一例に相当する。また例えば、スポーツゲームの場合、テクニックの高さ（技巧的能力の高さ）を生かしたプレイを行う傾向があるのか、又は、フィジカルの強さ（身体的能力の高さ）を生かしたプレイを行う傾向があるのかを示すパラメータが「第2パラメータ」の一例に相当する。第2パラメータとして複数のパラメータが設定されてもよい。

【0226】

例えば、第2パラメータ更新部120は、ゲームキャラクタによって特定の行動が行わ

10

20

30

40

50

れたか否かに基づいて、第2パラメータを更新する。また例えば、第2パラメータ更新部120は、ゲームキャラクタによって行われた特定の行動の回数に基づいて、第2パラメータを更新する。また例えば、第2パラメータ更新部120は、ゲームキャラクタによって行われた特定の行動の結果が成功であった回数に基づいて、第2パラメータを更新する。また例えば、第2パラメータ更新部120は、ゲームキャラクタによって行われた特定の行動に関する距離又は時間に基づいて、第2パラメータを更新する。「特定の行動」としては、行動の傾向を分析するのに適した行動が設定される。

【0227】

先述のサッカーゲームの場合、パーソナリティパラメータが上記「第2パラメータ」の一例に相当する。すなわち、チームプレイ／スタンドプレイパラメータ、情熱／冷静パラメータ、技巧／フィジカルパラメータ、及び、感覚／思考パラメータの各々が上記「第2パラメータ」の一例に相当する。第2パラメータ更新部120は、ユーザチームの選手キャラクタによって試合で行われた行動に基づいて、当該選手キャラクタのパーソナリティパラメータを更新する。

【0228】

【3-4】限界値変更部130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上限値及び下限値の少なくとも一方を、所定条件に基づいて変更する。

【0229】

「第1パラメータの上限値」は、第1パラメータがとり得る数値のうちの最大値である。第1パラメータは、第1パラメータの上限値よりも大きい数値へと更新されることが制限される。「第2パラメータの上限値」に関しても同様である。「第1パラメータの下限値」は、第1パラメータがとり得る数値のうちの最小値である。第1パラメータは、第1パラメータの下限値よりも小さい数値へと更新されることが制限される。「第2パラメータの下限値」に関しても同様である。

【0230】

「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上限値及び下限値の少なくとも一方を変更する」とは、下記のような態様を含む。

- (1) 第1パラメータのみの上限値のみを変更する。
- (2) 第1パラメータのみの下限値のみを変更する。
- (3) 第1パラメータのみの上限値及び下限値を変更する。
- (4) 第2パラメータのみの上限値のみを変更する。
- (5) 第2パラメータのみの下限値のみを変更する。
- (6) 第2パラメータのみの上限値及び下限値を変更する。
- (7) 第1パラメータの上限値又は下限値の一方のみを変更し、かつ、第2パラメータの上限値又は下限値の一方のみを変更する。
- (8) 第1パラメータの上限値及び下限値を変更し、かつ、第2パラメータの上限値又は下限値の一方のみを変更する。
- (9) 第1パラメータの上限値又は下限値の一方のみを変更し、かつ、第2パラメータの上限値及び下限値を変更する。
- (10) 第1パラメータの上限値及び下限値を変更し、かつ、第2パラメータの上限値及び下限値を変更する。

【0231】

「所定条件」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上限値及び下限値の少なくとも一方を変更するか否かの判断基準となる条件である。また、「所定条件」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上限値及び下限値の少なくとも一方をどのように変更するのかの判断基準となる条件であってもよい。また、「所定条件」とは、第1パラメータの上限値と第1パラメータの下限値と第2パラメータの上限値と第2パラメータの下限値とのうちのどれを変更するのかの判断基準となる条件であってもよい。「所定条件」としては、各種パラメータに関する条件を設定することができる。また、「所定条件」はゲームの内容に合わせて設定される。すなわち、ゲームの内

10

20

30

40

50

容に合わせて、特定のパラメータに関する条件が「所定条件」として設定される。例えば、ゲームキャラクタに関するパラメータであって、第1パラメータ及び第2パラメータとは別個の第3パラメータに関する条件が「所定条件」として設定される。

【0232】

「第3パラメータ」とは、例えば、ゲームキャラクタの能力又は年齢に関するパラメータである。「第3パラメータ」は、例えば、ゲームキャラクタの能力又は年齢に合っていない効果情報がゲームキャラクタの効果情報として設定されることがないようにするために参照される。なお、第3パラメータに関する条件が「所定条件」として設定された場合、限界値変更部130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上限値及び下限値の少なくとも一方を、第3パラメータに基づいて変更するものであるということもできる。なお、第3パラメータに基づいて上限値を変更する場合、第3パラメータと上限値との対応関係が予め定められ、当該対応関係に基づき、第3パラメータの現在値に対応する上限値が上限値として設定される。同様に、第3パラメータに基づいて下限値を変更する場合、第3パラメータと下限値との対応関係が予め定められ、当該対応関係に基づき、第3パラメータの現在値に対応する下限値が下限値として設定される。また、第3パラメータに基づいて上限値及び下限値を変更する場合、第3パラメータと上限値及び下限値との対応関係が予め定められ、当該対応関係に基づき、第3パラメータの現在値に対応する上限値及び下限値が上限値及び下限値として設定される。

【0233】

例えば、限界値変更部130は、所定条件を満足された場合に、第1パラメータ及び第2パラメータの少なくとも一方の上限値及び下限値の少なくとも一方を変更する。具体的には、例えば、限界値変更部130は、所定条件を満足された場合に、第2パラメータの上限値又は／及び下限値を当該所定条件に関連付けられた所定の上限値又は／及び下限値に設定する。または、限界値変更部130は、所定条件を満足された場合に、第1パラメータの上限値又は／及び下限値を当該所定条件に関連付けられた所定の上限値又は／及び下限値に設定する。

【0234】

先述のサッカーゲームの場合、能力パラメータ又は年齢パラメータが上記「第3パラメータ」の一例に相当する。また先述したように、影響力パラメータが上記「第1パラメータ」の一例に相当し、パーソナリティパラメータが上記「第2パラメータ」の一例に相当する。限界値変更部130は、ユーザチームの選手キャラクタのパーソナリティパラメータの上限値及び下限値を当該選手キャラクタの能力パラメータ又は年齢パラメータに基づいて変更する。

【0235】

【3-5】効果情報決定部140は、ゲームキャラクタによってゲームにおいて発生される効果に関する効果情報を、第1パラメータと第2パラメータとに基づいて決定する。

【0236】

「効果」とは、ユーザによって有利な効果である。「ユーザによって有利な効果」とは、ゲームにおいてユーザにとって目的を達成しやすい状態になるような効果である。例えば、ユーザが他のユーザ又はコンピュータと対戦するゲームの場合、対戦に勝利することが「目的」の一例に相当し、ユーザにとって対戦に勝利しやすくなるような効果が「ユーザによって有利な効果」の一例に相当する。「効果」とは、ユーザによって不利な効果であってもよい。

【0237】

「効果」はゲームの内容に合わせて設定される。例えば、チームスポーツゲームのような、グループ間で対戦が実行されるゲームの場合、下記のような効果が例として挙げられる。なお、「味方キャラクタ」とは、同じグループに所属するゲームキャラクタであり、「敵キャラクタ」とは、敵グループ（対戦相手グループ）に所属するゲームキャラクタである。また、下記の効果は無条件に発生してもよいし、所定条件の下で発生してもよい。

(1) 味方キャラクタの調子を上げる（味方キャラクタの状態を良くする）。

- (2) 敵キャラクタの調子を下げる（敵キャラクタの状態を悪くする）。
- (3) 味方キャラクタの疲労の程度を下げる。
- (4) 敵キャラクタの疲労の程度を上げる。
- (5) 自分、味方キャラクタ、又は自分の所属するグループ全体の能力を上げる。
- (6) 敵キャラクタ又は敵グループ全体の能力を下げる。
- (7) 自分又は味方キャラクタが得られる経験値を増加させる。
- (8) 自分又は味方キャラクタの能力上昇の程度を大きくする。
- (9) 自分又は味方キャラクタの能力上昇の速さを大きくする。
- (10) 自分、味方キャラクタ、又は自分の所属するグループが得られる収入を増加させる。

10

【0238】

「効果情報」とは、ゲームキャラクタによってゲームにおいて発生される効果の種類（内容）及び程度を特定する情報である。

【0239】

効果情報決定部140は、第1パラメータと第2パラメータとに基づいて、効果の種類及び程度を決定する。例えば、効果情報決定部140は、第1パラメータと第2パラメータとに基づいて、複数の効果情報のうちからいずれかを選択する。

【0240】

具体的には、効果情報決定部140は、第1パラメータが所定の数値範囲に属する状態になった場合に、第2パラメータに基づいて、効果情報を決定する。例えば、複数の数値範囲の各々に関連付けて複数の効果情報が記憶されており、効果情報決定部140は、当該数値範囲に関連付けられた複数の効果情報のうちのいずれかを、ゲームキャラクタの効果情報として、第2パラメータに基づいて選択する。

20

【0241】

「所定の数値範囲」とは、所定の上限値及び所定の下限値の少なくとも一方が設定された数値範囲である。「所定の数値範囲」とは、一つの数値のみが属するものであってもよい。言い換えれば、「所定の数値範囲」とは、上限値及び下限値が同じであってもよい。要するに、所定の数値自体も「所定の数値範囲」に文言に含まれる。

【0242】

「第1パラメータが所定の数値範囲に属する状態になった場合」とは、第1パラメータが所定の数値範囲に属していない状態から、第1パラメータが所定の数値範囲に属する状態へと変化した場合である。

30

【0243】

例えば、所定の数値範囲と関連付けられた複数の効果情報の各々には、第2パラメータに関する条件が関連付けられており、効果情報決定部140は、第1パラメータが属する数値範囲に関連付けられた複数の効果情報のうちから、第2パラメータが満足する条件と関連付けられた効果情報を、ゲームキャラクタの効果情報として選択する。

【0244】

なお、制限部150は、所定の数値範囲と関連付けられた複数の効果情報のうちのいずれかがゲームキャラクタの効果情報として決定された後、第2パラメータが更新されたとしても、ゲームキャラクタの効果情報を、所定の数値範囲と関連付けられた複数の効果情報のうちの他の効果情報に変更することを制限する。

40

【0245】

「ゲームキャラクタの効果情報を他の効果情報に変更することを制限する」とは、ゲームキャラクタの効果情報を他の効果情報に変更することを禁止することである。なお、ゲームキャラクタの効果情報を他の効果情報に変更することを、原則として禁止し、特別な場合に限って許容してもよい。

【0246】

例えば、所定の数値範囲と関連付けられた複数の効果情報のうちの第1効果情報に関連付けられた条件を第2パラメータが満足したことによって、第1効果情報がゲームキャラ

50

クタの効果情報として決定された場合には、その後、第2パラメータが更新されたことによって、第1効果情報に関連付けられた条件を第2パラメータが満足しなくなり、所定の数値範囲と関連付けられた複数の効果情報のうちの他の効果情報（第2効果情報）に関連付けられた条件を第2パラメータが満足するようになったとしても、制限部150は、ゲームキャラクタの効果情報を第1効果情報から第2効果情報に変更することを制限する。

