

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2004-8578

(P2004-8578A)

(43) 公開日 平成16年1月15日(2004.1.15)

(51) Int.Cl.⁷

A63F 13/10

A63F 13/12

F I

A63F 13/10

A63F 13/12

A63F 13/12

テーマコード (参考)

2C001

C

Z

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 17 頁)

(21) 出願番号 特願2002-167730 (P2002-167730)

(22) 出願日 平成14年6月7日(2002.6.7)

(71) 出願人 000132471

株式会社セガ

東京都大田区羽田1丁目2番12号

(74) 代理人 100087479

弁理士 北野 好人

(74) 代理人 100114915

弁理士 三村 治彦

(72) 発明者 伊藤 俊博

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社オーバーワークス内

Fターム(参考) 2C001 AA04 AA05 BA05 BA06 BB07

BC05 CA02 CB08 CC03

(54) 【発明の名称】 ゲームの制御方法

(57) 【要約】

【課題】チームが持っているイメージを保ち、チーム間のバランスを維持することができるゲームの制御方法を提供する。

【解決手段】複数のユーザが作成したユーザキャラクターを組み合わせるチームを構成し、チーム同士で対戦競技を行うゲームである。チームの数、チームを構成するキャラクターの総数、チームを構成する初期キャラクターが予め定められており、ユーザが作成したユーザキャラクターをシステムに登録し、ユーザキャラクターを初期キャラクターに換えて複数のチームのいずれかに登録し、チームを構成する初期キャラクターのうちの所定のキャラクター、及び/又は、チームを構成するキャラクターの総数よりも少ない所定数のキャラクターについては、ユーザキャラクターと置き換え可能に設定されている。

【選択図】 図3

(a)	清水エスハルス
	在籍選手
	①GK 長田雅則(実名CPU)
	②DF 斎藤俊秀(実名CPU)
	③DF 森岡隆三(実名CPU)
	④DF 高木和道(実名CPU)
	⑤DF アライール(実名CPU)
	⑥MF 伊東輝樹(実名CPU)
	⑦MF 澤登正樹(実名CPU)
	⑧MF ジュニーニョ(実名CPU)
	⑨MF 三都王アレキサンドロ(実名CPU)
(b)	清水エスハルス
	在籍選手
	①GK 長田雅則(実名CPU)
	②ユーザAさんの登録キャラクター
	③DF 森岡隆三(実名CPU)
	④DF 高木和道(実名CPU)
	⑤DF アライール(実名CPU)
	⑥MF 伊東輝樹(実名CPU)
	⑦MF 澤登正樹(実名CPU)
	⑧MF ジュニーニョ(実名CPU)
	⑨MF 三都王アレキサンドロ(実名CPU)
(c)	清水エスハルス
	在籍選手
	①GK 長田雅則(実名CPU)
	②ユーザAさんの登録キャラクター
	③DF 森岡隆三(実名CPU)
	④ユーザBさんの登録キャラクター
	⑤DF アライール(実名CPU)
	⑥ユーザCさんの登録キャラクター
	⑦MF 澤登正樹(実名CPU)
	⑧ユーザDさんの登録キャラクター
	⑨MF 三都王アレキサンドロ(実名CPU)
(d)	清水エスハルス
	在籍選手
	①GK 長田雅則(実名CPU)
	②ユーザAさんの登録キャラクター
	③DF 森岡隆三(実名CPU)
	④ユーザBさんの登録キャラクター
	⑤DF アライール(実名CPU)
	⑥ユーザCさんの登録キャラクター
	⑦MF 澤登正樹(実名CPU)
	⑧ユーザDさんの登録キャラクター
	⑨MF 三都王アレキサンドロ(実名CPU)
(e)	清水エスハルス
	在籍選手
	①GK 長田雅則(実名CPU)
	②ユーザAさんの登録キャラクター
	③DF 森岡隆三(実名CPU)
	④ユーザBさんの登録キャラクター
	⑤DF アライール(実名CPU)
	⑥ユーザCさんの登録キャラクター
	⑦MF 澤登正樹(実名CPU)
	⑧ユーザDさんの登録キャラクター
	⑨MF 三都王アレキサンドロ(実名CPU)

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数のユーザが作成したユーザキャラクタを組み合わせるチームを構成し、前記チーム同士で対戦競技を行うゲームの制御方法であって、
前記チームの数、前記チームを構成するキャラクタの総数、前記チームを構成する初期キャラクタが予め定められており、
ユーザが作成したユーザキャラクタをシステムに登録するステップと、
前記ユーザキャラクタを前記初期キャラクタに換えて前記複数のチームのいずれかに登録するステップとを有し、
前記チームを構成する初期キャラクタのうちの所定のキャラクタ、及び／又は、前記チームを構成するキャラクタの総数よりも少ない所定数のキャラクタについては、前記ユーザキャラクタと置き換え可能に設定されている
ことを特徴とするゲームの制御方法。

10

【請求項 2】

請求項 1 記載のゲームの制御方法において、
前記チームを構成するキャラクタの総数よりも少ない所定数は、前記チームを構成するキャラクタの総数の半数以下である
ことを特徴とするゲームの制御方法。

【請求項 3】

複数のユーザが作成したユーザキャラクタを組み合わせるチームを構成し、前記チーム同士で対戦競技を行うゲームの制御方法であって、
前記チームの数、前記チームのレベル、前記チームを構成するキャラクタの総数、前記チームを構成する初期キャラクタが予め定められており、
ユーザが作成したユーザキャラクタをシステムに登録するステップと、
前記ユーザキャラクタを前記初期キャラクタに換えて前記複数のチームのいずれかに登録するステップと、
前記ユーザキャラクタの個人成績を演算するステップと、
演算結果に基づいて、前記ユーザキャラクタの個人成績に応じたレベルのチームに登録を変更するステップとを有する
ことを特徴とするゲームの制御方法。

20

30

【請求項 4】

請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 項に記載のゲームの制御方法において、
ユーザは、携帯する情報処理端末からシステムのサーバにアクセスして前記ゲームに参加する
ことを特徴とするゲームの制御方法。

【請求項 5】

請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項に記載の方法を実行する電子装置。

【請求項 6】

請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項に記載の方法を実行するプログラム。

【請求項 7】

請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項に記載の方法を実行するプログラムを記憶する記憶媒体。

40

【請求項 8】

複数のユーザが作成したユーザキャラクタを組み合わせるチームを構成し、前記チーム同士で対戦競技を行うゲームシステムであって、
ユーザの操作を入力する操作部と、
予め定められた前記チームの数、前記チームを構成するキャラクタの総数、前記チームを構成する初期キャラクタとが記憶されており、前記チームを構成する初期キャラクタのうちの所定のキャラクタ、及び／又は、前記チームを構成するキャラクタの総数よりも少ない所定数のキャラクタについては、前記ユーザキャラクタと置き換え可能に設定されている記憶部と、

50

前記操作部の操作に基づいてユーザが作成したユーザキャラクタを前記初期キャラクタに置き換え可能か否かを判定する判定部と、

前記判定部においてユーザキャラクタが初期キャラクタと置き換え可能であると判定された場合、前記ユーザキャラクタを前記初期キャラクタに換えて前記チームに登録する登録部と

を有することを特徴とするゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、複数のユーザが作成したユーザキャラクタを組み合わせることでチームを構成し、チーム同士で対戦競技を行うゲームの制御方法に関する。 10

