(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2025년07월08일
(11) 등록번호 10-2830588
(24) 등록일자 2025년07월02일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
A63F 13/58 (2014.01) *A63F 13/42* (2014.01)
A63F 13/45 (2014.01) *A63F 13/812* (2014.01)
(52) CPC특허분류
A63F 13/58 (2015.01)
A63F 13/42 (2015.01)
(21) 출원번호 10-2023-7026151
(22) 출원일자(국제) 2021년10월01일
심사청구일자 2023년07월31일
(85) 번역문제출일자 2023년07월31일
(65) 공개번호 10-2023-0127325
(43) 공개일자 2023년08월31일
(86) 국제출원번호 PCT/JP2021/036479
(87) 국제공개번호 WO 2022/195934
국제공개일자 2022년09월22일
(30) 우선권주장
JP-P-2021-041916 2021년03월15일 일본(JP)
(56) 선행기술조사문헌
JP2005131310 A*
JP6632008 B1*
*는 심사관에 의하여 인용된 문헌

(73) 특허권자
가부시키가이샤 코나미 데지타루 엔타테인멘토
일본 도쿄도 쥬오쿠 긴자 1쵸메 11반 1고
(72) 발명자
츠루모토 가즈마
일본 1040061 도쿄도 쥬오쿠 긴자 1쵸메 11반 1고
이시이 고지
일본 1040061 도쿄도 쥬오쿠 긴자 1쵸메 11반 1고
(뒷면에 계속)
(74) 대리인
한상욱, 김승식, 박충범

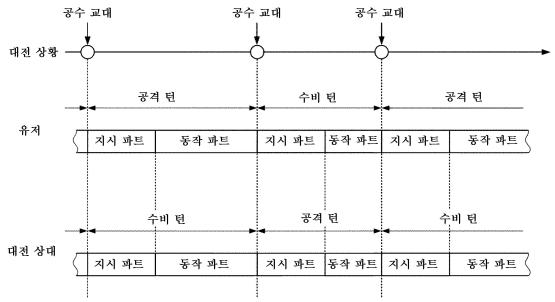
전체 청구항 수 : 총 7 항 심사관 : 윤종주

(54) 발명의 명칭 **게임용 컴퓨터 프로그램, 그리고 게임 시스템 및 그 제어 방법**

(57) 요 약

오브젝트의 행동 연산 결과에 기초하여, 대전의 공격측이 되는 제1 턴과, 대전의 수비측이 되는 제2 턴이 유저와 대전 상대의 사이에서 전환되도록 발생하는 게임을, 컴퓨터에 의해 제공하기 위한 게임용 컴퓨터 프로그램에 있어서, 상기 컴퓨터를, 상기 제1 턴과 상기 제2 턴의 전환에 연동하여 오브젝트의 행동을 일시 정지시키고, 대전에 관한 선택의 기회를 유저에게 부여하는 수단 및 상기 유저의 선택이, 다음으로 제1 턴과 제2 턴이 전환될 때까지의 대상 기간 내에서 오브젝트의 행동 연산에 반영되도록 그 연산을 제어하는 수단으로서 기능시킨다.

대 표 도



(52) CPC특허분류
A63F 13/45 (2015.01)
A63F 13/812 (2015.01)
(72) 발명자
야마자키 쇼고
일본 1040061 도쿄도 쥬오쿠 긴자 1쵸메 11반 1고
김 태민
일본 1040061 도쿄도 쥬오쿠 긴자 1쵸메 11반 1고
사이토 요시마사
일본 1040061 도쿄도 쥬오쿠 긴자 1쵸메 11반 1고
창 야오젠
일본 1040061 도쿄도 쥬오쿠 긴자 1쵸메 11반 1고
나카다 도모히로
일본 1040061 도쿄도 쥬오쿠 긴자 1쵸메 11반 1고
이케다 오사무
일본 1040061 도쿄도 쥬오쿠 긴자 1쵸메 11반 1고
하세가와 쇼타
일본 1040061 도쿄도 쥬오쿠 긴자 1쵸메 11반 1고
이토 다이토
일본 1040061 도쿄도 쥬오쿠 긴자 1쵸메 11반 1고
리 구카
일본 1040061 도쿄도 쥬오쿠 긴자 1쵸메 11반 1고
히가시다 사토시
일본 1040061 도쿄도 쥬오쿠 긴자 1쵸메 11반 1고
고바야시 야스노리
일본 1040061 도쿄도 쥬오쿠 긴자 1쵸메 11반 1고
고이케 도모히사
일본 1040061 도쿄도 쥬오쿠 긴자 1쵸메 11반 1고
무라카미 다로
일본 1040061 도쿄도 쥬오쿠 긴자 1쵸메 11반 1고
가토 유미
일본 1040061 도쿄도 쥬오쿠 긴자 1쵸메 11반 1고
이이즈카 치카코
일본 1040061 도쿄도 쥬오쿠 긴자 1쵸메 11반 1고
요시무라 슈이치로
일본 1040061 도쿄도 쥬오쿠 긴자 1쵸메 11반 1고

공지예외적용 : 있음

명 세 서

청구범위

청구항 1

게임 시스템의 컴퓨터를, 유저 및 그 대전 상대의 각각의 오브젝트의 소정의 필드 내에 있어서의 행동을 연산해서 상기 유저와 상기 대전 상대의 사이에 있어서의 대전을 진행시키는 대전 연산 수단으로서 기능시킴으로써, 상기 행동의 연산 결과에 기초하여, 상기 대전의 공격측이 되는 제1 턴과, 상기 대전의 수비측이 되는 제2 턴이, 상기 유저와 상기 대전 상대의 사이에서 전환되도록 발생하는 게임을, 상기 컴퓨터에 의해 제공하기 위한 게임용의, 기록 매체에 기록된 컴퓨터 프로그램이며,

상기 컴퓨터를,

상기 제1 턴과 상기 제2 턴의 전환에 연동하여 상기 오브젝트의 행동을 일시 정지시키고, 상기 대전에 관한 선택의 기회를 상기 유저에게 부여하는 선택의 기회 부여 수단, 및

상기 유저의 선택이, 다음으로 상기 제1 턴과 상기 제2 턴이 전환될 때까지의 대상 기간 내에서 상기 대전 연산 수단의 연산에 반영되도록 상기 대전 연산 수단의 연산을 제어하는 연산 제어 수단

으로서 기능시키고,

상기 선택의 기회 부여 수단은, 상기 대전에서 소정의 효과를 발생시키기 위해서 필요한 선택의 기회를 상기 대전에 관한 선택의 기회로서 상기 유저에게 부여하고,

상기 연산 제어 수단은,

상기 유저의 선택에 기초하여, 상기 소정의 효과를 발생시키기 위한 효과 발생 조건이 충족되는지 여부를 판별하는 효과 발생 판별 수단과,

상기 효과 발생 조건이 충족되는 경우에는 상기 소정의 효과가 상기 대전에서 발생하고, 상기 효과 발생 조건이 충족되지 않는 경우에는 상기 소정의 효과가 상기 대전에서 발생하지 않도록 상기 대전 연산 수단의 연산을 제어하는 효과 제어 수단

을 더 구비하고,

상기 선택의 기회 부여 수단은, 상기 제1 턴 및 상기 제2 턴의 각각에서, 상기 대전에 관한 선택의 기회를 상기 유저에게 부여하고,

상기 효과 발생 판별 수단은, 상기 효과 발생 조건이 충족되는지 여부의 판별로서, 상기 제1 턴의 경우에는, 상기 제2 턴에서는 발생시키는 것이 불가능한 제1 특정 효과를 발생시키기 위한 제1 조건이 충족되는지 여부를 판별하고, 상기 제2 턴의 경우에는, 상기 제1 턴에서는 발생시키는 것이 불가능한 제2 특정 효과를 발생시키기 위한 제2 조건이 충족되는지 여부를 판별하고,

상기 효과 제어 수단은, 상기 제1 턴에서 상기 제1 조건이 충족되는 경우에는 상기 제1 특정 효과가 발생하고, 상기 제2 턴에서 상기 제2 조건이 충족되는 경우에는 상기 제2 특정 효과가 발생하도록 상기 대전 연산 수단의 연산을 제어하도록 구성된, 기록 매체에 기록된 컴퓨터 프로그램.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 대전 연산 수단은, 각 오브젝트에 설정된 적어도 1종의 파라미터값을 참조하면서 상기 행동을 연산하고,

상기 연산 제어 수단은, 상기 유저의 선택에 기초하여, 상기 필드 내의 적어도 하나의 오브젝트에 관한 상기 파라미터값을 변화시킴으로써, 상기 유저의 선택을 상기 연산에 반영시키고,

상기 선택의 기회 부여 수단은, 상기 제1 턴 및 상기 제2 턴의 각각에서, 상기 필드 내에 영향 영역을 설정할 기회를, 상기 대전에 관한 선택의 기회로서 상기 유저에게 부여하고,

상기 연산 제어 수단은, 상기 제1 턴 및 상기 제2 턴의 각각에서, 상기 영향 영역에서 행동하는 적어도 하나의 오브젝트에 관한 상기 파라미터값을 변화시키는 영향 발생 수단을 더 구비하고,

상기 효과 제어 수단은, 상기 영향 발생 수단이 변화시키는 상기 파라미터값을, 상기 제1 조건이 충족되는 경우와 상기 제2 조건이 충족되는 경우에서 다르게 보정함으로써, 상기 제1 특정 효과 및 상기 제2 특정 효과를 발생시키는,

기록 매체에 기록된 컴퓨터 프로그램.

청구항 3

제2항에 있어서,

상기 선택의 기회 부여 수단은, 상기 필드 내의 어느 오브젝트를 상기 유저에게 선택시키고, 상기 유저가 선택한 오브젝트에 따라서 상기 영향 영역을 설정하는, 기록 매체에 기록된 컴퓨터 프로그램.

청구항 4

제1항에 있어서,

상기 대전 연산 수단은, 각 오브젝트에 설정된 적어도 1종의 파라미터값을 참조하면서 상기 행동을 연산하고,

상기 연산 제어 수단은, 상기 유저의 선택에 기초하여, 상기 필드 내의 적어도 하나의 오브젝트에 관한 상기 파라미터값을 변화시킴으로써, 상기 유저의 선택을 상기 연산에 반영시키고,

상기 효과 제어 수단은, 상기 제1 조건이 충족되는 경우에는 상기 제1 특정 효과와 대응지어진 특정한 행동을 취하는 오브젝트에 관하여 상기 파라미터값이 보정되도록, 상기 제2 조건이 충족되는 경우에는 상기 제2 특정 효과와 대응지어진 특정한 행동을 취하는 오브젝트에 관하여 상기 파라미터값이 보정되도록 하여 상기 소정의 효과를 발생시키는 보정 수단을 더 구비하고,

상기 보정 수단은, 상기 유저의 선택에 기초하여 상기 효과가 적용되어야 할 대상 영역을, 상기 제1 턴 및 상기 제2 턴의 각각에서 다르게 하여 상기 필드 내로 설정하고, 상기 제1 조건이 충족되는 경우에는, 상기 제1 턴에서 설정된 대상 영역에서 행동하는 오브젝트에 관하여 상기 파라미터값이 보정되도록 하여 상기 제1 특정 효과를 발생시키고, 상기 제2 조건이 충족되는 경우에는, 상기 제2 턴에서 설정된 대상 영역에서 행동하는 오브젝트에 관하여 상기 파라미터값이 보정되도록 하여 상기 제2 특정 효과를 발생시키는, 기록 매체에 기록된 컴퓨터 프로그램.

청구항 5

제4항에 있어서,

상기 연산 제어 수단은, 상기 제1 조건 또는 상기 제2 조건이 충족되는 경우에는, 상기 제1 조건 또는 상기 제2 조건이 충족되지 않는 경우와 비교하여 적어도 하나의 오브젝트가 상기 특정한 행동을 취하는 경향이 높아지도록 상기 대상 기간에 있어서의 상기 대전 연산 수단의 연산을 변화시키는 효과를 상기 제1 특정 효과 또는 상기 제2 특정 효과로서 추가로 발생시키는 연산 경향 제어 수단을 더 구비하고 있는, 기록 매체에 기록된 컴퓨터 프로그램.

청구항 6

유저 및 그 대전 상대의 각각의 오브젝트의 소정의 필드 내에 있어서의 행동을 연산함으로써, 상기 유저와 상기 대전 상대의 사이에 있어서의 대전을 진행시키는 대전 연산 수단으로서 기능하는 컴퓨터를 구비하고, 상기 행동의 연산 결과에 기초하여, 상기 대전의 공격측이 되는 제1 턴과, 상기 대전의 수비측이 되는 제2 턴이, 상기 유저와 상기 대전 상대의 사이에서 전환되도록 발생하는 게임을, 상기 컴퓨터에 의해 제공하는 게임 시스템이며,

상기 컴퓨터를,

상기 제1 턴과 상기 제2 턴의 전환에 연동하여 상기 오브젝트의 행동을 일시 정지시키고, 상기 대전에 관한 선택의 기회를 상기 유저에게 부여하는 선택의 기회 부여 수단, 및

상기 유저의 선택이, 다음으로 상기 제1 턴과 상기 제2 턴이 전환될 때까지의 대상 기간 내에서 상기 대전 연산

수단의 연산에 반영되도록 상기 대전 연산 수단의 연산을 제어하는 연산 제어 수단

으로서 더 기능시키고,

상기 선택의 기회 부여 수단은, 상기 대전에서 소정의 효과를 발생시키기 위해서 필요한 선택의 기회를 상기 대전에 관한 선택의 기회로서 상기 유저에 부여하고,

상기 연산 제어 수단은,

상기 유저의 선택에 기초하여, 상기 소정의 효과를 발생시키기 위한 효과 발생 조건이 충족되는지 여부를 판별하는 효과 발생 판별 수단과,

상기 효과 발생 조건이 충족되는 경우에는 상기 소정의 효과가 상기 대전에서 발생하고, 상기 효과 발생 조건이 충족되지 않는 경우에는 상기 소정의 효과가 상기 대전에서 발생하지 않도록 상기 대전 연산 수단의 연산을 제어하는 효과 제어 수단

을 더 구비하고,

상기 선택의 기회 부여 수단은, 상기 제1 턴 및 상기 제2 턴의 각각에서, 상기 대전에 관한 선택의 기회를 상기 유저에게 부여하고,

상기 효과 발생 판별 수단은, 상기 효과 발생 조건이 충족되는지 여부의 판별로서, 상기 제1 턴의 경우에는, 상기 제2 턴에서는 발생시키는 것이 불가능한 제1 특정 효과를 발생시키기 위한 제1 조건이 충족되는지 여부를 판별하고, 상기 제2 턴의 경우에는, 상기 제1 턴에서는 발생시키는 것이 불가능한 제2 특정 효과를 발생시키기 위한 제2 조건이 충족되는지 여부를 판별하고,

상기 효과 제어 수단은, 상기 제1 턴에서 상기 제1 조건이 충족되는 경우에는 상기 제1 특정 효과가 발생하고, 상기 제2 턴에서 상기 제2 조건이 충족되는 경우에는 상기 제2 특정 효과가 발생하도록 상기 대전 연산 수단의 연산을 제어하는, 게임 시스템.

청구항 7

게임 시스템의 컴퓨터를, 유저 및 그 대전 상대의 각각의 오브젝트의 소정의 필드 내에 있어서의 행동을 연산함으로써, 상기 유저와 상기 대전 상대의 사이에 있어서의 대전을 진행시키는 대전 연산 수단으로서 기능시키고, 상기 행동의 연산 결과에 기초하여, 상기 대전의 공격측이 되는 제1 턴과, 상기 대전의 수비측이 되는 제2 턴이, 상기 유저와 상기 대전 상대의 사이에서 전환되도록 발생하는 게임을, 상기 컴퓨터에 의해 제공하기 위한 게임 시스템의 제어 방법이며,

상기 컴퓨터를,

상기 제1 턴과 상기 제2 턴의 전환에 연동하여 상기 오브젝트의 행동을 일시 정지시키고, 상기 대전에 관한 선택의 기회를 상기 유저에게 부여하는 선택의 기회 부여 수단, 및

상기 유저의 선택이, 다음으로 상기 제1 턴과 상기 제2 턴이 전환될 때까지의 대상 기간 내에서 상기 대전 연산 수단의 연산에 반영되도록 상기 대전 연산 수단의 연산을 제어하는 연산 제어 수단

으로서 더 기능시키고,

상기 선택의 기회 부여 수단은, 상기 대전에서 소정의 효과를 발생시키기 위해서 필요한 선택의 기회를 상기 대전에 관한 선택의 기회로서 상기 유저에게 부여하고,

상기 연산 제어 수단을,

상기 유저의 선택에 기초하여, 상기 소정의 효과를 발생시키기 위한 효과 발생 조건이 충족되는지 여부를 판별하는 효과 발생 판별 수단, 및

상기 효과 발생 조건이 충족되는 경우에는 상기 소정의 효과가 상기 대전에서 발생하고, 상기 효과 발생 조건이 충족되지 않는 경우에는 상기 소정의 효과가 상기 대전에서 발생하지 않도록 상기 대전 연산 수단의 연산을 제어하는 효과 제어 수단

으로서 더 기능시키고,

상기 선택의 기회 부여 수단은, 상기 제1 턴 및 상기 제2 턴의 각각에서, 상기 대전에 관한 선택의 기회를 상기

유저에 부여하고,

상기 효과 발생 판별 수단은, 상기 효과 발생 조건이 충족되는지 여부의 판별로서, 상기 제1 턴의 경우에는, 상기 제2 턴에서는 발생시키는 것이 불가능한 제1 특정 효과를 발생시키기 위한 제1 조건이 충족되는지 여부를 판별하고, 상기 제2 턴의 경우에는, 상기 제1 턴에서는 발생시키는 것이 불가능한 제2 특정 효과를 발생시키기 위한 제2 조건이 충족되는지 여부를 판별하고,

상기 효과 제어 수단은, 상기 제1 턴에서 상기 제1 조건이 충족되는 경우에는 상기 제1 특정 효과가 발생하고, 상기 제2 턴에서 상기 제2 조건이 충족되는 경우에는 상기 제2 특정 효과가 발생하도록 상기 대전 연산 수단의 연산을 제어하는, 게임 시스템의 제어 방법.

청구항 8

삭제

청구항 9

삭제

청구항 10

삭제

청구항 11

삭제

발명의 설명

기 술 분 야

[0001] 본 발명은 오브젝트의 행동을 컴퓨터가 반복해서 연산함으로써 대전이 진행되는 타입의 게임을 제공하기 위한 컴퓨터 프로그램 등에 관한 것이다.

배 경 기 술

[0002] 게임 공간 내에 있어서의 오브젝트의 행동을 컴퓨터가 반복해서 연산함으로써 대전을 진행시키는 타입의 게임을 제공하는 게임 시스템으로서, 유저의 선택을 오브젝트의 행동 연산에 반영시키기 위해서, 유저가 감독 등의 역할을 담당하고, 대전의 진행 중에 수시로 지시를 내릴 수 있도록 한 게임 시스템이 알려져 있다(예를 들어 특허문헌 1 참조). 또는, 대전의 진행에서 볼 때 중요한 계기가 되는 특정한 상황이 발생했을 때, 유저의 선택을 개입시키도록 한 게임 시스템도 존재한다.

선행기술문헌

특허문헌

[0003] (특허문헌 0001) 일본 특허 공개 제2014-198106호 공보

발명의 내용

해결하려는 과제

[0004] 대전 중에 수시 유저의 선택을 가능하게 한 경우, 유저는 어떠한 타이밍에 지시를 내려야 할지 판단하는 데 망설이는 경우가 있다. 한편, 유저가 선택을 부여할 기회를 컴퓨터의 상황 판단에 맡기는 경우에는, 선택의 기회에 규칙성이 없어 유저가 어떠한 시기에 선택의 기회가 생길지를 파악하기 어렵다. 그 때문에, 어떠한 타이밍에 선택의 기회가 발생하여도, 다음으로 어떠한 타이밍에 선택의 기회가 생길지를 유저가 파악할 수 없다.

[0005] 따라서, 다음번 이후의 선택의 기회도 고려한 선택을 행할 수 없다고 하는 점에서 전략성을 충분히 확보할 수

없을 우려가 있다.

[0006] 이에, 본 발명은 유저의 선택의 기회의 부여에 관하여 적절한 규칙성 또는 예측성을 발생시켜서, 게임의 흥취를 높이는 것이 가능한 게임용 컴퓨터 프로그램 등을 제공하는 것을 목적으로 한다.

과제의 해결 수단

[0007] 본 발명의 일 형태에 따른 게임용 컴퓨터 프로그램은, 게임 시스템의 컴퓨터를, 유저 및 그 대전 상대의 각각의 오브젝트의 소정의 필드 내에 있어서의 행동을 연산하여 상기 유저와 상기 대전 상대의 사이에 있어서의 대전을 진행시키는 대전 연산 수단으로서 기능시킴으로써, 상기 행동의 연산 결과에 기초하여, 상기 대전의 공격측이 되는 제1 턴과, 상기 대전의 수비측이 되는 제2 턴이, 상기 유저와 상기 대전 상대의 사이에서 전환되도록 발생하는 게임을, 상기 컴퓨터에 의해 제공하기 위한 게임용 컴퓨터 프로그램이며, 상기 컴퓨터를, 상기 제1 턴과 상기 제2 턴의 전환에 연동하여 상기 오브젝트의 행동을 일시 정지시키고, 상기 대전에 관한 선택의 기회를 상기 유저에게 부여하는 선택의 기회 부여 수단 및 상기 유저의 선택이, 다음으로 상기 제1 턴과 상기 제2 턴이 전환될 때까지의 대상 기간 내에서 상기 대전 연산 수단의 연산에 반영되도록 상기 대전 연산 수단의 연산을 제어하는 연산 제어 수단으로서 기능시키도록 구성된 것이다.

[0008] 본 발명의 일 형태에 따른 게임 시스템은, 유저 및 그 대전 상대의 각각의 오브젝트의 소정의 필드 내에 있어서의 행동을 연산함으로써, 상기 유저와 상기 대전 상대의 사이에 있어서의 대전을 진행시키는 대전 연산 수단으로서 기능하는 컴퓨터를 구비하고, 상기 행동의 연산 결과에 기초하여, 상기 대전의 공격측이 되는 제1 턴과, 상기 대전의 수비측이 되는 제2 턴이, 상기 유저와 상기 대전 상대의 사이에서 전환되도록 발생하는 게임을, 상기 컴퓨터에 의해 제공하는 게임 시스템이며, 상기 컴퓨터를, 상기 제1 턴과 상기 제2 턴의 전환에 연동하여 상기 오브젝트의 행동을 일시 정지시키고, 상기 대전에 관한 선택의 기회를 상기 유저에게 부여하는 선택의 기회 부여 수단 및 상기 유저의 선택이, 다음으로 상기 제1 턴과 상기 제2 턴이 전환될 때까지의 대상 기간 내에서 상기 대전 연산 수단의 연산에 반영되도록 상기 대전 연산 수단의 연산을 제어하는 연산 제어 수단으로서 더 기능시키는 것이다.

[0009] 본 발명의 일 형태에 따른 게임 시스템의 제어 방법은, 게임 시스템의 컴퓨터를, 유저 및 그 대전 상대의 각각의 오브젝트의 소정의 필드 내에 있어서의 행동을 연산함으로써, 상기 유저와 상기 대전 상대의 사이에 있어서의 대전을 진행시키는 대전 연산 수단으로서 기능시키고, 상기 행동의 연산 결과에 기초하여, 상기 대전의 공격측이 되는 제1 턴과, 상기 대전의 수비측이 되는 제2 턴이, 상기 유저와 상기 대전 상대의 사이에서 전환되도록 발생하는 게임을, 상기 컴퓨터에 의해 제공하기 위한 게임 시스템의 제어 방법이며, 상기 컴퓨터를, 상기 제1 턴과 상기 제2 턴의 전환에 연동하여 상기 오브젝트의 행동을 일시 정지시키고, 상기 대전에 관한 선택의 기회를 상기 유저에게 부여하는 선택의 기회 부여 수단 및 상기 유저의 선택이, 다음으로 상기 제1 턴과 상기 제2 턴이 전환될 때까지의 대상 기간 내에서 상기 대전 연산 수단의 연산에 반영되도록 상기 대전 연산 수단의 연산을 제어하는 연산 제어 수단으로서 더 기능시키는 것이다.

도면의 간단한 설명

[0010] 도 1은 본 발명의 일 형태에 따른 게임 시스템의 전체 구성의 일례를 나타내는 도면.

도 2는 본 발명의 일 형태에서 제공되는 게임에서 대전 중에 표시되는 게임 화면의 일례를 나타내는 도면.

도 3은 게임의 기본 구성의 일례를 나타내는 도면.

도 4는 대전에 있어서의 턴의 구조 일례를 나타내는 도면.

도 5는 1턴 내의 구성의 일례를 나타내는 도면.

도 6은 선수 리스트의 선택 시에 표시되는 화면의 일례를 나타내는 도면.

도 7은 선수에 관한 표시가 선택된 경우에 표시되는 화면의 일례를 나타내는 도면.

도 8은 선수의 배치를 교체할 때에 표시되는 화면의 일례를 나타내는 도면.

도 9는 장기 포지션과는 다른 포지션에 선수 카드를 배치한 예를 나타내는 도면.

도 10은 게임 플랜의 선택 시에 표시되는 화면의 일례를 나타내는 도면.

도 11은 포메이션의 선택 시에 표시되는 화면의 일례를 나타내는 도면.

도 12는 포메이션의 선택 시에 표시되는 화면의 다른 예를 나타내는 도면.

도 13은 공격 타입의 전술(戰術)을 선택하는 경우에 표시되는 화면의 일례를 나타내는 도면.

도 14는 공격 에어리어의 전술을 선택하는 경우에 표시되는 화면의 일례를 나타내는 도면.

도 15는 수비 타입의 전술을 선택하는 경우에 표시되는 화면의 일례를 나타내는 도면.

도 16은 수비 에어리어의 전술을 선택하는 경우에 표시되는 화면의 일례를 나타내는 도면.

도 17은 각 턴의 지시 파트로 표시되는 지시 화면의 일례를 나타내는 도면.

도 18은 각 턴에 있어서의 손패 및 산패의 변화의 일례를 나타내는 도면.

도 19는 필드를 세그먼트로 분할한 일례를 나타내는 도면.

도 20은 필드에 설정되는 영향력의 분포의 일례를 나타내는 도면.

도 21은 영향력이 선수의 파라미터에 미치는 영향의 일례를 나타내는 도면.

도 22는 영향력과 파라미터값의 증가수와의 관계의 일례를 나타내는 도면.

도 23은 복수의 선수 카드의 각각에 대응하는 영향력을 합계해서 영향력의 분포를 결정하는 일례를 나타내는 도면.

도 24는 대전 상대의 선수 카드에 대응하여 발생하는 영향력의 분포의 일례를 나타내는 도면.

도 25는 대전 상대에 관하여 발생한 영향력을 중첩해서 유저의 선수에 대한 영향력을 결정한 경우의 영향력 분포의 일례를 나타내는 도면.

도 26은 선수 카드에 고유한 영향력의 분포와, 필드에 맞춰서 그 일부를 잘라내서 얻어지는 영향력의 분포의 관계의 일례를 나타내는 도면.