【0247】

図11に示すように、効果情報決定部140は、第1効果情報決定部141と第2効果情報決定部142とを含む。第1効果情報決定部141は、第1ゲームキャラクタの効果情報を、第1ゲームキャラクタの第1パラメータ及び第2パラメータに基づいて決定する。第2効果情報決定部142は、第2ゲームキャラクタの効果情報を、第2ゲームキャラクタの第1パラメータ及び第2パラメータに基づいて決定する。

10

【0248】

先述のサッカーゲームの場合、選手キャラクタに割り当てるチームロールが上記「効果情報」の一例に相当する。また、影響力パラメータが上記「第1パラメータ」の一例に相当し、個々の区分に対して設定された影響力条件が「所定の数値範囲」の一例に相当し、パーソナリティパラメータが上記「第2パラメータ」の一例に相当する。また、ユーザチームに所属する選手キャラクタが上記「ゲームキャラクタ」又は上記「第1ゲームキャラクタ」の一例に相当し、COMチームに所属する選手キャラクタが上記「第2ゲームキャラクタ」の一例に相当する。

【0249】

20

効果情報決定部140（第1効果情報決定部141）は、ユーザチームの選手キャラクタに割り当てるチームロールを、当該選手キャラクタの影響力パラメータ及びパーソナリティパラメータに基づいて決定する（図9）。すなわち、効果情報決定部140（第1効果情報決定部141）は、ユーザチームの選手キャラクタに割り当てるチームロールとして、影響力パラメータによって満足される影響力条件に関連付けられた区分のうちから、パーソナリティパラメータによって満足されるパーソナリティ条件に関連付けられたチームロールを選択する。

【0250】

同様に、第2効果情報決定部142は、COMチームの選手キャラクタに割り当てるチームロールを、当該選手キャラクタの影響力パラメータ及びパーソナリティパラメータに基づいて決定する（図9）。

30

【0251】

なお、制限部150は、選手キャラクタに割り当てられたチームロールを同一の区分内で変更することを制限する。すなわち、いずれかの区分のチームロールが選手キャラクタに割り当てられた後、当該選手キャラクタのパーソナリティパラメータが更新された結果として、同区分の他のチームロールの割当条件が満足された状態になったとしても、制限部150は、選手キャラクタに割り当てられたチームロールを当該他のチームロールに変更することを制限する。例えば、下位ロールのうちの「ムードメーカー」が選手キャラクタに割り当てられた後、当該選手キャラクタのパーソナリティパラメータが更新された結果として、当該選手キャラクタが「ムードメーカー」の割当条件を満足せず、下位ロールのうちの「スタープレイヤー」の割当条件を満足する状態になったとしても、制限部150は、当該選手キャラクタに割り当てられたチームロールを「ムードメーカー」から「スタープレイヤー」に変更することを制限する。

40

【0252】

〔3-6〕ゲームキャラクタは複数のグループ識別情報のうちのいずれかと関連付けられ、グループ変更部160は、ゲームキャラクタと関連付けられるグループ識別情報を複数のグループ識別情報のうちの他のグループ識別情報に変更する。効果情報変更部170は、ゲームキャラクタと関連付けられるグループ識別情報の変更に基づいて、効果情報を変更する。

【0253】

50

「グループ」とは、複数のゲームキャラクタが所属するゲームキャラクタグループである。「グループ」は、例えば、チーム、集団、パーティ、ギルド等と言い換えることもできる。「グループ識別情報」とは、グループを一意に識別する識別情報である。例えば、グループID、グループ番号、又はグループ名等が「グループ識別情報」の一例に相当する。

【0254】

「ゲームキャラクタは複数のグループ識別情報のうちのいずれかと関連付けられる」とは、ゲームキャラクタが複数のグループ識別情報の各々によって識別される複数のグループのいずれかに所属することを意味している。すなわち、ゲームキャラクタが複数のグループのうちの第1グループに所属している場合、ゲームキャラクタは第1グループのグループ識別情報と関連付けられる。

10

【0255】

「効果情報を変更する」とは、効果情報の示す効果の種類及び程度の少なくとも一方が変わるようにして、効果情報を変更することである。

【0256】

グループ変更部160は、ゲームキャラクタの所属するグループを複数のグループのうちの他のグループに変更する。例えば、グループ変更部160は、ゲームキャラクタが複数のグループのうちの第1グループに所属する状態から、ゲームキャラクタが複数のグループのうちの第2グループに所属する状態へと変更する。なお、ゲームキャラクタと関連付けられるグループ識別情報の変更は、ユーザのゲーム操作に応じて実行されてもよいし、コンピュータによる決定に応じて実行されてもよい。

20

【0257】

また、効果情報変更部170は、ゲームキャラクタと関連付けられるグループ識別情報が変更される場合に（すなわち、ゲームキャラクタと関連付けられるグループ識別情報が変更されることをトリガとして）、効果情報を変更する。なお、効果情報変更部170は、グループ識別情報が変更された後で効果情報を変更してもよいし、グループ識別情報が変更されることが確定した後、実際にグループ識別情報が変更される前に効果情報を変更してもよいし、グループ識別情報が変更されるのと並行して効果情報を変更してもよい。

【0258】

なお、効果情報変更部170は、ゲームキャラクタと関連付けられるグループ識別情報の変更に基づいて、効果情報を変更するか否かを決定してもよい。例えば、効果情報変更部170は、変更前のグループと変更後のグループとが所定の関係を有する場合には、効果情報を変更しないと決定し、変更前のグループと変更後のグループとが所定の関係を有しない場合には、効果情報を変更すると決定するようにしてもよい。

30

【0259】

また、効果情報変更部170は、ゲームキャラクタと関連付けられるグループ識別情報の変更に基づいて、効果情報の変更内容を決定してもよい。例えば、効果情報変更部170は、変更前のグループと変更後のグループとが所定の関係を有する場合には、効果情報の変更の程度を小さくし、変更前のグループと変更後のグループとが所定の関係を有しない場合には、効果情報の変更の程度を大きくするようにしてもよい。

40

【0260】

先述のサッカーゲームの場合、サッカーチームが「グループ」の一例に相当する。グループ変更部160は、ユーザチームに所属する選手キャラクタを他のチーム（COMチーム）に移籍させる。すなわち、グループ変更部160は、選手キャラクタの所属チームをユーザチームから他のチーム（COMチーム）に変更する。また、グループ変更部160は、COMチームに所属する選手キャラクタをユーザチームに移籍させる。すなわち、グループ変更部160は、選手キャラクタの所属チームをCOMチームからユーザチームに変更する。

【0261】

効果情報変更部170は、選手キャラクタの移籍（すなわち、選手キャラクタの所属チ

50

ームの変更)に基づいて、当該選手キャラクタのチームロールを変更する。例えば、効果情報変更部170は、「バンディエラ」を割り当てられた選手キャラクタの所属チームが変更された場合に、当該選手キャラクタのチームロールを「トップスター」又は「キープレイヤー」に変更する。また例えば、効果情報変更部170は、チームロール「下部組織出身」又は「師弟関係」を割り当てられた選手キャラクタの所属チームが変更された場合に、当該選手キャラクタを、チームロールが割り当てられていない状態に変更する。

【0262】

なお、効果情報変更部170は、変更前の所属チームと変更後の所属チームとが所定の関係を有する場合(例えば変更前の所属チームと変更後の所属チームとがともに同じ国のリーグに属する場合)に、選手キャラクタのチームロールを変更しないと決定し、変更前の所属チームと変更後の所属チームとが所定の関係を有しない場合(例えば変更前の所属チームと変更後の所属チームとが異なる国のリーグに属する場合)に、選手キャラクタのチームロールを変更しないと決定するようにしてもよい。

10

【0263】

また、効果情報変更部170は、変更前の所属チームと変更後の所属チームとが所定の関係を有する場合(例えば変更前の所属チームと変更後の所属チームとがともに同じ国のリーグに属する場合)に、選手キャラクタのチームロールの変更の程度を小さくし(例えば現在のチームロールから1段階下の区分のチームロールに変更し)、変更前の所属チームと変更後の所属チームとが所定の関係を有しない場合(例えば変更前の所属チームと変更後の所属チームとが異なる国のリーグに属する場合)に、選手キャラクタのチームロールの変更の程度を大きくする(例えば現在のチームロールから2段階下の区分のチームロールに変更する)ようにしてもよい。

20

【0264】

〔3-7〕効果発生部180は、効果情報に基づく効果をゲームにおいて発生させる。「効果情報に基づく効果ゲームにおいて発生させる」とは、ゲームにおいて、効果情報によって特定される種類の効果を、効果情報によって特定される程度で発生させることである。

【0265】

図11に示すように、効果発生部180は第1効果発生部181と第2効果発生部182とを含む。第1効果発生部181は、第1ゲームキャラクタの効果情報に基づく効果をゲームにおいて発生させる。また、第2効果発生部182は、第2ゲームキャラクタの効果情報に基づく効果をゲームにおいて発生させる。

30

【0266】

先述のサッカーゲームの場合、チームロールが上記「効果情報」の一例に相当する。また、ユーザチームに所属する選手キャラクタが上記「第1ゲームキャラクタ」の一例に相当し、COMチームに所属する選手キャラクタが上記「第2ゲームキャラクタ」の一例に相当する。

【0267】

効果発生部180(第1効果発生部181)は、ユーザチームの選手キャラクタに割り当てられたチームロールに設定された効果をゲームにおいて発生させる。例えば、「ムードメーカー」がユーザチームの選手キャラクタに割り当てられている場合、「ムードメーカー」には効果レベル「小」のコンディションアップ効果が設定されているため(図8A)、効果発生部180(第1効果発生部181)は、ユーザチームのすべての選手キャラクタのコンディションパラメータを少しだけ上昇させる。同様に、第2効果発生部182は、COMチームの選手キャラクタに割り当てられたチームロールに設定された効果をゲームにおいて発生させる。

40

【0268】

〔4.処理〕次に、ゲームシステム1(ゲーム端末10)で実行される処理について説明する。

【0269】

50

〔４－１〕図１４Ａ及び図１４Ｂは、試合終了後に、当該試合に出場したユーザチームの個々の選手キャラクタに対して実行される処理の一例を示す。図１４Ａ及び図１４Ｂに示す処理がプログラムに従って実行されることによって、ゲーム端末１０（ゲーム制御装置）の制御部１１が図１１に示す機能ブロック（データ記憶部１００を除く）として機能する。なお、以下では、説明の簡便のため、図１４Ａ及び図１４Ｂに示す処理をユーザチームの選手キャラクタＡ１０に対して実行する場合を想定して、図１４Ａ及び図１４Ｂに示す処理について説明する。

〔０２７０〕

図１４Ａに示すように、まず、制御部１１はユーザチームのチームメンバデータＤ１０４（影響力フィールド）にアクセスし、選手キャラクタＡ１０の影響力パラメータに所定値を加算する（Ｓ１００）。