【0002】

【従来の技術】

PC、ゲーム装置、携帯電話等を用いて、複数のユーザがインターネットを介してサーバに接続して行うオンラインゲームが提案されている。このようなオンラインゲームでは複数のユーザが作成したユーザキャラクタがチームを組んで冒険を行ったり、チームを組んで他のチームと対戦したりする。

【0003】

このような多人数が参加するゲームのカテゴリとして、サッカーや野球等のようにチームで勝敗を争うスポーツゲームがある。このようなスポーツゲームの場合には、ユーザの興味を引くために、現実の世界のチーム名や選手名を用いてゲームを構成することがよく行われている。 20

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、このようなスポーツゲームで、ユーザがゲームに参加する場合には、チームに所属しているキャラクタに代わってユーザキャラクタをチームに登録するかたちで行うことが多い。

【0005】

そのような場合、参加するユーザが増えてくると、あるチームに所属する選手はほとんどがユーザキャラクタとなり、そのチームが本来持っていた現実世界のイメージとは全く違ってきて、ユーザの興味がそぐものになってしまうという問題があった。 30

【0006】

また、あるチームに強いユーザキャラクタばかりが集まると、そのチームだけが強くなりすぎてチーム間のバランスが崩れてしまい、ゲームとしておもしろくなくなるという問題があった。

【0007】

本発明の目的は、チームが持っているイメージを保ち、チーム間のバランスを維持することができるゲームの制御方法を提供することにある。

【0008】

【課題を解決するための手段】

本発明の一態様としてのゲームの制御方法は、複数のユーザが作成したユーザキャラクタを組み合わせることでチームを構成し、前記チーム同士で対戦競技を行うゲームの制御方法であって、前記チームの数、前記チームを構成するキャラクタの総数、前記チームを構成する初期キャラクタが予め定められており、ユーザが作成したユーザキャラクタをシステムに登録するステップと、前記ユーザキャラクタを前記初期キャラクタに換えて前記複数のチームのいずれかに登録するステップとを有し、前記チームを構成する初期キャラクタのうちの所定のキャラクタ、及び/又は、前記チームを構成するキャラクタの総数よりも少ない所定数のキャラクタについては、前記ユーザキャラクタと置き換え可能に設定されていることを特徴とする。 40

【0009】

上述したゲームの制御方法において、前記チームを構成するキャラクタの総数よりも少ない所定数は、前記チームを構成するキャラクタの総数の半数以下であるようにしてもよい。

【0010】

本発明の一態様としてのゲームの制御方法は、複数のユーザが作成したユーザキャラクタを組み合わせてチームを構成し、前記チーム同士で対戦競技を行うゲームの制御方法であって、前記チームの数、前記チームのレベル、前記チームを構成するキャラクタの総数、前記チームを構成する初期キャラクタが予め定められており、ユーザが作成したユーザキャラクタをシステムに登録するステップと、前記ユーザキャラクタを前記初期キャラクタに換えて前記複数のチームのいずれかに登録するステップと、前記ユーザキャラクタの個人成績を演算するステップと、演算結果に基づいて、前記ユーザキャラクタの個人成績に応じたレベルのチームに登録を変更するステップとを有することを特徴とする。

10

【0011】

上述したゲームの制御方法において、ユーザは、携帯する情報処理端末からシステムのサーバにアクセスして前記ゲームに参加するようにしてもよい。

【0012】

本発明の一態様としてのゲームシステムは、複数のユーザが作成したユーザキャラクタを組み合わせてチームを構成し、前記チーム同士で対戦競技を行うゲームシステムであって、ユーザの操作を入力する操作部と、予め定められた前記チームの数、前記チームを構成するキャラクタの総数、前記チームを構成する初期キャラクタとが記憶されており、前記チームを構成する初期キャラクタのうちの所定のキャラクタ、及び/又は、前記チームを構成するキャラクタの総数よりも少ない所定数のキャラクタについては、前記ユーザキャラクタと置き換え可能に設定されている記憶部と、前記操作部の操作に基づいてユーザが作成したユーザキャラクタを前記初期キャラクタに置き換え可能か否かを判定する判定部と、前記判定部においてユーザキャラクタが初期キャラクタと置き換え可能であると判定された場合、前記ユーザキャラクタを前記初期キャラクタに換えて前記チームに登録する登録部とを有することを特徴とする。

20

【0013】

【発明の実施の形態】

〔一実施形態〕

30

本発明の一実施形態によるゲームシステムを図面を用いて説明する。

【0014】

（ゲームシステムの概要）

本実施形態のゲームシステムの構成を図1に示す。ユーザは携帯電話（移動通信端末）10を用いてゲームに参加する。なお、携帯電話10の代わりにPHS、PDA、PC等の移動通信端末でもよいし、PC等の通信端末でもよい。

【0015】

携帯電話10は、携帯電話会社サーバ12を介してインターネット14に接続できる。ゲームシステムを管理するデータ管理サーバ16が設けられている。データ管理サーバ16は、携帯電話10から読み取った情報により携帯電話10を識別する識別装置としての機能も有している。

40

【0016】

本実施形態によるゲームはサッカーを模したサッカーゲームである。現在、全世界には各種のサッカーリーグが存在するが、本実施形態のゲームにおいても現実世界と同様のサッカーリーグを設定する。図2に示すように、ジャパンリーグ、コリアリーグ、アメリカリーグ、ポルトガルリーグ、オランダディビジョン、アルゼンチンリーグ、フランスリーグ、スペインリーグ、イギリスリーグ、イタリアリーグを設定し、各リーグ中に複数のクラブチームを設定する。各クラブチームは現実世界でのチーム名を用いる。

【0017】

各リーグは現実世界にあわせてレベルが設定されており、ほぼ、ジャパンリーグ、コリア

50

リーグ、アメリカリーグ、ポルトガルリーグ、オランダディビジョン、アルゼンチンリーグ、フランスリーグ、スペインリーグ、イギリスリーグ、イタリアリーグの順にレベルが高いものと設定されている。各クラブチームは現実世界でのチーム名を名乗り、その構成メンバーも現実世界でのプレイヤー名を名乗る。

【0018】

各ユーザは、ユーザキャラクタを作成し、いずれかのリーグのいずれかのクラブチームに、自分の作成したユーザキャラクタを登録することによりこのゲームに参加する。

【0019】

本実施形態のゲームでは、現実世界のチーム名、選手名を用いており、現実世界での状況を大きく変更しないようにしている。各リーグでのレベルや、各チームのチームカラー等が、現実世界の状況と全く異なってしまうと、かえってゲームへの興味が失われてしまう。プレイヤーは、現実世界でのサッカーリーグに一選手として参加することに面白さを感じる。

10

【0020】

各ユーザのユーザキャラクタは、いずれかのリーグのいずれかのクラブチームに対して、システム側で予め用意されて登録された初期キャラクタに換わってチームに登録される。本実施形態のゲームでは、現実世界での状況を大きく変えないために、ユーザキャラクタに置き換え可能な選手の数や選手の範囲に制限を設けている。

【0021】

例えば、図3に示すように、ジャパンリーグの清水エスパレスの場合には、システム側で予め初期キャラクタを図3(a)に示すように決めておく。ここでユーザキャラクタを登録する場合には、図3(b)に示すように、例えば、初期キャラクタである斉藤俊秀選手に換えてユーザAさんのキャラクタが登録される。どの選手の代わりにユーザキャラクタを登録するかはシステム側で決められる。