도 27은 전회의 턴 후에 잔존하는 영향력의 분포와, 다음 턴에서 정해지는 영향력 분포의 관계의 일례를 나타내는 도면.

도 28은 팀 전술과, 선수의 행동의 경향과, 팀 전술을 영향력에 부여하는 보정율의 대응 관계의 일례를 나타내는 도면.

도 29는 공격 타입의 전술과, 대응하는 전술 마크의 배치, 및 대상 영역의 관계의 일례를 나타내는 도면.

도 30은 공격 에어리어의 전술과, 대응하는 전술 마크의 배치, 및 대상 영역의 관계의 일례를 나타내는 도면.

도 31은 수비 타입의 전술과, 대응하는 전술 마크의 배치, 및 대상 영역의 관계의 일례를 나타내는 도면.

도 32는 수비 에어리어의 전술과, 대응하는 전술 마크의 배치, 및 대상 영역의 관계의 일례를 나타내는 도면.

도 33은 전술의 발생에 수반되는 영향력의 보정의 일례를 나타내는 도면.

도 34는 복수의 전술이 발생한 경우의 영향력 보정율의 분포의 일례를 나타내는 도면.

도 35는 전술에 따라서 연산 경향을 변화시키는 일례를 나타내는 도면.

도 36은 복수의 전술의 각각에 대응하는 연산 경향을 조합하는 예를 나타내는 도면.

도 37은 공격에 관한 전술의 발생에 대응한 연산 경향의 변화가 선수의 행동으로서 발현한 경우의 행동 경향의 예를 나타내는 도면.

도 38은 수비에 관한 전술의 발생에 대응한 연산 경향의 변화가 선수의 행동으로서 발현한 경우의 행동 경향의 예를 나타내는 도면.

도 39는 유저 장치에 있어서의 제어계의 구성의 일례를 나타내는 도면.

도 40은 대전 연산부의 구성의 일례를 나타내는 도면.

도 41은 게임 제어부가 실행하는 홈 처리의 수순의 일례를 나타내는 흐름도.

도 42는 게임 제어부가 실행하는 팀 매니지먼트 처리의 수순의 일례를 나타내는 흐름도.

도 43은 게임 제어부가 실행하는 대전 처리의 수순의 일례를 나타내는 흐름도.

도 44는 게임 제어부가 실행하는 턴 처리의 수순의 일례를 나타내는 흐름도.

도 45는 게임 제어부가 실행하는 카드 선택 처리의 수순의 일례를 나타내는 흐름도.

도 46은 야구 게임을 대상으로 하는 변형예에 있어서의 그라운드의 영역 분할의 일례를 나타내는 도면.

도 47은 도 46의 각 영역에 대한 전술의 대응짓기의 일례를 나타내는 도면.

도 48은 변형예에 있어서의 팀 전술과, 선수의 행동의 경향과의 대응 관계의 일례를 나타내는 도면.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0011] 이하, 첨부 도면을 참조하여 본 발명의 일 형태에 따른 게임 시스템 등을 설명한다.

[0012] [전체 구성]

[0013] 도 1은, 본 형태에 따른 게임 시스템(1)의 전체 구성의 일례를 나타내고 있다. 게임 시스템(1)은 클라이언트로서의 복수의 유저 장치(3)와, 유저 장치(3)와 네트워크 NT(일례로서 인터넷)를 통해 접속되는 서버(4)를 포함한 클라이언트 서버형의 시스템으로서 구성되어 있다.

[0014] 유저 장치(3)는 유저의 일상적인 사용에 제공되는 장치이며, 네트워크 NT를 통한 정보 통신 기능을 구비한 정보 통신 단말 장치이다. 일례로서, 통신 기능을 구비한 스마트폰(3a)이나 태블릿 단말기(3b)가 유저 장치(3)로서 이용된다. PC(퍼스널 컴퓨터의 약칭)가 유저 장치(3)로서 이용되어도 된다. 유저 장치(3)는 소정의 게임용 프로그램을 실행함으로써, 소정의 게임을 유저에게 제공하는 게임용 단말기 장치로서 기능한다. 또한, 유저 장치(3)는 소위 컨슈머 게임기로서 제공되는 개인용 또는 가정용 거치형 게임기여도 되고, 휴대형의 게임 장치여도 된다. 소위 아케이드 게임기로서 제공되는 업무용 게임기를 유저 장치(3)로서 이용하는 것도 가능하다.

[0015] 서버(4)는 복수대의 서버 유닛을 적절하게 조합하여 구성되어도 되고, 단일의 서버 유닛에 의해 구성되어도 된다. 클라우드 컴퓨팅 기술을 이용한 클라우드 서버로서 서버(4)가 구성되어도 된다. 서버(4)는 게임에 관련된 각종 서비스, 예를 들어 게임에서 대전해야 할 플레이어끼리를 매칭하는 서비스, 유저 장치(3) 간에서 공유되어야 할 게임의 정보를 중계하는 서비스 등을 유저 장치(3)에 제공한다. 또한, 게임 시스템(1)에는, 업무용 게임기 등이 적절하게 추가되어도 된다. 예를 들어, 업무용 게임기는, 유저 장치(3)에서 제공되는 게임과 연계한 게임을 제공하는 클라이언트로서 이용되어도 된다. 물론, 상기한 바와 같이 업무용 게임기 등이 본 형태에 따른 게임을 플레이하기 위한 유저 장치(3)로서 이용되어도 된다.

[0016] [게임의 내용]

[0017] (1) 게임의 개요

[0018] 유저 장치(3)를 통해 제공되는 게임은, 유저와 대전 상대의 각각이 게임 매체를 이용하여 대전하는 요소를 포함한다. 대전 상대는, 어느 유저 장치(3)를 이용하는 실제 존재하는 유저여도 되고, 유저 장치(3)의 컴퓨터에 의해 제어되는 가상적인 존재여도 된다. 어떻든간에, 대전 상대도 또한 유저의 개념에 포함할 수 있는 존재이다.

[0019] 즉, 대전 상대는, 게임을 플레이하는 사람이 볼 때 대전의 상대방이 되는 유저를 의미하고, 실제 존재하는 유저인지 여부를 불문한다. 대전은 일대일일 것을 반드시 요하지는 않는다. 하나의 유저가 복수의 대전 상대와 동시에 대전하는 것으로 해도 되고, 유저를 포함한 그룹이, 다른 그룹과 대전하는 소위 그룹 대전이 가능해도 된다.

[0020] 게임 매체는, 게임에 있어서의 각종 선택에 관하여, 유저가 그 의사를 전달하기 위해서 이용하는 매체이다. 게임 매체는, 유저가 그 의사를 전달하기 위해서 이용되는 대상으로서 인식 가능한 한, 카드, 아이템, 말 등과 같은 각종 양태로 표현되어도 된다. 게임 매체는, 게임 화면에 표시되는 가상적인 매체로서 준비되어도 되고, 물리적인 매체로서 유저에게 제공되어도 된다. 예를 들어, 물리적인 카드를 게임 매체로서 이용하는 경우, 그 카드에 기록된 정보를 유저 장치(3)에서 취득하고, 얻어진 정보에 기초하여 물리적인 카드에 대응하는 가상적인 게임 매체를 게임 중에 출현시켜도 된다. 물리적인 매체는, 평판형의 카드에 한하지 않고, 입체 형상의 피규어 등이어도 되고, 이들에 기록된 정보, 또는 그것에 기초한 가상적인 게임 매체에 관한 정보를 유저 장치(3)를 취득할 수 있는 구성이어도 된다. 또한, 이하에서는, 특별히 언급하지 않는 한, 게임 매체가 가상적인 매체인 것으로서 설명을 계속한다.

[0021] 유저 장치(3)에서 제공되는 게임은, 대전의 요소를 포함하는 한, 적절한 장르의 게임으로서 구성되어도 된다. 게임은, 게임 매체의 이용을 통한 유저의 선택에 기초하여, 게임의 가상적인 공간 내에서 오브젝트가 행동하여 대전이 진행되는 요소를 더 포함한다. 오브젝트는, 게임 내에서 행동하는 대상으로서 관념되는 것이면 된다. 게임 매체와 오브젝트는, 반드시 시각적으로 구별되는 것을 요하지는 않는다. 예를 들어, 게임 매체의 일례로서의 카드를 게임 화면에 출현시키는 경우, 카드에 대응하는 입체적인 캐릭터, 아이템 등을 오브젝트로서 게임 내에서 행동시키고, 그 행동의 모습을 게임 화면에 표시해도 된다. 한편, 게임 화면에 표시된 오브젝트를 유저가 직접적으로 조작해서 그 행동 등을 선택할 수 있도록 해도 된다. 이 경우에는, 오브젝트 그 자체가 게임 매체로서 기능하고, 그들은 시각적으로 구별되지는 않는다. 따라서, 게임 화면에 있어서, 게임 매체와 오브젝트는, 다른 존재로서 파악할 수 있는 경우도 있으면, 동일한 존재로서 파악할 수 있는 경우도 있다. 게임 매체의 선택은, 이것을 통해서 오브젝트를 선택하게 되어, 양자는 실질적으로는 동일한 의미이다.

[0022] 이상과 같이, 유저 장치(3)에서는, 게임 매체를 이용하는 대전형의 각종 게임이 제공되어도 되지만, 본 형태에서는, 그런 종류의 게임의 일례로서, 축구 게임이 제공되는 것으로서 설명을 계속한다. 도 2는 축구 게임에 있어서의 게임 화면의 일례를 나타낸다. 이미 알고 있는 바와 같이, 축구 게임에서는, 유저 및 대전 상대의 각각의 선수 PL(참조 부호는 일부의 선수에게만 부여하고 있음)이 가상적인 필드 FD 내에서 현실의 축구와 마찬가지로 행동함으로써 대전이 진행된다. 선수 PL은 게임의 가상적인 공간 내에서 동작하는 오브젝트의 일례이다. 여기에서 말하는 대전은, 현실의 축구에 있어서의 시합을 의미하고, 1회의 대전은, 축구에 있어서의 1시합에 상당한다. 도 2의 게임 화면(100)은 필드 FD에서 선수 PL이 행동하는 모습을 소정의 시점에서 관찰한 것이다. 시점은, 대전의 상황에 따라서 자동적으로 최적의 위치로 전환된다. 게임 화면(100)의 하부 중앙에는, 필드 FD의 전체에 있어서의 선수 PL의 위치를 나타내는 맵(101)이 표시되고, 상부에는 유저 및 대전 상대의 팀명, 득점, 경과 시간(또는 잔여 시간이어도 됨) 등을 나타내는 정보부(102)가 부가된다. 또한, 적어도 일부의 선수 PL에 관해서는, 그 이름 등의 속성이 적절하게 표시되어도 된다.

[0023] 각 선수 PL의 행동은, 유저 장치(3)의 컴퓨터에 의해 순차적으로 반복해서 연산된다.

[0024] 일련의 연산 결과에 따라서 각 선수 PL이 자동적으로 행동하여 대전이 진행된다. 선수 PL의 행동에 대하여 유저의 의사를 반영시키기 위해서, 게임 매체의 일례로서의 선수 카드가 이용된다. 선수 카드를 이용하는 기회는, 대전이 행해지기 전의 적절한 시기, 및 대전 중의 소정의 시기에 유저에게 부여된다.

[0025] (2) 게임의 기본 구성

[0026] 도 3은, 게임의 기본 구성을 나타내고 있다. 다양한 게임과 마찬가지로, 본 형태의 게임도, 유저가 선택 가능한 항목을 계층화하여 유저에게 제시하고, 유저의 선택에 따른 처리를 실행하는 기본 구성을 갖고 있다. 유저 장치(3)에서 게임 프로그램이 기동되면, 로그인 처리 그 밖의 필요한 처리를 거쳐서, 소정의 홈 화면이 표시된 홈의 상태로 된다. 홈에서는, 「마이팀」 및 「대전」을 포함하는 복수의 선택 항목이 유저에게 제시된다.

[0027] 「마이팀」이 선택되면, 「팀 매니지먼트」 및 「선수 리스트」를 포함하는 복수의 선택 항목이 유저에게 제시된다. 「마이팀」의 하위로서, 예를 들어 선수 카드를 유저가 유상 또는 무상으로 취득하기 위한 선택 항목, 또는 게임의 각종 환경을 설정하기 위한 선택 항목 등이 적절히 더해져도 된다.

[0028] 「선수 리스트」는, 자신이 소유하는 선수 카드의 상세를 유저가 확인하기 위한 선택 항목이다. 선수 카드에는, 선수의 능력, 혹은 성능을 표현하는 복수 종류의 파라미터, 예를 들어 주력, 체력, 킥 능력, 드리블 능력, 수비력 등과 같은 파라미터가 설정되어 있다. 「선수」가 선택된 경우, 유저는 자신이 소유하는 선수 카드에 관한 각종 정보를 확인할 수 있다.

[0029] 「팀 매니지먼트」는, 유저가, 선수 카드의 이용에 형태에 관하여 각종 선택을 행하기 위한 선택 항목이다. 「팀 매니지먼트」가 선택된 경우, 「선수」 및 「게임 플랜」이 하위의 선택 항목으로서 유저에게 제시된다. 「선수」가 선택되면, 「선수 교체」를 포함하는 복수의 선택 항목이 추가로 유저에게 제시된다. 「선수 교체」가 선택된 경우, 유저는, 선수 카드에 관한 필드상의 배치를 선택할 수 있다.

[0030] 축구에는, 포워드, 미드 필더와 같은 포지션이 있고, 「선수 교체」에서는, 어느 선수 카드를 어느 포지션에 배치할지를 유저가 선택할 수 있다.

[0031] 「게임 플랜」은, 대전에 있어서의 전술을 선택하기 위한 선택 항목이다. 「게임 플랜」이 선택된 경우, 「포메이션」, 「공격 타입」, 「공격 에어리어」, 「수비 타입」 및 「수비 에어리어」가 하위의 선택 항목으로서 유저에게 제시된다. 이들 항목은, 현실 축구에 있어서의 전술을 모방한 것이다. 「포메이션」은, 선수 카드의

포메이션(배치)을 설정하기 위한 선택 항목이다. 예를 들어, 「3-2-3-2」, 「4-3-3」 등과 같은 포메이션이 선택 가능하다. 「공격 타입」, 「공격 에어리어」, 「수비 타입」 및 「수비 에어리어」는, 대전에 있어서의 전술을 유저에게 선택받기 위한 종류(카테고리)를 나타낸다. 「공격 타입」 및 「공격 에어리어」는, 공격 시의 카테고리에 속하는 전술을 유저가 지정하기 위한 선택 항목이며, 「수비 타입」 및 「수비 에어리어」는, 수비 시의 카테고리에 속하는 전술을 유저가 지정하기 위한 선택 항목이다. 「게임 플랜」에 있어서의 선택은, 일정한 조건하에서, 대전에 있어서의 선수의 행동 연산에 영향을 미친다. 「게임 플랜」에 있어서의 선택 항목, 및 그러한 선택이 행동의 연산에 미치는 영향의 구체예는 후술한다.

[0032] (3) 대전의 진행 수순

[0033] 다음으로, 도 3의 홈에서 「대전」이 선택된 경우에 있어서의 대전의 진행 수순의 일례를 설명한다. 「대전」이 선택되면, 「팀 매니지먼트」에 있어서의 선택에 기초하여 축구의 대전이 개시된다. 상술한 바와 같이, 대전에 있어서의 선수의 행동은 컴퓨터에 의해 연산되고, 그 연산이 반복됨으로써 각 선수가 자동적으로 행동하여 대전이 진행된다. 이에 반하여, 대전의 도중에 유저에게 선택의 기회를 부여하고, 그 선택 결과를 연산에 반영시키기 위해서, 본 형태의 게임에서는 턴(turn)제가 도입되어 있다. 도 4는, 턴제의 구조의 일례를 나타내는 것이다. 도 4의 예에서는, 유저와 대전 상대의 사이에 있어서의 공수의 전환을 구분하여 대전이 복수의 턴으로 구분되어 있다. 공수의 전환은, 선수의 행동 연산 결과로서, 볼의 지배가 유저측과 대전 상대측의 사이에서 전환됨으로써 발생한다. 유저 및 대전 상대 중 어느 것이 볼을 지배하고 있는지를 명확하게 구분할 수 없는 경우, 예를 들어 루스 볼이 발생하고 있는 상태에서는, 볼의 지배가 명확히 바뀐 시점에서 공수가 전환되었다고 판단하면 된다.

[0034] 턴에는, 제1 턴의 일례로서의 공격 턴과, 제2 턴의 일례로서의 수비 턴이 존재한다. 이들 턴은, 유저 및 대전 상대의 각각에 대하여 상호적이며 동시에 발생한다. 즉, 유저가 공격 턴인 경우, 대전 상대는 수비 턴이며, 대전 상대가 공격 턴인 경우에는 유저가 수비 턴이다. 공격 턴 및 수비 턴의 각각은, 지시 파트와 동작 파트로 구분된다. 도 5에도 도시한 바와 같이, 지시 파트는, 유저 및 대전 상대가 선수 카드를 선택하는 파트이다. 지시 파트에 있어서의 선수 카드의 선택은, 동작 파트에 있어서의 연산에 대한 「영향력」의 적용, 및 「팀 전술」의 적용에 관련지어져 있다. 「영향력」 및 「팀 전술」은, 동작 파트에 있어서의 연산에 영향을 미친다. 그 영향은, 적어도 유저에게 있어서 유리한 상태가 발생하도록 설정된다. 상세는 후술한다.

[0035] 도 4로 되돌아가서, 지시 파트는 턴의 전환에 연동하여 개시되고, 소정의 제한 시간이 경과한 시점, 혹은 제한 시간이 경과하기 전에도 유저 및 대전 상대의 각각이 선택을 마치면 종료한다. 동작 파트에서는, 지시 파트에 있어서의 선택의 결과를 참조하면서 선수의 행동이 연산되고, 연산 결과에 따라서 선수가 자동적으로 행동한다. 동작 파트에 있어서의 연산 결과에 기초하여 공수의 전환이 발생하면, 1회의 공격 턴 및 수비 턴이 종료되고, 유저 및 대전 상대의 사이에서 공격 턴 및 수비 턴이 교체된다. 그것에 의하여, 다음 턴의 지시 파트가 개시된다. 대전은 전반전 및 후반전으로 나뉘어 있으며, 전반전 및 후반전의 각각의 시합 시간이 경과된 시점에도 턴이 종료한다.

[0036] (4) 게임 내용의 구체예

[0037] 다음으로, 도 6 내지 도 39를 참조하여 게임 내용의 구체예를 설명한다.

[0038] (4-1) 선수 카드

[0039] 도 6은, 도 3의 「선수 리스트」가 선택된 경우에 표시되는 선수 리스트 화면(110)의 일례를 나타내고 있다. 선수 리스트 화면(110)에는, 유저가 소지하는 선수 카드 CD가 일람 표시된다. 선수 카드 CD는, 선수를 얼굴 등으로 대표하여 표현하는 선수 화상 cd1, 장기 포지션 cd2, 파라미터 종합값 cd3, 및 비용 cd4를 포함한다. 장기 포지션 cd2는, 그 선수 카드 CD에 대응하는 선수가 장기인 포메이션상의 포지션을 그 약칭으로서의 알파벳 문자열로 나타내는 것이다. 예를 들어, 센터 포워드를 장기인 선수에 대응한 선수 카드 CD에는, 「CF」가 장기 포지션 cd2로서 표시된다. 파라미터 종합값 cd3은, 선수 카드 CD에 대응지어서 설정된 각종 파라미터값을 소정의 계산식으로 종합한 값이다. 파라미터 종합값 cd3은, 선수 카드 CD에 대응하는 선수의 종합적인 능력의 고저를 나타낸다. 수치가 클수록 선수의 능력이 높다. 비용 cd4는, 그 선수 카드 CD를 대전에서 이용하는 경우에 필요한 비용의 대소를 나타내는 것이다. 종합적인 능력이 높을수록 비용이 증가하도록, 선수 카드 CD에 따라서 비용 cd4가 차별화되어도 된다.

[0040] 선수 리스트 화면(110)에서 어느 선수 카드 CD가 선택되면, 선수 상세를 나타내는 상세 화면(111)이, 예를 들어 팝업 윈도우의 형식으로 표시된다. 상세 화면(111)은 선수 카드 CD에 대응하는 선수의 이름, 타입 등의 기본

정보를 표시하는 상태(도 6의 좌측 하단)와, 선수 카드 CD에 대응지어진 각종 파라미터값을 표시하는 상태(도 6의 우측 하단)의 사이에서 전환 가능하다.

[0041] (4-2) 선수 카드의 배치

[0042] 도 7은, 「팀 매니지먼트」가 선택된 경우에 표시되는 팀 매니지먼트 화면(120)의 일례를 나타내고 있다. 팀 매니지먼트 화면(120)은 하위의 선택 항목인 「선수」 및 「게임 플랜」의 각각에 따른 선택 영역(121)을 포함한다. 팀 매니지먼트 화면(120)은 선택 영역(121)의 선택에 따라서 그 표시 내용이 변화한다. 도 7은 「선수」가 선택된 경우의 표시 내용을 나타내고 있다. 도 7의 팀 매니지먼트 화면(120)은 유저가 선택 가능한 항목을 나타내는 메뉴(122), 및 축구의 필드를 나타내는 맵(123)을 포함한다. 맵(123)에는, 선수 카드 CD를 배치하는 것이 가능한 포메이션상의 포지션이 설정된다. 도 7에서는, 각 포지션에 선수 카드 CD가 배치되어 있다. 도 7의 맵(123)에 있어서의 포지션의 배치는, 도 3의 「포메이션」의 선택에 따라서 변화한다. 맵(123) 상의 11군데의 포지션에 배치된 11매의 선수 카드 CD가 대전에 있어서의 데크를 구성한다. 데크에 포함되는 선수 카드 CD에 대응하는 선수가 유저의 팀에서 시합에 출장하는 선수가 된다.

[0043] 메뉴(122)로부터 「선수 교체」가 선택되면, 팀 매니지먼트 화면(120)의 표시 내용이 도 8의 상태로 변화한다. 도 8의 상태에서는, 대전에서 이용하는 것이 가능한 선수 카드 CD군이 좌측의 후보 리스트(124)에 나란히 표시된다. 후보 리스트(124)의 선수 카드 CD는, 유저가 소유하는 선수 카드군의 적어도 일부이다. 후보 리스트(124)에는, 유저가 소유하지 않은 선수 카드 CD가 컴퓨터의 제어에 의해 적절하게 추가되어도 된다. 예를 들어, 대전에 필요한 11매 이상의 선수 카드 CD를 유저가 소유하지 않은 경우에는, 적절한 선수 카드 CD가 후보 리스트(124)에 추가되어도 된다.

[0044] 도 8 (a)에 도시한 바와 같이, 후보 리스트(124)로부터 어느 선수 카드 CD(도시예에서는 선수 A의 카드)를 유저가 터치해서 선택하고, 그 선택한 선수 카드 CD를 도 8의 (b)에 도시한 바와 같이 맵(123)상의 어느 포지션에 드래그 조작하면, 도 8의 (c)에 도시한 바와 같이 이동처의 포지션에 배치된 선수 카드 CD(도시예에서는 선수 B의 카드)가 드래그 조작된 선수 카드 CD와 교체된다. 유저는, 이와 같은 조작을 적절하게 행함으로써, 포메이션상에 있어서의 11군데의 포지션의 각각에 선수 카드 CD를 적절하게 배치할 수 있다. 이상과 같이 하여 맵(123)상의 각 포지션의 선수 카드 CD가 정해지면, 그러한 선수 카드 CD의 배치에 대응하여, 필드상에서 각 선수가 완수해야 할 역할로서의 포지션도 정해진다.

[0045] 선수 카드 CD의 배치에 관해서는, 컴퓨터가 자동적으로 결정하는 자동 설정이 선택 가능해도 된다. 자동 설정에서는, 일례로서, 포메이션상의 포지션과 선수 카드 CD의 장기 포지션이 일치하는 것을 우선하면서 컴퓨터가 후보 리스트(124)로부터 선수 카드 CD를 선택해서 각 포지션에 배치해도 된다. 또한, 「선수 교체」에 있어서의 선택에서는, 장기 포지션과는 다른 포지션에 선수 카드 CD가 배치되어도 된다. 단, 장기 포지션 이외의 포지션에 배치된 선수 카드 CD에 대해서는 파라미터의 종합값이 감소한다. 일례로서, 도 9에서 참조 부호 CDz가 부여된 선수 카드는, 장기 포지션 이외에 배치되어 그 파라미터의 종합값이 감소하고 있다. 이 경우, 장기 포지션 및 파라미터 종합값에 대하여 표시색 등의 시각 요소를 변경하여, 장기 포지션과의 부정합 및 파라미터 종합값의 감소를 유저에게 명시해도 된다.

[0046] 파라미터의 종합값의 감소는, 그 선수 카드 CD가 장기 포지션에 배치된 경우와 비교하여, 선수의 능력 등이 저하되어 그 행동이 제한되도록 작용한다. 따라서, 선수 카드 CD를 장기 포지션에 배치하는 것이 대전에서는 유리하다. 그 때문에, 포메이션상의 포지션마다, 그 포지션을 장기 포지션으로 하는 선수 카드 CD를 정렬시키는 것이 유저에게 있어서는 바람직하고, 이 점에서, 각종 선수 카드 CD를 수집하는 동기 부여를 유저에게 제공할 수 있다. 또한, 각 포지션에 대하여 장기 포지션이 일치하는 선수 카드 CD를 배치하는 것이 가능한 경우라도, 유저가 장기 포지션 이외의 포지션에 선수 카드 CD를 배치하는 것은 자유롭다. 예를 들어, 마음에 드는 선수 카드 CD를 우선적으로 이용하여 대전한 경우에는, 굳이 장기 포지션 이외의 포지션에 선수 카드 CD를 배치하는 것과 같은 선택이 가능하다.

[0047] (4-3) 게임 플랜의 선택

[0048] 도 10은, 팀 매니지먼트에서 「게임 플랜」이 선택된 경우에 표시되는 게임 플랜 설정 화면(130)의 표시 내용을 나타내고 있다. 게임 플랜 설정 화면(130)은 「포메이션」, 「공격 타입」, 「공격 에어리어」, 「수비 타입」 및 「수비 에어리어」를 선택 항목으로서 포함하는 메뉴(131)와, 필드상의 포메이션을 나타내는 맵(132)을 포함한다. 메뉴(131)의 선택 항목은, 도 3의 「게임 플랜」의 하층의 선택 항목에 대응한다. 맵(132)에는, 「포메이션」에서 선택되어 있는 포메이션에 대응한 배치에 따라서 포지션 지표(133)가 표시된다. 포지션 지표(133)

에는, 포메이션상의 포지션이 그 약어를 사용하여 표시된다. 예를 들어, 센터 포워드의 포지션 지표(133)에는 「CF」가 부여되고, 좌측 윙에 대응한 포지션 지표(133)에는 「LWG」가 부여되는 것과 같다.