10

〔０２７１〕

また、制御部１１は、選手キャラクタＡ１０が試合における最優秀選手（ＭＶＰ）として選出されたか否かを判定する（Ｓ１０２）。選手キャラクタＡ１０が試合における最優秀選手として選出された場合（Ｓ１０２：Ｙｅｓ）、制御部１１はユーザチームのチームメンバデータＤ１０４（影響力フィールド）にアクセスし、選手キャラクタＡ１０の影響力パラメータに所定値を加算する（Ｓ１０４）。なお、ステップＳ１０４における所定値はステップＳ１００における所定値よりも大きくしてもよいし、同じであってもよい。

〔０２７２〕

ステップＳ１０４が実行された場合、又は、ステップＳ１０２において、選手キャラクタＡ１０が試合における最優秀選手でないと判定された場合（Ｓ１０２：Ｎｏ）、制御部１１は、「試合経験値アップ」の効果を発生可能な状態であるか否かを判定する（Ｓ１０６）。この判定はユーザチームのチームメンバデータＤ１０４に基づいて行われる。

20

〔０２７３〕

例えば、「師弟関係」、「ライジングスター」、及び「悪童」には特別効果として「自分自身の試合経験値アップ」が設定されているため（図８Ａ、図８Ｃ）、「師弟関係」が選手キャラクタＡ１０に割り当てられている場合に、制御部１１は「試合経験値アップ」の効果を発生可能な状態であると判定する。

〔０２７４〕

また例えば、「ファイター」、「プロフェッサー」、「達人」、及び「レジェンド」には特別効果として「（キャプテン時）試合経験値アップ（小）、（中）、又は（大）」が設定されているため（図８Ａ、図８Ｂ）、「ファイター」、「プロフェッサー」、「達人」、又は「レジェンド」を割り当てられた選手キャラクタがユーザチームに存在しており、かつ、当該選手キャラクタがキャプテンとして設定されている場合に、制御部１１は「試合経験値アップ」の効果を発生可能な状態であると判定する。

30

〔０２７５〕

また例えば、「達人」には特別効果として「（試合出場時）試合経験値変動」が設定されているため（図８Ｂ）、「達人」を割り当てられた選手キャラクタがユーザチームに存在しており、かつ、当該選手キャラクタが試合に出場しており、かつ、当該選手キャラクタのコンディションパラメータが第１閾値よりも高い場合に、制御部１１は「試合経験値アップ」の効果を発生可能な状態であると判定する。

40

〔０２７６〕

「試合経験値アップ」の効果を発生可能な状態でないと判定された場合（Ｓ１０６：Ｎｏ）、制御部１１はユーザチームのチームメンバデータＤ１０４（経験値フィールド）にアクセスし、通常の試合経験値を選手キャラクタＡ１０の各種能力の経験値パラメータに加算する（Ｓ１０８）。なお、図１４Ａでは省略しているが、「達人」には特別効果として「（試合出場時）試合経験値変動」が設定されているため（図８Ｂ）、「達人」を割り当てられた選手キャラクタがユーザチームに存在しており、かつ、当該選手キャラクタが試合に出場しており、かつ、当該選手キャラクタのコンディションパラメータが第２閾値よりも低い場合、制御部１１は「試合経験値ダウン」の効果を発生すべき状態であると判

50

定する。この場合、制御部 11 はユーザチームのチームメンバデータ D 1 0 4（経験値フィールド）にアクセスし、通常の試合経験値よりも少ない値を選手キャラクタ A 1 0 の各種能力の経験値パラメータに加算する。

【0277】

一方、「試合経験値アップ」の効果を発生可能な状態であると判定された場合（S 1 0 6：Yes）、制御部 11 はユーザチームのチームメンバデータ D 1 0 4（経験値フィールド）にアクセスし、通常の試合経験値よりも多い値を選手キャラクタ A 1 0 の各種能力の経験値パラメータに加算する（S 1 1 0）。例えば、「試合経験値アップ」の効果の程度が「小」である場合には、制御部 11 は、第 1 係数（1 以上の数）を通常の試合経験値に乘じることによって得られる値を選手キャラクタ A 1 0 の各種能力の経験値パラメータに加算する。また、「試合経験値アップ」の効果の程度が「中」である場合には、制御部 11 は、第 1 係数よりも大きい第 2 係数を通常の試合経験値に乘じることによって得られる値を選手キャラクタ A 1 0 の各種能力の経験値パラメータに加算する。また、「試合経験値アップ」の効果の程度が「大」である場合には、制御部 11 は、第 2 係数よりも大きい第 3 係数を通常の試合経験値に乘じることによって得られる値を選手キャラクタ A 1 0 の各種能力の経験値パラメータに加算する。

【0278】

ステップ S 1 0 8 又は S 1 1 0 の実行後、ユーザチームのチームメンバデータ D 1 0 4（経験値フィールド）に基づいて、制御部 11 は、選手キャラクタ A 1 0 の経験値パラメータが基準値に達したか否かを判定する（S 1 1 2）。すなわち、制御部 11 は、個々の能力項目の経験値パラメータが基準値に達したか否かを判定する。

【0279】

選手キャラクタ A 1 0 の少なくとも 1 つの能力項目の経験値パラメータが基準値に達したと判定された場合（S 1 1 2：Yes）、制御部 11 はユーザチームのチームメンバデータ D 1 0 4（能力フィールド）にアクセスし、選手キャラクタ A 1 0 の当該少なくとも 1 つの能力項目に対応する能力パラメータを 1 ポイント上昇させる（S 1 1 4）。

【0280】

また、制御部 11 は、選手キャラクタ A 1 0 の能力パラメータが上昇したことによって選手キャラクタ A 1 0 の総合値パラメータも上昇したか否かを判定する（S 1 1 6）。すなわち、制御部 11 は、選手キャラクタ A 1 0 の能力パラメータに基づいて総合値パラメータを算出し、算出した総合値パラメータと、チームメンバデータ D 1 0 4 に登録された総合値パラメータとを比較する。そして、算出した総合値パラメータの方がチームメンバデータ D 1 0 4 に登録された総合値パラメータよりも大きければ、制御部 11 は、選手キャラクタ A 1 0 の総合値パラメータが上昇したと判定する。この場合、制御部 11 は、チームメンバデータ D 1 0 4 に登録される選手キャラクタ A 1 0 の総合値パラメータを新たに算出された総合値パラメータに更新する。

【0281】

選手キャラクタ A 1 0 の総合値パラメータが上昇したと判定された場合、制御部 11 はユーザチームのチームメンバデータ D 1 0 4（影響力フィールド）にアクセスし、選手キャラクタ A 1 0 の影響力パラメータに所定値を加算する（S 1 1 8）。なお、ステップ S 1 1 8 における所定値はステップ S 1 0 0 又は S 1 0 4 における所定値よりも大きくしてもよいし、同じであってもよい。

【0282】

また図 1 4 B に示すように、制御部 11 はユーザチームのチームメンバデータ D 1 0 4（パーソナリティフィールド）にアクセスし、選手キャラクタ A 1 0 のチームプレイ／スタンドプレイパラメータを更新する（S 1 2 0）。

【0283】

例えば、制御部 11 は、今回の試合における選手キャラクタ A 1 0 のグラウンダーパス回数、フライパス回数、及びクロス回数がいずれもユーザチーム内での平均値以上であるか否かを判定し、いずれも平均値以上であれば、選手キャラクタ A 1 0 のチームプレイ／

10

20

30

40

50

スタンドプレイパラメータから所定値を減算する。なお、グラウンダーパス回数、フライパス回数、及びクロス回数は試合中にカウントして試合結果データの一部として記憶しておくようにしてもよいし、試合のリプレイデータ等に基づいて試合後にカウントしてもよい。後述する他の回数等に関しても同様である。また、この際、制御部11はユーザチームのチームメンバデータD104から選手キャラクタA10のチームプレイ／スタンドプレイパラメータの下限値を取得し、減算によって得られる値が当該下限値を下回る場合には、選手キャラクタA10のチームプレイ／スタンドプレイパラメータを当該下限値に設定する。

【0284】

同様に、試合結果データに基づいて、制御部11は、今回の試合における選手キャラクタA10のドリブル回数、ファウル回数、及びシュート回数がいずれもユーザチーム内での平均値以上であるか否かを判定し、いずれも平均値以上であれば、選手キャラクタA10のチームプレイ／スタンドプレイパラメータに所定値を加算する。なお、この際、制御部11はユーザチームのチームメンバデータD104から選手キャラクタA10のチームプレイ／スタンドプレイパラメータの上限値を取得し、加算によって得られる値が当該上限値を上回る場合には、選手キャラクタA10のチームプレイ／スタンドプレイパラメータを当該上限値に設定する。

【0285】

また制御部11はユーザチームのチームメンバデータD104（パーソナリティフィールド）にアクセスし、選手キャラクタA10の情熱／冷静パラメータを更新する（S122）。

【0286】

例えば、試合結果データに基づいて、制御部11は、今回の試合における選手キャラクタA10の総移動距離及びタックル回数がいずれもユーザチーム内での平均値以上であるか否かを判定し、いずれも平均値以上であれば、選手キャラクタA10の情熱／冷静パラメータから所定値を減算する。なお、この際、制御部11はユーザチームのチームメンバデータD104から選手キャラクタA10の情熱／冷静パラメータの下限値を取得し、減算によって得られる値が当該下限値を下回る場合には、選手キャラクタA10の情熱／冷静パラメータを当該下限値に設定する。

【0287】

同様に、試合結果データに基づいて、制御部11は、今回の試合における選手キャラクタA10の被ボール奪取率及びファウル回数がいずれもユーザチーム内での平均値未満であるか否かを判定し、いずれも平均値未満であれば、選手キャラクタA10の情熱／冷静パラメータに所定値を加算する。なお、この際、制御部11はユーザチームのチームメンバデータD104から選手キャラクタA10の情熱／冷静パラメータの上限値を取得し、加算によって得られる値が当該上限値を上回る場合には、選手キャラクタA10の情熱／冷静パラメータを当該上限値に設定する。

【0288】

また制御部11はユーザチームのチームメンバデータD104（パーソナリティフィールド）にアクセスし、選手キャラクタA10の技巧／フィジカルパラメータを更新する（S124）。

【0289】

例えば、試合結果データに基づいて、制御部11は、今回の試合における選手キャラクタA10のパス成功回数、ボール奪取回数、及びドリブル成功回数がいずれもユーザチーム内での平均値以上であるか否かを判定し、いずれも平均値以上であれば、選手キャラクタA10の技巧／フィジカルパラメータから所定値を減算する。なお、この際、制御部11はユーザチームのチームメンバデータD104から選手キャラクタA10の技巧／フィジカルパラメータの下限値を取得し、減算によって得られる値が当該下限値を下回る場合には、選手キャラクタA10の技巧／フィジカルパラメータを当該下限値に設定する。