20

【0022】

更に、ユーザBさんのキャラクタ、ユーザCさんのキャラクタ、ユーザDさんのキャラクタ、ユーザEさんのキャラクタが登録される、図3(c)に示すように、それぞれ、初期キャラクタである高木和道選手、伊東輝悦選手、ジュニーニョ選手、パロン選手の代わりに登録される。システム側では、清水エスパルスに対して、登録可能な初期キャラクタの数を総数(11人)の半数以下の5人までと制限し、これ以上のユーザキャラクタの登録はできないようにする。

30

【0023】

また、清水エスパルスのチームカラーを決定づけているような初期キャラクタ、例えば、三都主アレキサンドロ選手に対してはユーザキャラクタの登録ができないようにする。

【0024】

(ゲームの流れ)

本実施形態によるゲームの流れの概要について図4及び図5を用いて説明する。図4はゲームの流れを示すフローチャートであり、図5は1日で行うゲームの流れを示す図である。

【0025】

図4に示すように、ユーザは、携帯電話10からインターネット14を介してデータ管理サーバ16に接続して、ゲームをスタートする(ステップS10)。初めてのアクセスの場合には、最初にユーザのオリジナルキャラクタを作成する(ステップS11)。キャラクタの名前、ポジション、身長等を登録して、自分の分身となるキャラクタを作成する。

40

【0026】

ユーザのキャラクタを作成すると、次は、そのキャラクタを選手登録する。最初は、日本リーグにいずれかのチームに入団し、そのチームの選手の代わりに登録する(ステップS12)。入団時には、ユーザのキャラクタのタイプと所属するリーグによって称号を決定する。例えば、ディフェンダーとして登録して長身であるならば、最初は技能レベルは低いので「張りぼてディフェンダー」等の称号が付与される。

50

【0027】

選手として登録すると、ユーザは、携帯電話10から練習メニューを設定して技能レベルの向上に努める(ステップS13)。練習メニューは一度設定すると、次に設定を変えるまで毎日同一の練習を繰り返す。

【0028】

毎日、自動的に公式戦が行われ、ゲームに参加している全ユーザキャラクタは公式試合に出場する(ステップS14)。チームの総合能力等を判断基準としてサーバで自動計算して、試合の勝敗を決定する。公式試合で活躍してプレーヤとしての評価点を上げたり、プレーヤの人気を上げたりする。公式試合の結果は、毎日ユーザに対して電子メールで通知する。

10

【0029】

毎日、ステップS13～S14を繰り返して、練習や試合結果に基づいて、ユーザの評価が変動する。

【0030】

プレーヤとしての成績が向上すると、移籍オファーイベントが発生する(ステップS15)。プレーヤの評価点や人気のレベルに応じて、他のクラブからの移籍オファーが発生する。通常は現在所属しているチームのリーグよりもレベルが上位のクラブからの移籍オファーである。

【0031】

プレーヤとしての評価点や人気があがると様々なイベントが発生し、それに応じて称号も変化する。例えば、最初の称号「張りぼてディフェンダー」が「アジアの壁」のように上位ランクに対する称号に変化する。

20

【0032】

移籍オファーが発生すると、相手チームのスカウトと交渉する(ステップS16)。相手チームとの移籍交渉を行い、交渉が成立するとチームを移籍する(ステップS17)。

【0033】

移籍交渉が成立すると、移籍が実行される(ステップS18)。移籍交渉が成立した翌日から新たなチームに移籍し、入団する。

【0034】

そして、再びステップS13に戻り、上述した処理を繰り返す。ユーザは成績を向上させて、移籍オファーイベントを何度も発生させ、上位レベルのリーグのチームに移籍することを目指す。

30

【0035】

一方、プレーヤとしての成績が下がってくると、移籍とは反対に放出される(ステップS19)。所属チームから下位レベルのリーグのチームに放出される。

【0036】

試合は毎日、1試合ずつ行われる。ユーザは毎日、練習設定、試合設定、移籍交渉(移籍イベントが発生した場合)を行うことが可能である。例えば、図5に示すように、1日を、午前5時から夜中の24時までの時間帯と、夜中の24時から午前5時までの時間帯に分ける。

40

【0037】

午前5時から夜中の24時までの時間帯では、ユーザは携帯電話10からデータ管理サーバ16にアクセスすることが可能である。アクセスして、練習設定や、試合設定や、移籍交渉を行う。ユーザが携帯電話10から入力したデータはサーバに送信される。本実施形態では、この時間帯であれば何度でも送信することが可能であるが、最後に送信したデータが有効となる。

【0038】

なお、最初に送信したデータが有効となり、それ以降は受け付けないようにしてもよい。また、先に送信したデータを取り消して更新する旨をユーザに知らせ、ユーザが更新を選択した場合にのみデータ送信するようにしてもよい。この場合、データ送信は前もって行

50

っており、ユーザの選択に応じてデータ更新するようにしてもよい。

【0039】

なお、ユーザが接続せずに設定を行わないときには、練習設定では、前日に入力したデータを有効であるとして同じ練習を繰り返す。試合設定や移籍交渉では、その日は処理を停止しておく。

【0040】

夜中の24時から午前5時までの時間帯では、サーバ上で、練習や試合等を行う演算が行われる。この演算結果に基づいて、試合結果、評価点、寸評、各種イベント等の結果データが、各ユーザに電子メールとして午前5時までに配信される。

【0041】

各ユーザは毎朝配信される結果データを見て、その日の練習設定、試合設定、移籍交渉（移籍イベントが発生した場合）等を行う。

【0042】

このようにしてユーザは、1日を単位としてゲームを行う。本実施形態では、14日でリーグの1シーズンが終了する。移籍については上述したようにシーズン中であっても随時行うようにしてもよいが、シーズンの切れ目で一斉に移籍するようにしてもよい。

【0043】

（ゲームの基本画面）

本実施形態のゲームにおける携帯電話10の画面を図6に示す。

【0044】

図6（a）に携帯電話10の基本画面を示す。画面上部のグラフィック領域10Aと、基本情報を文字により表示する基本情報領域10Bと、変化する情報やテキストを表示するメッセージウィンドウ10Cから構成されている。メッセージウィンドウ10Cの情報やテキストは、必要に応じてウィンドウ内にスクロール可能である。

【0045】

図6（b）に練習設定における練習画面を示す。グラフィック領域10Aには練習場が表示され、基本情報領域10Bには「メニュー選択して下さい」と表示され、メッセージウィンドウ10Cには選択可能な練習項目（パス、ドリブル、等）が表示される。

【0046】

図6（c）に移籍交渉における交渉画面を示す。グラフィック領域10Aにはスカウトマンが表示され、基本情報領域10Bには「スカウトミラノ」と「このぐらいでいかがでしょうか？」と表示され、メッセージウィンドウ10Cには移籍金額（12億3千万円）が表示される。

【0047】

図6（d）にイベント発生時のイベント画面を示す。グラフィック領域10Aにはイベントの内容を示すグラフィック（スカウトマン）が表示され、メッセージウィンドウ10Cにはイベント内容（海外のクラブから移籍のオファーがきています）が表示される。

【0048】

（ゲームの構成画面）

本実施形態のゲームにおける各種場面における画面を図7乃至図17を用いて説明する。

【0049】

本実施形態のゲームは、図7に示すように、キャラクタ作成時の場面と、クラブハウスの場面とがある。クラブハウスの場面では、グラフィック領域10Aにクラブハウスの外観を表示し、メッセージウィンドウ10Cにクラブハウスにおける各種場面の内容を表示する。クラブハウスにおける各種場面には、図7に示すように、移籍コマンドの画面、練習コマンドの画面、試合設定画面、司会結果の画面、チーム情報の画面、キャラクタステータスの画面、リーグ情報の画面、ランキングの画面、引退コマンドの画面がある。