[0049] 각 포지션 지표(133)에는, 원형의 블랭크(134) 및 직사각형의 블랭크(135)가 각각 2개씩 마련되어 있다. 블랭크(134, 135)의 각각의 일부에는, 전술 마크(136)가 표시된다. 전술 마크(136)는 메뉴(131)의 선택 항목인 「공격 타입」, 「공격 에어리어」, 「수비 타입」 및 「수비 에어리어」 각각에 대응지어 4종류가 존재한다. 전술 마크(136)는 「공격 타입」, 「공격 에어리어」, 「수비 타입」 및 「수비 에어리어」의 각각에 관하여, 유저가 선택한 팀 전술과 선수 카드 CD를 관련짓는 것이다. 하나의 포지션 지표(133)에 대하여 2개씩 블랭크(134, 135)가 마련되어 있기 때문에, 하나의 포지션에 대하여 공격측 및 수비측의 전술 마크(136)를 각각 2개씩, 최대 합계 4개의 전술 마크(136)를 설정할 수 있다. 한편으로, 전술 마크(136)가 설정되지 않는 포지션이 존재해도 된다. 도 10의 예에서는, 「CMF」의 포지션 지표(133)에 4개의 전술 마크(136)가 설정되고, 「GK」, 「CB」의 포지션 지표(133)의 각각에는, 전술 마크(136)가 설정되어 있지 않다.

[0050] 전술 마크(136)는 대응하는 팀 전술에 따라서 시각적으로 차별화되어 있다. 전술 마크(136)의 외관은, 「공격 타입」 등의 선택 항목과의 대응 관계가 식별 가능한 한 적당해도 된다. 또한, 공격에 관한 전술인 「공격 타입」 및 「공격 에어리어」의 사이에 전술 마크(136)에 공통의 요소를 부여하고, 수비에 관한 전술인 「수비 타입」 및 「수비 에어리어」의 사이에는, 공격측의 전술과는 다른 요소를 전술 마크(136)에 공통적으로 부여함으로써, 전술 마크(136)가 공격 또는 수비 중 어느 것에 관련된 전술 마크(136)인지를 식별 가능하게 해도 된다. 예를 들어, 공격측의 전술 마크(136)의 색채를 통일하고, 수비측의 전술 마크(136)를 그와는 다른 색채로 통일한 것과 같이 공통의 요소가 부여되어도 된다. 전술 마크(136)의 대응짓기를 나타내기 위해서, 메뉴(131)의 「공격 타입」, 「공격 에어리어」, 「수비 타입」 및 「수비 에어리어」에는, 각 선택 항목에 대응하는 전술 마크(136)가 부여되어 있다. 포메이션상의 포지션과 전술 마크(136)의 대응 관계는, 「포메이션」, 「공격 타입」, 「공격 에어리어」, 「수비 타입」 및 「수비 에어리어」의 각각에 있어서의 선택에 따라서 적절하게 변경된다. 선택에 따른 변화의 구체예는 후술한다.

[0051] 도 10의 메뉴(131)로부터 「포메이션」이 선택되면, 도 11의 포메이션 선택 화면(140)이 표시된다. 포메이션 선택 화면(140)은 유저가 선택 가능한 포메이션의 후보를 나타내는 메뉴(141)와, 맵(132)을 포함한다. 맵(132)은 도 10의 맵(132)과 동일하지만, 메뉴(141)에 선택적으로 표시되는 포메이션에 따라서 포지션 지표(133)의 배치 및 포지션 지표(133)와 전술 마크(136) 사이의 대응 관계가 변화한다. 예를 들어, 도 11은 「3-3-3-3」의 포메이션이 선택되어 있는 경우의 맵(132)을 나타내고, 도 12는 「3-1-4-2」의 포메이션이 선택되어 있는 경우의 맵(132)을 나타내고 있다.

[0052] 도 10의 메뉴(131)로부터 「공격 타입」이 선택된 경우에는, 도 13의 공격 타입 선택 화면(150)이 「공격 에어리어」가 선택된 경우에는, 도 14의 공격 에어리어 선택 화면(160)이 「수비 타입」이 선택된 경우에는, 도 15의 수비 타입 선택 화면(170)이 「수비 에어리어」가 선택된 경우에는, 도 16의 수비 에어리어 선택 화면(180)이 각각 표시된다. 화면(150, 160, 170, 180)의 각각은, 유저가 선택 가능한 선택 항목을 나타내는 메뉴(151, 161, 171, 181)와, 맵(132)을 포함한다는 점에서 포메이션 선택 화면(140)과 공통된다. 선택 항목의 일례로서, 도 13의 공격 타입 선택 화면(150)에서는, 「포제션」 및 「카운터」가, 도 14의 공격 에어리어 선택 화면(160)에서는, 「좌측 측면 공격」, 「중앙 돌파」 및 「우측 측면 공격」이, 도 15의 수비 타입 선택 화면(170)에서는, 「포어체크」 및 「리트리트」가, 도 16의 수비 에어리어 선택 화면(180)에서는, 「중앙 수비」 및 「측면 수비」가 각각 준비되어 있다. 맵(132)에 있어서의 전술 마크(136)의 배치는 그러한 선택에 따라서 적절히 변화한다. 또한, 도 13 내지 도 16의 화면(150, 160, 170, 180)에서는, 맵(132)의 일부에, 전술 에어리어 지표(137)가 더욱 표시된다. 전술 에어리어 지표(137)는 팀 전술이 적용되는 대상 영역을 나타내는 것이다. 전술 에어리어 지표(137)는 예를 들어 그라데이션 등을 사용하여 도시되어도 된다. 전술 에어리어 지표(137)의 위치는, 「공격 타입」, 「공격 에어리어」, 「수비 타입」 및 「수비 에어리어」의 각각의 선택에 따라서 적절히 변화한다. 이들 선택 항목과 팀 전술의 대상 영역의 대응 관계의 구체예는 후술한다.

[0053] (4-4) 지시 파트에 있어서의 선택

[0054] 도 17은, 대전 중에, 각 턴의 지시 파트로 표시되는 지시 화면(200)의 일례를 나타내고 있다. 지시 화면(200)은 대전 상황 표시부(201), 손패 표시부(202), 전술 표시부(203), 비용 표시부(204), 및 잔여 시간 표시부(205)를 포함하고 있다. 대전 상황 표시부(201)에는, 지시 파트 개시 시점, 다시 말해 전회의 동작 파트의 종료 시점에 있어서의 대전의 상황으로서, 유저 및 대전 상대의 각각의 팀의 득점, 대전의 경과 시간, 필드에 있어서의 볼의 위치, 적 아군 선수 위치를 식별할 수 있도록 해서 표시된다.

[0055] 손패 표시부(202)에는, 금회의 지시 파트에서 유저가 선택 가능한 소정 매수(일례로서 5매)의 선수 카드 CD가 유저의 손패로서 표시된다. 손패는, 유저의 데크, 즉 포메이션의 각 포지션에 배치한 11매의 선수 카드 CD로부터 소정의 방법으로 선택된다. 선택의 구체예는 후술한다. 손패 표시부(202)에서 선택된 선수 카드 CD에는 체크 마크 등의 선택 마크(202a)가 부여된다.

[0056] 손패 표시부(202)에는, 영향력 맵(206)이 선수 카드 CD와 일대일로 대응지어서 표시된다. 선택되어 있는 선수 카드 CD의 영향력 맵(206)은 선택되지 않은 선수 카드 CD에 대응하는 영향력 맵(206)보다도 두드러지도록 명암차 등을 이용하여 차별화하여 표시된다. 영향력 맵(206)에는, 선수 카드 CD에 대응하여 설정되는 필드 내의 영향 영역을 나타내는 에어리어 화상(207)이 부가된다. 영향 영역은, 선수 카드 CD의 선택에 대응하여 영향력이 발생하는 필드상의 영역이다. 영향력은, 영향 영역 내에서 선수가 행동하는 경우의 그 행동의 연산에 대하여 소정의 영향을 미치는 개념이다. 영향 영역은, 선수 카드 CD에 따라서 그 설정 위치가 차별화된다.

[0057] 손패 표시부(202)에는, 선수 카드 CD와 관련된 전술 마크(136)도 표시된다. 상술한 바와 같이, 선수 카드 CD와 전술 마크(136)는, 도 10 내지 도 16에 예시한 포메이션상의 각 포지션에 선수 카드 CD를 배치함으로써 서로 관련지어진다. 예를 들어, 공격 타입에 대응하는 전술 마크(136)가 부여된 포지션에 선수 카드 CD를 배치하면, 그 선수 카드 CD와 전술 마크(136)가 관련지어진다. 즉, 전술 마크(136)는 선수 카드 CD와 직접적으로 관련지어져 있는 것이 아니다. 전술 마크(136)는 포메이션상의 포지션을 매개로 하여 선수 카드 CD와 관련지어진다.

[0058] 전술 표시부(203)에는, 유저가 공격 턴 또는 수비 턴 중 어느 것인가가 「공격」 또는 「수비」의 문구에 의해 구별되어 표시된다. 전술 표시부(203)에는, 유저가 게임 플랜으로 선택한 전술에 관하여, 공격 턴인 경우에는 「공격 타입」 및 「공격 에어리어」의 각각의 전술이, 수비 턴인 경우에는 「수비 타입」 및 「수비 에어리어」의 전술이 더 표시된다. 도 17의 예에서는, 유저가 공격 턴이며, 공격 타입으로서 「포제션」이 선택되고, 공격 에어리어로서 「중앙 돌파」가 선택되어 있는 것이 도시되어 있다.

[0059] 전술 표시부(203)에는, 공격 턴 또는 수비 턴에 맞춰서, 공격측 또는 수비측의 전술에 대응한 전술 마크(136)가 지시 파트에 있어서의 선수 카드 CD의 선택에 기초하여 표시된다. 예를 들어, 공격 턴인 경우에는, 「공격 타입」 및 「공격 에어리어」의 각각에 대응하는 전술 마크(136)가 선수 카드 CD의 선택에 기초하여 표시된다. 유저가, 「공격 타입」에 대응하는 전술 마크(136)와 관련지어진 선수 카드 CD를 1매 선택하면, 이것에 대응하여, 전술 표시부(203)의 「공격 타입」에 관해서도 1개의 전술 마크(136)가 표시된다. 전술 표시부(203)에 있어서의 전술 마크(136)의 표시수는, 전술을 발생 조건의 달성 상황에 대응한다. 즉, 각 전술은, 대응하는 전술 마크(136)와 관련지어진 소정 매수의 선수 카드 CD가 지시 파트에서 선택된 경우에, 그 발생 조건이 충족되어, 그 전술에 대응한 효과가 동작 파트에 있어서의 연산에 반영된다. 도 17의 예에서는, 「공격 타입」의 전술 마크(136)와 관련지어진 2매의 선수 카드 CD가 선택되면, 전술 표시부(203)의 「공격 타입」과 「포제션」의 전술에 관한 발생 조건이 충족된다. 단, 전술의 발생 조건을 충족시키기 위해서는, 동일한 전술과 관련된 최저 2매의 선수 카드 CD를 선택하면 충분하다. 동일한 전술과 관련된 3매 이상의 선수 카드 CD가 선택되는 것은 방해받지 않는다.

[0060] 선수 카드 CD의 선택에는, 비용에 의한 제한이 부과된다. 1회의 지시 파트에서 소비 가능한 비용(이하, '상한 비용'이라 칭하는 경우가 있음)이 비용 표시부(204)에 나타내어진다. 선수 카드 CD를 선택하면, 그 선출 카드 CD에 대하여 설정되어 있는 비용(도 6의 비용 cd4임)이 비용 표시부(204)의 상한 비용으로부터 감산된다. 따라서, 유저는, 상한 비용을 초과하지 않는 범위에서 1매 또는 복수매의 선수 카드 CD를 선택할 수 있다. 상한 비용은, 적절한 타이밍에 증가한다. 예를 들어 지시 파트의 개시 시에 소정값이 상한 비용에 가산된다. 상한 비용에는 최댓값이 설정되어도 된다. 도 17의 예에서는, 상한 비용의 최댓값이 10인 것이 도시되어 있다. 또한, 지시 파트에는 제한 시간이 있다. 잔여 시간 표시부(205)에는, 1회의 지시 파트에 있어서의 잔여 시간이 예를 들어 원 그래프형의 양태로 표시된다.

[0061] 이상의 설명으로부터 명백한 바와 같이, 지시 파트에 있어서의 선수 카드 CD의 선택은, 동작 파트에 있어서의 연산에 대하여, 영향력 및 팀 전술의 2개의 관점에서 반영될 수 있다. 유저는, 공격 턴 및 수비 턴 중 어느 경우에도, 상한 비용의 범위 내이고 또한 한정된 시간 내에서, 선수 카드 CD에 대응하는 에어리어 화상(207) 및 전술 마크(136)를 고려하여 선수 카드 CD를 선택할 필요가 있다. 즉, 필드 내의 어느 위치를 에어리어 화상(207)에 나타내어지는 영향 영역으로 해야 할지, 혹은 선택한 팀 전술을 발생시켜야 할지 여부와 같은 사항을 고려하여 전략적으로 선수 카드 CD를 선택하는 것이 유저에게 요구된다. 이에 의해, 게임의 전략성이 높아지고, 나아가서는 게임의 흥취를 높일 수 있다.

[0062] 선수 카드 CD와 전술이 직접 관련지어지는 것이 아니라, 포메이션상의 포지션과 같은 유저의 선택지를 매개로

하여 전술과 선수 카드 CD가 관련지어진다. 그 때문에, 유저는, 각종 전술에 대응하는 선수 카드 CD를 갖추지 않더라도, 선수 카드 CD를 배치하는 포지션의 선택을 통해 선수 카드 CD를 원하는 전술의 발생을 위해서 사용해야 할 게임 매체로서 설정할 수 있다. 따라서, 게임 매체를 충분히 갖추지 않은 유저에게서도 각종 전술을 발생시키는 것이 가능하다. 그 때문에, 전술을 사용함으로써 발생하는 게임의 전략성, 유희성을 다수의 유저가 누릴 수 있어 게임의 흥취가 높아진다.

[0063] 상술한 바와 같이, 포메이션상의 포지션에는, 복수의 전술 마크(136)가 표시되는 포지션이 포함되는 경우가 있다. 예를 들어, 도 10에서는 「CMF」의 포지션 지표(133)에, 공격측 및 수비측의 각각에 2개씩 합계 4개의 전술 마크(136)가 설정되어 있다. 그 포지션에 배치되는 선수 카드 CD에 관해서는, 모든 카테고리의 전술과 관련된다. 그 선수 카드 CD가 손패 표시부(202)에 손패로서 포함되는 경우, 유저는, 공격 턴 및 수비 턴 중 어느 턴인지를 막론하고, 그 선수 카드 CD를 전술 발생을 위해서 필요한 선수 카드 CD로서 선택할 수 있다.

[0064] 이와 같은 선수 카드 CD는, 공격 턴 및 수비 턴 중 어느 것이어도 효과 발생을 위해서 사용하는 것이 가능한 특정 게임 매체의 일례로서 기능한다.

[0065] 적어도 1매의 선수 카드 CD를 특정 게임 매체의 일례로서 기능시킴으로써, 그 선수 카드 CD의 전략상의 가치를 높일 수 있다. 또한, 공격 턴 또는 수비 턴 중 어느 한쪽 턴에 한하여 전술 발생을 위해서 사용하는 것이 가능한 선수 카드 CD만을 마련하는 경우와 비교하여, 전술 발생을 위해서 선수 카드 CD를 선택할 수 있는 기회를 유저에게 보다 많이 부여하는 것이 가능하다. 따라서, 공격 턴 또는 수비 턴에서 전술을 발생시키는 선택의 여지가 없는 상황이 발생하는 빈도를 저하시킬 수 있다. 공격 턴 및 수비 턴은, 유저와 대전 상대에게 상호적이고 동시적으로 발생하기 위해서, 어느 한쪽의 턴에 한정되지 않고, 양 턴에서 유저에게 전술 발생을 위한 선택의 기회를 부여함으로써, 대전에 있어서의 흥정의 다양성, 혹은 유연성을 높이는 것이 가능하다.

[0066] 그것에 의해, 게임의 흥취를 더욱 높일 수 있다.

[0067] 또한, 공격 턴 및 수비 턴 중 어느 것이어도 전술 발생을 위해서 사용할 수 있는 선수 카드 CD를 발생시키기 위해서는, 동일한 포지션에 대하여 공격측의 1 이상의 전술 마크(136), 및 수비측의 1 이상의 전술 마크(136)의 각각을 대응지으면 된다. 공격측 또는 수비측 중 적어도 어느 한쪽에 관하여, 2 이상의 전술 마크(136)를 동일 포지션에 대응짓는 것은 반드시 필요하지는 않다. 도 17의 예에서는, 손패 표시부(202)의 왼쪽 끝으로부터 2매의 선수 카드 CD뿐만 아니라, 오른쪽 끝의 선수 카드 CD도 특정 게임 매체의 일례로서 기능한다.

[0068] 한편, 도 10의 「CMF」의 포지션 지표(133)에 예시되는 바와 같이, 공격측 또는 수비측 중 적어도 어느 한쪽 측의 전술에 관하여, 복수의 전술 마크(136)가 동일한 포지션 지표(133)에 대응지어진 경우에는, 1매의 선수 카드 CD를, 동일 턴에서 복수의 전술의 발생 조건을 충족시키기 위해서 필요한 선수 카드 CD로서 이용할 수 있다. 이것에 의해서도, 선수 카드 CD의 전략상의 가치를 높이는 것이 가능하다. 도 17의 예에서는, 손패 표시부(202)의 왼쪽 끝으로부터 2매의 선수 카드 CD가 공격측, 수비측의 각각에 관하여 2개의 전술 마크(136)와 관련지어져 있다. 따라서, 그러한 선수 카드 CD를, 공격 턴에서는 「공격 타입」 및 「공격 에어리어」의 각각의 전술을 발생시키기 위한 선수 카드 CD로서 기능시키고, 수비 턴에서는 「수비 타입」 및 「수비 에어리어」의 각각의 전술을 발생시키기 위한 선수 카드 CD로서 기능시키는 것이 가능하다.

[0069] 도 18은, 지시 파트에 있어서의 데크와 손패의 관계의 일례를 나타내고 있다. 도 18에서는, 데크 내의 11매의 선수 카드를 선수 ID1 내지 11로 구별해서 나타내고 있다. 대전 개시 시에는, 데크 내의 11매의 선수 카드로부터, 5매의 선수 카드가 손패로서 랜덤하게 선택된다. 나머지 6매의 선수 카드는 산패로서 남겨진다. 산패의 6매의 선수 카드에 대해서는 배열순이 적절하게 결정된다. 도 18에서는, 왼쪽 끝이 배열순의 선두, 우측 방향이 배열순의 후방이다. 대전 개시 후의 1턴째(유저에게 있어서는, 공격 턴 또는 수비 턴 중 어느 한쪽의 턴임)의 지시 파트에서는, 손패로부터 1 내지 5매의 선수 카드가 상한 비용의 범위 내에서 선택된다. 선택된 선수 카드는 손패로부터 제거된다. 그것에 의해, 손패의 매수는, 선택된 매수만큼 감소한다. 다음 턴(공격 턴 또는 수비 턴 중 어느 다른쪽의 턴임)에서는, 손패에 있어서의 부족 매수와 동등한 매수의 선수 카드가 산패로부터 손패로 보충된다. 보충은, 산패에 있어서의 선수 카드의 배열순에 따라서 선두부터 순서대로 행해진다. 또한, 앞의 턴에서 손패 내로부터 제거된 선수 카드는, 산패의 후방에 보충된다. 이상의 반복에 의해, 각 턴에서 5매의 선수 카드가 손패로서 갖춰져 유저에게 제시된다.

[0070] (4-5) 영향력

[0071] 다음으로, 도 19 내지 도 27을 참조하여 영향력의 예를 설명한다. 상술한 바와 같이, 영향력은, 지시 파트에서 선택한 선수 카드 CD의 포메이션상의 포지션에 대응지어 발생한다. 도 19에 도시한 바와 같이, 필드 FD는, 종

횡으로 매트릭스형으로 복수의 세그먼트 SG로 구분되어 있다. 도 19에서는, 필드 FD의 전후 방향(골이 대향하는 방향)을 X축 방향, 좌우 방향을 Y축 방향에서 나타내고 있다. 또한, 이하에서는 세그먼트 SG를 도면 중의 필드 외에 갖춰진 X축 방향의 좌푯값 0 내지 7 및 Y축 방향의 좌푯값 0 내지 4의 조합에 의해 특정하는 경우가 있다. 각 방향에 있어서의 필드 FD의 분할수는 일례이며, 적절히 설정되어도 된다. 도 19의 예에서는, 분할수를 적게 나타내고 있으며, 실제로는 필드 FD가 다수의 세그먼트 SG로 분할되어도 된다.

[0072] 도 7의 맵(123)의 선수 카드 CD의 위치 및 도 10 내지 도 16의 맵(132)에 나타내어진 각 포지션 지표(133)의 위치는, 어느 하나의 세그먼트 SG와 대응지어진다. 따라서, 유저가 선택한 포메이션 및 포메이션상의 각 포지션에 배치된 선수 카드로부터, 지시 파트에서 선택된 선수 카드에 대응하는 세그먼트 SG가 일의적으로 정해진다. 또한, 도 10 내지 도 16의 포지션 지표(133)에 포함되는 포지션의 약칭은, 세그먼트 SG의 분할 수에 맞춰서 세분되는 것을 반드시 요하지는 않는다. 예를 들어, 도 19의 좌푯값 [0, 1], 좌푯값 [0, 2] 및 좌푯값 [0, 3]의 각각의 세그먼트 SG에 관하여, 맵(132) 위에서는 세그먼트 SG에 대응하여 포지션 지표(133)의 위치를 바꾸는 한편, 포지션 지표(133)에서는 센터 포워드를 나타내는 「CF」가 표기되어도 된다. 선수 카드 CD에 대응지어지는 장기 포지션도 세그먼트 SG와 일대일로 대응지어지는 것을 반드시 요하지는 않는다. 서로 인접하는 복수의 세그먼트 SG가 장기 포지션으로서 대응지어져도 된다.

[0073] 도 20에 예시한 바와 같이, 「RWG」(우측 윙의 약칭임)를 장기 포지션으로 하는 선수 카드 CD가, 포메이션상도 RWG의 포지션에 배치되고, 이 선수 카드 CD가 도 17의 지시 화면(200)에서 손패로부터 선택되었다고 가정한다. 이 경우, 도 20에 도시한 바와 같이, 선수 카드 CD가 배치된 포지션에 대응하는 좌표 [0, 4]의 세그먼트 SG를 기준으로 하여, 그 기준의 세그먼트 SG로부터 멀어질수록 감소하도록 하여 각 세그먼트 SG에 영향력이 설정된다. 영향력은, 최솟값 0 내지 최댓값 100의 범위에서 설정된다. 단, 최댓값은 일례이다. 영향력은 정수로 한정되는 것을 반드시 요하지는 않는다.

[0074] 선수 카드 CD의 포지션에 대응하는 세그먼트 SG의 영향력은, 상술한 최댓값을 초과하지 않는 범위에서, 선수 카드 CD의 파라미터의 종합값(도 6의 파라미터 종합값 cd3에 상당)이 클수록 커지도록 설정된다. 또한, 영향력의 분포에 관해서도, 선수 카드 CD에 대응지어서 정해져 있다. 0보다도 큰 영향력이 설정된 세그먼트 SG의 범위가 도 20에서 굵은 선으로 둘러싸인 영향 영역 EA에 상당한다. 도 17의 지시 화면(200)의 영향력 맵(206)에서는, 영향 영역 EA가 에어리어 화상(207)으로서 표시된다.

[0075] 에어리어 화상(207)은 그라데이션 등의 계조 표현, 색 변화 등을 사용하여 영향력의 대소 분포를 유저가 식별 가능한 양태로 표현하도록 구성된다.

[0076] 영향력이 동작 파트의 연산에 미치는 영향은, 일례로서, 영향 영역 EA 내에서 행동하는 선수의 파라미터값을, 선수 카드에 대응지어서 정해진 기본적인 값(이하, 이것을 '기본값'이라 칭하는 경우가 있음)으로부터 변화시킴으로써 발생시킨다. 또한, 선수의 파라미터값은, 선수 카드에 설정된 파라미터의 기본값에 대하여 가변적인 값으로서 관념할 수 있지만, 선수 카드의 파라미터값이 영향력에 따라서 변화하면 파악하는 것도 가능하다. 따라서, 선수 카드의 파라미터값도 선수의 파라미터값도 실질적으로는 동일한 의미이다. 또한, 도 9에 도시한 바와 같이, 장기 포지션 이외의 포지션에 선수 카드가 배치된 결과로서 선수 카드의 파라미터값이 감소한 경우에는, 그 감소 후의 값이 기본값으로 되어도 된다. 즉, 영향력을 말하는 경우의 파라미터 기본값은 영향력에 의한 변화를 부여하기 전의 전제가 되는 값이며, 다른 요인에 기인하여 변경된 값이어도 된다.

[0077] 도 21은, 영향력이 파라미터값에 부여하는 변화의 일례를 나타내고 있다. 도 21의 영향력 분포는 도 20의 예에 맞춰져 있다. 어느 선수가 영향 영역 EA 내에서 행동하는 경우, 그 선수의 적어도 1종의 파라미터값이, 영향력에 기초하여 증가한다. 도 21의 예에서는, 선수의 주력의 파라미터값이 영향력에 따라서 변화하는 예가 나타내어져 있다. 주력의 값은, 영향력의 대소가 기본값에 대한 증분의 대소에 반영되도록 변화한다. 예를 들어, 영향력이 15인 경우 주력이 80, 영향력이 45인 경우에는 주력이 82로 상승하는 것과 같다.

[0078] 영향력의 대소와, 파라미터값의 증분과의 대응 관계는 비례적이도 되고, 영향력을 단계로 구분하고, 단계에 따라서 증분을 변화시킨다고 하는 관계여도 된다. 일례로서, 영향력의 범위가 0 내지 100인 경우, 도 22에 도시한 바와 같이, 영향력을 「0 내지 19」, 「20 내지 39」, 「40 내지 59」, 「60 내지 79」 및 「80 내지 100」의 5단계로 구분하고, 각 단에 따라서 파라미터값의 증분(증가수)을 1씩 증가시킨다는 식으로 대응 관계가 설정되어도 된다. 도 21은, 도 22의 단계에 따른 증가가 적용된 예이다.

[0079] 영향력에 따른 파라미터의 증가는, 영향력을 발생시키는 선수 카드에 대응한 선수, 즉, 지시 파트에서 선택된 선수 카드에 대응하는 선수에 한하여 적용되는 것은 아니다. 유저의 자팀 내의 선수라면, 영향 영역 내에서 행

동하는 한, 영향력에 따른 파라미터의 증가가 적용된다. 단, 파라미터의 변화가 적용되는 대상의 선수가 적절한 조건을 부여하여 제한되어도 된다. 예를 들어, 지시 파트에서 선택된 선수 카드의 포메이션상의 포지션에 대하여 일정한 범위 내의 포지션에 배치된 선수 카드에 대응하는 선수에 한하여 영향력이 적용된다고 하는 제한이 부과되어도 된다. 지시 파트에서 센터 포워드의 선수 카드가 선택된 경우, 센터 포워드 및 좌우 윙의 선수만이 적용 대상이 되는 것과 같다.