【0290】

10

20

30

40

50

同様に、制御部 11 は、今回の試合における選手キャラクタ A 10 の移動速度、タックル奪取回数、及び空中戦勝利回数がいずれもユーザチーム内での平均値以上であるか否かを判定し、いずれも平均値以上であれば、選手キャラクタ A 10 の技巧／フィジカルパラメータに所定値を加算する。なお、この際、制御部 11 はユーザチームのチームメンバデータ D 104 から選手キャラクタ A 10 の技巧／フィジカルパラメータの上限値を取得し、加算によって得られる値が当該上限値を上回る場合には、選手キャラクタ A 10 の技巧／フィジカルパラメータを当該上限値に設定する。

【0291】

また制御部 11 はユーザチームのチームメンバデータ D 104（パーソナリティフィールド）にアクセスし、選手キャラクタ A 10 の感覚／思考パラメータを更新する（S 124）。

10

【0292】

例えば、試合結果データに基づいて、制御部 11 は、今回の試合における選手キャラクタ A 10 のボールタッチ回数、クリア回数、及びミドルシュート回数がいずれもユーザチーム内での平均値以上であるか否かを判定し、いずれも平均値以上であれば、選手キャラクタ A 10 の感覚／思考パラメータから所定値を減算する。なお、この際、制御部 11 はユーザチームのチームメンバデータ D 104 から選手キャラクタ A 10 の感覚／思考パラメータの下限値を取得し、減算によって得られる値が当該下限値を下回る場合には、選手キャラクタ A 10 の感覚／思考パラメータを当該下限値に設定する。

【0293】

20

同様に、制御部 11 は、今回の試合における選手キャラクタ A 10 の平均ボールキープ時間、パスカット回数、及びエリア内シュート回数がいずれもユーザチーム内での平均値以上であるか否かを判定し、いずれも平均値以上であれば、選手キャラクタ A 10 の感覚／思考パラメータに所定値を加算する。なお、この際、制御部 11 はユーザチームのチームメンバデータ D 104 から選手キャラクタ A 10 の感覚／思考パラメータの上限値を取得し、加算によって得られる値が当該上限値を上回る場合には、制御部 11 は、選手キャラクタ A 10 の感覚／思考パラメータを当該上限値に設定する。

【0294】

ステップ S 120～S 126 の実行後、ユーザチームのチームメンバデータ D 104（チームロールフィールド）に基づいて、制御部 11 は、選手キャラクタ A 10 にチームロールが割り当てられているか否かを判定する（S 130）。

30

【0295】

選手キャラクタ A 10 にチームロールが割り当てられていると判定された場合（S 130：Yes）、制御部 11 は、選手キャラクタ A 10 が当該チームロールのレベルアップ条件を満足しているか否かを判定する（S 134）。この判定は、ユーザチームのチームメンバデータ D 104（チームロールフィールド）や割当条件データ D 102（Lv 2 条件及び Lv 3 条件フィールド）に基づいて実行される。

【0296】

例えば、選手キャラクタ A 10 に現在割り当てられているチームロールのレベルが「1」である場合、制御部 11 は、選手キャラクタ A 10 の影響力パラメータが Lv 2 条件及び Lv 3 条件のいずれかを満足しているか否かを判定する。そして、Lv 3 条件が満足されていれば、制御部 11 は、選手キャラクタ A 10 に現在割り当てられているチームロールのレベルを「3」に更新し、Lv 2 条件が満足されていれば、制御部 11 は、選手キャラクタ A 10 に現在割り当てられているチームロールのレベルを「2」に更新する。一方、選手キャラクタ A 10 に現在割り当てられているチームロールのレベルが「2」である場合、制御部 11 は、選手キャラクタ A 10 の影響力パラメータが Lv 3 条件を満足しているか否かを判定する。そして、Lv 3 条件が満足されていれば、制御部 11 は、選手キャラクタ A 10 に現在割り当てられているチームロールのレベルを「3」に更新する。

40

【0297】

なお、上位ロール、最上位ロール、及び特殊ロールに関してはレベルの設定がないため

50

(図9)、選手キャラクタA10に割り当てられているチームロールが上位ロール、最上位ロール、又は特殊ロールである場合には、ステップS132、S134を実行せずに、後述のステップS136が実行される。

【0298】

また制御部11は、選手キャラクタA10が選手キャラクタA10に現在割り当てられているチームロールよりも上の区分のチームロールの割当条件を満足しているか否かを判定する(S136)。この判定は、ユーザチームのチームメンバデータD104(影響力及びパーソナリティフィールド等)や割当条件データD102(割当条件フィールド等)に基づいて実行される。

【0299】

例えば、選手キャラクタA10に現在割り当てられているチームロールが成長期ロールである場合には、下位ロール、中位ロール、上位ロール、又は最上位ロールの割当条件が満足されているか否かが判定される。また、選手キャラクタA10に現在割り当てられているチームロールが下位ロールである場合には、中位ロール、上位ロール、又は最上位ロールの割当条件が満足されているか否かが判定される。また、選手キャラクタA10に現在割り当てられているチームロールが中位ロールである場合には、上位ロール又は最上位ロールの割当条件が満足されているか否かが判定される。また、選手キャラクタA10に現在割り当てられているチームロールが上位ロールである場合には、最上位ロールの割当条件が満足されているか否かが判定される。なお、特殊ロールのうち「ライジングスター」と「悪童」とに関しては、影響力条件が下位ロールと同じであるため、下位ロールと同等のチームロールとみなされる。また、特殊ロールのうち「勝負師」に関しては、影響力条件が中位ロールと同じであるため、中位ロールと同等のチームロールとみなされる。

【0300】

選手キャラクタA10が選手キャラクタA10に現在割り当てられているチームロールよりも上の区分のチームロールの割当条件を満足していると判定された場合(S136: Yes)、制御部11はユーザチームのチームメンバデータD104(チームロールフィールド)にアクセスし、選手キャラクタA10に割り当てるチームロールを当該チームロールに変更する(S138)。この場合、制御部11は、選手キャラクタA10に新たに割り当てられたチームロールのレベルアップ条件(Lv2条件又はLv3条件)が既に満足されているか否かを判定し、レベルアップ条件が既に満足されていれば、当該チームロールのレベルを「2」又は「3」に設定し、レベルアップ条件が既に満足されていなければ、当該チームロールのレベルを「1」に設定する。

【0301】

なお、ステップS136において、複数のチームロールの割当条件が満足されていると判定された場合に、制御部11は、より上の区分のチームロールを優先して選手キャラクタA10に割り当てる。

【0302】

また、複数のチームロールが同じ区分である場合、制御部11は、それら複数のチームロールのうちで、割当条件の満足度合いが最も高いチームロールを優先して選手キャラクタA10に割り当てる。

【0303】

ここで、選手キャラクタA10のチームプレイ/スタンドプレイパラメータ、情熱/冷静パラメータ、技巧/フィジカルパラメータ、感覚/思考パラメータがそれぞれ「55」、「-70」、「60」、「-60」であり、影響力パラメータが「64」である場合を想定する。この場合、下位ロールのうちの「ムードメーカー」及び「スタープレイヤー」の割当条件の両方が満足される。このような場合、制御部11は、「ムードメーカー」及び「スタープレイヤー」のうちで、割当条件の満足度合いが最も高いチームロールを優先して選手キャラクタA10に割り当てる。

【0304】

この場合、「ムードメーカー」の割当条件としては情熱/冷静パラメータと技巧/フィ

10

20

30

40

50

ジカルパラメータとが設定されているため（図9）、制御部11は、「ムードメーカー」の割当条件の満足度合いを示す指標として、情熱／冷静パラメータの絶対値と技巧／フィジカルパラメータの絶対値との合計値（130）を算出する。一方、「スタープレイヤー」の割当条件としてはチームプレイ／スタンドプレイパラメータと感覚／思考パラメータとが設定されているため（図9）、制御部11は、「スタープレイヤー」の割当条件の満足度合いを示す指標として、チームプレイ／スタンドプレイパラメータの絶対値と感覚／思考パラメータの絶対値との合計値（115）を算出する。そして、制御部11は、上記合計値の多い方の「ムードメーカー」を優先して選手キャラクタA10に割り当てる。

【0305】

ステップS138の実行後、制御部11はチームロール割当画像G400を表示部16に表示する（S144）。なお、選手キャラクタA10が選手キャラクタA10に現在割り当てられているチームロールよりも上の区分のチームロールの割当条件を満足していないと判定された場合（S136：No）、制御部11はステップS138，S140を実行することなく、本処理を終了する。

【0306】

また、ステップS130において、選手キャラクタA10にチームロールが割り当てられていないと判定された場合（S130：No）、制御部11は、選手キャラクタA10がチームロールの割当条件を満足しているか否かを判定する（S140）。この判定は、ユーザチームのチームメンバデータD104（影響力及びパーソナリティフィールド等）や割当条件データD102（割当条件フィールド等）に基づいて実行される。

【0307】

選手キャラクタA10がチームロールの割当条件を満足していると判定された場合（S140：Yes）、制御部11はユーザチームのチームメンバデータD104（チームロールフィールド）にアクセスし、当該チームロールを選手キャラクタA10に割り当てる（S142）。なお、このステップS142はステップS138と同様である。

【0308】

ステップS142の実行後、制御部11はチームロール割当画像G400を表示部16に表示する（S144）。なお、選手キャラクタA10がチームロールの割当条件を満足していないと判定された場合（S140：No）、制御部11はステップS142を実行することなく、本処理を終了する。

【0309】

〔4-2〕図15は、COMチームの選手キャラクタの影響パラメータを更新したり、COMチームの選手キャラクタのチームロールを設定したりするための処理の一例を示す。例えば、図15に示す処理はゲーム世界内の時間で一日ごとに実行される。図15に示す処理がプログラムに従って実行されることによって、ゲーム端末10（ゲーム制御装置）の制御部11が図11に示す機能ブロック（データ記憶部100を除く）として機能する。

【0310】

図15に示すように、COMチームのチームメンバデータD104に基づいて、制御部11は、すべてのCOMチームの選手キャラクタのうちから、確率情報に基づいて（ランダムに）、所定数の選手キャラクタを選出する（S150）。そして、制御部11はCOMチームのチームメンバデータD104にアクセスし、選出された選手キャラクタの影響力パラメータに所定値を加算する（S152）。なお、ステップS152における所定値は、ステップS100，S104，又はS118における所定値と異なってもよいし、同じであってもよい。

【0311】

ステップS152の実行後、制御部11は、ステップS150で選出された個々の選手キャラクタに対して、ステップS154～S166の処理を実行する。ステップS154～S166において、ステップS150で選出された個々の選手キャラクタに対して実行される処理内容は、図14Bに示したS130～S142において、ユーザチームの選手

10

20

30

40

50

キャラクタに対して実行される処理内容と同様であるため、ここでは説明を省略する。

【0312】

〔4-3〕 ユーザチームとCOMチームとの試合を実行する場合、制御部11は、ユーザチームの選手キャラクタに割り当てられたチームロールや、COMチームの選手キャラクタに割り当てられたチームロールに基づいて、各種効果を発生させる。