【0050】

（キャラクタ作成）

図8はキャラクタ作成時の場面の説明図である。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 1 】

ゲームスタートした後（ステップ S 2 0 ）、キャラクタ作成処理に移行する。キャラクタ作成処理では、まず、顔のタイプを選択する（ステップ S 2 1 ）。例えば、欧州系の顔、アフリカ系の顔、東洋系の顔から好きな顔のカテゴリを選択し、そのカテゴリの顔から自分好みを顔を選択する。

【 0 0 5 2 】

続いて、キャラクタ情報を入力する（ステップ S 2 2 ）。キャラクタ情報には、キャラクタの名前の他に、国籍、身長、ポジションを決定する。同時に日本リーグの中で入団するチームを決定する。

【 0 0 5 3 】

続いて、ユーザのキャラクタタイプを決定する（ステップ S 2 3 ）。プレーヤの能力等に関する複数の質問に答えさせて、ユーザキャラクタの設定時の能力を異ならせる。例えば、次のような 3 つの質問をする。第 1 問は「あなたは、チームでは組織力と個人技どちらを重視しますか。」である。続いての第 2 問は「記録を残すプレーヤと記憶に残るプレーヤとどちらの選手が好みですか。」である。続いての第 3 問は「寡黙な職人タイプのプレーと太陽のようなラテン系のプレーとあなたは、どちらを好みますか。」である。

【 0 0 5 4 】

これら質問に対する答えから選手の性格や基礎能力が決定され、日本リーグの 1 チームに入団して、ゲームがスタートする（ステップ S 2 4 ）。ユーザのキャラクタは、そのチームにシステム側で設定した選手の誰かに代わってプレーヤとして設定される。

【 0 0 5 5 】

（移籍イベント）

図 9 は移籍イベントの説明図である。

【 0 0 5 6 】

ユーザキャラクタの能力が向上し、上位のリーグに参加できるだけのレベルを越えると、移籍イベントが発生する。移籍イベントが発生すると、次のような移籍オファーの電子メールがユーザの携帯電話 1 0 に送信される（ステップ S 3 0 ）。電子メールには、例えば、「 さん、海外のクラブから移籍のオファーがきていますので至急クラブハウスにきて下さい。」と記載されている。

【 0 0 5 7 】

ユーザはサーバーにアクセスしてクラブハウスのトップ画面から移籍画面に移動する（ステップ S 3 1 ）。移籍画面では、グラフィック領域 1 0 A に移籍を象徴するような世界地図が表示され、基本情報領域 1 0 B には「クラブ移籍に関する項目です」と表示され、メッセージウィンドウ 1 0 C には選択可能な項目（移籍交渉する。移籍の要望を出す。等）が表示される。

【 0 0 5 8 】

ユーザが移籍交渉を選択すると、基本情報領域 1 0 B に「移籍交渉下記のクラブからオファーがあります。どのスカウトと交渉しますか。」と表示され、メッセージウィンドウ 1 0 C に選択可能なチームである「アテネ F C、ギリシャ F C、ローマ F C」が表示される。

【 0 0 5 9 】

ユーザが移籍を希望するチームを選択すると、移籍交渉が開始される（ステップ S 3 2 ）。例えば、ローマ F C を選択すると、基本情報領域 1 0 B に「きみの最近の活躍は、特に素晴らしい。その決定力は、我がチームに必要なだ！！良い返事を待っている。『移籍金額 2 5 0 0 万円』」と表示され、メッセージウィンドウ 1 0 C に 3 つの選択肢である「移籍する、移籍保留、移籍拒否」が表示される。

【 0 0 6 0 】

なお、アテネ F C を選択すると、基本情報領域 1 0 B に「高い、移籍金は払えないがエースナンバーの『1 0』番を用意しよう。『移籍金額 1 0 0 0 万円』」と表示される。また、ギリシャ F C を選択すると、基本情報領域 1 0 B に「我チームは、君にスタメンを保証

10

20

30

40

50

しょう。我チームに入れば、人気は、さらに上がると思うよ。『移籍金額 1 2 0 0 万円』」と表示される。

【0061】

移籍交渉は 1 日 1 回行うので、移籍交渉中も毎日練習し（ステップ S 1 3）、毎日公式試合に出場する（ステップ S 1 4）。その結果が移籍交渉にも反映する。試合で活躍すると評価が上がり、翌日の移籍交渉の際には、例えば、「昨日の活躍は実に、すばらしい。評価が上がりましたよ。『移籍金額 2 6 0 0 万円』」と表示される（ステップ S 3 3）。逆に、試合で活躍できないと評価が下がり、翌日の移籍交渉の際には、例えば、「最近は、あまり良い働きができなかったね。我々の期待を裏切らないでくださいね。『移籍金額 2 0 0 0 万円』」と表示される（ステップ S 3 4）。 10

【0062】

ユーザはタイミングを見計らって条件が気に入ったチームに移籍する。移籍が決定すると、例えば、「さんは来シーズンからローマ FC でプレーすることになりました。おめでとうございます。」という電子メールがシステム側からユーザに送信される（ステップ S 3 5）。

【0063】

（練習設定）

図 1 0 は練習設定の説明図である。

【0064】

ユーザは携帯電話 1 0 から練習メニューを設定して技能レベルの向上に努める。ユーザが携帯電話 1 0 によりサーバにアクセスしてクラブハウスのトップ画面から練習設定画面に移動する（ステップ S 4 0）。練習設定画面では、グラフィック領域 1 0 A に練習を象徴するようなグラウンドが表示され、基本情報領域 1 0 B には「どの練習をしますか」と表示され、メッセージウィンドウ 1 0 C には選択可能な練習項目（ドリブル、パス、シュート、ヘディング等）が表示される。ユーザはいずれかの練習項目を選択する。 20

【0065】

練習項目を選択すると、練習内容の詳細を決定する画面となる（ステップ S 4 1）。例えば、練習項目としてドリブルを選択すると、基本情報領域 1 0 B には「どうする」と表示され、メッセージウィンドウ 1 0 C には選択可能な項目（流して練習する、普通に練習する、ハードに練習する等）が表示される。ユーザはいずれかの練習内容を選択する。 30

【0066】

ユーザが選択した練習項目及び練習内容はサーバに送信される。ユーザから送信されたデータに基づいて、サーバでは自動で毎日練習が行われ、その練習成果は、その日の試合に影響する（ステップ S 4 2）。なお、練習設定を行わない場合には、前回設定した内容で練習が行われる。

【0067】

（試合設定）

図 1 1 は試合設定の説明図である。

【0068】

ユーザは携帯電話 1 0 から試合設定を行う。ユーザが携帯電話 1 0 によりサーバにアクセスしてクラブハウスのトップ画面から試合設定画面に移動する（ステップ S 5 0）。試合設定画面では、グラフィック領域 1 0 A に試合を象徴するようなグラウンド全体が表示され、基本情報領域 1 0 B には試合内容として、例えば、「対戦チーム、×リーグ×節、V S FC、リーグ 1 3 位」と表示され、メッセージウィンドウ 1 0 C には項目（プレーヤ行動の設定、チームデータ等）が表示される。ユーザはいずれかの項目を選択する。 40

【0069】

プレーヤ行動の設定を選択すると、プレーヤ行動の詳細を設定する画面となる（ステップ S 5 1）。ここでは、様々なプレーヤ行動の選択肢が表示され、ユーザはいずれかの行動内容を選択して決定する。 50