[0080] 지시 파트에서는, 복수매의 선수 카드가 선택되는 경우가 있다. 이 경우, 선수 카드마다 영향력을 발생시키고, 필드의 전체에서는, 각 선수 카드에 대응한 영향력을 합계하도록 영향력의 분포가 결정되어도 된다. 그 일례를 도 23에 나타내었다. 도 23에서는, 예를 들어 좌측 중앙 미드필더(LCMF)의 선수 카드에 대응하는 영향력이 도 23의 (a)에 도시한 바와 같이 분포하고, 좌측 윙의 선수 카드에 대응하는 영향력이 도 23의 (b)에 도시한 바와 같이 분포하고 있다고 가정한다. 이 경우, 양자의 영향력을 세그먼트 SG별로 합계함으로써, 도 23의 (c)에 도시한 바와 같이 전체로서의 영향력 분포가 정해져도 된다. 예를 들어, 좌푯값 [0, 0]의 세그먼트 SG(우측 상단의 세그먼트 SG)에 대하여 착안하면, 도 23의 (a)에서는 영향력이 2, 도 23의 (b)에서는 영향력이 66이기 때문에, 전체로서의 영향력은 도 23의 (c)에 도시한 바와 같이 68이다.

[0081] 지시 파트에서는, 유저뿐만 아니라 대전 상대로도 병행하여 선수 카드를 선택할 기회가 부여된다. 영향력은 대전 상대에 관해서도 발생시켜도 된다. 그 경우, 동일한 필드상에서 유저의 선택에 기초하는 영향력과, 대전 상대의 선택에 기초하는 영향력이 생긴다. 따라서, 유저 및 대전 상대의 선택에 기초하는 영향력을 세그먼트 SG별로 중첩해서 필드 전체에 있어서의 영향력의 분포가 정해져도 된다. 그 일례를 도 24 및 도 25에 나타내었다. 도 24는, 대전 상대가 좌측 미드 필더의 포지션 선수 카드를 선택했을 때의 영향력 분포의 일례를 나타낸다. 대전 상대는, 유저의 반대측 측면이 되기 때문에 전후좌우 방향은 유저의 그것과는 반전하는 관계에 있다. 따라서, 영향력도 전후좌우로 반전된 분포에서 발생한다. 도 24는, 도 23의 (a)의 분포를 반전시킨 예이다. 유저에 의한 선수 카드의 선택에 대응한 영향력이 도 23의 (c)의 분포에서 발생하는 경우, 대전 상대의 영향력 분포와 중첩시키기 위해서는, 도 24의 영향력의 정부(正負)를 반전시켜 영향력을 부의 값으로 표현하고, 그 값을 세그먼트별로 도 23의 (c)의 영향력에 가산하면 된다. 그 결과를 도 25에 나타내었다. 예를 들어 좌푯값 [3, 1]의 세그먼트 SG에 착안하면, 유저의 선택에 기초하는 영향력이 26(도 23의 (c)), 대전 상대의 선택에 기초하는 영향력이 8(도 24)이기 때문에, 중첩 후의 영향력은 18(=26-8)이다.

[0082] 상술한 중첩의 결과로서, 영향력이 부의 값이 되는 세그먼트가 발생하는 경우가 있다. 예를 들어, 도 25에서는, 좌푯값 [3, 4]의 세그먼트 SG 등의 영향력이 부의 값이 된다. 부의 값의 영향력에 관해서는, 유저의 팀 선수에 대한 파라미터값에 반영되지는 않는다. 즉, 영향력은, 유저의 선수에 관하여 파라미터값을 증가시키는 정의 영향력에 한하여 사용되고, 부의 영향력이 파라미터값을 감소시키기 위해서 사용되는 일은 없다. 또한, 대전 상대에 관해서도, 대전 상대의 선수 파라미터를 유저의 선수에 관하여 파라미터값을 증가시키는 정의 영향력에 한하여 사용되고, 부의 영향력이 대전 상대의 선수 파라미터값을 감소시키기 위해서 사용되는 일은 없다. 단, 부의 값의 영향력을 파라미터값의 감소를 위해서 사용하도록 해도 된다. 또한, 유저 및 대전 상대의 각각의 선택에 기초하는 영향력의 분포를 중첩하는 경우, 대전 상대에 대한 영향력의 분포는, 유저에 대한 영향력의 정부를 바꾼 분포로 하면 된다.

[0083] 상술한 바와 같이, 영향력의 분포는 선수 카드마다 미리 정해져 있다. 예를 들어, 도 26의 (a)에 도시한 바와 같이, 하나의 선수 카드에 대해서는, 필드상의 어느 세그먼트 SG에 배치되어도 대응이 가능하게 되도록 전후좌우로 넓은 범위에서 기본 영역 BA(도면 중의 굵은 선으로 둘러싸인 영역)가 설정되고, 그 기본 영역 BA 내에 있어서의 영향력의 분포가 설정되어 있다. 선수 카드가 지시 파트에서 선택된 경우에는, 기본 영역 내에서 영향력이 최대가 되는 기준 세그먼트 SGc를, 선수 카드가 배치된 포지션에 대응하는 세그먼트 SG에 일치시켜서 기본 영역 BA의 각 세그먼트 SG를 필드의 각 세그먼트 SG와 대응짓는다. 그리고, 기본 영역 BA 내에서 필드 밖이 되는 세그먼트 SG를 제외한다. 그것에 의하여, 도 26의 (b)에 도시한 바와 같이 영향 영역 EA를 특정하고, 그 영향 영역 EA 내에 있어서의 각 세그먼트 SG의 영향력을 정할 수 있다.

[0084] 이상으로 설명한 바와 같이 영향력은, 각 턴의 지시 파트에 있어서의 유저 및 대전 상대의 각각의 선수 카드의 선택에 기초하여 그 분포가 정해지고, 정의 영향력이 설정된 세그먼트 SG의 집합이 영향 영역 EA로서 정해진다. 설정된 영향력은, 지시 파트에 계속되는 동작 파트에서 선수가 영향 영역 EA 내에 위치할 때에 그 선수의 파라미터를 증가시키도록 작용하고, 그 결과로서 당해 선수의 행동의 연산에 영향을 미친다. 예를 들어, 선수의 주력 파라미터값을 기본값보다도 증가시킨 경우, 선수가 달릴 때의 속도가 영향 영역 EA 내에서는 영향 영역 EA 외보다도 빨라진다고 하는 영향이 생긴다. 영향력에 의한 파라미터의 변화는, 그 영향력이 생긴 지시 파트와 동일 턴 내의 동작 파트의 개시 시부터 종료 시까지, 다시 말해 다음으로 공격 턴과 수비 턴이 교체될 때까지의

기간을 대상 기간으로 했을 때, 그 대상 기간 내의 적어도 일부에 적용된다. 예를 들어, 대상 기간 전부에서 영향력에 의한 파라미터의 증가를 발생시켜도 된다. 한편으로, 예를 들어 파라미터를 증가시키는 횟수, 시간, 선수의 인원수 등에 상한을 설정하고, 대상 기간 내여도, 그 상한을 초과하지 않는 범위에서 파라미터값을 변화시켜도 된다. 또는, 1턴 내에서 시간의 경과에 수반하여 영향력을 서서히 감소시키는 것처럼 대상 기간 내에서 영향력에 변화를 줘도 된다.

[0085] 한편, 영향력은, 대상 기간을 초과하여, 다음 턴에도 적어도 일부가 잔존하는 것으로 해도 된다. 즉, 1회의 지시 파트에 있어서의 선택에 기초하여 설정되는 영향력은, 그 지시 파트를 포함하는 동일 턴 내에 한하여 적용되어도 되고, 복수의 턴에 걸쳐서 적용되어도 된다. 1턴에 있어서의 영향력을 다음번 이후의 턴에도 적용하는 경우에는, 새로운 턴에 있어서의 선수 카드의 선택에 기초하여 정해지는 영향력과, 전회의 턴에 있어서의 영향력을 중첩하여 새로운 영향력의 분포를 정해도 된다. 그 경우, 전회의 턴에 있어서의 각 세그멘트 SG의 영향력을 그대로 중첩해도 되고, 전회의 영향력을 저하시켜서 중첩해도 된다. 후자의 경우의 일례를 도 27에 나타내었다. 전회의 턴에 있어서의 영향력의 분포가 도 27의 (a)와 같이 설정된 경우, 다음 턴에서는, 각 세그먼트 SG의 영향력을 일률적으로 25씩 저하시켜서 도 27의 (b)의 분포를 얻는다. 이 분포를 예를 들어 잔존 영향력이 분포로 한다. 그리고, 다음 턴에서는, 지시 파트의 선택에 기초하여 정해지는 각 세그먼트 SG의 새로운 영향력으로, 각 세그먼트 SG의 잔존 영향력을 가산하고, 얻어진 값을 각 세그먼트 SG의 영향력으로서 결정하면 된다. 또한, 잔존 영향력은, 일률의 값을 감소시키는 예로 한정되지 않고, 1 미만의 일정 비율을 곱해서 구하는 식으로 적절한 방법으로 결정되어도 된다.

[0086] 상기 예에서는, 영향력을, 유저의 선수에 대한 파라미터값을 증가시키기 위한 값으로서 사용하였지만, 대전 상대의 선수에 대한 파라미터값을 감소시키기 위한 값으로서 사용하는 것도 가능하다. 예를 들어, 대전 상대의 선수가 영향 영역 EA에 위치할 때, 그 선수의 파라미터값을 영향력 상당량 저하시킨다고 하는 양태로 영향력이 적용되어도 된다. 영향력을 사용한 파라미터의 변화는, 영향 영역에 위치하는 선수에 대응한 선수 카드의 포메이션상의 포지션, 또는 장기 포지션과 같은 각종 정보를 더욱 가미해서 조정되어도 된다. 예를 들어, 영향 영역에 장기 포지션이 포함되는 선수의 파라미터는 그 이외의 선수와 비해서 보다 크게 증가한다고 하는 조정이 행해져도 된다.

[0087] (4-6) 팀 전술

[0088] 다음으로, 도 28 내지 도 38을 참조하여 팀 전술의 예를 설명한다. 상술한 바와 같이, 도 17의 예에서는, 유저가 지시 파트에서 동일 카테고리의 전술 마크(136)와 관련지어진 2매의 선수 카드 CD를 선택함으로써, 그 카테고리의 전술 발생 조건이 충족되어서 그 전술에 따른 효과가 동작 파트의 연산에 반영된다. 전술이 발생한 경우의 효과는, 영향력에 대한 보정과, 동작 파트에 있어서의 연산 경향의 변화의 2종류가 있다. 영향력의 보정은, 전술에 대응지어서 설정되는 대상 영역 내에 한하여, 상술한 영향력의 값을 더욱 증가시킨다는 것이다. 한편, 연산 경향의 변화는, 대상 영역 내에서 선수가 행동할 가능성이 높아지도록, 동작 파트의 연산 경향을 변화시킨다는 것이다. 이하, 순서에 따라 상세를 설명한다.

[0089] A. 팀 전술의 내용

[0090] 도 28은, 전술 마크와, 각 카테고리에 있어서의 전술의 선택지와, 선수의 행동의 경향과, 영향력에 부여하는 변화의 대응 관계의 일례를 나타내고 있는 전술의 선택지는, 상술한 도 13 내지 도 16에서도 도시한 바와 같이, 「공격 타입」에 관하여 「포제션」 및 「카운터」가, 「공격 에어리어」에 관하여 「중앙 돌파」, 「좌측 측면 공격」 및 「우측 측면 공격」이, 「수비 타입」에 관하여 「포어체크」 및 「리트리트」가, 「수비 에어리어」에 관하여 「중앙 수비」 및 「측면 수비」가 각각 준비되어 있다.

[0091] 이들 전술은, 현실의 축구에서 채용되는 경우가 있는 전술을 모방한 것이다. 또한, 선수의 행동의 경향은, 연산 경향을 특징짓는 것으로서, 현실의 축구의 그것을 모방한 경향이 설정된다. 예를 들어, 「공격 타입」에 관한 「포제션」의 전술에서는, 볼 키핑을 우선하고, 아군 선수가 볼을 가지고 있는 선수를 서포트하는 움직임을 나타내는 경향이 경향으로서 설정된다. 한편, 「카운터」의 경우에는, 전방에 설치하는 것을 우선하고, 아군 선수도 적극적으로 전방으로 뛰쳐나가는 경향이 설정된다.

[0092] 「공격 에어리어」에 관한 전술은, 공격의 비중을 두는 에어리어의 관점에서 차별화되어 있다.

[0093] 「중앙 돌파」는 필드의 중앙에서 공격을 조직하는 경향이, 「우측 측면 공격」은 필드의 우측 측면에 전개해서 공격을 시도하는 경향이, 「좌측 측면 공격」은 필드의 좌측 측면에 전개해서 공격을 시도하는 경향이 각각 설정된다. 「수비 타입」에 관한 「포어체크」의 전술에서는, 적진 내의 높은 위치(전방의 위치)로부터 압박을

가해서 볼을 되찾을 것을 시도하는 경향이 설정되고, 「리트리트」의 전술에서는, 자기 진영 내로 후퇴해서 수비를 견고히 하는 경향이 설정된다. 「수비 에어리어」에 관한 전술은, 수비의 비중을 두는 에어리어의 관점에서 차별화되어 있다. 「중앙 수비」는 적측 선수를 필드의 중앙으로 몰아넣어 볼을 빼앗으려고 하는 경향이, 「측면 수비」는, 적측 선수를 좌우의 측면으로 몰아넣어 볼을 빼앗으려고 하는 경향이 각각 설정된다.

[0094] 도 28의 「보정율」은, 영향력의 보정 내용을 나타내는 것이다. 도시한 예에서는, 지시 파트에서, 동일 카테고리에 대응하는 선수 카드 CD가 선택된 매수를, 2매 내지 5매의 사이에서 구별하여 매수가 많을수록 보정율을 20%씩 높이는 것으로서 보정 내용이 설정되어 있다. 보정율은, 도 23에서 예시한 바와 같이, 유저의 선택에 따라서 설정되는 영향력에 대한 증가율이다. 예를 들어 보정 전의 영향력이 20, 보정율이 20%이면 보정 후의 영향력은 24이다. 보정율과 매수의 관계는, 모든 전술에 대하여 동등하게 설정된다.

[0095] B. 대상 영역 및 전술 마크의 설정

[0096] 다음으로, 도 29 내지 도 32를 참조하여, 전술별의 대상 영역의 설정예를 설명한다. 그것들 도면은, 전술별의 포메이션상의 전술 마크의 배치와, 필드상의 대상 영역의 범위와의 대응 관계를 나타내고 있다. 각 도면의 좌측은, 도 13 내지 도 16에 예시한 맵(132)을 전술별로 나타내고, 우측은 도 19를 모방하여 필드 FD를 세그먼트 SG로 분할하고, 전술과 대응지어진 전술 마크(136)와 대상 영역 TA를 나타내고 있다. 또한, 맵(132)에는 대상 영역 TA를 나타내는 전술 에어리어 화상(208)도 표시되어 있다. 전술 에어리어 화상(208)은 계조 표현이나 색변화 등의 각종 식별 방법을 이용하여 대상 영역 TA를 나타내도록 표시되어도 된다.

[0097] 도 29는 「공격 타입」의 카테고리에 대응하고, 도 29의 (a)는 「포제션」의 경우의 대응 관계를, (b)는 「카운터」의 경우의 대응 관계를 각각 나타내고 있다. 도 30은 「공격 에어리어」의 카테고리에 대응하고, (a)는 「중앙 돌파」의 경우의 대응 관계를, (b)는 「좌측 측면 공격」의 경우의 대응 관계를, (c)는 「우 사이트 어택」의 경우의 대응 관계를 각각 나타내고 있다. 도 31은 「수비 타입」의 카테고리에 대응하고, (a)는 「포어체크」의 경우의 대응 관계를, (b)는 「리트리트」의 경우의 대응 관계를 각각 나타내고 있다. 도 32는 「수비 에어리어」의 카테고리에 대응하고, (a)는 「중앙 수비」의 경우의 대응 관계를, (b)는 「측면 수비」의 경우의 대응 관계를 각각 나타내고 있다.

[0098] 도 29 내지 도 32로부터 명백한 바와 같이, 각 전술에 대응하는 전술 마크(136)의 포메이션상의 포지션과 대상 영역 TA의 관계는, 각 전술에 대응하는 적어도 하나의 전술 마크(136)가 각 전술에 대응하는 대상 영역 TA 내에 포함되도록 설정된다. 예를 들어, 도 29의 「포제션」이면, 대상 영역 TA가 X축 방향의 좌푯값 3 내지 5, Y축 방향의 좌푯값 0 내지 4의 범위에서 설정되어, 「포제션」의 카테고리인 「공격 타입」에 대응하는 전술 마크(136)가 대상 영역 TA 내에 포함되는 좌푯값 [4, 1], [5, 2] 및 [4, 3]의 3개의 세그먼트 SG에 배치되어 있다. 즉, 대상 영역 TA의 포지션에 배치된 적어도 1매의 선수 카드가, 그 선수 카드와 관련지어진 전술을 발생시키기 위해서 지시 파트에서 선택되어야 할 선수 카드로서 기능하는 관계가 설정되어 있다. 도 30 내지 도 32의 예도 마찬가지이다.

[0099] 단, 각 전술에 대응하는 전술 마크(136)의 전부가 대상 영역 TA 내에 배치되어 있는 것은 반드시 필요하지는 않다. 예를 들어, 도 31의 (a)에 도시한 「포어체크」의 예에서는, 대상 영역 TA 내의 3군데에 「수비 타입」의 전술 마크(136)가 배치되어 있지만, 이것에 추가하여, 포워드의 포지션으로서 위치 부여할 수 있는 필드 오른쪽 끝에 3군데에도 「수비 타입」의 전술 마크(136)가 배치되어 있다. 따라서, 지시 파트에서 포워드의 선수 카드를 2매 이상 선택하면, 「포어체크」의 전술이 발생한다.

[0100] 이상의 관계는, 요컨대 각 전술의 내용에서 볼 때 중시해야 할 필드상의 범위를 대상 영역 TA로서 설정하며, 또한 각 전술의 내용에서 볼 때 활약이 기대되는 선수의 포지션을, 전술 발생을 위해서 선택되어야 할 선수 카드의 포지션으로서 설정하는 의도에 따라서 설정되어 있다. 예를 들어, 현실의 축구에 있어서의 포제션 전술은, 필드 중반으로부터 패스를 연결하여 공격을 조직하는 전술로서 이해되고 있다. 그 때문에, 「포제션」의 전술에서는, 필드의 중반에 대상 영역 TA가 설정되며, 또한 미드 필더의 포지션이 전술 마크(136)의 위치로서 설정되어 있다. 「포어체크」에 관해서도 의도는 동일하다. 현실의 축구에 있어서의 포어체크 전술은, 적진으로부터 압박을 가해서 가능한 한 높은 위치에서 볼을 되찾을 것을 목표로 하는 전술로서 이해되고 있다. 따라서, 필드의 중반 부근에서부터 적진에 걸친 범위에 대상 영역 TA가 설정되며, 또한 미드 필더의 포지션에 추가하여, 포워드의 포지션이 전술 마크(136)의 위치로서 설정되어 있다. 그것에 의해, 미드 필더에 추가하여, 포워드도 적극적으로 수비에 관여하여 상대 선수에 압박을 가하는 요원이 된다는 것을, 전술 마크(136)의 배치로 표현하고 있다.

[0101] 상술한 도 29 내지 도 32의 예는, 도 11 및 도 12에 예시한 포메이션 선택 화면(140)에서, 「4-3-3」의 포메이션이 선택된 경우의 전술 마크(136)의 배치와 대상 영역 TA의 대응 관계를 전술별로 나타내는 것이다. 다른 포메이션이 선택된 경우에는, 전술 마크(136)의 배치도 포메이션에 따라서 변화한다. 그러나, 대상 영역 TA를 전술 내용에 따라 중시해야 할 필드상의 범위로서 상기와 마찬가지로 설정하며, 또한 전술 내용에 따라 중시해야 할 포지션에 전술 마크(136)를 배치하면, 어느 포메이션이라도 도 29 내지 도 32의 예와 마찬가지로 하여 대상 영역 TA 및 전술 마크(136)를 전술에 적합하도록 설정할 수 있다.

[0102] C. 팀 전술에 대응한 영향력의 보정

[0103] 다음으로, 도 33 및 도 34를 참조하여, 전술이 발생한 경우의 영향력의 보정예를 설명한다. 영향력의 보정은, 지시 파트에 있어서의 선수 카드 CD의 선택에 따라서 발생하는 영향력을, 대상 영역 TA에 있어서 더욱 증가시키는 것이다. 영향 영역 EA에 있어서의 영향력도, 대상 영역 TA에 있어서의 보정도, 선수의 파라미터값을 증가하도록 변화시키는 효과를 갖는다는 점에서는 공통된다. 한편, 영향력은, 지시 파트에서 선수 카드를 선택하면, 그 선수 카드의 포지션을 기준으로 한 영향 영역 EA에서 필수적으로 발생한다. 한편, 팀 전술에 의한 보정은, 지시 파트에 있어서의 선수 카드의 선택에 기초하여 팀 전술의 발생 조건이 충족된 경우에 발생한다. 이 점에서, 대상 영역 TA에 있어서의 보정은, 영향 영역 EA에 있어서의 영향력의 발생과는 구별된다.

[0104] 도 33의 (a)는 선수 카드의 선택에 따라서 발생하는 영향력의 분포의 일례를 나타낸다. 이 예는, 도 23의 (c)에 도시한 2매의 선수 카드에 대응하는 영향력 분포의 예와 같다.

[0105] 이 상태에서, 예를 들어 2매의 선수 카드의 선택에 의해 「포제션」의 전술이 발생한 경우, 도 33의 (b)에 도시한 바와 같이, 필드의 중반 부근에 대상 영역 TA가 설정되고(도 29의 (a) 참조), 그 대상 영역 TA에 포함되는 각 세그먼트 SG에 대해서는, 20%의 보정율이 적용된다(도 28 참조). 그 결과로서, 각 세그먼트 SG에 있어서의 영향력의 증가율은 도 33의 (b)와 같이 된다. 증가율은, 보정 전의 영향력에 대한 보정 후의 영향력의 배율(=보정 후의 영향력/보정 전의 영향력)이다. 도 33의 (b)의 예에서는, 대상 영역 TA 내의 세그먼트 SG의 영향력이 1.2배로 보정되고, 대상 영역 TA 외의 세그먼트 SG의 영향력은 1배, 즉 보정되지는 않는다. 그 때문에, 보정 후의 영향력의 분포는 도 33의 (c)에 도시한 바와 같이 된다. 또한, 도 33의 (c)의 예에서는, 소수점 이하의 끝수가 반올림에 의해 처리되고 있다.

[0106] 상술한 바와 같이, 영향력의 분포는, 대전 상대의 선택에 따라 발생하는 영향력의 분포와 중첩되는 경우가 있다. 이와 같은 중첩이 발생할 때는, 유저의 팀 전술의 발생에 따라서 영향력의 분포가 보정되고, 보정 후의 영향력 분포가 대전 상대의 영향력 분포와 중첩된다. 예를 들어, 보정 후의 영향력이 도 33의 (c)와 같이 분포하고, 대전 상대의 영향력이 도 24와 같이 분포하고 있는 경우, 이들을 중첩하여 얻어지는 도 33의 (d)의 분포가 유저의 선수에 대한 영향력의 분포로서 최종적으로 정해진다.

[0107] 1회의 턴에서 복수의 카테고리의 전술이 발생 조건을 충족시키는 경우가 있다. 그 경우에는, 각 전술에 대응한 대상 영역에 대하여 보정율이 적용되어도 된다. 또한, 대상 영역이 중복하는 부분이 발생하는 경우에는, 그 중복 부분에서 보정율을 합계하면 된다. 일례로서, 2매의 선수 카드의 선택에 의해 「포제션」의 전술이 발생한 경우의 각 세그먼트 SG의 증가율이 도 34의 (a)와 같이 분포하고, 2매의 선수 카드의 선택에 의해 「좌측 측면 공격」의 전술이 발생한 경우의 각 세그먼트 SG의 증가율이 도 34의 (b)와 같이 분포하고 있는 것으로 하면, 보정율 합계 후의 각 세그먼트 SG의 증가율의 분포는 도 34의 (c)와 같이 된다. X 좌표가 3 내지 5, Y 좌표가 0 내지 1의 범위 세그먼트 SG는 대상 영역 TA가 중복되어 있기 때문에, 각각의 보정율 20%가 합계되어 보정율 40%가 적용되고, 그 결과로서 증가율은 1.4배이다.

[0108] D. 연산 경향의 변화

[0109] 다음으로, 전술 발생 시의 또 하나의 효과로서의 연산 경향의 변화예를 설명한다. 연산 경향의 변화는, 전술이 발생하지 않는 경우와의 비교에 있어서, 선수가 대상 영역 TA에서 행동하는 경향이 높아지도록 연산을 변화시킨다는 것이다. 선수의 행동은, 선수에 설정되어 있는 각종 파라미터값, 볼이나 각 선수의 위치와 같은 대전의 상황 등을 연산 조건으로서 설정하고, 각 선수가 다음으로 취해야 할 행동을 소정의 알고리즘에 따라 연산하고, 얻어진 연산 결과를 다음 연산 조건에 반영시켜서 연산하는 등과 같은 처리를 반복함으로써 제어된다. 연산에는 확률적 요소가 포함되기 때문에, 연산 결과는 불확정 요소를 포함한다. 연산 조건이 동일하면 항상 동일한 연산 결과가 얻어진다고는 할 수 없다. 그러나, 연산의 알고리즘에 따라서는, 연산 결과에 일정한 경향이 발생하는 경우가 있다. 예를 들어, 선수가 드리블을 우선하는 경향, 패스를 우선하는 경향 등과 같이 선수의 볼에 관한 동작, 필드의 측면에 전개되는 경향, 중앙에서 우선적으로 플레이하는 경향, 적진으로 올라가는 경향, 자

기 진영으로 후퇴하는 경향 등 선수의 이동에 관한 동작 등에 일정한 경향이 출현할 수 있다.

[0110] 그와 같은 행동의 경향이 생기도록 컴퓨터의 연산 경향을 조정하는 것은 가능하다.

[0111] 한편, 팀 전술의 효과는, 대상 영역 TA에 있어서의 파라미터값의 보정을 포함하는 것이 있다. 따라서, 팀 전술이 발생하여도, 선수가 전술의 대상 영역에서 행동하지 않으면, 그 효과는 나타나지 않는다. 그 경우, 팀 전술을 발생시킨 이점을 유저가 누릴 수 없다. 그래서, 팀 전술이 발생한 경우에는, 그 전술에 대응하는 대상 영역에서 적어도 하나의 선수가 플레이하는 경향이 높아지도록, 전술에 따라서 연산 경향을 변화시킨다. 즉, 도 35에 도시한 바와 같이, 팀 전술이 발생하지 않은 경우에는, 통상의 연산 제어에 의해 각 선수의 행동을 연산하여 그 동작을 제어한다. 한편, 어느 전술의 발생 조건이 충족된 경우에는, 그 전술에 따른 연산 경향이 생기도록 연산 제어를 변화시킨다.

[0112] 또한, 도 35에서는 「포제션」, 「중앙 돌파」, 「리트리트」 및 「측면 수비」의 각각에 대응하는 연산 경향을 예시하였지만, 그 밖의 전술에 대해서도, 연산 경향이 차별화된다.