【0313】

例えば、効果レベル「小」のコンディションアップ効果を有するチームロール（ムードメーカー等）がユーザチームの選手キャラクタに割り当てられている場合に、制御部11は当該効果を発生させる。すなわち、制御部11は、ユーザチームの選手キャラクタのコンディションパラメータを、本来の値に第1所定値を加えた値に設定する。

10

【0314】

また、効果レベル「中」のコンディションアップ効果を有するチームロール（闘将等）がユーザチームの選手キャラクタに割り当てられている場合に、制御部11は当該効果を発生させる。すなわち、制御部11は、ユーザチームの選手キャラクタのコンディションパラメータを、本来の値に第2所定値（第1所定値よりも大きい値）を加えた値に設定する。

【0315】

また、効果レベル「大」のコンディションアップ効果を有するチームロール（英雄等）がユーザチームの選手キャラクタに割り当てられている場合に、制御部11は当該効果を発生させる。すなわち、制御部11は、ユーザチームの選手キャラクタのコンディションパラメータを、本来の値に第3所定値（第2所定値よりも大きい値）を加えた値に設定する。

20

【0316】

〔4-4〕 ユーザチームの選手キャラクタのトレーニング処理を実行する場合、制御部11は、ユーザチームの選手キャラクタに割り当てられたチームロールに基づいて、各種効果を発生させる。

【0317】

例えば、効果レベル「小」のトレーニング効率アップ効果を有するチームロール（マスター等）がユーザチームの選手キャラクタに割り当てられている場合に、制御部11は当該効果を発生させる。すなわち、制御部11は、ユーザチームの各選手キャラクタに付与されるトレーニング経験値を、本来の値に第1所定値を加えた値に設定する。

30

【0318】

また、効果レベル「中」のトレーニング効率アップ効果を有するチームロール（闘将等）がユーザチームの選手キャラクタに割り当てられている場合に、制御部11は当該効果を発生させる。すなわち、制御部11は、ユーザチームの各選手キャラクタに付与されるトレーニング経験値を、本来の値に第2所定値（第1所定値よりも大きい値）を加えた値に設定する。

【0319】

また、効果レベル「大」のトレーニング効率アップ効果を有するチームロール（達人等）がユーザチームの選手キャラクタに割り当てられている場合に、制御部11は当該効果を発生させる。すなわち、制御部11は、ユーザチームの各選手キャラクタに付与されるトレーニング経験値を、本来の値に第3所定値（第2所定値よりも大きい値）を加えた値に設定する。

40

【0320】

〔4-5〕 ゲーム内時間で年が変わる場合（又はシーズンが変わる場合）、制御部11はユーザチーム及びCOMチームのチームメンバデータD104にアクセスし、ユーザチーム及びCOMチームのすべての選手キャラクタの年齢パラメータに1を加算する。

【0321】

また、制御部11はユーザチームのチームメンバデータD104にアクセスし、ユーザチームの各選手キャラクタの各パーソナリティパラメータ（チームプレイ／スタンドプレ

50

イパラメータ、情熱／冷静パラメータ、技巧／フィジカルパラメータ、感覚／思考パラメータ)の下限値を所定値下げ、上限値を所定値上げる。

【0322】

〔4-6〕選手キャラクタの移籍が発生した場合、制御部11は当該選手キャラクタのデータを移籍元のチームメンバデータD104から移籍先のチームメンバデータD104に移動する。なお、この際、制御部11は、「バンディエラ」が当該選手キャラクタに割り当てられているか否かを判定し、「バンディエラ」が当該選手キャラクタに割り当てられていれば、当該選手キャラクタの「チームロール」フィールドに登録されるチームロールを「トップスター」又は「キープレイヤー」に変更する。また制御部11は、「下部組織出身」又は「師弟関係」が当該選手キャラクタに割り当てられているか否かを判定し、「下部組織出身」又は「師弟関係」が当該選手キャラクタに割り当てられていれば、当該選手キャラクタの「チームロール」フィールドを空欄に変更する。

10

【0323】

〔5.まとめ〕ゲームシステム1によれば、選手キャラクタに割り当てられたチームロールに基づく効果がゲームにおいて発生するため、選手キャラクタの存在によって効果が発生することをユーザに実感させることができ、その結果として、選手キャラクタの存在感をユーザに実感させることができる。

【0324】

またゲームシステム1によれば、選手キャラクタが試合に出場する(又は選手キャラクタがユーザチームに所属している)ことによって増加する影響力パラメータと、選手キャラクタが試合で行った行動の傾向に関するパーソナリティパラメータとに基づいて、選手キャラクタに割り当てるチームロールが決定されるため、選手キャラクタが試合に出場する(又は選手キャラクタがユーザチームに長く所属する)ことや選手キャラクタが試合で行った行動によって、選手キャラクタの存在感が形成されることをユーザに実感させることができる。

20

【0325】

特にゲームシステム1によれば、影響力パラメータが選手キャラクタの試合出場回数(又は所属期間)に応じたパラメータになっているため、選手キャラクタの試合出場回数が多くなる(又は選手キャラクタの所属期間が長くなる)ことによって、選手キャラクタの影響力が高まり、その結果として、選手キャラクタの存在感が形成されることをユーザに実感させることが可能になる。

30

【0326】

さらにゲームシステム1によれば、選手キャラクタの試合出場回数(又は所属期間)に応じた影響力パラメータが大きくなるのに伴って、より上の区分のチームロールの割り当てを選手キャラクタが受けることができるようになり、より効果レベルの高い効果、より多くの効果、又はより多くの対象に及ぶ効果を選手キャラクタが発生させることができるようになるため、選手キャラクタの試合出場回数が多くなる(又は選手キャラクタの所属期間が長くなる)ことによって、選手キャラクタの影響力が高まり、その結果として、選手キャラクタの存在感が強化されることをユーザに実感させることが可能になる。

【0327】

またゲームシステム1によれば、下記に説明するような複雑な対応関係を設定する必要がなくなる。例えば、影響力パラメータ及びパーソナリティパラメータとは別個の能力パラメータ(又は年齢パラメータ)によって、選手キャラクタに割り当てるチームロールを制限したい場合、影響力条件とパーソナリティ条件と能力パラメータ(又は年齢パラメータ)に関する条件との組み合わせとチームロールとの対応関係を割当条件データD102に定めておき、当該対応関係に基づいて、選手キャラクタに割り当てるチームロールを決定するような構成を採用することが考えられる。しかしながら、このような構成では割当条件データD102が複雑になってしまう場合がある。この点、ゲームシステム1によれば、パーソナリティパラメータの上限値及び下限値を能力パラメータ(又は年齢パラメータ)に基づいて変更することによって、影響力条件とパーソナリティ条件と能力パラメータ

40

50

タ（又は年齢パラメータ）に関する条件の組み合わせとチームロールとの対応関係を割当条件データD102に定めなくても、能力パラメータ（又は年齢パラメータ）を考慮して、選手キャラクタに割り当てるチームロールを決定することができる。

【0328】

またゲームシステム1によれば、いずれかの区分のうちのいずれかのチームロールが選手キャラクタに割り当てられた後、パーソナリティパラメータが更新され、同区分のうちの他のチームロールの割当条件が満足された状態になったとしても、選手キャラクタのチームロールを変更しないようにしたため、選手キャラクタのチームロールが安易に変化してしまわないようになっている。選手キャラクタに割り当てられたチームロールによって選手キャラクタの存在感をユーザに実感させることができるところ、選手キャラクタのチームロールが安易に変化してしまうと、ユーザが感じるゲームキャラクタの存在感も変わってしまうことから、ユーザに違和感を与えてしまうおそれがある。この点、ゲームシステム1によれば、このような不都合の発生を抑制できる。

10

【0329】

またゲームシステム1によれば、選手キャラクタが移籍する場合に当該選手キャラクタのチームロールを変化させることによって、選手キャラクタの所属チームが変わった場合に選手キャラクタの存在感にも変化が生じる（例えば、選手キャラクタの存在感が弱まる）ことをユーザに実感させることができる。

【0330】

またゲームシステム1によれば、COMチームの選手キャラクタの影響力パラメータを、試合出場の有無に関係なく、確率情報に基づいて更新するようにしたため（図15）、COMチームの選手キャラクタに関しては、試合出場の有無を確認したり、それに基づいて影響力パラメータを更新したりする必要がなくなり、その結果として、処理負荷を軽減できる。COMチームの選手キャラクタに関しては、上記のようにしたとしてもユーザに違和感を与える可能性は低いため、ゲームシステム1によれば、ユーザに違和感を与えることなく、処理負荷を軽減できる。

20

【0331】

〔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。

【0332】

〔6－1〕例えば、チームロールデータD101や割当条件データD102を表示部16に表示してもよい。このようにすることによって、ユーザがチームロールデータD101や割当条件データD102を頼りに、試合での選手キャラクタの行動を調整することによって、所望のチームロールをユーザチームの選手キャラクタに割り当てられるように図ることができるようにしてもよい。

30

【0333】

〔6－2〕また例えば、ゲーム端末10（ゲーム制御装置の一例）の制御部11によって実行されることとして説明した処理の全部又は一部がサーバ30（ゲーム制御装置の他の一例）で実行されてもよい。この場合、サーバ30で処理を実行するために必要なデータを記憶部32又はデータベース35に格納したり、ゲーム端末10からサーバ30に送信したりするようにすればよい。また、各種画像を表示部16に表示するために必要なデータ（画像自体を示すデータ又は画像を生成するためのデータ等）をサーバ30からゲーム端末10に送信するようにすればよい。

40

【0334】

〔6－3〕また例えば、ゲーム世界を複数のユーザで共有させるようにし、ゲーム世界に存在する複数のサッカーチームが複数のユーザの各々によって運営・強化・指揮されるようにしてもよい。この場合、ゲームシステム1は、複数のユーザがそれぞれ使用する複数のゲーム端末10を含むことになる。

【0335】

〔6－4〕また例えば、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ゲームにも適用できる。すなわち、本発明は

50

、野球ゲーム、バスケットボールゲーム、又はアイスホッケーゲーム等の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。本発明は、ゲームキャラクタに関連付けられた効果情報に基づく効果を発生させる各種ゲームに適用できる。

【0336】

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

【0337】

1) 本発明の一態様に係るゲーム制御装置(10又は30)は、ゲームでのゲームキャラクタの使用に関連する第1パラメータ(例えば影響力パラメータ)を更新する第1パラメータ更新手段(110)と、前記ゲームで使用された前記ゲームキャラクタの行動に基づいて、前記ゲームキャラクタの行動の傾向に関する第2パラメータ(例えばパーソナリティパラメータ)を更新する第2パラメータ更新手段(120)と、前記ゲームキャラクタによって前記ゲームにおいて発生される効果に関する効果情報(例えば選手キャラクタに割り当てるチームロール)を、前記第1パラメータと前記第2パラメータとに基づいて決定する効果情報決定手段(140)と、前記効果情報に基づく効果を前記ゲームにおいて発生させる効果発生手段(180)と、を含む。