【0070】

ユーザが選択した設定内容はサーバに送信される。ユーザから送信されたデータに基づいて、サーバでは自動で毎日試合が行われる（ステップS52）。試合結果は、翌日各ユーザに配信される（ステップS53）。例えば、「公式戦結果、V S 横浜 Y、1 - 2 で浜松の勝利、ハイライト、後半24分、35番MFピエリのスループアスに12番FW石田かずきが反応、ボールを折り返したところ11番FWパロンがダイビングヘッド、ゴールにボールが突き刺さり見事に決勝点をあげた。」等が配信される。

【0071】

チームデータを選択すると、チームデータを閲覧することができる（ステップS54）。相手チームのデータを表示する。グラフィック領域10Aにチームのフォーメーションを示す画像が表示され、基本情報領域10Bにチームの特徴を記載したテキストが表示される。例えば、「今期は4バックに固定。DFラインは安定感を取り戻した。最も重要な役割を担う両サイドには役者が顔を揃える。2トップも驚異である。」と表示される。更にスクロールすると、メンバーリストや選手データが表示される。ユーザは相手チームのデータを見てプレーヤ行動の参考にする。

10

【0072】

（試合結果閲覧）

図12は試合結果閲覧の説明図である。

【0073】

ユーザは携帯電話10によりサーバにアクセスしてクラブハウスのトップ画面から試合結果閲覧に移動する（ステップS60）。試合結果閲覧画面では、グラフィック領域10Aに試合結果を象徴するような得点掲示板が表示され、基本情報領域10Bには「最近5試合結果」と表示され、メッセージウィンドウ10Cには5試合の項目（2002 / 7 / 7、日本リーグ01節、V S 横浜 Y、1 - 2 で勝利。2002 / 7 / 8、日本リーグ02節、V S 札幌 G、4 - 3 で勝利。等）が表示される（ステップS60）。

20

【0074】

ユーザがいずれかの試合を選択すると、その試合結果がユーザに配信される（ステップS61）。例えば、「公式戦結果、V S 横浜 Y、1 - 2 で浜松の勝利、ハイライト、後半24分、35番MFピエリのスループアスに12番FW石田かずきが反応、ボールを折り返したところ11番FWパロンがダイビングヘッド、ゴールにボールが突き刺さり見事に決勝点をあげた。あなたの評価点、5.5点、寸評、無難な動きでチームに貢献、だが、もっと上を目指そう。」等の試合結果と個人評価が配信される。

30

【0075】

（チーム情報画面）

図13はチーム情報画面の説明図である。

【0076】

ユーザは携帯電話10によりサーバにアクセスしてクラブハウスのトップ画面からチーム情報画面に移動する（ステップS70）。チーム情報画面では、グラフィック領域10Aにパソコンの外観が表示され、基本情報領域10Bには「チーム情報」と表示され、メッセージウィンドウ10Cには選択項目（所属チームメンバー表、対戦スケジュール、リーグ順位表、等）が表示される（ステップS70）。

40

【0077】

所属チームメンバー表を選択すると、チームデータを閲覧することができる（ステップS71）。所属チームの各種データを表示する。ここで、選手の名前を選択すると、選手のステータスが表示される（ステップS72）。

【0078】

スケジュール表を選択すると、チームの対戦スケジュールを閲覧することができる（ステップS73）。ここでは終了した試合と、これから行う試合とは文字色を変えるようにする。例えば、終了した試合は赤色で表示し、これから行う試合は青色で表示する。

【0079】

50

リーグ順位表を選択すると、チームのリーグ内での順位を閲覧することができる（ステップS74）。現在のリーグの順位表を表示する。自分の所属するチームは色を変える。

【0080】

（キャラクタステータス画面）

図14はキャラクタステータス画面の説明図である。

【0081】

ユーザは携帯電話10によりサーバにアクセスしてクラブハウスのトップ画面からキャラクタステータス画面に移動する（ステップS80）。キャラクタステータス画面では、ユーザが自分のオリジナル選手の詳細な状況やレベル、経歴等を把握することができる。キャラクタステータス画面では、グラフィック領域10Aにキャラクタの顔が表示され、メッセージウィンドウ10Cに選択項目（今の自分、今までの経歴、称号コレクション、等）が表示される。

10

【0082】

「今の自分」を選択すると、ユーザのオリジナルキャラクタのステータスを閲覧することができる（ステップS81）。この画面では、グラフィック領域10Aにキャラクタの顔が表示され、メッセージウィンドウ10Cに、名前、ポジション、背番号、称号、所属チーム、年齢、国籍、身長、今シーズン平均評価点、今シーズン得点、寸評、人気等が表示される。これら項目を選択すると更に詳細な情報が表示されるようにしてもよい。

【0083】

「今までの経歴」を選択すると、ユーザのオリジナルキャラクタの今までの経歴を閲覧することができる（ステップS82）。この画面では、グラフィック領域10Aにキャラクタの顔が表示され、メッセージウィンドウ10Cに、生涯得点、生涯アシスト、経歴、獲得したタイトル等が表示される。これら項目を選択すると更に詳細な情報が表示されるようにしてもよい。

20

【0084】

「称号コレクション」を選択すると、ユーザのオリジナルキャラクタに与えられたすべての称号を閲覧することができる（ステップS83）。この画面では、グラフィック領域10Aにキャラクタの顔が表示され、メッセージウィンドウ10Cに、これまで与えられた称号が。これら称号を選択するとそのときの詳細なステータスが表示されるようにしてもよい。

30

【0085】

（リーグ情報画面）

図15はリーグ情報画面の説明図である。

【0086】

ユーザは携帯電話10によりサーバにアクセスしてクラブハウスのトップ画面からリーグ情報画面に移動する（ステップS90）。リーグ情報画面では、各リーグの最新チーム情報や順位表を閲覧することができる。リーグ情報画面では、グラフィック領域10Aにサッカーの試合中の画像が表示され、基本情報領域10Bに「リーグ情報」と表示され、メッセージウィンドウ10Cに選択可能なリーグ名（イタリア、オランダ、日本、等）が表示される。

40

【0087】

この画面でリーグ名を選択すると、選択したリーグの詳細が表示される。例えば、「イタリアリーグ」を選択すると、イタリアリーグの最新情報を表示するリーグ情報画面に移動する（ステップS91）。この画面では、基本情報領域10Bに「イタリアリーグ」と表示され、メッセージウィンドウ10Cに選択可能な項目（リーグ順位表、チーム情報、等）が表示される。

【0088】

この画面で、例えば、「チーム情報」を選択すると、各チームの最新情報を表示するリーグ情報画面に移動する（ステップS92）。この画面では、基本情報領域10Bに「チーム選択」と表示され、メッセージウィンドウ10Cにイタリアリーグの選択可能なチーム

50

名（ローマ、ミラノ、ユーベ、等）が表示される。この画面で特定のチームを選択すると、そのチームのデータが表示される（ステップS93）。

【0089】

（ランキング画面）

図16はランキング画面の説明図である。

【0090】

ユーザは携帯電話10によりサーバにアクセスしてクラブハウスのトップ画面からランキング画面に移動する（ステップS100）。ランキング画面では、ゲームに参加しているユーザ同士の様々なランキングを表示する。これによりゲームへの興味を高めることができる。ランキング画面では、グラフィック領域10Aに表彰台の画像が表示され、基本情報領域10Bに「ランキング選択」と表示され、メッセージウィンドウ10Cに選択可能な項目（移籍金ランキング、得点ランキング、アシストランキング、パス成功ランキング、ボールカットランキング、セービングランキング、等）が表示される。