[0113] 1회의 턴에서 복수의 전술이 발생 조건을 충족시키는 경우가 있다. 예를 들어 「공격 타입」의 전술과, 「공격 에어리어」의 전술은 배타적이지 않고, 동시에 발생할 수 있다. 그와 같은 경우에는, 도 36에 예시한 바와 같이, 각각의 전술에 대응하는 연산 경향이 동시에 발생하도록 연산 제어가 조합되어도 된다. 또한, 이상으로 설명한 영향력의 보정 및 연산 경향의 변화는, 전술 발생의 조건이 충족된 턴에 한하여 적용된다. 단, 1회의 턴에서 발생한 전술의 효과가, 다음번 이후의 턴에서도 적절하게 잔존하도록 해도 된다. 예를 들어, 영향력 보정의 일부가, 다음 턴에서도 다소 남는 설정도 가능하다. 공격측의 전술에 대응한 연산 경향을, 다음번 이후의 공격 턴에서 이어받고, 수비형의 전술에 대응한 연산 경향은, 다음번 이후의 수비 턴에서 이어받도록 해도 된다.

[0114] 도 37 및 도 38은, 팀 전술의 발생에 대응하는 연산 경향의 변화가 선수의 행동으로서 발현하는 예를 나타내고 있다. 도 37은 공격 턴에 있어서의 전술의 예, 도 38은 수비 턴에 있어서의 전술의 예이다. 각 도면에 있어서 유저의 선수를 흰색 동그라미로, 대전 상대의 선수를 검정색 동그라미로 각각 나타내고, 볼을 참조 부호 BL로 나타내고, 선수의 행동을 적당한 화살표로 나타내고 있다. 도 37의 (a)는 「포제션」의 전술이 발생한 경우의 예이며, 자기 진영 내에서 볼 BL을 보유하는 선수에 대하여 아군 선수가 비교적 가까운 범위에서 서포트하는 행동을 취하는 경향이 생긴다. 도 37의 (b)는 「카운터」의 전술이 발생한 경우의 예이며, 볼 BL을 보유하는 선수를 포함하고, 각 선수가 적 골을 향해 빠르게 공격해 들어가는 행동을 취하는 경향이 생긴다. 도 37의 (c) 내지 (e)는 「중앙 돌파」, 「우측 측면 공격」 및 「좌측 측면 공격」의 경우의 예를 각각 나타낸다. 이들 예에서는, 선수가 각 전술에 대응하여 설정된 필드 중앙, 우측 측면 또는 좌측 측면의 대상 영역을 우선적으로 활용해서 공격해 들어가는 행동을 취하는 경향이 생긴다.

[0115] 도 38의 (a)는 「포어체크」의 전술이 발생한 경우의 예이며, 유저의 선수가 적진 내에서 적측 선수에게 적극적으로 압박을 가해서 볼 BL을 되찾으려고 하는 행동을 취하는 경향이 생긴다. 도 38의 (b)는 「리트리트」의 전술이 발생한 경우의 예이며, 유저의 선수가 자기 진영 내로 조기에 후퇴해서 수비를 견고히 하는 행동을 취하는 경향이 생긴다. 도 38의 (c)는 「중앙 수비」의 전술이 발생한 경우의 예이다. 이 예에서는, 적측 선수가 필드의 전후 방향으로 패스를 하기 어렵도록 아군 선수가 행동하여, 적측 선수가 필드의 중앙을 향해 가로 방향의 패스를 내도록 하고, 그 패스를 필드 중앙측의 선수가 빼앗는 듯한 행동을 취하는 경향이 생긴다. 도 38의 (d)는 「측면 수비」의 전술이 발생한 경우의 예이다. 이 예에서는, 유저의 선수가 적측 선수를 필드의 측면으로 몰아넣도록 행동하고, 적측 선수가 전방에 패스를 보낸 곳을 아군 선수가 끼워 들어서 볼 BL을 빼앗는 행동을 취하는 경향이 생긴다.

[0116] 도 37 및 도 38의 예에서 명백한 바와 같이, 팀 전술은 현실의 축구에서 채용될 수 있는 각종 전술을 게임에서도 재현하려고 한 것으로서, 각 전술에 대응하는 대상 영역은, 현실의 축구라도 전술에 따라서 중시되는 필드상의 범위를 모방하여 설정된다. 전술의 발생 조건이 충족된 경우에는, 그 대상 영역에서 선수가 행동하는 경향이 높아지도록 연산 경향이 변화하고, 그것에 의해, 유저가 설정한 전술에 적합한 선수의 행동이 발현할 가능성이 향상된다. 그 때문에, 유저에게 있어서는, 스스로 설정한 전술에 따라 선수가 움직이는 듯한 감각을 맛볼 수 있고, 그것에 의해 유저의 만족감, 납득감이 높아진다. 각 전술을 발생시킬지 여부는, 지시 파트에 있어서의 유저의 선수 카드의 선택에 맡겨진다. 따라서, 유저는 대전의 상황을 근거로 하면서, 전술을 발생시키는 호기를 판단해서 전술을 발생시킬 수 있다. 또한, 전술의 발생 시에는, 대상 영역에서 영향력이 증가 보정됨으로써, 선수가 대상 영역을 우선적으로 활용하는 행동이 발현한 경우에 그 선수의 파라미터가 보강된다. 그 결과, 전술이 유리한 결과를 가져올 가능성도 높아진다. 이에 의해, 유저에 대하여 자신의 지휘가 적중한 듯한 감각

을 부여하는 것이 가능하다. 그 때문에, 게임의 전략성, 유희성을 높이고, 나아가서는 게임의 흥취를 높이는 것이 가능하다.

[0117] 상기 설명으로부터 명백한 바와 같이, 유저의 팀에 관한 포메이션 및 카테고리별 팀 전술은, 대전과는 별개의 「게임 플랜」으로 설정된다. 또한, 각 선수 카드를 포메이션상의 어느 포지션에 배치할지의 선택도, 대전과는 다른 「선수 교체」에 의해 행하는 것이다. 대전이 개시된 후에 유저에게 부여되는 선택의 기회는, 각 턴의 지시 파트에서 선수 카드를 선택할 기회이며, 포메이션이나 전술을 변경하거나, 혹은 선수 카드의 포메이션상의 포지션을 변경할 수는 없다. 그 때문에, 선수 카드와 전술과의 관련지음을 대전 개시 후에 변경할 수도 없다. 따라서, 유저는, 대전을 시작하기 전에 전략을 세워 포메이션이나 팀 전술을 설정하고, 또한 선수 카드의 포지션을 선택해서 둘 필요가 있다. 이와 같은 구조는, 전략 입안이나 이것을 실현하기 위한 선택에 관하여 대전의 상황에 따라 자유롭게 변경할 수 없다는 제한을 발생시키는 한편, 당초 전략이 수행되도록 각 턴에서 선수 카드를 선택한다는 유희성을 게임에 부여할 수 있다.

[0118] 한편, 현실의 축구의 게임에서는, 선수 교대나 포메이션의 변경, 포지션의 변경과 같은 지휘가 허용되고 있다. 그와 같은 지휘 요소를 게임 내용에 담아도 된다. 예를 들어, 도 2의 「팀 매니지먼트」에 있어서의 선택 항목의 적어도 일부를 대전중의 턴의 지시 파트에서 선택 변경 가능하게 해도 된다.

[0119] [유저 장치의 제어계의 구성 및 처리]

[0120] (1) 제어계의 구성예

[0121] 다음으로, 도 39 및 도 40을 참조하여, 상술한 게임을 실현하기 위한 유저 장치의 제어계 예를 설명한다. 도 39에 도시한 바와 같이, 유저 장치(3)에는, 제어 유닛(30) 및 기억 유닛(31)이 마련되어 있다. 제어 유닛(30)은 CPU 및 그 동작에 필요한 내부 기억 장치, 예를 들어 캐시 메모리, RAM, 프레임 메모리 등을 포함한 컴퓨터로서 구성되어 있다. 기억 유닛(31)은 제어 유닛(30)에 대한 외부 기억 장치로서 기능하는 자기 기억 매체, 플래시 메모리 등의 불휘발성 기억 매체를 사용한 기억 장치이다. 제어 유닛(30)에는, 유저의 조작을 검출하고, 검출 결과에 따른 조작 신호를 출력하는 입력 장치(32)와, 게임 화면 등을 표시하기 위한 표시 장치(33)가 접속된다. 그 밖에도, 제어 유닛(30)에는, 소리를 출력하기 위한 스피커 유닛, 서버(4)와의 통신을 제어하기 위한 통신 제어 유닛 등도 접속되지만, 그 도시들은 생략하였다.

[0122] 기억 유닛(31)에는, 게임 프로그램 Pg, 게임 데이터 Dg 및 플레이 데이터 Dp가 기록된다. 게임 프로그램 Pg는, 제어 유닛(30)의 기본적인 동작을 제어하는 오퍼레이팅 시스템과 협동하여, 게임에 필요한 연산 처리 및 동작 제어를 제어 유닛(30)에 실행시키기 위한 애플리케이션 프로그램이다. 게임 데이터 Dg는, 게임의 제어에 있어서 적절하게 참조되어야 할 데이터이다. 게임 데이터 Dg는, 일례로서, 선수 데이터 Dg1 및 설정 데이터 Dg2를 포함한다. 선수 데이터 Dg1은, 게임에서 등장하는 각종 선수 또는 그들 선수에 대응하는 선수 카드의 특징을 기술한 데이터이다. 예를 들어, 선수 또는 선수 카드에 대응지어지는 각종 파라미터값, 선수의 이름 등의 속성 정보, 선수의 외관을 표현하기 위한 화상 데이터 등이 선수 데이터 Dg1에 포함되어도 된다. 상술한 선수에 고유한 영향력의 분포(도 26의 (a))를 특정하기 위한 데이터도 선출 데이터 Dg1에 포함되어도 된다. 설정 데이터 Dg2에는, 각 포메이션에 있어서의 포지션 지표(133)의 배치, 각 포메이션 및 전술별 전술 마크(136)의 배치, 또는 각 전술에 대응한 대상 영역의 범위 등과 같이, 게임에서 미리 설정되어야 할 사항에 관한 각종 정보가 포함되어도 된다.

[0123] 플레이 데이터 Dp는, 유저 장치(3)의 유저에 의한 게임의 플레이와 관련지어진 유저별 데이터이다. 예를 들어, 유저의 플레이 이력, 스테이터스와 같은 정보가 플레이 데이터 Dp에 기술된다. 플레이 데이터 Dp에는, 유저가 선택한 11매의 선수 카드 및 그들의 필드상의 포지션, 그리고 게임 플랜에 있어서의 포메이션 및 전술의 선택 상황을 나타내는 정보가 포함되어도 된다. 플레이 데이터 Dp는, 선수 데이터 Dp1을 포함한다. 선수 데이터 Dp1에는, 유저가 소유하는 선수 카드를 판별하기 위한 정보가 기록된다. 선수 카드에 대응지어지는 각종 파라미터값을 게임의 플레이 실적에 따라서 변화시키는 경우, 선수 데이터 Dp1에는, 파라미터의 현재값을 나타내는 정보가 추가로 기록되어도 된다. 그 경우, 게임 데이터 Dg의 선수 데이터 Dg1에 있어서의 파라미터값은, 유저의 플레이 실적이 반영되기 전의 초깃값이어도 된다.

[0124] 상술한 프로그램 Pg 및 게임 데이터 Dg는, 서버(4)로부터 유저 장치(3)에 적절하게 배신되어 기억 유닛(31)에 보존된다. 플레이 데이터 Dp는, 유저 장치(3)에 있어서의 게임의 플레이에 따라서 적절하게 갱신되며, 또한 적절한 타이밍에 서버(4)에 유저의 식별 정보와 대응지어서 보존된다. 또한, 유저가 게임을 플레이할 때에 서버(4)에 대하여 인증을 마치면, 그 유저에 대응하는 플레이 데이터 Dp가 서버(4)로부터 유저 장치(3)에 제공되어

기억 유닛(31)에 보존된다.

[0125] 제어 유닛(30)이 게임 프로그램 Pg를 실행함으로써, 제어 유닛(30)에는 게임 제어부(35), 대전 연산부(36) 및 화상 묘화부(37)가 마련된다. 각 부(35 내지 37)는, 제어 유닛(30)의 컴퓨터 하드웨어와, 소프트웨어로서의 게임 프로그램 Pg가 협동하여 실현되는 논리적 장치이다. 게임 제어부(35)는 게임을 소정의 수순에 따라서 진행시키기 위해서 필요한 각종 처리를 담당한다. 게임 제어부(35)는 게임에 있어서의 대전의 상황 등을 판별하기 위한 스테이터스 데이터 Ds를 생성해서 이것을 제어 유닛(30)의 내부 기억 장치에 보유시키고, 게임의 진행에 따라 스테이터스 데이터 Ds를 적절하게 갱신한다. 스테이터스 데이터 Ds에는, 예를 들어 대전의 진행 상황, 예를 들어 유저 및 대전 상대의 각각의 선수의 필드에 있어서의 현재 위치, 볼의 위치, 시합의 경과 시간, 득점의 상황 등과 같이, 대전이 어떤 상황에 있을지를 나타내는 각종 정보가 포함되어도 된다.

[0126] 대전 연산부(36)는 게임 제어부(35)의 제어에 따라서 동작하고, 대전에 있어서의 각 선수의 행동을 연산하는 논리적인 연산부이다. 게임 제어부(35)는 대전의 개시 전에 있어서의 선수 카드의 배치, 및 대전 중의 각 지시 파트에 있어서의 각종 선택 결과를 연산 조건으로서 대전 연산부(36)에 부여하여 그 연산 동작을 제어한다. 그것에 의해, 게임 제어부(35)는 연산 제어 수단의 일례로서 기능한다. 대전 연산부(36)는 게임 제어부(36)로부터 부여되는 연산 조건 및 스테이터스 데이터 Ds에 기술된 대전 상황의 정보에 기초하여, 각 선수의 행동을 포함하는 대전의 상황을 표시 장치(33)의 프레임 레이트에 따른 주기로 반복 연산한다. 그것에 의해, 대전 연산부(36)는 대전 연산 수단의 일례로서 기능한다.

[0127] 대전 연산부(36)에는, 팀 전술의 발생 또는 비발생에 따라서 연산 경향을 변화시키기 위해서, 통상 연산부(40) 및 특정 연산부(41)가 더 마련된다. 통상 연산부(40)는 팀 전술이 발생하지 않은 경우의 대전 연산에 사용되는 연산부이다. 한편, 특정 연산부(41)는 팀 전술의 발생 조건이 충족된 경우에 사용되는 연산부이다. 도 40에 도시한 바와 같이, 특정 연산부(41)는 복수의 연산부(41a 내지 41i)를 더 포함한다. 이들 연산부(41a 내지 41i)는 대전에서 준비된 복수의 전술과 일대일로 대응지어져 있다. 연산부(41a 내지 41i)는 대응하는 전술에 적합한 연산 경향이 발생하도록 그 동작이 차별화된다. 예를 들어, 「포제션」에 대응하는 연산부(41a)는 「포제션」에서 의도한 행동이 발생하는 경향이 높아지도록 그 연산 동작이 설정되고, 「카운터」에 대응하는 연산부(41b)는 「카운터」에서 의도한 행동이 발생하는 경향이 높아지도록 그 연산 동작이 설정된다. 이러한 연산부(41a 내지 41i)는 예를 들어 AI(인공 지능)를 이용한 논리적인 연산부로서 구성되어도 된다. 그 경우, 「포제션」에 대응하는 연산부(41a)에 대해서는, 포제션에서 의도한 행동이 발생하는 다수의 케이스를 학습시켜서, 「포제션」에 적합한 연산 경향을 획득시킬 수 있다. 다른 연산부(41b 내지 41i)에 관해서도 마찬가지로 하여, 전술의 의도에 적합한 연산 경향을 획득시키면 된다.

[0128] (2) 제어계의 처리예

[0129] 다음으로, 도 41 내지 도 45를 참조하여, 상술한 내용의 게임을 제공하기 위해서 제어 유닛(30)이 실행하는 각종 처리의 일례를 설명한다. 그러한 처리는, 도 3 내지 도 5에서 설명한 수순에 따라서 게임을 제공하기 위한 것이다. 이하에서는, 도 41 내지 도 45의 처리를, 하나의 유저 장치(3)의 제어 유닛(30)이 실행하는 처리로서 설명한다. 대전 상대가 가상적인 유저인 경우에는, 단일의 유저 장치(3)의 제어 유닛(30)이 대전 상대에 관한 처리를 병행해서 실행함으로써, 모든 처리를 완결시킬 수 있다. 한편, 대전 상대가 실제 존재하는 유저인 경우에는, 각각의 유저 장치(3)의 제어 유닛(30)이 서버(4)를 통해 정보를 공유하면서 이하의 처리가 실행되어도 된다. 단, 대전의 연산에 관해서는 유저 장치(3) 사이에서 합일로 정해져야 하는 것이다. 따라서, 어느 하나의 유저 장치(3)의 제어 유닛(30)의 대전 연산부(36)가 대표해서 대전의 연산을 실행하고, 다른 유저 장치(3)가 그 연산 결과를 공유하는 것이어도 된다. 또는, 대전의 연산을, 복수의 유저 장치(3)의 제어 유닛(30)에 분산해서 처리시켜도 된다. 또한, 서버(4)가 이하의 처리의 적어도 일부를 부담해도 된다.

[0130] 도 41은, 홈 화면이 표시된 상태에서 유저에 의한 어떠한 조작이 검출된 경우에 실행되는 홈 처리의 수순의 일례를 나타내고 있다. 도시한 홈 처리가 개시되면, 게임 제어부(35)는 우선 홈 화면에서 「마이팀」이 선택되었는지 여부를 판별하고(스텝 S101), 선택되어 있지 않으면 「선수 리스트」가 선택되었는지 여부를 판별한다(스텝 S103). 「선수 리스트」가 선택된 경우, 게임 제어부(35)는 도 6에 도시한 선수 리스트 화면(110)을 표시시키고, 유저의 조작에 따라서 그 표시 내용을 적절하게 제어한다(스텝 S103). 한편, 스텝 S102가 부정 판단된 경우, 게임 제어부(35)는 「팀 매니지먼트」가 선택되었는지 여부를 판별한다(스텝 S105).

[0131] 「팀 매니지먼트」가 선택된 경우, 게임 제어부(35)는 팀 매니지먼트 처리를 실행한다(스텝 S105). 「팀 매니지먼트」가 선택되지 않은 경우, 게임 제어부(35)는 필요에 따라 홈 화면 내의 다른 선택 항목이 선택되었는지 여부를 판별하고, 판별 결과에 따른 처리를 실행한다. 예를 들어, 선수 카드를 구입하기 위한 처리 등이 실행

되어도 되지만, 그 상세는 생략한다.

[0132] 스텝 S101이 부정 판단된 경우, 게임 제어부(35)는 「대전」이 선택되었는지 여부를 판별한다(스텝 S106). 대전이 선택된 경우, 게임 제어부(35)는 소정의 대전 처리를 실행한다(스텝 S107). 또한, 이 단계에서, 실제 존재하는 유저를 상대로서 대전하거나, 컴퓨터 제어에 의한 가상적인 유저를 상대로서 대전할지를 유저에게 선택시켜도 된다. 실제 존재하는 유저를 상대로 하는 경우에는, 서버(4)에 매칭을 요구해서 대전 상대를 취득하면 된다. 이상의 처리를 종료하면, 게임 제어부(35)는 홈 처리를 끝내고, 새로운 유저의 선택에 대비해서 대기한다.

[0133] 도 42는, 도 41의 스텝 S105에서 실행되는 팀 매니지먼트 처리의 수순의 일례를 나타내고 있다. 게임 제어부(35)는 도 42의 팀 매니지먼트 처리를 개시하면, 먼저 도 7의 팀 매니지먼트 화면(120)을 표시시키고, 유저가 「선수」의 표시를 선택한 상태에서, 또한 「선수 교체」를 선택하였는지 여부를 판별한다(스텝 S151). 스텝 S151이 긍정 판단된 경우, 게임 제어부(35)는 도 8에 예시한 요령으로 포메이션상의 각 포지션에 배치되어야 할 선수 카드를 유저의 조작에 따라서 설정하는 처리를 실행한다(스텝 S152). 또한, 도 7의 팀 매니지먼트 화면(120)의 「선수」의 표시로부터, 「선수 교체」이외의 선택 항목이 선택된 경우, 게임 제어부(35)는 선택된 항목에 따른 처리를 실행하지만, 그 상세는 설명을 생략한다.

[0134] 스텝 S151이 부정 판단된 경우, 게임 제어부(35)는 유저가 팀 매니지먼트 화면(120)에서 「게임 플랜」의 표시를 선택하고 있는지 여부를 판별한다(스텝 S153). 그 판단이 긍정되면, 게임 제어부(35)는 「게임 플랜」의 선택 항목으로서의 「포메이션」, 「공격 타입」, 「공격 에어리어」, 「수비 타입」 및 「수비 에어리어」를 유저가 선택하였는지 여부를 순차 판별한다(스텝 S154 내지 S157). 어느 항목이 선택된 경우, 게임 제어부(35)는 유저가 선택한 항목에 관한 유저의 선택을 취득하고, 선택 결과를 현재의 게임 플랜의 설정으로서 보유한다(스텝 S161 내지 S164). 이들 처리에서는, 유저의 선택에 따라서 도 11 내지 도 16에 예시한 화면(140, 150, 160, 170, 180)이 선택적으로 표시되고, 유저가 희망하는 항목이 선택된다. 게임 플랜의 설정은, 도 39에 도시한 스테이터스 데이터 Ds에 보유되고, 또는 필요에 따라 플레이 데이터 Dp에 기록되어도 된다. 도 42의 처리를 통해서 팀 매니지먼트에 관한 유저의 선택이 종료되면, 게임 제어부(35)는 팀 매니지먼트 처리를 종료한다. 그것에 의해, 홈 화면에 표시가 되돌려져도 된다.

[0135] 도 43은, 도 41의 스텝 S107에서 실행되는 대전 처리의 수순의 일례를 나타내고 있다. 게임 제어부(35)는 도 43의 대전 처리를 개시하면, 먼저 소정의 개시 전 처리를 실행한다(스텝 S201). 예를 들어, 대전 상대의 판별, 공격 측면 및 킥오프의 선택과 같은 대전을 시작하는 데 있어서 필요한 처리가 실행된다. 개시 전 처리가 갖춰지면, 게임 제어부(35)는 전반전을 개시시켜 시합 시간의 계시를 개시한다(스텝 S202). 그 후, 게임 제어부(35)는 소정의 턴 처리를 실행한다(스텝 S203). 턴 처리가 끝나면, 게임 제어부(35)는 전반전의 종료 시기인지 여부를 판별한다(스텝 S204). 금회의 턴 종료로 전반전이 종료인 경우에 스텝 S204가 긍정 판단되고, 전반전이 아직 종료되지 않았거나, 이미 후반전에 들어가 있는 경우에는 스텝 S204가 부정 판단된다.

[0136] 스텝 S204가 긍정 판단되는 경우, 게임 제어부(35)는 유저와 대전 상대의 사이에서 측면을 교대해서 후반전을 개시시키고(스텝 S205), 그 후에 스텝 S203의 처리로 되돌아간다. 한편, 스텝 S204가 부정 판단되는 경우, 게임 제어부(35)는 후반전이 종료인지 여부를 판별한다(스텝 S206). 후반전이 아직 종료되지 않은 경우, 게임 제어부(35)는 스텝 S203의 처리로 되돌아간다. 한편, 스텝 S206에서 후반전 종료라고 판단된 경우, 게임 제어부(35)는 소정의 종료 처리를 실행하고(스텝 S207), 그 후, 도 43의 대전 처리를 종료한다. 스텝 S207의 처리에서는, 예를 들어 승부, 득점차, 그 밖의 대전 결과를 표시하고, 그 결과를 플레이 데이터 Dp에 보존하는 등의 처리가 행해져도 된다.

[0137] 도 44는, 도 43의 스텝 S203에서 실행되는 턴 처리의 수순의 일례를 나타내고 있다. 게임 제어부(35)는 턴 처리를 개시하면, 우선 유저가 공격 턴인지 여부를 판별한다(스텝 S221). 공격 턴인 경우, 게임 제어부(35)는 게임 플랜에서 선택되어 있는 공격측의 카테고리의 전술, 즉 「공격 타입」 및 「공격 에어리어」에 관하여 선택되어 있는 전술을, 금회의 턴에서 판별 대상이 되는 전술로서 취득한다(스텝 S222). 한편, 수비 턴인 경우, 게임 제어부(35)는 게임 플랜에서 선택되어 있는 수비측의 카테고리의 전술, 즉 「수비 타입」 및 「수비 에어리어」에 관하여 선택되어 있는 전술을, 금회의 턴에서 판별 대상이 되는 전술로서 취득한다(스텝 S223).

[0138] 스텝 S222 또는 S223에서 전술을 취득한 후, 게임 제어부(35)는 소정의 카드 선택 처리를 실행한다(스텝 S224). 이 처리는, 도 17에 도시한 지시 화면(200)을 표시해서 유저의 선택을 취득하는 처리이다. 카드 선택 처리의 실행에 의해, 1회의 턴에 있어서의 지시 파트가 실현된다. 카드 선택 처리를 종료하면, 게임 제어부(35)는 대전 상대의 선택에 기초하여 결정된 대전 상대의 영향력 분포를 취득한다(스텝 S225). 대전 상대가 가상적인 유

저이면, 게임 제어부(35)가 대전 상대에 관하여 병행하여 실행하는 처리의 결과를 취득하면 된다. 실제 존재하는 유저가 대전 상대인 경우에는 그 대전 상대에 관한 처리의 실행 주체로부터 유저의 선택을 취득하면 된다. 대전 상대가 전술을 발생시킨 경우, 스텝 S225에서 취득되는 영향력 분포는, 전술에 대응하는 영향력의 보정이 적용된 후의 분포이다.

[0139] 계속해서, 게임 제어부(35)는 스텝 S224의 카드 선택 처리에 의해 취득한 유저의 선택 결과에 기초하여, 스텝 S222 또는 S223에서 판별 대상으로 한 전술에 관한 발생 조건이 충족되었는지 여부를 판별한다(스텝 S226). 공격 턴 또는 수비 턴 중 어느 경우에서도 판별 대상의 동일한 전술과 관련된 2매 이상의 선수 카드가 선택되었으면, 그 전술에 관하여 발생 조건이 충족되었을 것으로 판단된다. 공격 턴 및 수비 턴의 각각에서는, 2종류의 전술이 판별 대상으로 되기 때문에, 스텝 S226은 각 전술에 대하여 발생 조건을 판단하게 된다.

[0140] 스텝 S226에서, 2종류의 전술 중 어느 것에 관해서도 발생 조건이 충족되지 않았다고 판단된 경우, 게임 제어부(35)는 스텝 S224의 처리에서 선택된 선수 카드에 대응하는 영향력의 분포를 결정한다(스텝 S227). 이 경우, 유저의 전술 발생에 수반되는 영향력의 보정은 적용되지 않고, 스텝 S225에서 취득한 영향력의 분포를 중첩하여 얻어진 분포가 유저의 선수에 대한 영향력의 분포로서 정해진다. 그 후, 게임 제어부(35)는 유저의 선수 행동을 연산해야 할 연산부로서, 도 39의 통상 연산부(40)를 선택한다(스텝 S228).