【0338】

7) 本発明の一態様に係るゲームシステム(1)は、ゲームでのゲームキャラクタの使用に関連する第1パラメータを更新する第1パラメータ更新手段(110)と、前記ゲームで使用された前記ゲームキャラクタの行動に基づいて、前記ゲームキャラクタの行動の傾向に関する第2パラメータを更新する第2パラメータ更新手段(120)と、前記ゲームキャラクタによって前記ゲームにおいて発生される効果に関する効果情報を、前記第1パラメータと前記第2パラメータとに基づいて決定する効果情報決定手段(140)と、前記効果情報に基づく効果を前記ゲームにおいて発生させる効果発生手段(180)と、を含む。

【0339】

8) また、本発明の一態様に係るプログラムは、1)～6)、11)、12)のいずれかに記載のゲーム制御装置(10又は30)、又は、7)に記載のゲームシステム(1)としてコンピュータを機能させるためのプログラムである。

【0340】

9) また、本発明の一態様に係る情報記憶媒体は、8)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。

【0341】

10) また、本発明の一態様に係るゲーム制御方法(ゲーム制御装置又はゲームシステムの制御方法)は、ゲームでのゲームキャラクタの使用に関連する第1パラメータを更新する第1パラメータ更新ステップ(S100)と、前記ゲームで使用された前記ゲームキャラクタの行動に基づいて、前記ゲームキャラクタの行動の傾向に関する第2パラメータを更新する第2パラメータ更新ステップ(S120, S122, S124, S126)と、前記ゲームキャラクタによって前記ゲームにおいて発生される効果に関する効果情報を、前記第1パラメータと前記第2パラメータとに基づいて決定する効果情報決定ステップ(S138, S142)と、前記効果情報に基づく効果を前記ゲームにおいて発生させる効果発生ステップ(S110)と、を含む。

【0342】

上記1)、7)～10)に記載の発明によれば、ゲームキャラクタの効果情報に基づく効果がゲームにおいて発生するため、ゲームキャラクタの存在によって効果が発生することをユーザに実感させることができ、その結果として、ゲームキャラクタの存在感をユーザに実感させることができる。特に、本発明によれば、ゲームキャラクタの使用に関連する第1パラメータと、ゲームキャラクタの行動の傾向に関する第2パラメータとに基づい

10

20

30

40

50

て、ゲームキャラクタの効果情報が決定されるため、例えば、ゲームキャラクタが使用されること（又は、ゲームキャラクタの使用が可能になってから時間が経過すること）やゲームキャラクタが行った行動によって、ゲームキャラクタの存在感が形成されることをユーザに実感させることができ、その結果として、ゲームキャラクタに関連付けられた効果情報に基づく効果を発生させるゲームの興趣を向上させることが可能になる。

【0343】

2) 本発明の一態様では、前記第1パラメータは、前記ゲームキャラクタの使用回数（例えば選手キャラクタの試合出場回数）に応じたパラメータであってもよい。

【0344】

2) に記載の発明によれば、ゲームキャラクタの効果情報に基づく効果がゲームにおいて発生するため、ゲームキャラクタの存在によって効果が発生することをユーザに実感させることができ、その結果として、ゲームキャラクタの存在感をユーザに実感させることができる。特に、本発明によれば、ゲームキャラクタの使用回数に応じた第1パラメータと、ゲームキャラクタの行動の傾向に関する第2パラメータとに基づいて、ゲームキャラクタの効果情報が決定されるため、ゲームキャラクタの使用回数によってゲームキャラクタの存在感が形成されることをユーザに実感させることが可能になる。

【0345】

3) 本発明の一態様では、前記第1パラメータは、前記ゲームキャラクタの使用が可能になってからの経過期間（例えば選手キャラクタがユーザチームに所属している年数（所属期間））に応じたパラメータであってもよい。

【0346】

3) に記載の発明によれば、ゲームキャラクタの効果情報に基づく効果がゲームにおいて発生するため、ゲームキャラクタの存在によって効果が発生することをユーザに実感させることができ、その結果として、ゲームキャラクタの存在感をユーザに実感させることができる。特に、本発明によれば、ゲームキャラクタの使用が可能になってからの経過期間に応じた第1パラメータと、ゲームキャラクタの行動の傾向に関する第2パラメータとに基づいて、ゲームキャラクタの効果情報が決定されるため、ゲームキャラクタの使用が可能になってから時間が経過することによってゲームキャラクタの存在感が形成されることをユーザに実感させることが可能になる。

【0347】

4) 本発明の一態様では、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の上限値及び下限値の少なくとも一方を、所定条件に基づいて変更する限界値変更手段（130）を含むようにしてもよい。

【0348】

4) に記載の発明によれば、下記に説明するような複雑な対応関係を設定する必要がなくなる。例えば、第1パラメータ及び第2パラメータとは別個の所定条件によって、ゲームキャラクタによって発生される効果の種類又は程度等を制御したい場合がある。従来、このような場合には、第1パラメータと第2パラメータと所定条件との組み合わせと効果情報との対応関係を定めておき、当該対応関係に基づいて効果情報を決定するような構成を採用していた。しかしながら、このような構成では対応関係が複雑になってしまう場合があった。この点、本発明によれば、第1パラメータ及び第2パラメータの少なくとも一方の上限値及び下限値の少なくとも一方を所定条件に基づいて変更するようにしたことによって、第1パラメータと第2パラメータと所定条件との組み合わせと効果情報との対応関係を定めなくても、所定条件を考慮して、ゲームキャラクタによって発生される効果の種類又は程度等を制御することが可能になるため、複雑な対応関係を設定する必要がなくなる。

【0349】

5) 本発明の一態様では、前記効果情報決定手段（140）は、前記第1パラメータが所定の数値範囲に属する状態になった場合に、当該所定の数値範囲と関連付けられた複数の効果情報のうちのいずれかを、前記ゲームキャラクタの前記効果情報として、前記第2

10

20

30

40

50

パラメータに基づいて決定するようにしてもよい。

【0350】

5) に記載の発明によれば、ゲームキャラクタが使用されることによって第1パラメータが所定の数値範囲に属する状態になった場合に、当該所定の数値範囲と関連付けられた複数の効果情報のうちのいずれかを、ゲームキャラクタの効果情報として、第2パラメータに基づいて決定するようにしたため、ゲームキャラクタが使用されることによって形成されたゲームキャラクタの存在感をユーザに実感させることができる。

【0351】

6) 本発明の一態様では、前記所定の数値範囲と関連付けられた前記複数の効果情報のうちのいずれかが前記ゲームキャラクタの前記効果情報として決定された後、前記第2パラメータが更新されたとしても、前記ゲームキャラクタの前記効果情報を、前記所定の数値範囲と関連付けられた前記複数の効果情報のうちの他の効果情報に変更することを制限する制限手段(150)を含むようにしてもよい。

【0352】

6) に記載の発明によれば、下記に説明するような違和感をユーザに与えることを抑制できる。本発明では、ゲームキャラクタが使用されることによって第1パラメータが所定の数値範囲に属する状態になった場合に、当該所定の数値範囲と関連付けられた複数の効果情報のうちのいずれかを、ゲームキャラクタの効果情報として、第2パラメータに基づいて決定するようにしたことによって、ゲームキャラクタが使用されることによって形成されたゲームキャラクタの存在感をユーザに実感させることができる。このようにして決定されたゲームキャラクタの効果情報が安易に変わってしまうと、ユーザが感じるゲームキャラクタの存在感も変わってしまうことから、ユーザに違和感を与えてしまうおそれがある。この点、本発明によれば、所定の数値範囲と関連付けられた複数の効果情報のうちのいずれかがゲームキャラクタの効果情報として決定された後、第2パラメータが更新されたとしても、ゲームキャラクタの効果情報を、所定の数値範囲と関連付けられた複数の効果情報のうちの他の効果情報に変更することを制限するようにしたため、上記のような違和感をユーザに与えることを抑制できる。

【0353】

11) 本発明の一態様では、前記ゲームキャラクタは複数のグループ識別情報(例えばチーム)のうちのいずれかと関連付けられ、前記ゲーム制御装置は、前記ゲームキャラクタと関連付けられるグループ識別情報を前記複数のグループ識別情報のうちの他のグループ識別情報に変更するグループ変更手段(160)と、前記ゲームキャラクタと関連付けられるグループ識別情報の変更に基づいて、前記効果情報を変更する効果情報変更手段(170)と、を含むようにしてもよい。

【0354】

11) に記載の発明によれば、ゲームキャラクタと関連付けられるグループ識別情報が他のグループ識別情報に変更される場合に、ゲームキャラクタの効果情報を変更するようにしたことによって、ゲームキャラクタの所属するグループが変わった場合にゲームキャラクタの存在感にも変化が生じることをユーザに実感させることができる。

【0355】

12) 本発明の一態様では、前記第1パラメータ更新手段(110)は、ユーザによる指示の対象である第1ゲームキャラクタの前記第1パラメータを、前記第1ゲームキャラクタの使用に基づいて更新する手段(111)と、前記ユーザによる指示の対象でない第2ゲームキャラクタの前記第1パラメータを、前記第2ゲームキャラクタの使用の有無に関わらず、確率情報に基づいて更新する手段(112)と、を含み、前記効果情報決定手段(140)は、前記第1ゲームキャラクタの前記効果情報を、前記第1ゲームキャラクタの前記第1パラメータ及び前記第2パラメータに基づいて決定する手段(141)と、前記第2ゲームキャラクタの前記効果情報を、前記第2ゲームキャラクタの前記第1パラメータ及び前記第2パラメータに基づいて決定する手段(142)と、を含み、前記効果発生手段(180)は、前記第1ゲームキャラクタの前記効果情報に基づく効果を前記ゲ

ームにおいて発生させる手段（１８１）と、前記第２ゲームキャラクタの前記効果情報に基づく効果を前記ゲームにおいて発生させる手段（１８２）と、を含むようにしてもよい。

【０３５６】

１２）に記載の発明によれば、ユーザによる指示の対象である第１ゲームキャラクタの第１パラメータを、第１ゲームキャラクタの使用に基づいて更新するのに対し、ユーザによる指示の対象でない第２ゲームキャラクタの第１パラメータを、第２ゲームキャラクタの使用の有無に関わらず、確率情報に基づいて更新するようにしたため、ユーザによる指示の対象でない第２ゲームキャラクタに関しては、使用の有無を確認したり、それに基づいて第１パラメータを更新したりする必要がなくなるため、処理負荷を軽減できる。ユーザによる指示の対象でない第２ゲームキャラクタに関しては、上記のようにしたとしてもユーザに違和感を与える可能性は低いため、本発明によれば、ユーザに違和感を与えることなく、処理負荷を軽減できる。

10

【符号の説明】

【０３５７】

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 光ディスクドライブ部、１４ 通信部、１５ 操作部、１６ 表示部、１７

音声出力部、３０ サーバ、３１ 制御部、３２ 記憶部、３３ 光ディスクドライブ部、３４ 通信部、３５ データベース、１００ データ記憶部、D１０１ チームロールデータ、D１０２ 割当条件データ、D１０３ チームデータ、D１０４ チームメンバデータ、１１０ 第１パラメータ更新部、１１１ 第１－１パラメータ更新部、１１２