10

【0091】

この画面で項目を選択すると、選択した項目の詳細が表示される。例えば、「移籍金ランキング」を選択すると、最新の移籍金ランキングを表示する画面に移動して（ステップS101）、最新情報が表示される。

【0092】

（引退コマンド）

図17は引退コマンド画面の説明図である。

20

【0093】

ユーザは携帯電話10によりサーバにアクセスしてクラブハウスのトップ画面から引退コマンド画面に移動する（ステップS110）。引退コマンドは、選手を引退させてゲームを終了するコマンドである。引退コマンド画面では、グラフィック領域10Aに選手がベンチに座っている画像が表示され、基本情報領域10Bに「引退しますか」と表示され、メッセージウィンドウ10Cに選択項目（はい、いいえ）が表示される。この画面で「はい」を選択すると、選手は引退してユーザはゲームを終了する。「いいえ」を選択すると、選手は引退せず、ユーザはゲームを継続する。

【0094】

以上のように本実施形態によれば、多くのユーザが参加しても、システム側で設定したリーグやチームのイメージを保ち、チーム間のバランスを維持することができる。

30

【0095】

〔変形実施形態〕

本発明は上記実施形態に限らず種々の変形が可能である。上記実施形態として記載された各技術はあくまで例示であり、他の同様な技術に置き換え可能である。また、上記実施形態に記載された各技術は相互に組み合わせが可能であり、ある実施形態の一部の技術を他の実施形態に利用してもよい。

【0096】

【発明の効果】

以上の通り、本発明によれば、チームの数、チームを構成するキャラクタの総数、チームを構成する初期キャラクタを予め定めておき、ユーザが作成したユーザキャラクタをシステムに登録し、ユーザキャラクタを初期キャラクタに換えて複数のチームのいずれかに登録し、チームを構成する初期キャラクタのうちの所定のキャラクタ、及び／又は、チームを構成するキャラクタの総数よりも少ない所定数のキャラクタについては、ユーザキャラクタと置き換え可能に設定したので、チームが持っているイメージを保ち、チーム間のバランスを維持することができる。