[0141] 한편, 스텝 S226에서 적어도 하나의 전술 발생 조건이 충족되었다고 판단된 경우, 게임 제어부(35)는 발생 조건을 충족한 전술에 대응하는 영향력의 보정율을 취득한다(스텝 S231). 이 경우, 발생 조건을 충족한 전술과 관련된 선수 카드의 선택 매수에 대응하여 보정율이 변화한다. 다음으로, 게임 제어부(35)는 스텝 S224의 카드 선택 처리에서 선택된 선수 카드에 대응하여 정해지는 영향력의 분포를, 얻어진 보정율로 보정하고, 또한 대전 상대의 영향력 분포를 중첩하여 유저의 선수에 대한 영향력의 분포를 결정한다(스텝 S232). 그 후, 게임 제어부(35)는 유저의 선수 행동을 연산해야 할 연산부로서, 전술 발생 조건을 충족한 전술에 대응하는 연산부를, 특정 연산부(41)의 연산부(41a 내지 41i)로부터 선택한다(스텝 S233). 이 경우, 2개의 전술의 발생 조건이 충족되었으면, 각각의 전술에 대응하는 연산부가 선택된다.

[0142] 스텝 S228 또는 S233에서 연산부가 선택되면, 게임 제어부(35)는 선택된 연산부에 의해 대전이 연산되도록 대전 연산부(36)를 동작시킨다(스텝 S234). 이에 의해, 턴이 지시 파트로부터 동작 파트로 이행한다. 스텝 S228 또는 S233의 선택은, 유저의 선수 행동에 한하여 적용되고, 대전 상대의 선수에 대해서는, 대전 상대에 관한 스텝 S228 또는 S233의 처리에 의해 선택된 연산부에 의해 그 행동이 연산된다. 그리고, 유저의 선수 및 대전 상대의 선수의 각각의 행동의 연산 결과에 기초하여, 대전의 상황이 일의적으로 결정되어 대전이 진행된다.

[0143] 대전 연산부(36)에 의한 연산 동작이 개시되면, 게임 제어부(35)는 연산 결과를 순차적으로 감시하고, 공수 교대가 발생하였는지 여부를 판별한다(스텝 S235). 볼의 지배가 유저와 대전 상대의 사이에서 교체된 경우, 또는 볼이 필드 밖으로 나와서 공수가 교대되는 경우, 파울이 발생해서 공수가 교대되는 경우 등, 대전 연산부(36)의 연산 결과에 의해, 현실의 축구와 마찬가지로 공수 교대가 발생한 경우에 스텝 S235가 긍정 판단된다.

[0144] 스텝 S235에서 공수 교대가 발생하지 않았다고 판단된 경우, 게임 제어부(35)는 스텝 S234로 되돌아가고, 대전 연산부(36)의 연산 동작을 계속시킨다. 이 경우에는 1턴 내에서의 동작 파트가 계속되고, 선수가 자동적으로 행동하여 대전이 진행된다. 한편, 스텝 S235에서 공수 교대가 발생하였다고 판단된 경우, 게임 제어부(35)는 대전 연산부(36)의 연산 동작을 정지시키고(스텝 S236), 그 후, 도 44의 턴 처리를 종료하고 도 43의 스텝 S204의 처리로 진행한다. 이에 의해, 금회의 턴 동작 파트가 종료된다. 그리고, 도 43의 스텝 S206에서 후반전 종료라고 판단되지 않는 한, 대전이 다음 턴으로 이행하고, 유저와 대전 상대의 사이에서 공격 턴과 수비 턴이 전환되어, 다음 턴 처리가 실행된다.

[0145] 도 45는, 도 44의 스텝 S224에서 실행되는 카드 선택 처리의 수순의 일례를 나타내고 있다. 게임 제어부(35)는 카드 선택 처리를 개시하면, 우선, 금회의 턴에서 유저가 소비 가능한 상한 비용의 값에 대하여 소정값(일례로서 6)을 가산한다(스텝 S301). 단, 상한 비용이 최댓값에 도달하는 경우에는 그 최댓값을 초과하지 않도록 가산값이 조정된다. 다음으로, 게임 제어부(35)는 금회의 턴이 대전의 개시 후 최초의 턴, 즉 전반전의 1회째의 턴인지 여부를 판별한다(스텝 S302). 최초의 턴이면, 게임 제어부(35)는 데크로서의 11매의 선수 카드로부터 5매의 선수 카드를 손패로서 랜덤하게 선택하고, 또한 나머지 6매의 선수 카드의 순번을 정해서 그들의 선수 카드를 산패로서 결정한다(스텝 S303). 스텝 S302가 부정 판단된 경우, 게임 제어부(35)는 전회의 턴에서 남겨진 손패의 매수를 식별하고, 손패가 5매가 되도록 산패로부터 부족분의 매수 선수 카드를 손패에 보충한다(스텝 S304). 스텝 S304 및 S305의 선수 카드의 결정 및 보충은 도 18에 도시한 요령으로 행해져도 된다.

[0146] 스텝 S303 또는 S304의 처리에서 5매의 손패가 갖춰지면, 게임 제어부(35)는 그들의 손패를 유저에게 제시한다(스텝 S305). 또한, 유저에 대한 제시를 트리거로 하여, 게임 제어부(35)는 지시 파트의 경과 시간 계시를 개시한다. 다음으로, 게임 제어부(35)는 상한 비용의 값이 부족한지 여부, 즉 1매 이상의 선수 카드를 선택하기 위해서 필요한 값보다도 작은지 여부를 판별한다(스텝 S306). 상한 비용이 부족하지 않은 경우, 게임 제어부(35)는 지시 파트의 경과 시간이 제한 시간을 초과하였는지 여부를 판별한다(스텝 S307). 제한 시간을 초과하지 않은 경우, 게임 제어부(35)는 유저에 의한 선수 카드의 선택 내용을 취득하고(스텝 S308), 선택된 선수 카드의 비용에 따라서 상한 비용을 소비시킨다(스텝 S309). 단, 스텝 S308의 처리에서는, 상한 비용의 현재값을 초과하는 비용이 설정된 선수 카드의 선택은 불가능하게 된다. 스텝 S308에서 선수 카드가 선택되지 않은 경우, 스텝 S309에서는 상한 비용의 소비량을 0으로 하고, 상한 비용의 현재값을 유지하면 된다.

[0147] 계속해서, 게임 제어부(35)는 금회의 지시 파트에 있어서의 선수 카드의 선택이 종료되었는지 여부를 판별한다(스텝 S310). 예를 들어, 유저가 선택의 종료를 명시적으로 지시한 것인지 여부가 판별된다. 5매의 손패의 전부가 선택된 경우, 유저의 선택 종료의 지시를 요하지 않고 선택 종료라고 판단되어도 된다. 스텝 S310에서 선택 종료라고 판단되지 않은 경우, 게임 제어부(35)는 스텝 S306의 처리로 되돌아간다. 스텝 S310에서 선택 종료라고 판단된 경우, 게임 제어부(35)는 금회의 턴에서 선택된 선수 카드를 손패로부터 제거하고, 그러한 선수 카드를 산패에 대하여 그 배열순의 후방에서부터 보충함으로써 손패 및 산패를 갱신한다(스텝 S311). 이 갱신도 도 18에 도시한 요령과 같아도 된다. 금회의 턴에서 유저가 선수 카드를 선택하지 않은 경우, 스텝 S311에서는 손패 및 산패를 현 상황대로 유지하면 된다.

[0148] 스텝 S306 또는 S307이 부정 판단된 경우, 게임 제어부(35)는 스텝 S308 내지 S310의 처리를 스킵하여 스텝 S311로 진행한다. 이 경우에도, 유저가 선수 카드를 선택하지 않으면, 손패 및 산패가 현 상황대로 유지되어도 된다. 스텝 S311의 처리를 종료하면, 게임 제어부(35)는 금회의 턴에 있어서의 카드 선택 처리를 종료하고, 도 44의 스텝 S225의 처리로 진행한다.

[0149] 이상의 형태에 있어서는, 선수 카드 CD에 대응지어서 설정되는 각종 파라미터가 오브젝트에 설정된 적어도 1종의 파라미터의 일례에 상당하고, 대전 연산부(36)가 도 44의 스텝 S234에 대응하여, 유저가 선택한 선수 카드 CD의 포지션에 대응하는 선수의 행동을 그 선수에 대응하는 파라미터값을 참조하면서 연산함으로써, 대전 연산 수단의 일례로서 기능한다.

[0150] 공격 턴은 제1 턴의 일례에, 수비 턴은 제2 턴의 일례에 각각 상당하고, 각 턴의 지시 파트에서 부여되는 선수 카드 CD의 선택의 기회는, 대전에 관한 선택의 기회의 일례에 상당한다. 게임 제어부(35)는 도 44의 스텝 S236에서 연산 동작을 정지시키며, 또한 도 45의 스텝 S301 내지 S311의 처리를 실행함으로써, 선택의 기회 부여 수단의 일례로서 기능한다. 또한, 게임 제어부(35)는 도 44의 스텝 S225 내지 S235의 처리를 실행하고, 지시 파트의 선택을 반영한 연산을 대전 연산부(36)에 실행시킴으로써, 연산 제어 수단의 일례로서 기능한다. 또한, 게임 제어부(35)는 도 44의 스텝 S227 또는 S232에서, 지시 파트에서 선택된 선수 카드 CD에 대응하는 영향 영역 EA에 관한 영향력 분포를 구함으로써 영향 발생 수단의 일례로서 기능한다.

[0151] 도 42의 팀 매니지먼트 처리에 의해 선택 가능한 「공격 타입」, 「공격 에어리어」, 「수비 타입」 및 「수비 에어리어」의 각각의 카테고리의 전술에 대응하여 발생하는 효과는, 대전에 관한 소정의 효과의 일례에 상당하며, 공격측의 「공격 타입」 및 「공격 에어리어」의 각각에 대응하는 효과는 제1 특정 효과의 일례에, 수비측의 「수비 타입」 및 「수비 에어리어」의 각각의 카테고리의 전술에 대응하는 효과는 제2 특정 효과의 일례에 각각 상당한다. 공격 턴의 지시 파트에 있어서, 공격측의 카테고리의 적어도 하나의 전술과 대응지어진 적어도 2매의 선수 카드 CD가 선택되는 것, 및 수비 턴의 지시 파트에 있어서, 수비측의 카테고리의 적어도 하나의 전술과 대응지어진 적어도 2매의 선수 카드 CD가 선택되는 것이 효과 발생 조건의 일례에 상당하며, 공격측의 전술에 대응하는 효과 발생 조건이 제1 조건의 일례에, 수비측의 전술에 대응하는 효과 발생 조건이 제2 조건의 일례에 각각 상당한다.

[0152] 게임 제어부(35)는 도 44의 스텝 S226에서 팀 전술의 발생 조건이 충족된 것인지 여부를 판별함으로써, 효과 발생 판별 수단의 일례로서 기능하고, 도 44의 스텝 S226의 판별 결과에 따라서 스텝 S227, S228의 처리 또는 스텝 S231 내지 S233의 처리를 선택적으로 실행하고, 그러한 처리에 계속해서 스텝 S234에서 대전 연산부(36)를 동작시킴으로써, 효과 제어 수단의 일례로서 기능한다. 또한, 게임 제어부(35)는 도 44의 스텝 S231 및 스텝 S232의 처리에서 전술의 대상 영역 TA에 위치하는 선수의 파라미터값이 증가하도록 대상 영역 TA 내의 영향력의 분포를 보정함으로써 보정 수단의 일례로서 기능한다. 대상 영역 TA에서 선수가 행동하는 것이 오브젝트의 특정한 행동의 일례에 상당한다. 또한, 게임 제어부(35)는 도 44의 스텝 S233 또는 스텝 S228에서, 팀 전술의 발

생 또는 비발생에 따라서 대전 연산부(36) 중 특정 연산부(41)의 연산부(41a 내지 41i) 또는 통상 연산부(40)를 선택적으로 동작시킴으로써, 연산 경향 제어 수단의 일례로서 기능한다.

[0153] 본 발명은 이상의 형태로 한정되지 않고, 각종 변형 또는 변경이 실시된 형태로 실시되어도 된다. 예를 들어, 대전에 관한 선택의 기회는, 게임 매체를 통해 필드 내의 오브젝트를 선택하는 예로 한정되지 않고, 오브젝트를 직접적으로 선택하는 것이어도 된다. 또는, 오브젝트의 선택에 한정되지 않고, 유저에 의한 각종 선택의 기회가 부여되어도 된다. 각 턴에 있어서의 선택을 행동의 연산에 반영시키기 위한 처리는, 상술한 영향력을 통해 파라미터값을 변화시키는 예로 한정되지 않고, 유저의 선택이 오브젝트의 행동에 영향을 미칠 수 있는 한 적절하게 구성되어도 된다. 예를 들어, 유저의 선택에 따라서 오브젝트의 행동의 적어도 일부를 제한하거나, 혹은 오브젝트의 특별한 행동을 허용하는 등의 처리를 마련함으로써, 유저의 선택을 행동의 연산에 반영시켜도 된다.

[0154] 유저의 선택을 오브젝트의 행동의 연산에 반영시키는 시기는, 유저의 선택이 행해진 턴과 동일한 턴 내를 대상 기간으로 하여, 그 대상 기간의 적어도 일부에 설정되면 된다. 다음번 이후의 턴에 있어서, 전회 또는 그 이전의 턴에 있어서의 유저의 선택이 오브젝트의 행동 연산에 반영되는 것은 배제되지 않는다. 예를 들어, 상술한 형태에서는, 영향력의 잔존을 통해서, 다음번 이후의 턴에 있어서의 행동의 연산에 전회 또는 그 이전의 유저의 선택을 반영시키고 있지만, 그와 같은 예로 한정되지 않고, 유효 횟수, 계속시간 등과 같은 다양한 관점에 따라서 유저의 선택이 반영되는 범위를 설정하고, 그 범위에 복수의 턴이 포함되어도 된다.

[0155] 유저의 선택에 대응하여, 오브젝트의 파라미터값을 변화시키는 경우에도, 그 파라미터는, 오브젝트의 행동에 관한 능력, 또는 성능과 같은 관점에서 설정되는 예로 한정되지는 않는다. 오브젝트의 행동 연산에 있어서 참조되는 한, 오브젝트에 대응하는 파라미터는 적절한 관점에서 설정되어도 된다. 파라미터값 변화는, 영향 영역에서 행동하거나, 혹은 대상 영역에서 행동하는 오브젝트를 대상으로 하여 적용되는 예로 한정되지는 않는다. 유저의 선택과 관련지어, 적절한 오브젝트의 파라미터가 변화의 대상으로서 설정되어도 된다. 대상 영역에 있어서의 파라미터의 보정은, 그 보정이 행동의 연산에 어떠한 변화를 발생시킬 수 있는 한 적절한 양태로 적용되어도 된다. 보정은, 유저의 오브젝트 행동에 영향을 미치는 예로 한정되지 않고, 대전 상대의 오브젝트 행동에 영향을 미치도록 하여 적용되어도 된다. 유저의 선택을 오브젝트의 행동 연산에 반영시키는 처리는, 유저의 선택이 소정의 효과 발생 조건을 충족시켰는지 여부를 판별하는 예로 한정하지는 않는다. 유저의 선택이 조건의 성부를 묻지 않고 반영되어도 된다.

[0156] 상기 형태에서는, 공격 턴 및 수비 턴 중 어느 턴인지에 따라서 효과를 나누는 예를 나타내었지만, 각 턴에 공통적으로 통용되는 효과가 설정되어도 된다. 예를 들어, 상기 형태에 있어서는, 지시 파트에서 선택된 선수 카드 CD의 포지션에 대응하는 영향 영역 EA가, 조건의 성부를 묻지 않고 설정되고, 그 영향 영역 EA의 영향력 분포에 따라서 파라미터값이 강화되지만, 이와 같은 처리로 한정되지 않고, 유저의 선택에 따른 영향을 오브젝트의 행동 연산에 반영시켜도 된다.

[0157] 턴에 있어서의 선택의 기회는, 유저 및 그 대전 상대에 상호적이고도 동시 병행적으로 부여될 것을 반드시 요하지는 않는다. 예를 들어, 공격 턴 및 수비 턴 중 어느 한쪽에 한하여 선택의 기회가 부여되어도 된다. 또한, 유저에만 선택의 기회를 부여하는 것으로 하고, 대전 상대는 선택이 불가능하다고 하는 양태도 허용될 수 있다. 턴의 전환은, 오브젝트의 행동 연산 결과에 따라서 발생하는 것이면 된다. 유저 및 그 대전 상대의 각각의 오브젝트가 게임의 가상적인 공간 내에서 뒤섞여 경기하는 타입의 예로 한정되지 않고, 예를 들어 야구, 배구, 미식축구와 같이, 공격측 및 수비측이 명확하게 구분되는 타입의 대전이라도, 행동의 연산 결과로서 공격측 및 수비측이 전환되는 한, 그 공수의 전환에 맞춰서 턴을 정의해도 된다.

[0158] 상기 형태에서는, 대전에서 발생하는 효과로서, 복수의 전술이 설정되고, 유저가 효과를 선택 가능하게 하고 있지만, 효과의 선택은 반드시 필요하지는 않다. 유저에 의한 선택이 불가능한 고정적인 효과가 설정되어도 된다. 대전의 상황에 따라서 효과를 자동적으로 선택한다고 하는 바와 같이, 효과를 유저의 선택에 맡기지 않고 선택하는 경우가 있어도 된다.

[0159] 상기 형태에서는, 축구를 대상으로 한 게임을 유저에게 플레이시키는 것으로 하였지만, 대전의 요소를 포함하는 한 게임의 대상은 적절히 변경 가능하다. 예를 들어, 야구를 대상으로 한 게임이 제공되어도 된다. 그 경우의 변형예를 도 46 내지 도 48에 나타내었다.

[0160] 야구를 대상으로 하는 경우에는, 예를 들어 도 46에 도시한 바와 같이, 그라운드 GD를 투수, 포수 및 야수의 각각의 수비 위치에 따라서 복수의 영역 A1 내지 A9로 구분한다. 유저의 데크는, 1번에서 9번의 타순이 할당되는 9명의 선수에 대응하는 선수 카드에 의해 구성하고, 그러한 선수 카드에 대응하는 선수를 게임 공간 내에서 오

브젝트로서 동작시킨다. 턴은, 1이닝에 있어서의 공격 중을 공격 턴, 수비 중을 수비 턴으로서 구분한다. 그리고, 공격 턴에서는, 노 카운트 노아웃으로 공격을 개시할 때에 지시 파트를 마련하여 선수 카드를 선택 가능한 기회를 부여한다. 수비 턴에서는, 노 카운트 노아웃으로 공격을 개시할 때에 지시 파트를 마련하여 선수 카드를 선택할 기회를 부여한다.

[0161] 그라운드 GD에 있어서의 영향력은, 도 46의 영역 A1 내지 A9마다, 또는 그것보다도 세밀한 단위로 설정하여 분포를 정한다. 그리고, 영향력의 대소에 따라서 선수의 파라미터를 변화시킨다. 예를 들어, 유저가 공격 턴인 경우, 영향력이 설정된 영역에서 수비측의 선수의 수비에 관련된 파라미터값을 영향력에 따라서 감소시킨다고 하는 변화를 발생시켜도 된다. 유저측에서 타자가 되는 선수의 예를 들어 주력이나 타력의 파라미터값을 증가시켜도 된다. 한편, 유저가 수비 턴인 경우에는, 유저의 팀 수비에 관한 파라미터값을 영향력에 따라서 증가시킨다고 하는 변화를 발생시켜도 된다.

[0162] 팀 전술도 예를 들어 도 47에 도시한 바와 같이 각 선수의 그라운드 GD상의 포지션에 따라서 관련짓는 것이 가능하다. 그 경우의 팀 전술의 일례를 도 48에 나타내었다. 도 48의 예에서는, 공격측의 전술로서, 「타구 낮추기」, 공격 에어리어는 「당겨치기」, 수비측의 전술로서, 「전진 수비」, 수비 에어리어는 「좌측 시프트 수비」가 준비되어 있다. 이들 전술을, 상기 형태와 마찬가지로, 그라운드 GD상의 포지션을 매개로 하여 선수 카드와 관련지어도 된다. 도 47은 각 포지션과 각 전술의 대응짓기의 예를 나타내고 있다. 그리고, 각 전술의 발생 조건에 대해서도, 각 턴에 있어서, 전술과 관련지어진 소정 매수의 선수 카드를 유저가 선택한 경우에 충족되도록 설정되어도 된다. 또한, 전술이 발생한 경우에는, 영역 A1 내지 A9 중, 전술에 대응지어서 설정된 대상 영역에 포함되는 영역에 관하여 영향력을 보정하고, 또한 유저의 선수 행동에 관한 연산 경향을, 도 48의 경향이 발생할 가능성이 높아지도록 변화시키면 된다.

[0163] 상술한 실시 형태 및 변형예의 각각으로부터 도출되는 본 발명의 각종 양태를 이하에 기재한다. 또한, 이하의 설명에서는, 본 발명의 각 양태의 이해를 용이하게 하기 위해서 첨부 도면에 도시된 대응하는 구성 요소를 괄호 쓰기로 부기하지만, 그것에 의해 본 발명이 도시된 형태로 한정되는 것은 아니다.

[0164] 본 발명의 일 형태에 따른 게임용 컴퓨터 프로그램은, 게임 시스템(1)의 컴퓨터(30)를 유저 및 그 대전 상대의 각각의 오브젝트(PL)의 소정의 필드(FD) 내에 있어서의 행동을 연산하여 상기 유저와 상기 대전 상대의 사이에 있어서의 대전을 진행시키는 대전 연산 수단(36, S234)으로서 기능시킴으로써, 상기 행동의 연산 결과에 기초하여, 상기 대전의 공격측이 되는 제1 턴과, 상기 대전의 수비측이 되는 제2 턴이, 상기 유저와 상기 대전 상대의 사이에서 전환되도록 발생하는 게임을, 상기 컴퓨터에 의해 제공하기 위한 게임용 컴퓨터 프로그램(Pg)이며, 상기 컴퓨터를, 상기 제1 턴과 상기 제2 턴의 전환에 연동하여 상기 오브젝트의 행동을 일시 정지시키고, 상기 대전에 관한 선택의 기회를 상기 유저에게 부여하는 선택의 기회 부여 수단(35, S236, S301 내지 S311), 및 상기 유저의 선택이, 다음으로 상기 제1 턴과 상기 제2 턴이 전환될 때까지의 대상 기간 내에서 상기 대전 연산 수단의 연산에 반영되도록 상기 대전 연산 수단의 연산을 제어하는 연산 제어 수단(35, S225 내지 S235)으로서 기능시키도록 구성된 것이다.

[0165] 본 발명의 일 형태에 따른 게임 시스템은, 유저 및 그 대전 상대의 각각의 오브젝트(PL)의 소정의 필드(FD) 내에 있어서의 행동을 연산함으로써, 상기 유저와 상기 대전 상대의 사이에 있어서의 대전을 진행시키는 대전 연산 수단(36, S234)으로서 기능하는 컴퓨터(30)를 구비하고, 상기 행동의 연산 결과에 기초하여, 상기 대전의 공격측이 되는 제1 턴과, 상기 대전의 수비측이 되는 제2 턴이, 상기 유저와 상기 대전 상대의 사이에서 전환되도록 발생하는 게임을, 상기 컴퓨터에 의해 제공하는 게임 시스템(1)이며, 상기 컴퓨터를, 상기 제1 턴과 상기 제2 턴의 전환에 연동하여 상기 오브젝트의 행동을 일시 정지시키고, 상기 대전에 관한 선택의 기회를 상기 유저에게 부여하는 선택의 기회 부여 수단(35, S236, S301 내지 S311), 및 상기 유저의 선택이, 다음으로 상기 제1 턴과 상기 제2 턴이 전환될 때까지의 대상 기간 내에서 상기 대전 연산 수단의 연산에 반영되도록 상기 대전 연산 수단의 연산을 제어하는 연산 제어 수단(35, S225 내지 S235)으로서 더 기능시키는 것이다.

[0166] 본 발명의 일 형태에 따른 게임 시스템의 제어 방법은, 게임 시스템(1)의 컴퓨터(30)를 유저 및 그 대전 상대의 각각의 오브젝트(PL)의 소정의 필드(FD) 내에 있어서의 행동을 연산함으로써, 상기 유저와 상기 대전 상대의 사이에 있어서의 대전을 진행시키는 대전 연산 수단(36, S234)으로서 기능시키고, 상기 행동의 연산 결과에 기초하여, 상기 대전의 공격측이 되는 제1 턴과, 상기 대전의 수비측이 되는 제2 턴이, 상기 유저와 상기 대전 상대의 사이에서 전환되도록 발생하는 게임을, 상기 컴퓨터에 의해 제공하기 위한 게임 시스템의 제어 방법이며, 상기 컴퓨터를, 상기 제1 턴과 상기 제2 턴의 전환에 연동하여 상기 오브젝트의 행동을 일시 정지시키고, 상기 대전에 관한 선택의 기회를 상기 유저에게 부여하는 선택의 기회 부여 수단(35, S236, S301 내지 S311), 및 상기

유저의 선택이, 다음으로 상기 제1 턴과 상기 제2 턴이 전환될 때까지의 대상 기간 내에서 상기 대전 연산 수단의 연산에 반영되도록 상기 대전 연산 수단의 연산을 제어하는 연산 제어 수단(35, S225 내지 S235)으로서 더 기능시키는 것이다.

[0167] 상기 양태에 의하면, 대전의 진행을 공격측의 제1 턴과 수비측의 제2 턴으로 구분하고, 그러한 턴이 전환되는 것을 계기로 하여 유저에게 선택의 기회가 부여된다. 따라서, 오브젝트의 행동 연산에 따라서 대전이 자동적으로 진행되는 타입의 게임이라도, 어느 시기에 선택의 기회가 생길지에 대하여 적합한 규칙성이나 예측성을 발생시키고, 그것에 의해, 선택의 기회가 어떠한 타이밍에 부여될지를 유저에게 파악시켜서 유저의 의도를 대전의 진행에 적절히 반영시키는 것이 가능하다. 게다가, 유저의 선택은, 그 선택이 행해진 턴에서 오브젝트의 행동 연산에 반영된다. 따라서, 유저의 선택이 대전의 진행에 어떻게 영향을 미칠지의 파악도 명확하다. 이것에 의해, 유저는 각 턴에 있어서의 대전의 상황을 근거로 하면서 선택을 반복할 수 있다. 그 때문에, 일련의 선택을 통해서 유저의 전략이나 전술을 대전의 진행에 반영시키기 쉽고, 그것에 의해 게임의 흥취를 높일 수 있다.

[0168] 또한, 본 발명의 일 형태에 따른 컴퓨터 프로그램은, 기억 매체에 기억된 상태에서 제공되어도 된다. 이 기억 매체를 사용하면, 예를 들어 컴퓨터에 본 발명에 따른 컴퓨터 프로그램을 인스톨하여 실행함으로써, 그 컴퓨터를 이용하여 본 발명의 시스템을 실현할 수 있다. 컴퓨터 프로그램을 기억한 기억 매체는, CDROM 등의 비일과성의 기억 매체여도 된다.