20

第１－２パラメータ更新部、１２０ 第２パラメータ更新部、１３０ 限界値変更部、１４０ 効果情報決定部、１４１ 第１効果情報決定部、１４２ 第２効果情報決定部、１５０ 制限部、１６０ グループ変更部、１７０ 効果情報変更部、１８０ 効果発生部、１８１ 第１効果発生部、１８２ 第２効果発生部、G１００ メニュー画像、P１０１ パーツ、A１１０ ニュース領域、A１２０ 順位表領域、A１３０ ゴールランキング領域、A１４０ スケジュール領域、A１５０ コマンド領域、P１５１，P１５２，P１５３，P１５４，P１５５，P１５６ パーツ、G２００ チーム状況画像、A２１０ 監督情報領域、A２２０ チーム状況領域、A２３０ 中心選手領域、A２４０

オーナーコメント領域、G３００ 選手情報画像、P３０１ パーツ、A３１０ リスト領域、A３２０ 選手情報領域、P３２１，P３２２，P３２３，P３２４，P３２５，P３２６，P３３０，P３３１ パーツ、A３４０ 第１部分領域、A３５０ 第２部分領域、A３６０ 第３部分領域、P３６１－１，P３６１－２，P３６１－３，P３６１－４，P３６２－１，P３６２－２，P３６２－３，P３６２－４ パーツ、A３７０

30

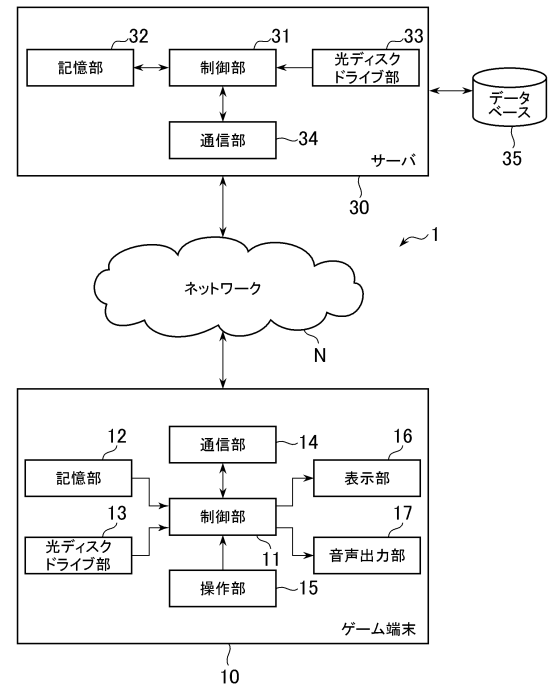
第４部分領域、P３７１ パーツ。

40

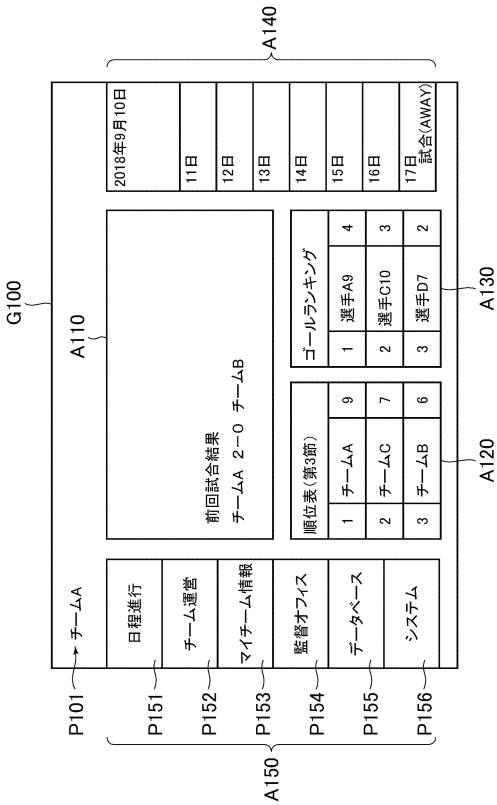
50

【図面】

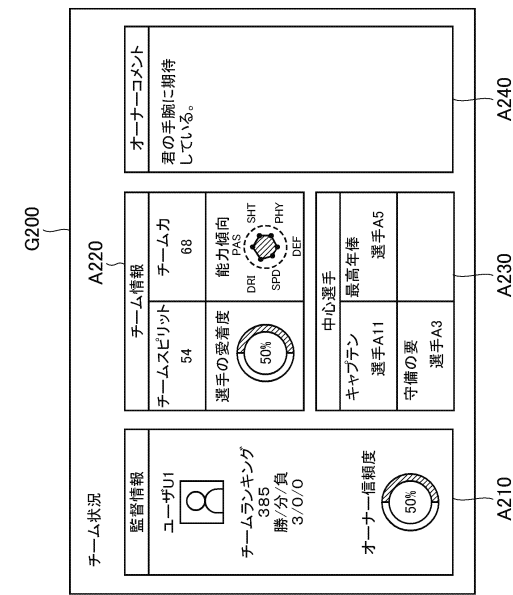
【図 1】



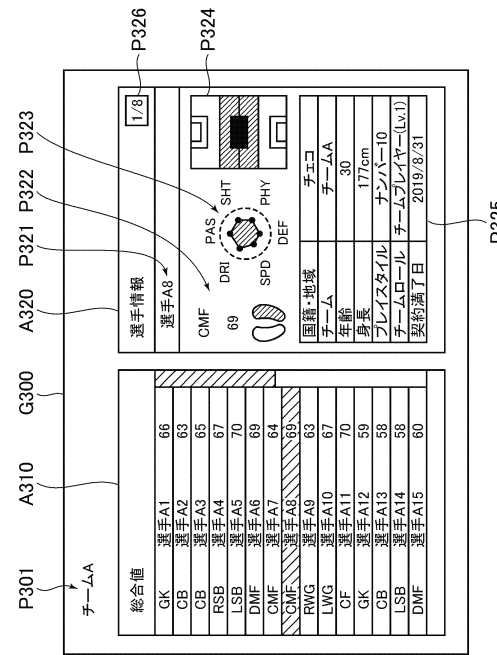
【図 2】



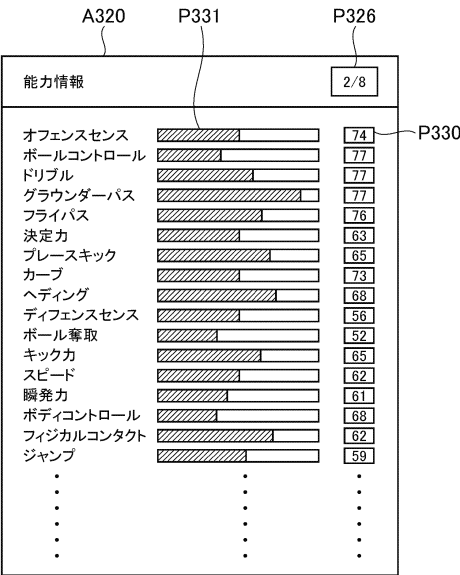
【図 3】



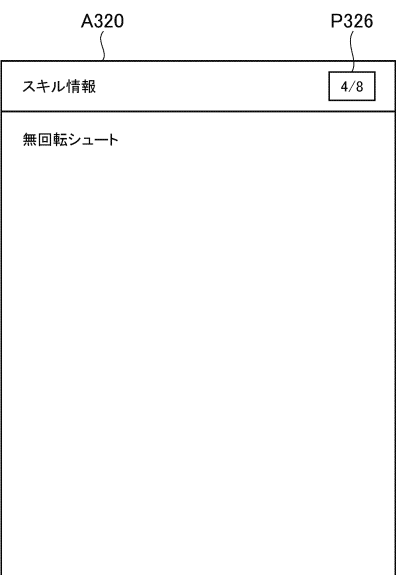
【図 4】



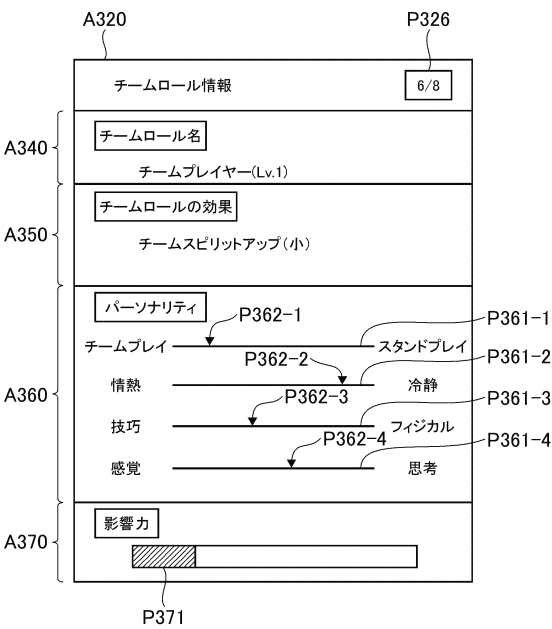
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8 A】

ID	チームロール名	区分	効果				D101-1
			コンディションアップ	ボーナス収入	チームスピリットアップ	トレーニング効率アップ	
R1	下部組織出身	成長期				・自分自身のトレーニング効率アップ ・自分自身のスキル修得スピードアップ ・自分自身の試合経験値アップ ・自分自身のスキル修得スピードアップ	
R2	師弟関係	成長期					
R3	ムードメーカー	下位		小			・(キャプテン時)チームメイトの疲労影響軽減(小)
R4	スタープレイヤー	下位			小		・(キャプテン時)チームメイトの疲労影響軽減(小)
R5	チームプレイヤー	下位					・(キャプテン時)試合経験値アップ(小)
R6	マスター	下位					・(キャプテン時)チームスピリットアップ(小)
R7	闘将	中位					・(キャプテン時)試合経験値アップ(小)
R8	ハードワーカー	中位		中			・(キャプテン時)チームスピリットアップ(小)
R9	ファイター	中位		中			・(キャプテン時)試合経験値アップ(小)
R10	司令塔	中位		中			・(キャプテン時)チームスピリットアップ(小)
R11	プロフェッサー	中位		中			・(キャプテン時)試合経験値アップ(小)
R12	インテリジェントプレイヤー	中位		中			・(キャプテン時)試合経験値アップ(小)