40

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施形態によるゲームシステムの構成を示す図である。

【図2】本発明の一実施形態によるゲームシステムにおける各種のサッカーリーグを示す図である。

50

【図 3】本発明の一実施形態によるゲームシステムにおけるチームの登録選手を示す図である。

【図 4】本発明の一実施形態によるゲームシステムの流れを示すフローチャートである。

【図 5】本発明の一実施形態によるゲームシステムの 1 日の流れを示す図である。

【図 6】本発明の一実施形態によるゲームシステムにおける携帯電話の基本画面を示す図である。

【図 7】本発明の一実施形態によるゲームシステムの構成画面を示す図である。

【図 8】本発明の一実施形態によるゲームシステムのキャラクタ作成の説明図である。

【図 9】本発明の一実施形態によるゲームシステムの移籍イベントの説明図である。

【図 10】本発明の一実施形態によるゲームシステムの練習設定の説明図である。

10

【図 11】本発明の一実施形態によるゲームシステムの試合設定の説明図である。

【図 12】本発明の一実施形態によるゲームシステムの試合結果閲覧の説明図である。

【図 13】本発明の一実施形態によるゲームシステムのチーム情報画面の説明図である。

【図 14】本発明の一実施形態によるゲームシステムのキャラクタステータス画面の説明図である。

【図 15】本発明の一実施形態によるゲームシステムのリーグ情報画面の説明図である。

【図 16】本発明の一実施形態によるゲームシステムのランキング画面の説明図である。

【図 17】本発明の一実施形態によるゲームシステムの引退コマンド画面の説明図である。

。

【符号の説明】

20

10 ... 携帯電話

10A ... グラフィック領域

10B ... 基本情報領域

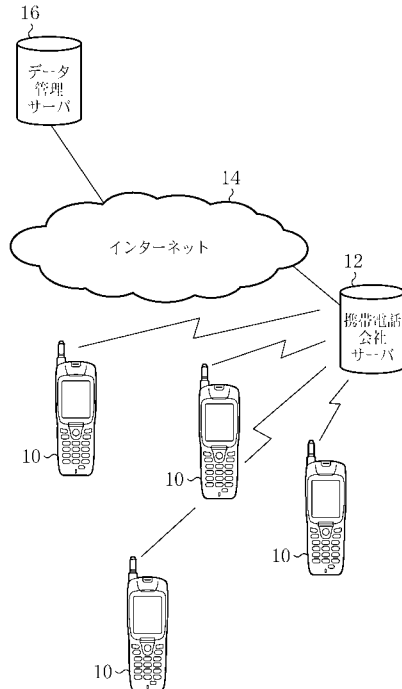
10C ... メッセージウィンドウ

12 ... 携帯電話会社サーバ

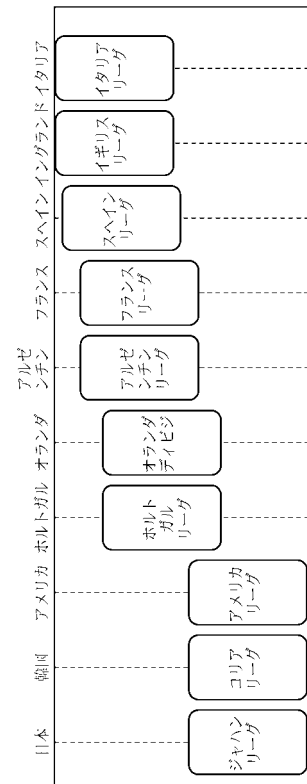
14 ... インターネット

16 ... データ管理サーバ

【図 1】



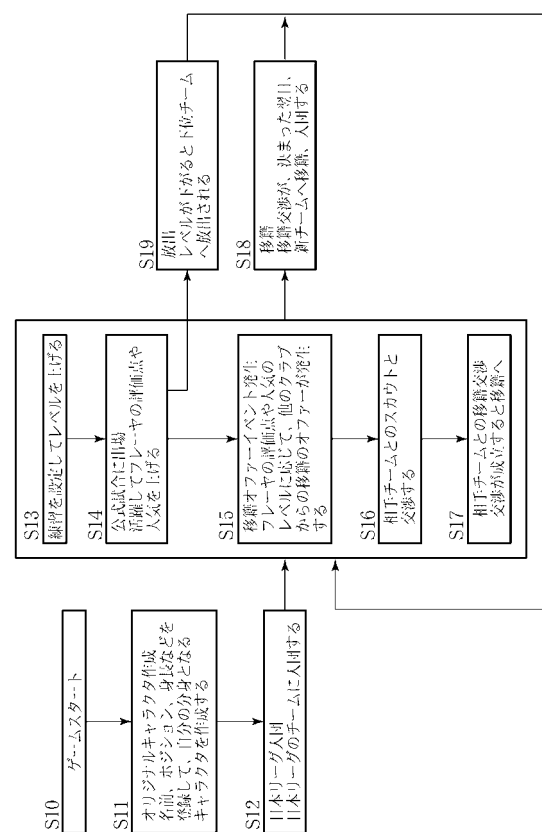
【図 2】



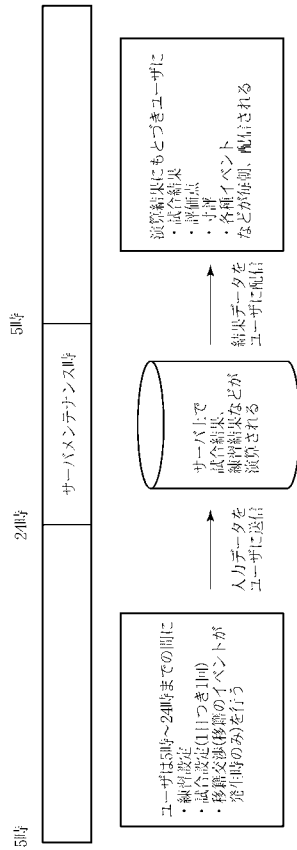
【図 3】

- (a) 清水エスハルス 在籍選手
- | |
|------------------------|
| ①GK 真田雅則 (実名CPU) |
| ②DF 斎藤俊秀 (実名CPU) |
| ③DF 森岡隆三 (実名CPU) |
| ④DF 高本和道 (実名CPU) |
| ⑤DF アライール (実名CPU) |
| ⑥MF 伊東輝悦 (実名CPU) |
| ⑦MF 澤登正樹 (実名CPU) |
| ⑧MF ジュニーニョ (実名CPU) |
| ⑨MF 三都主アレキサンドロ (実名CPU) |
| ⑩FW バロン (実名CPU) |
| ⑪FW 横山貴之 (実名CPU) |
- (b) 清水エスハルス 在籍選手
- | |
|------------------------|
| ①GK 真田雅則 (実名CPU) |
| ②ユーザAさんの登録キャラクタ |
| ③DF 森岡隆三 (実名CPU) |
| ④DF 高本和道 (実名CPU) |
| ⑤DF アライール (実名CPU) |
| ⑥MF 伊東輝悦 (実名CPU) |
| ⑦MF 澤登正樹 (実名CPU) |
| ⑧MF ジュニーニョ (実名CPU) |
| ⑨MF 三都主アレキサンドロ (実名CPU) |
| ⑩FW バロン (実名CPU) |
| ⑪FW 横山貴之 (実名CPU) |
- (c) 清水エスハルス 在籍選手
- | |
|------------------------|
| ①GK 真田雅則 (実名CPU) |
| ②ユーザAさんの登録キャラクタ |
| ③DF 森岡隆三 (実名CPU) |
| ④ユーザBさんの登録キャラクタ |
| ⑤DF アライール (実名CPU) |
| ⑥ユーザCさんの登録キャラクタ |
| ⑦MF 澤登正樹 (実名CPU) |
| ⑧ユーザDさんの登録キャラクタ |
| ⑨MF 三都主アレキサンドロ (実名CPU) |
| ⑩ユーザEさんの登録キャラクタ |
| ⑪FW 横山貴之 (実名CPU) |