[0169] 상기 양태에 있어서, 상기 대전 연산 수단은, 각 오브젝트에 설정된 적어도 1종의 파라미터값을 참조하면서 상기 행동을 연산하고, 상기 연산 제어 수단은, 상기 유저의 선택에 기초하여, 상기 필드 내의 적어도 하나의 오브젝트에 관한 상기 파라미터값을 변화시킴으로써, 상기 유저의 선택을 상기 연산에 반영시켜도 된다. 이것에 의하면, 오브젝트의 파라미터값 변화를 통해서 유저의 선택을 오브젝트의 행동에 반영시킬 수 있다.

[0170] 상기 선택의 기회 부여 수단은, 상기 필드내에 영향 영역(EA)을 설정할 기회를, 상기 대전에 관한 선택의 기회로서 상기 유저에게 부여하고, 상기 연산 제어 수단은, 상기 영향 영역에서 행동하는 적어도 하나의 오브젝트에 관한 상기 파라미터값을 변화시키는 영향 발생 수단(35, S227, S232)을 더 구비해도 된다. 이것에 의하면, 유저의 선택에 기초하여 설정된 영향 영역에서 오브젝트가 행동하는 경우에, 그 오브젝트의 파라미터값이 변화한다. 따라서, 유저는, 1회의 공격 또는 수비의 턴에서 오브젝트의 행동을 변화시키고 싶은 영역을, 대전의 공수 전환에 따라서 전략적으로 설정할 수 있다.

[0171] 상기 선택의 기회 부여 수단은, 상기 필드 내의 어느 오브젝트를 상기 유저에게 선택시키고, 상기 유저가 선택한 오브젝트에 따라서 상기 영향 영역을 설정해도 된다.

[0172] 이 경우에는, 오브젝트의 선택을 통해서 영향 영역을 설정할 수 있다. 따라서, 필드 내에서 특정한 역할을 담당하는 위치에 배치된 오브젝트를 영향 영역의 설정을 위해서 선택시키는 등과 같은 처리를 적용하는 것이 가능하다.

[0173] 상기 선택의 기회 부여 수단은, 상기 대전에서 소정의 효과를 발생시키기 위해서 필요한 선택의 기회를 상기 대전에 관한 선택의 기회로서 상기 유저에게 부여하고, 상기 연산 제어 수단은, 상기 기회에 있어서의 상기 유저의 선택에 기초하여, 상기 소정의 효과를 발생시키기 위한 효과 발생 조건이 충족되는지 여부를 판별하는 효과 발생 판별 수단(35, S226)과, 상기 효과 발생 조건이 충족되는 경우, 상기 소정의 효과와 대응지어진 특정한 행동을 취하는 오브젝트에 관하여 상기 파라미터값이 보정되도록 하여 상기 소정의 효과를 발생시키는 보정 수단(35, S231, S232)을 더 구비해도 된다. 이 경우, 유저의 선택에 기초하여 효과 발생 조건이 충족되면, 특정한 행동을 취하는 오브젝트에 관한 파라미터가 보정된다. 따라서, 유저의 선택을 오브젝트의 특정한 행동에 반영시키는 것이 가능하다.

[0174] 상기 보정 수단은, 상기 유저의 선택에 기초하여 상기 효과가 적용되어야 할 대상 영역(TA)을 설정하고, 상기 효과 발생 조건이 충족되는 경우에는, 상기 대상 영역에서 행동하는 오브젝트에 관하여 상기 파라미터값이 보정되도록 상기 소정의 효과를 발생시켜도 된다. 이 경우에는, 유저의 선택을 필드 내의 대상 영역에 있어서의 오브젝트의 행동에 반영시키는 것이 가능하다.

[0175] 상기 연산 제어 수단은, 상기 효과 발생 조건이 충족되는 경우에는, 상기 효과 발생 조건이 충족되지 않는 경우와 비교해서 적어도 하나의 오브젝트가 상기 특정한 행동을 취하는 경향이 높아지도록 상기 대상 기간에 있어서의 상기 대전 연산 수단의 연산을 변화시키는 효과를 상기 소정의 효과로서 추가로 발생시키는 연산 경향 제어 수단(35, S233, S238)을 더 구비해도 된다. 이것에 의하면, 유저의 선택에 기초하여 효과 발생 조건이 충족된 경우에, 오브젝트가 특정한 행동을 취해서 파라미터값이 보정될 가능성이 높아진다. 따라서, 유저의 선택을,

그 선택이 행해진 턴에 있어서의 오브젝트의 행동에 반영시키기 쉬워져서, 유저의 만족감이나 납득감을 높일 수 있다.

[0176] 상기 선택의 기회 부여 수단은, 상기 대전에서 소정의 효과를 발생시키기 위해서 필요한 선택의 기회를 상기 대전에 관한 선택의 기회로서 상기 유저에게 부여하고, 상기 연산 제어 수단은, 상기 유저의 선택에 기초하여, 상기 대전에 관한 소정의 효과를 발생시키기 위한 효과 발생 조건이 충족되는지 여부를 판별하는 효과 발생 판별 수단(35, S226)과, 상기 효과 발생 조건이 충족되는 경우에는 상기 소정의 효과가 상기 대전에서 발생하고, 상기 효과 발생 조건이 충족되지 않는 경우에는 상기 소정의 효과가 상기 대전에서 발생하지 않도록 상기 대전 연산 수단의 연산을 제어하는 효과 제어 수단(35, S227, S228, S231 내지 S234)을 더 구비해도 된다. 이것에 의하면, 유저의 선택에 기초하여 효과 발생 조건이 충족된 경우에 소정의 효과가 발생하도록 대전의 연산이 제어된다. 따라서, 유저의 선택을, 그 선택이 행해진 턴에 있어서의 대전의 진행에 반영시키는 것이 가능하다. 턴의 전환을 계기로 하여 유저에게 선택의 기회가 부여되기 때문에, 어느 시기에 효과를 발생시키도록 선택을 할 것인지를 유저가 전략적으로 판단하는 것이 가능하다.

[0177] 상기 선택의 기회 부여 수단은, 상기 제1 턴 및 상기 제2 턴의 각각에서, 상기 대전에 관한 선택의 기회를 상기 유저에게 부여하고, 상기 효과 발생 판별 수단은, 상기 효과 발생 조건이 충족되는지 여부의 판별로서, 상기 제1 턴의 경우에는, 상기 제2 턴에서는 발생시키는 것이 불가능한 제1 특정 효과를 발생시키기 위한 제1 조건이 충족되는지 여부를 판별하고, 상기 제2 턴의 경우에는, 상기 제1 턴에서는 발생시키는 것이 불가능한 제2 특정 효과를 발생시키기 위한 제2 조건이 충족되는지 여부를 판별하고, 상기 효과 제어 수단은, 상기 제1 턴에서 상기 제1 조건이 충족되는 경우에는 상기 제1 특정 효과가 발생하고, 상기 제2 턴에서 상기 제2 조건이 충족되는 경우에는 상기 제2 특정 효과가 발생하도록 상기 대전 연산 수단의 연산을 제어해도 된다. 이것에 의하면, 공격 시에 적합한 효과, 및 수비 시에 적합한 효과를 설정하고, 그러한 효과를 발생시킬지 여부를, 공수의 전환에 맞춰서 유저에게 선택 시킬 수 있다. 따라서, 유저가 적절한 예측성을 갖고 선택을 반복하는 것이 가능하며, 유저의 의도를 대전의 진행에 반영시켜서 게임의 흥취를 높일 수 있다.

부호의 설명

[0178] 1: 게임 시스템

3: 유저 장치

4: 서버

30: 제어 유닛(컴퓨터)

35: 게임 제어부(연산 제어 수단, 선택의 기회 부여 수단, 영향 발생 수단, 효과 발생 판별 수단, 효과 제어 수단, 보정 수단, 연산 경향 제어 수단)

36: 대전 연산부(대전 연산 수단)

40: 통상 연산부

41: 특정 연산부

41a 내지 41i: 연산부

133: 포지션 지표

13: 전술 마크

136: 전술 마크

CD: 선수 카드

EA: 영향 영역

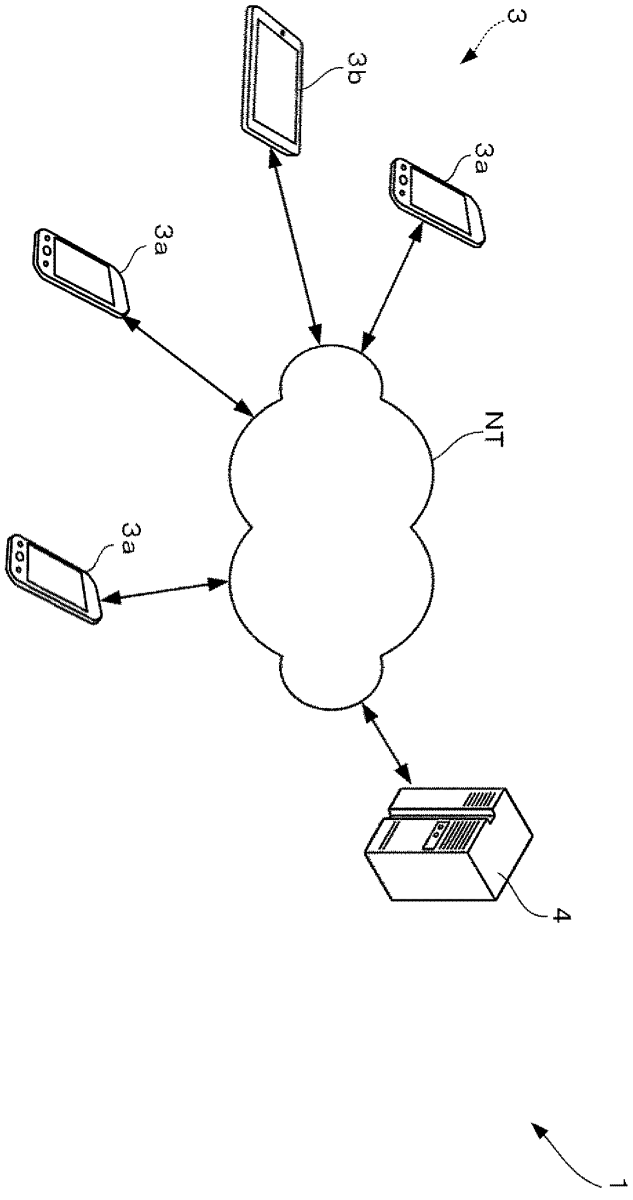
FD: 필드

PL: 선수(오브젝트)

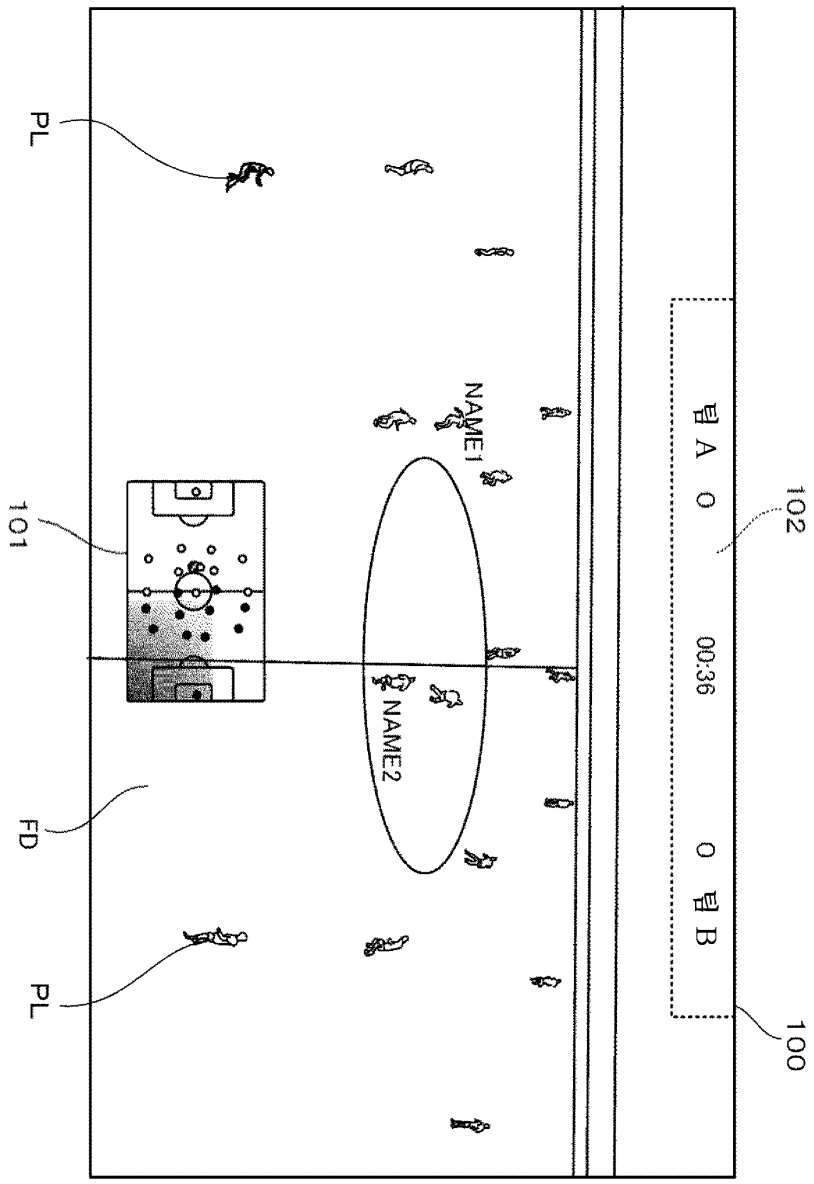
TA: 대상 영역

도면

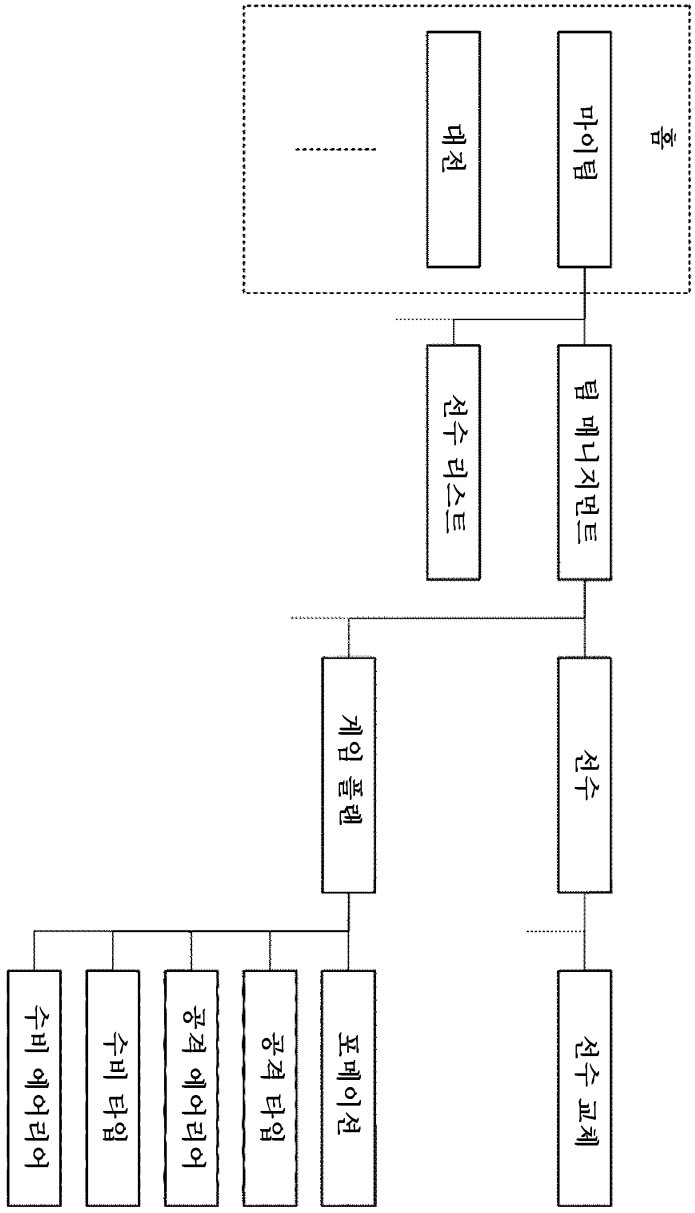
도면1



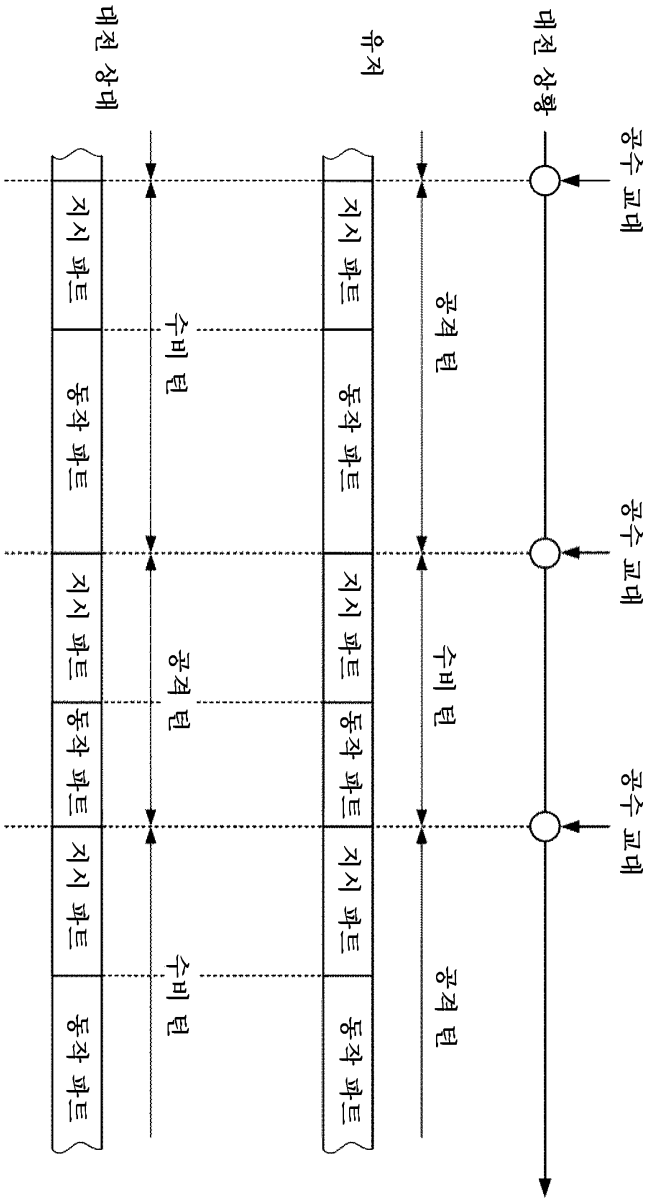
도면2



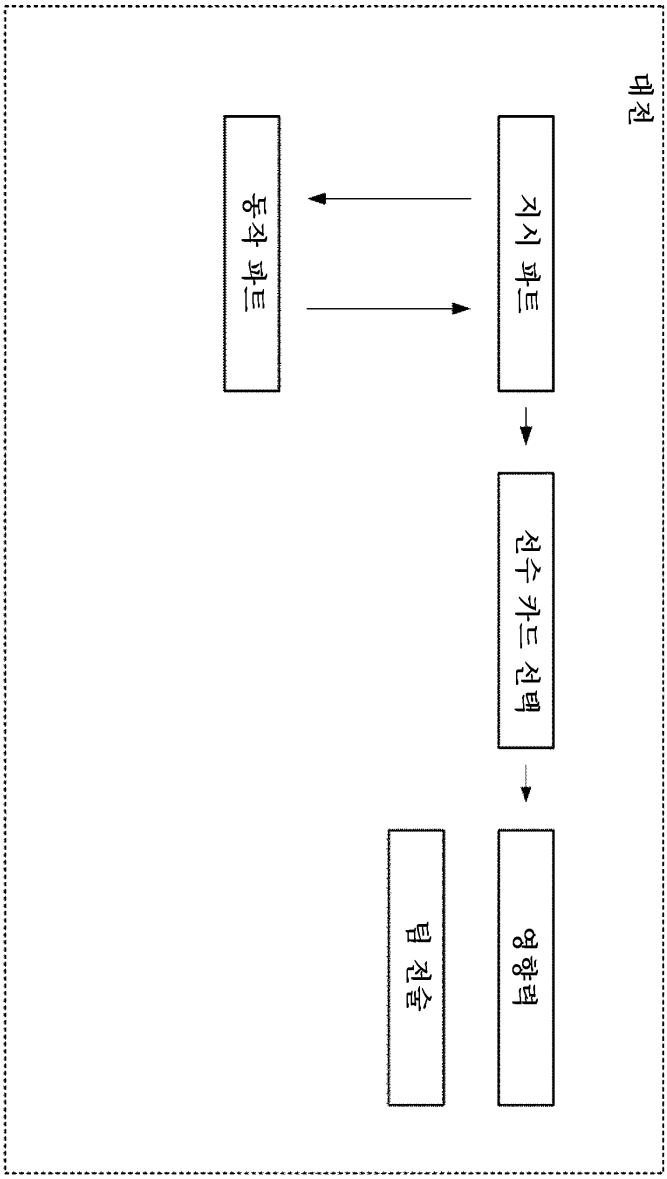
도면3


홈
마이팀
대전
.....
팀 매니지먼트
선수 리스트
선수
게임 플랜
선수 교체
포메이션
공격 타입
공격 에어리어
수비 타입
수비 에어리어

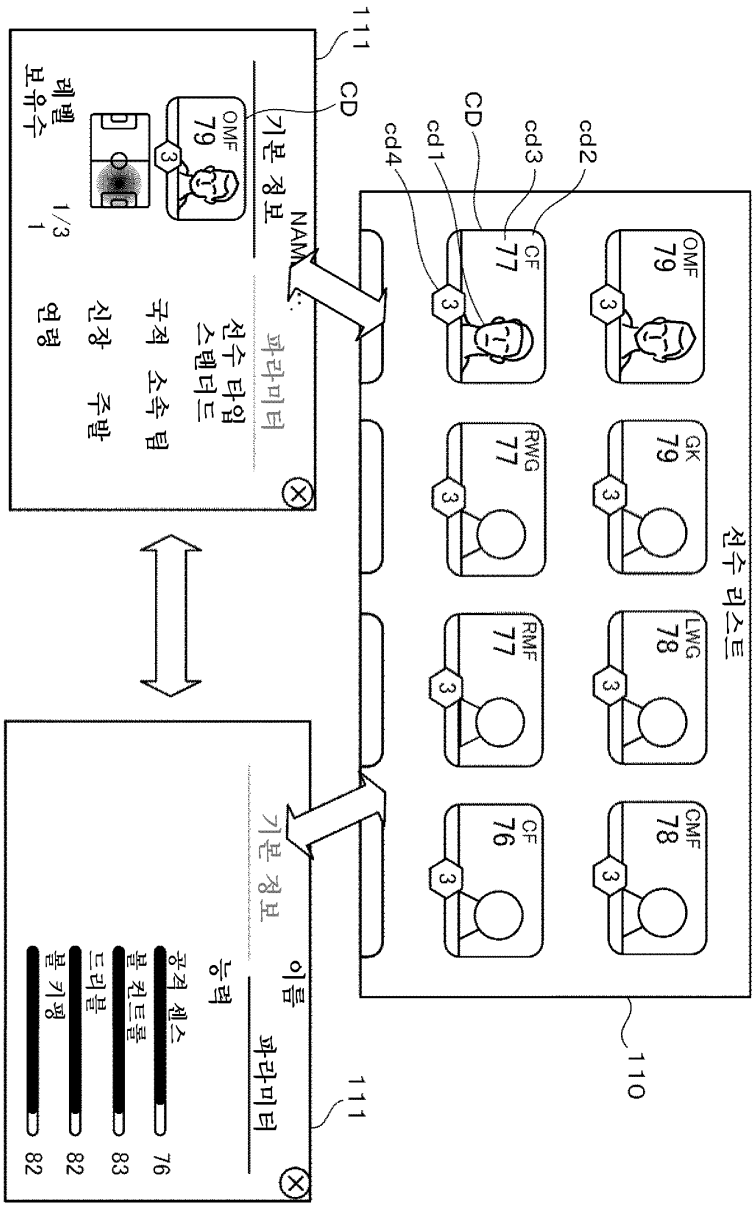
도면4


대전 상황
유저
대전 상대
공수 교대
공수 교대
공수 교대
공격 턴
수비 턴
공격 턴
수비 턴
공격 턴
수비 턴
지시 파트
동작 파트
지시 파트
동작 파트
지시 파트
동작 파트
지시 파트
동작 파트
지시 파트
동작 파트