10

20

30

40

50

【図 8 B】

ID	チームロール名	区分	効果			
			コディション アップ	ボーナス 収入	チームレベル アップ	トレーニング 効率アップ
R13	キープレイヤー	上位	中	中	中	・(キープテン時)チームレベルアップ(中) ・(キープテン時)試合スキップ時の勝率アップ(中)
R14	英雄	上位	大	中	小	・(キープテン時)チームメイトの疲労影響軽減(大) ・(試合出場時)チームメイトのコディション変動 ・(キープテン時)チームメイトの疲労影響軽減(大)
R15	スーパースター	上位	小	大	小	・チーフ収入変動 ・交渉権率変動
R16	支配者	上位	中	小	大	・(キープテン時)チームレベルアップ(大) ・(試合出場時)チームレベルアップ(大)
R17	達人	上位	小	小	中	・(キープテン時)試合経験値アップ(大) ・(試合出場時)試合経験値変動
R18	ハンディエラ	最上位	大	大	大	・(キープテン時)チームレベルアップ(中) ・(キープテン時)試合スキップ時の勝率アップ(中) ・(キープテン時)チームメイトの疲労影響軽減(中) ・チームメイトのスキル修得スピードアップ
R19	レジエント	最上位	大	大	大	・(キープテン時)チームレベルアップ(中) ・(キープテン時)試合スキップ時の勝率アップ(中) ・(キープテン時)試合経験値アップ(中) ・チームメイトのスキル修得スピードアップ

D101-2

【図 8 C】

ID	チームロール名	区分	効果			
			コディション アップ	ボーナス 収入	チームレベル アップ	トレーニング 効率アップ
R20	ライジングスター	特殊				・自分自身の試合経験値アップ ・自分自身のスキル修得スピードアップ ・自分自身の急成長確率アップ ・オフー面格割り増し
R21	悪童	特殊				・自分自身の試合経験値アップ ・自分自身のスキル修得スピードアップ ・自分自身のコディションアップ ・チームメイトのコディションダウン
R22	勝負師	特殊	中			・(試合出場時)周囲チームメイトの疲労影響変動 ・チームレベルアップ変動

D101-3

【図 9】

ID	チームロール名	割当条件					Lv2 条件 (影響力 条件)	Lv3 条件 (影響力 条件)
		影響力 条件	チームプレイ/ スタブプレイ	機軸/ 冷静	技巧/ フィジカル	感情/ 思考		
R1	下部組織出身	0					32 以上	48 以上
R2	師弟関係	0					32 以上	48 以上
R3	ムードメーカー	64 以上	-50 以上	-50 以下	50 以上		96 以上	128 以上
R4	スタープレイヤー	64 以上	50 以上			-50 以下	96 以上	128 以上
R5	チームプレイヤー	64 以上	-50 以下	50 以上			96 以上	128 以上
R6	マナー	64 以上	40 以上	40 以下	50 以上	50 以上	96 以上	128 以上
R7	副将	160 以上	40 以上	40 以下	60 以上	60 以上	192 以上	224 以上
R8	ハートワーカー	160 以上	-60 以下	-40 以下	60 以上	-40 以下	192 以上	224 以上
R9	フレイヤー	160 以上	60 以上	-40 以下	60 以上	-40 以下	192 以上	224 以上
R10	司令塔	160 以上	-40 以下	60 以上	-40 以下	-60 以下	192 以上	224 以上
R11	プロフェッサー	160 以上	60 以上	40 以上	-60 以下	40 以上	192 以上	224 以上
R12	インジニエリヤ	160 以上	-40 以下	60 以上	-40 以下	60 以上	192 以上	224 以上
R13	キープレイヤー	255					-	-
R14	英雄	255	-50 以下	-80 以下	50 以上	-80 以下	特殊条件 C	-
R15	スーパースター	255	80 以上	-50 以下	80 以上	-50 以下	特殊条件 D	-
R16	支配者	255	-80 以下	50 以上	-50 以下	80 以上	特殊条件 E	-
R17	達人	255	50 以上	80 以上	-80 以下	50 以上	特殊条件 F	-
R18	ハンディエラ	255					特殊条件 G	-
R19	レジエント	255					特殊条件 H	-
R20	ライジングスター	64 以上	80 以上	-80 以下	-80 以下	-80 以下	特殊条件 I	-
R21	悪童	64 以上	80 以上	-80 以下	80 以上	-80 以下	特殊条件 J	-
R22	勝負師	160 以上	-80 以下	80 以上	-80 以下	80 以上	-	-

D102

【図 10】

選手 A10 が ムードメーカー(Lv.1) のチームロールを獲得しました。

チームロールとは、チーム内での役割を示します。

チームロールを獲得した選手は自分自身や周りの選手やチームに様々なメリットをもたらします。

チームロールを獲得した選手達を中心にチームを形成することでチームはさらに伸びていくことでしょう。

獲得できるチームロールは選手のパーソナリティや影響力によって決まります。

選手のパーソナリティは試合中の行動によって変わってきます。

G400

P401

P402

10

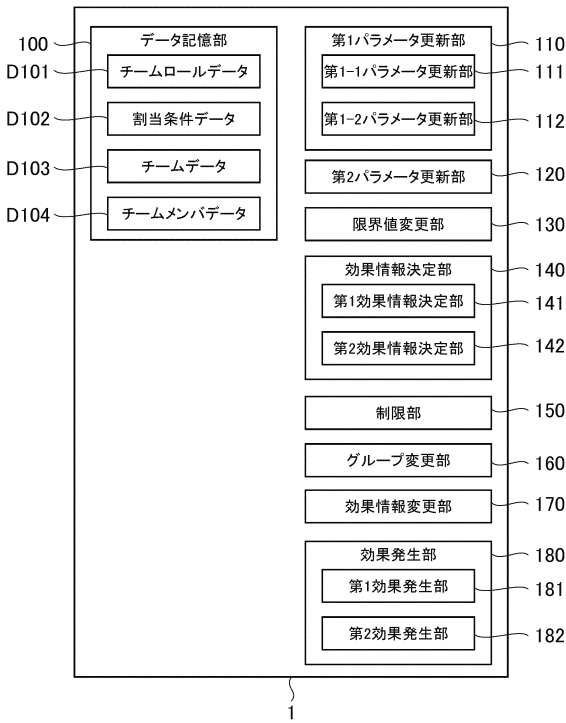
20

30

40

50

【図 1 1】



【図 1 2】

チームID	チーム名	チームスピリット	チーム力	ゲームプラン情報	ユーザチームフラグ	...
T1	チーム A	54	68	-----	1	...
T2	チーム B	60	70	-----	0	...
T3	チーム C	70	80	-----	0	...
...	...	...	...	...	...	...

【図 1 3】

チームID: T1		チームID: T2		...	
選手ID	選手名	ポジション	年齢	キャプテンフラグ	総合値
C1	A1	GK	30	0	66
C2	A2	CB	25	1	63
...	...	...	...	...	...

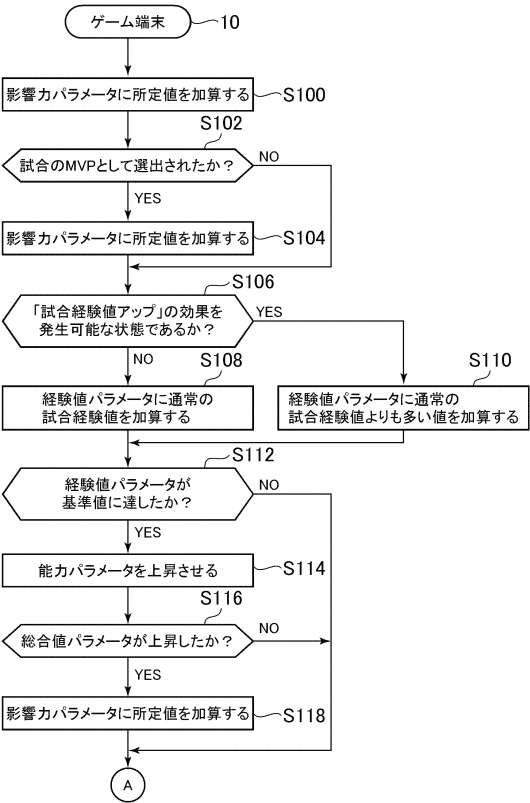
チームロール (レベル)		...	
現在値	上限	現在値	上限
...	...	...	...

チームスピリット		...	
現在値	上限	現在値	上限
...	...	...	...

チーム力		...	
現在値	上限	現在値	上限
...	...	...	...

チームメンバーデータ		...	
現在値	上限	現在値	上限
...	...	...	...

【図 1 4 A】



10

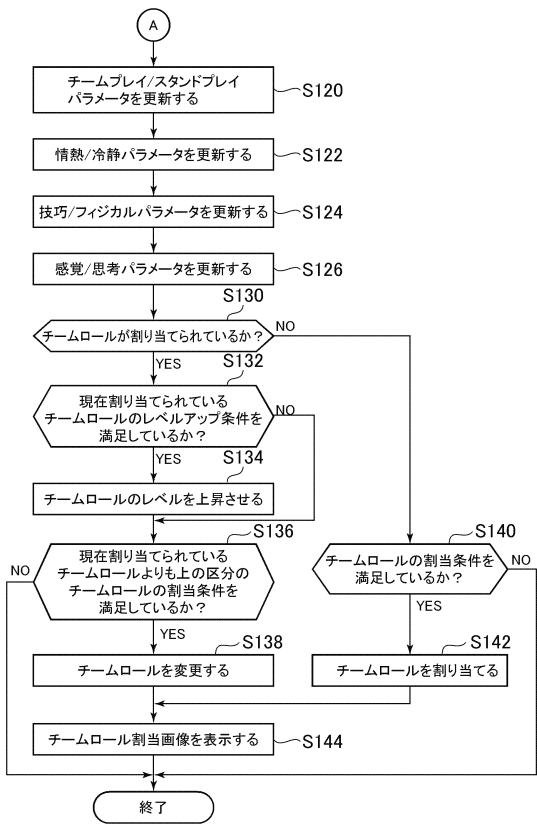
20

30

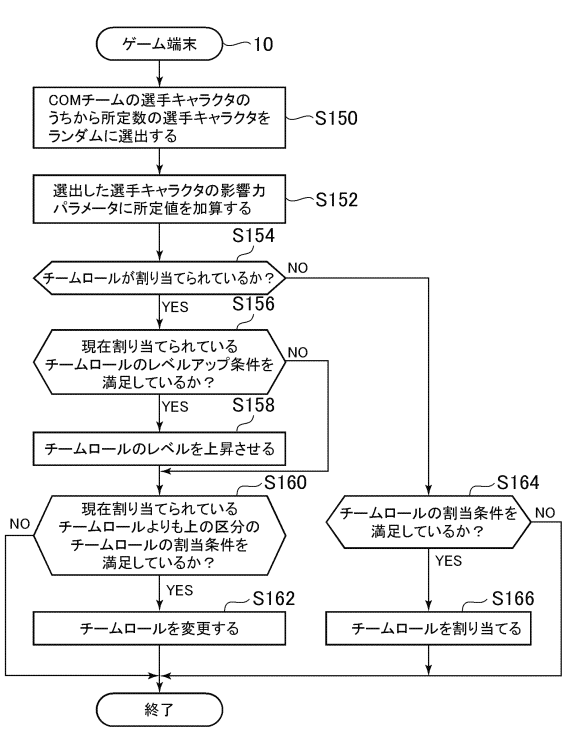
40

50

【図 1 4 B】



【図 1 5】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 0 1 - 1 5 7 7 7 8 (J P , A)
特開 2 0 1 0 - 2 4 6 6 5 0 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
- A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8
A 6 3 F 9 / 2 4