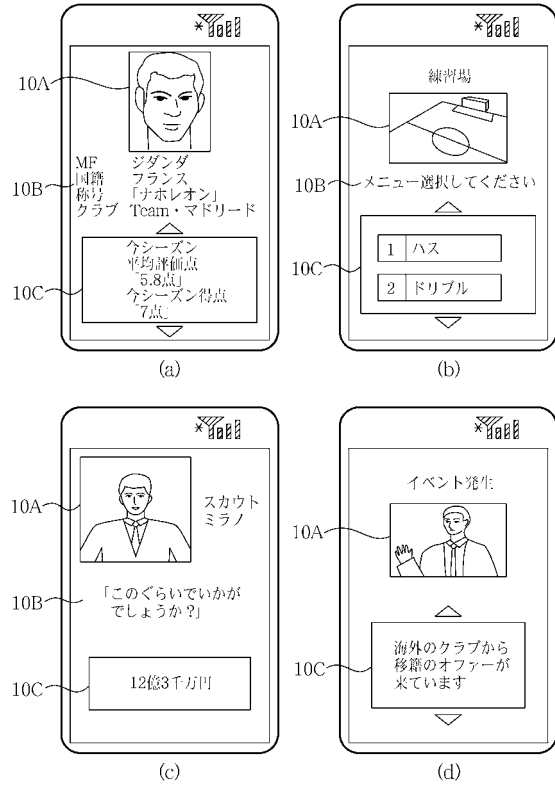
【図 4】



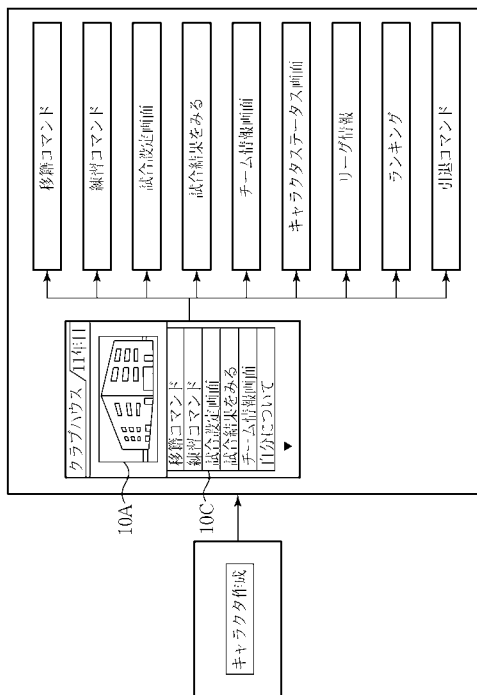
【図 5】



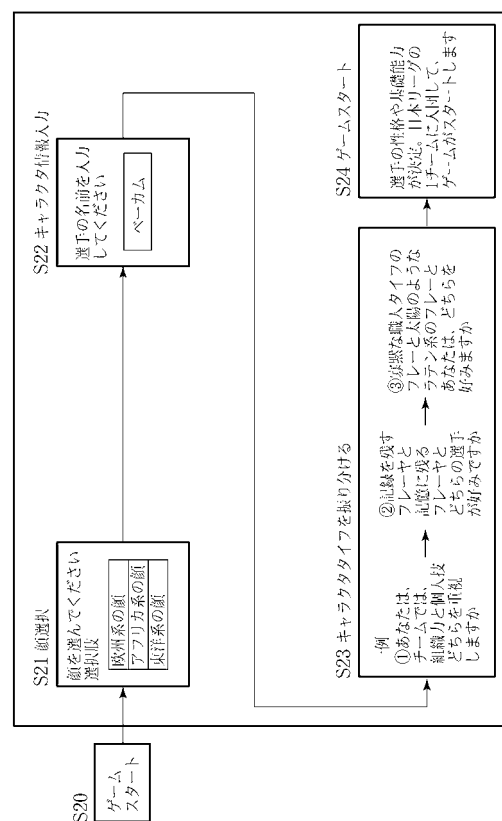
【図 6】



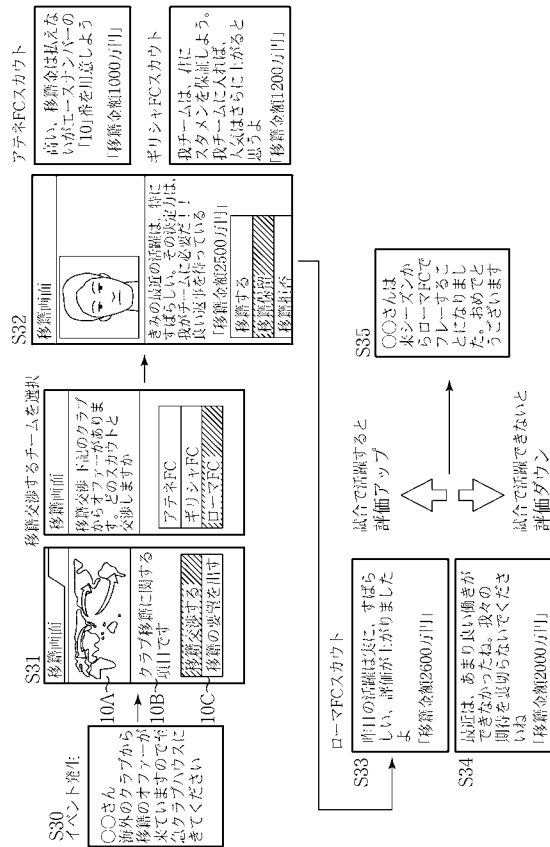
【図 7】



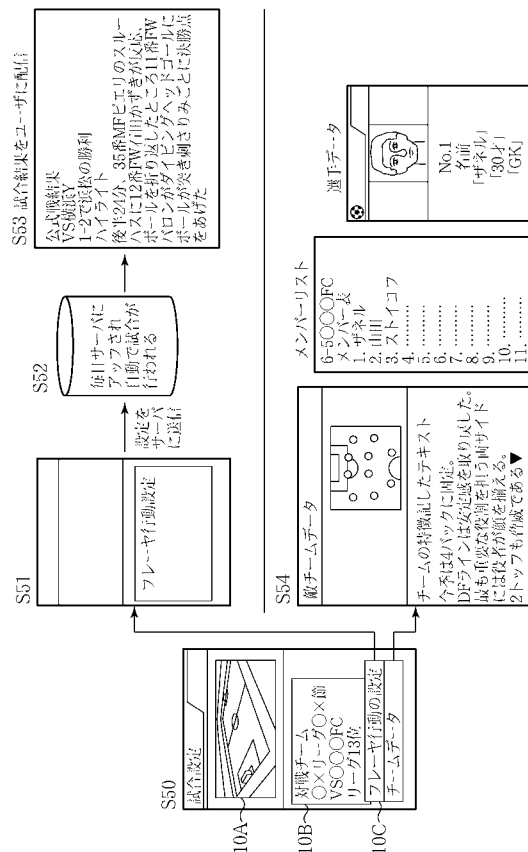
【図 8】



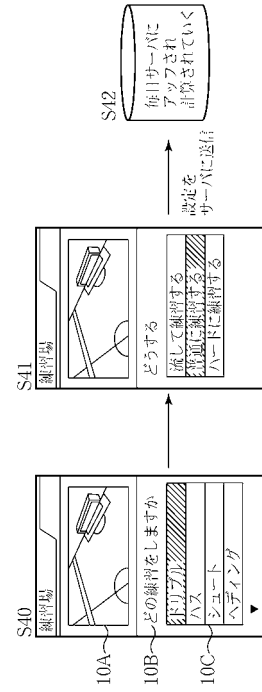
【 図 9 】



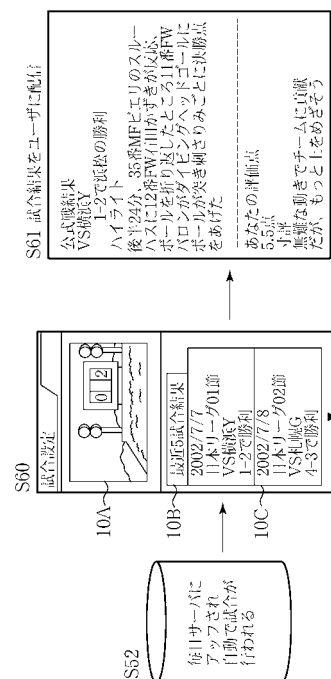
【 図 1 1 】



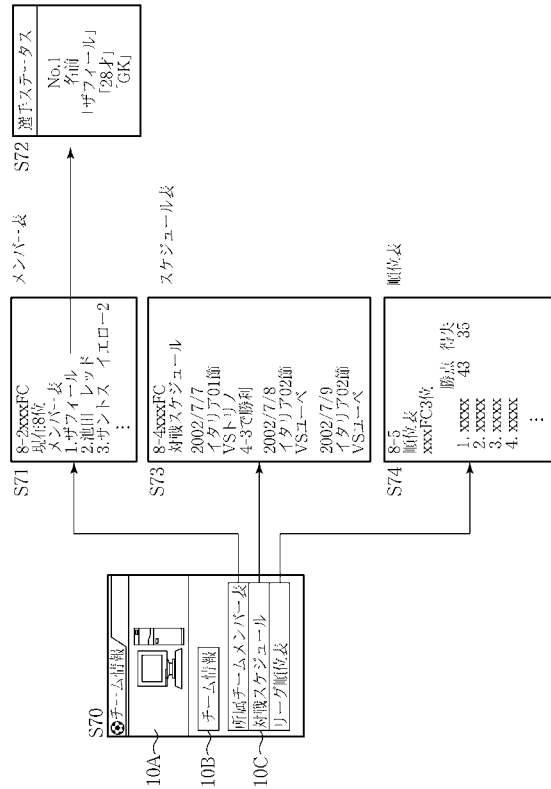
【 図 1 0 】



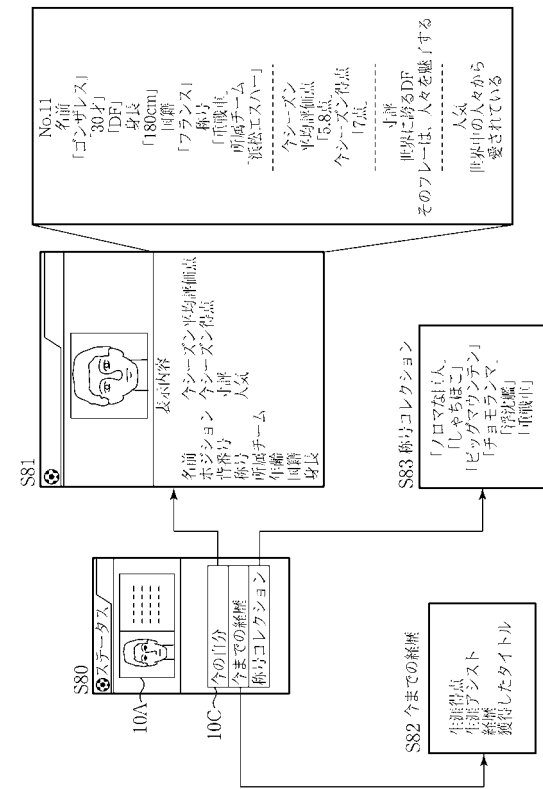
【 図 1 2 】



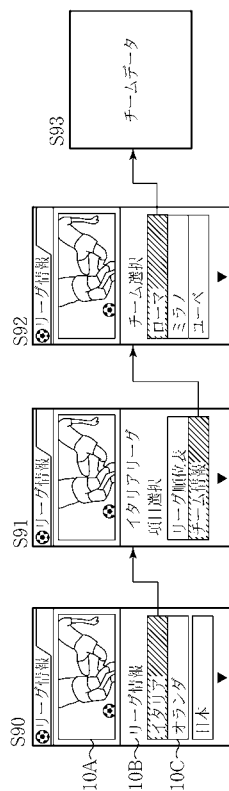
【図 13】



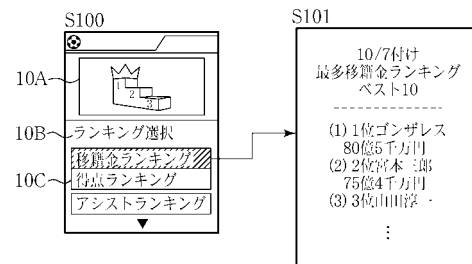
【図 14】



【図 15】



【図 16】



【図 17】