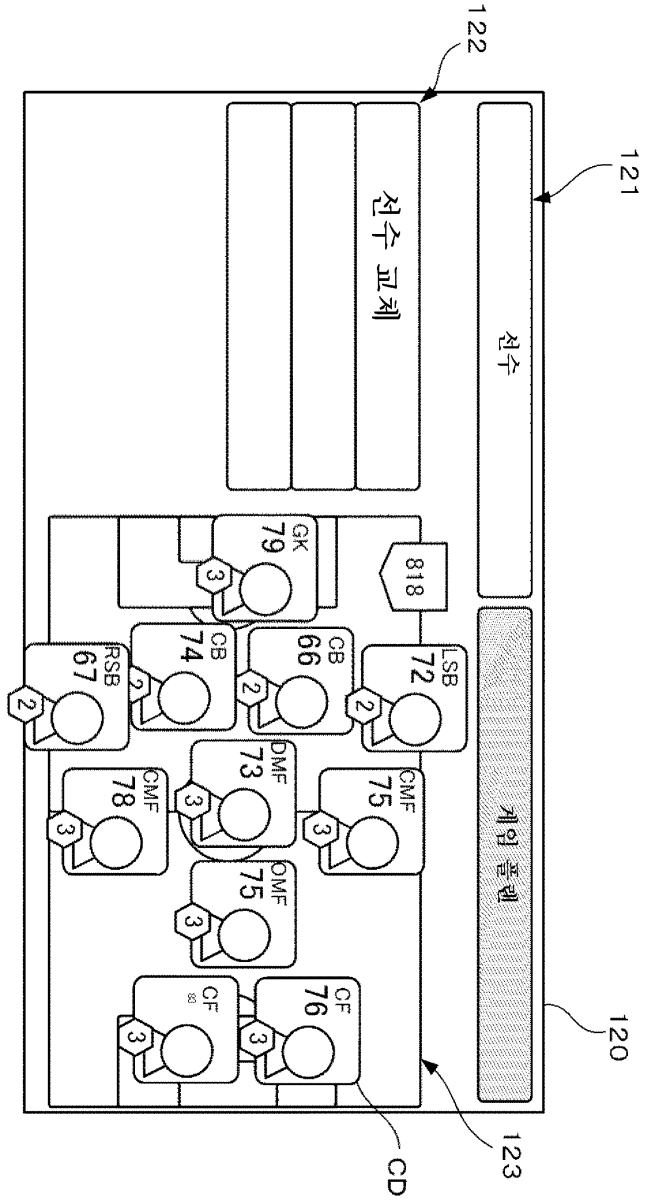
도면5



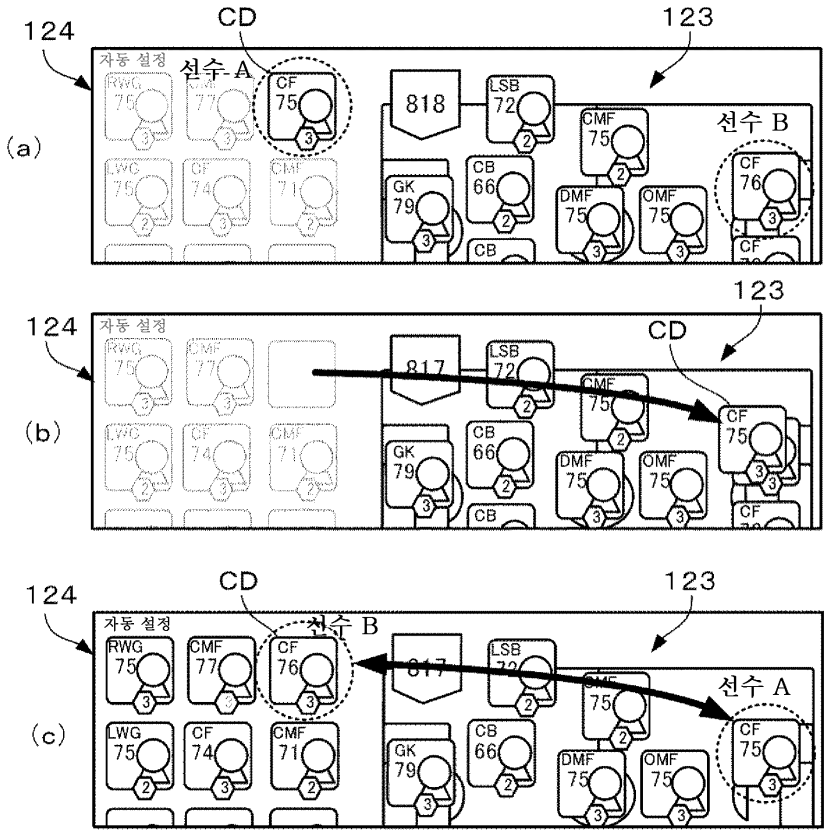
도면6


선수 리스트
OMF 79
GK 79
CF 77
RWG 77
LWG 78
RMF 77
CMF 78
CF 76
110
111
CD
cd1
cd2
cd3
cd4
기본 정보
NAME
파라미터
OMF 79
레벨
보유수
1/3
1
선수 타입
스테미드
국적 소속 팀
신장 주발
연령
이름
파라미터
능력
공격 센스
볼 컨트롤
드리블
볼 키핑
76
83
82
82

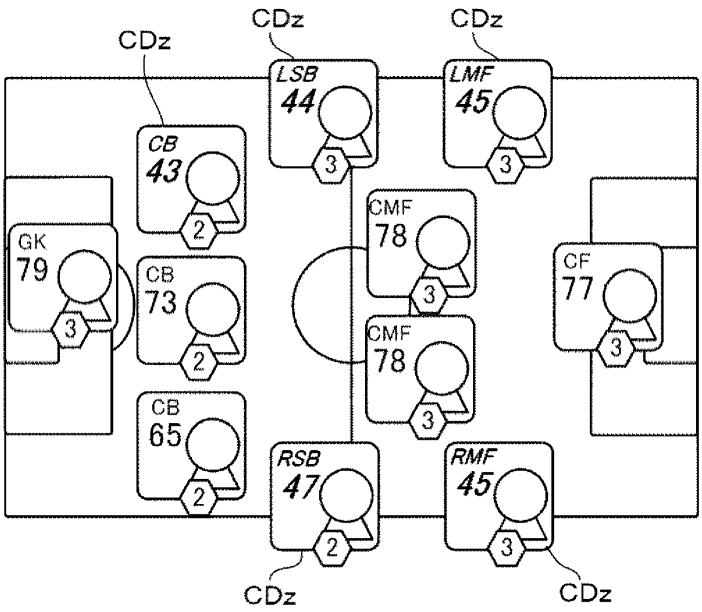
도면7


122
121
선수 교체
선수
GK 79
818
CB 74
CB 66
LSB 72
RSB 67
DMF 73
CMF 78
CMF 75
OMF 75
CF 76
게임 플랜
120
123
CD

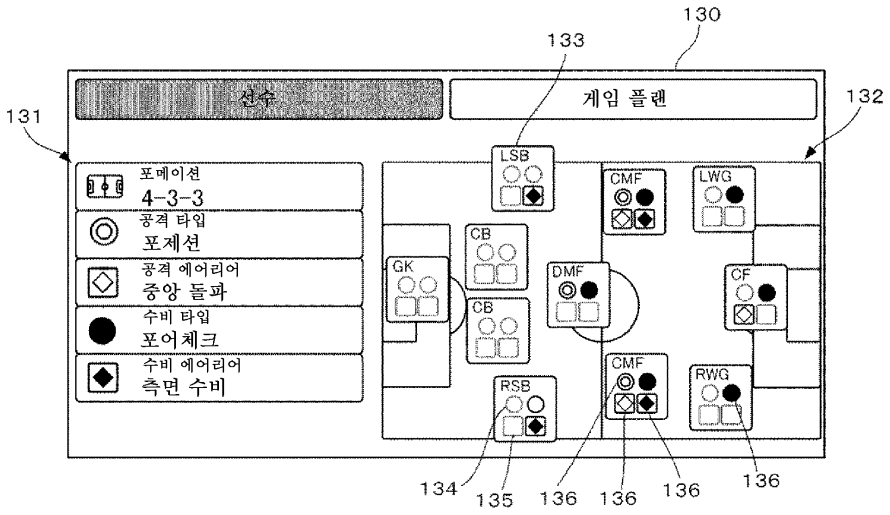
도면8


124
CD
123
자동 설정
선수 A
선수 B
(a)
(b)
(c)
818
817
LSB 72
CMF 75
CB 66
GK 79
DMF 75
OMF 75
CF 76
CF 75
RWG 75
CMF 77
LWG 75
CF 74
CMF 71

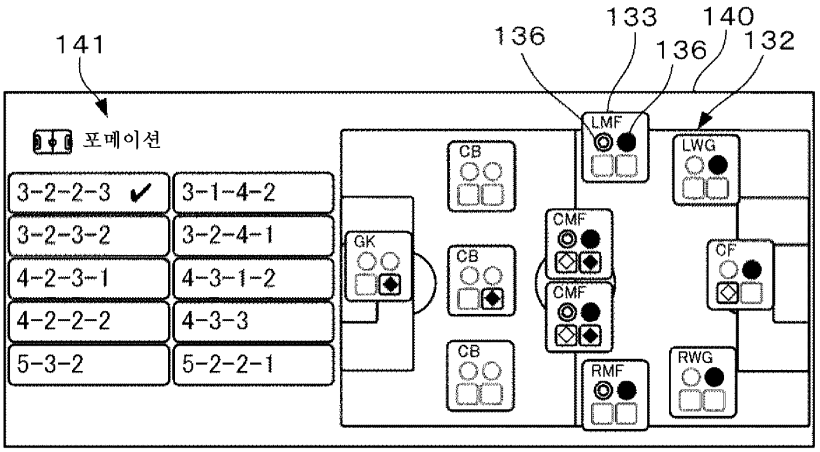
도면9


CDz
LSB 44
LMF 45
CB 43
GK 79
CB 73
CB 65
CMF 78
CMF 78
CF 77
RSB 47
RMF 45

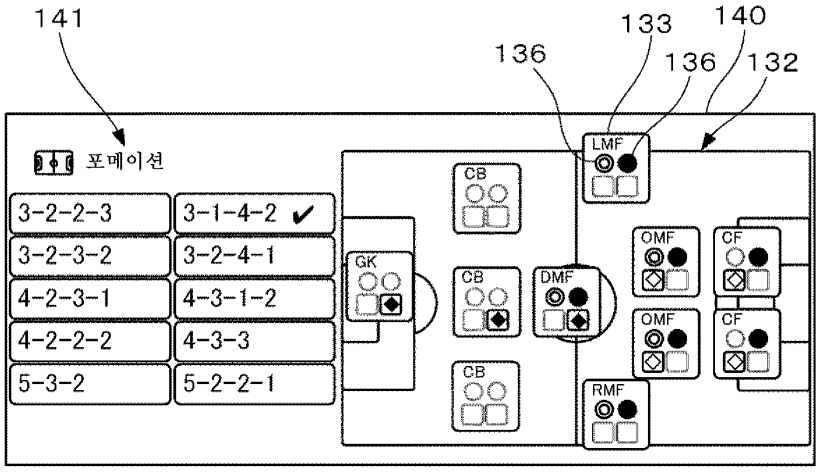
도면10



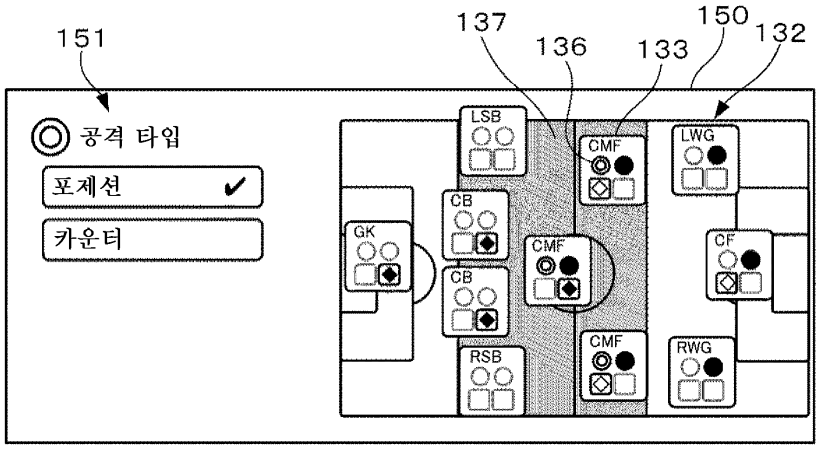
도면11



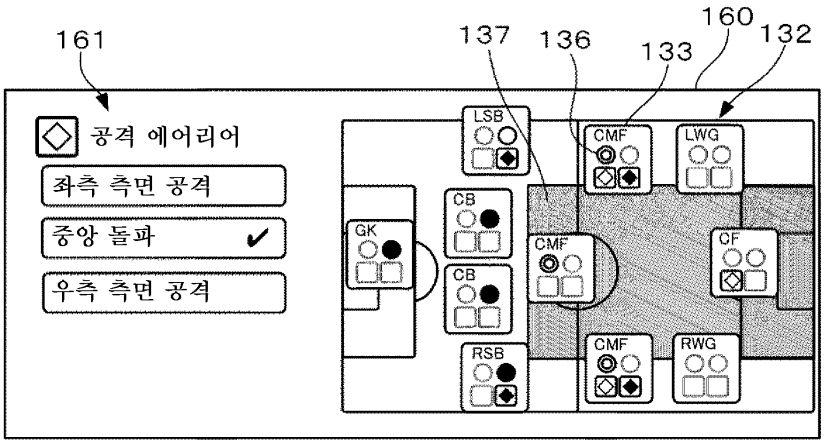
도면12



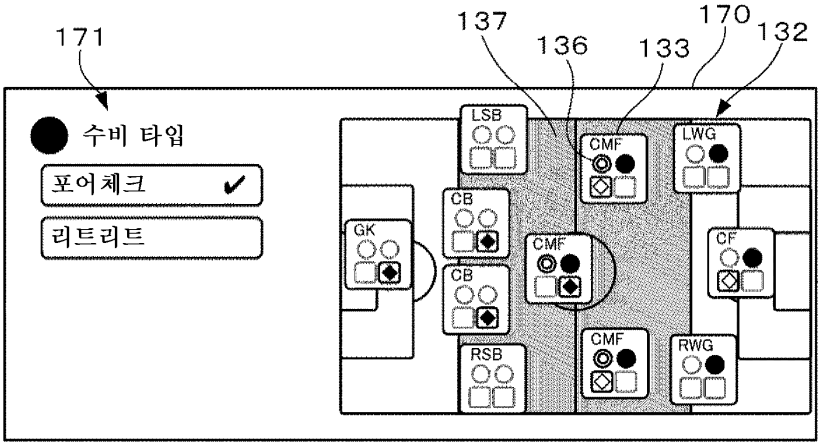
도면13



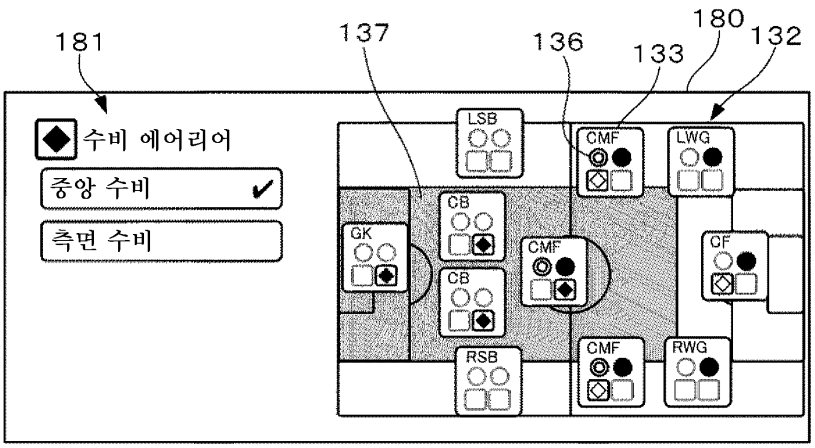
도면14



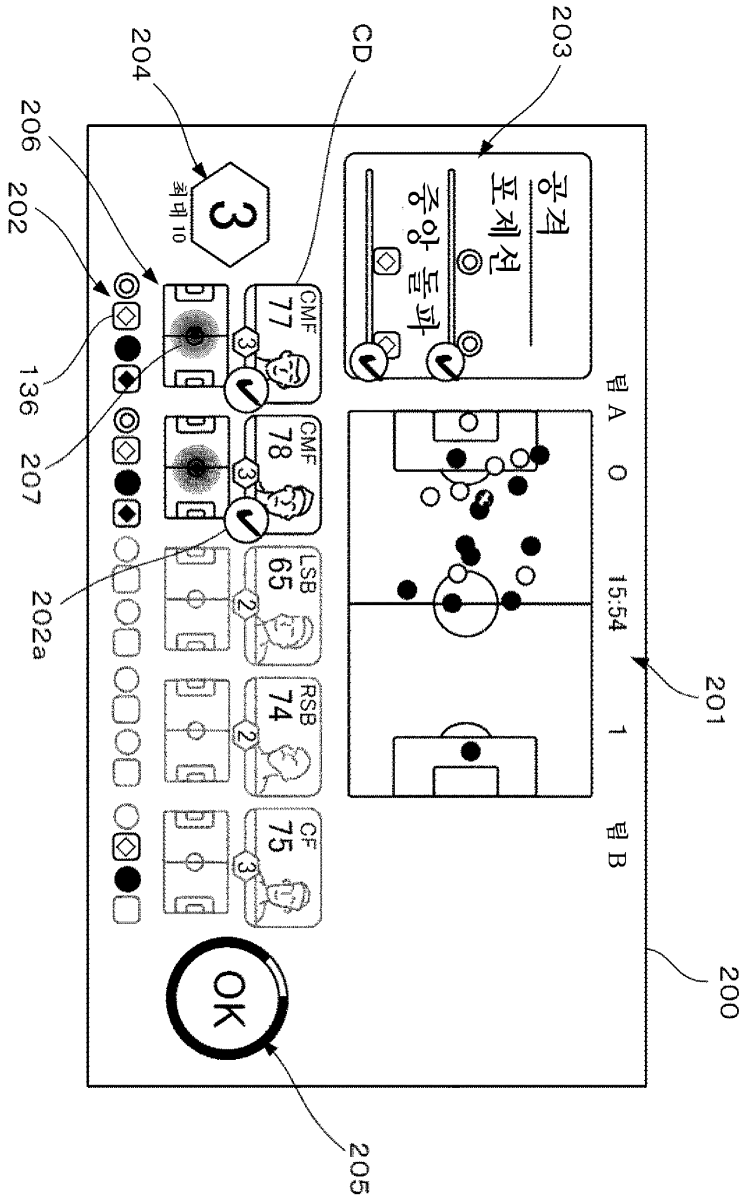
도면15



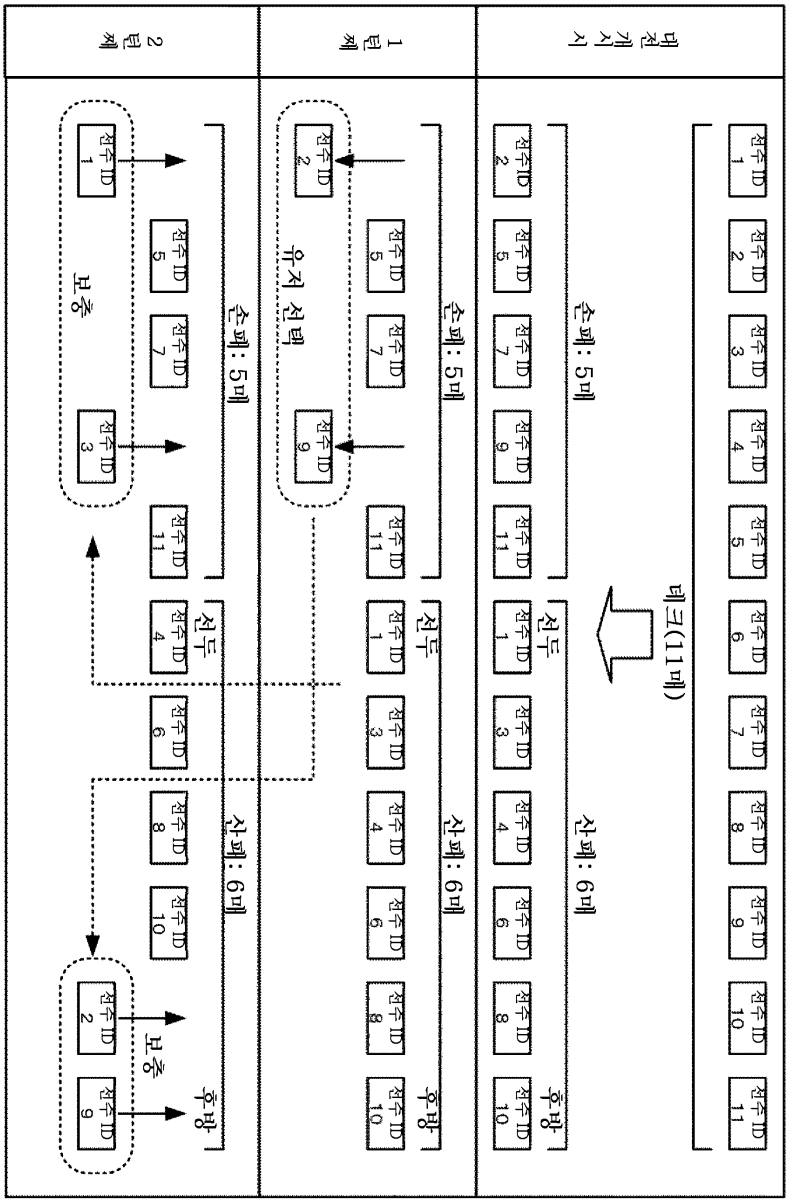
도면16


181
137
136
133
180
132
수비 에어리어
중앙 수비
측면 수비
LSB
CMF
LWG
CB
GK
CMF
CF
CB
RSB
CMF
RWG

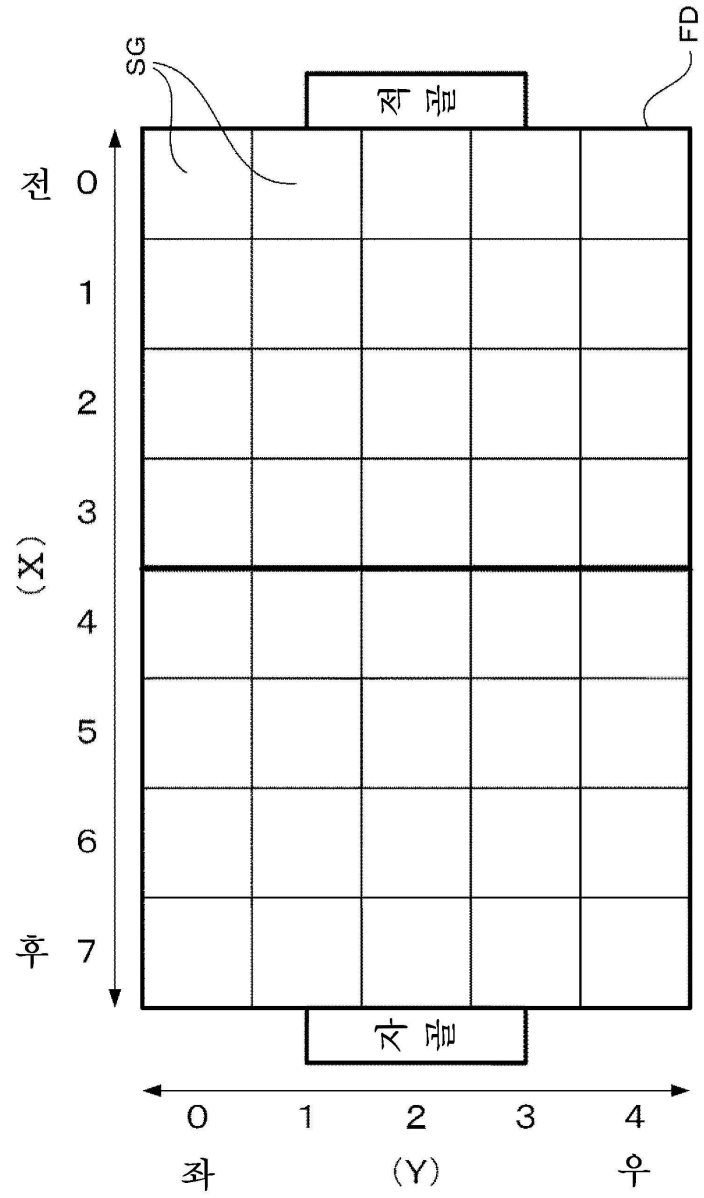
도면17


204
CD
203
206
202
공격
포제션
중앙 돌파
최대 10
3
CMF 77
CMF 78
LSB 65
RSB 74
CF 75
136
207
202a
팀 A 0
15:54
1 팀 B
201
200
OK
205

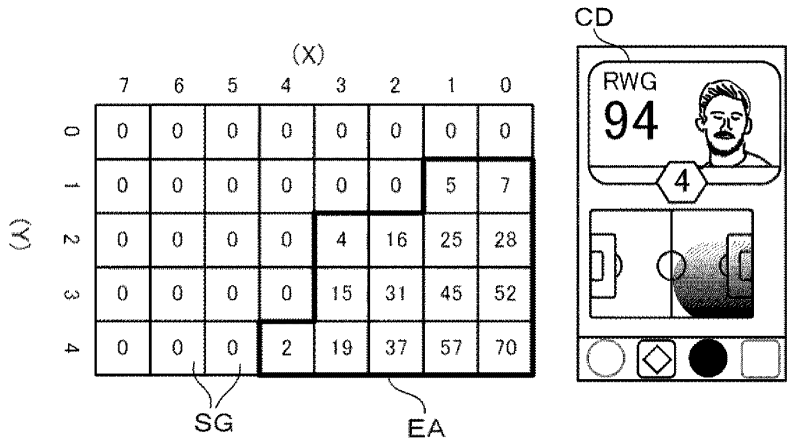
도면18


덱 제시
덱(11매)
손패: 5매
선두
산패: 6매
후방
손패: 5매
선두
산패: 6매
후방
1턴째
손패: 5매
선두
산패: 6매
후방
유저 선택
2턴째
손패: 5매
선두
산패: 6매
후방
보충
보충

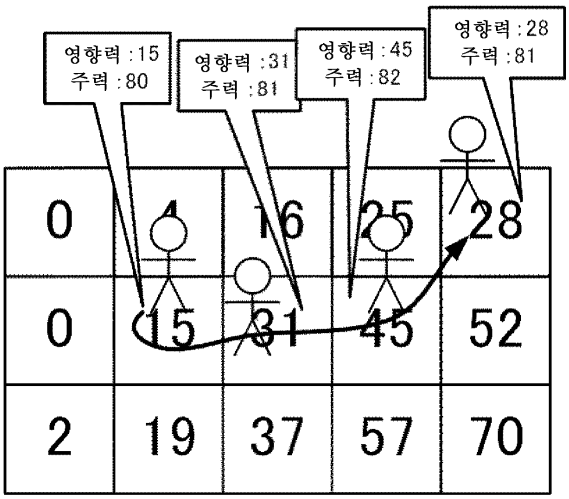
도면19


SG
FD
전 골
전
0
1
2
3
(X)
4
5
6
후
7
후 골
0
1
2
3
4
좌
(Y)
우

도면20


(X)
7 6 5 4 3 2 1 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 0 5 7
2 0 0 0 0 4 16 25 28
3 0 0 0 0 15 31 45 52
4 0 0 0 2 19 37 57 70
(Y)
SG
EA
CD
RWG
94
4

도면21



도면22

영향력	0～19	20～39	40～59	60～79	80～100
증가수	0	+1	+2	+3	+4

도면23

(a) LCMF의 선수 카드에 대응하는 영향력

(X)

(Y)	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	0	5	13	18	16	12	7	2	
1	0	7	17	25	21	15	9	3	
2	0	5	13	18	16	12	7	2	EA
3	0	0	6	8	8	5	2	0	
4	0	0	0	2	0	0	0	0	SG

(b) LWG의 선수 카드에 대응하는 영향력

(X)

(Y)	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	0	0	0	0	7	27	50	66	
1	0	0	0	0	5	24	43	54	
2	0	0	0	0	0	15	29	35	EA
3	0	0	0	0	0	4	14	18	
4	0	0	0	0	0	0	0	2	SG

(c) 합계한 영향력

(X)

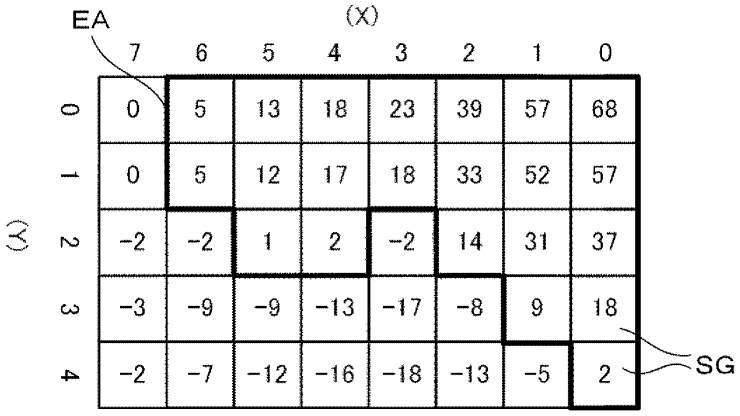
(Y)	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	0	5	13	18	23	39	57	68	
1	0	7	17	25	26	39	52	57	
2	0	5	13	18	18	27	36	37	EA
3	0	0	6	8	8	9	16	18	
4	0	0	0	0	0	0	0	2	SG

도면24

(X)

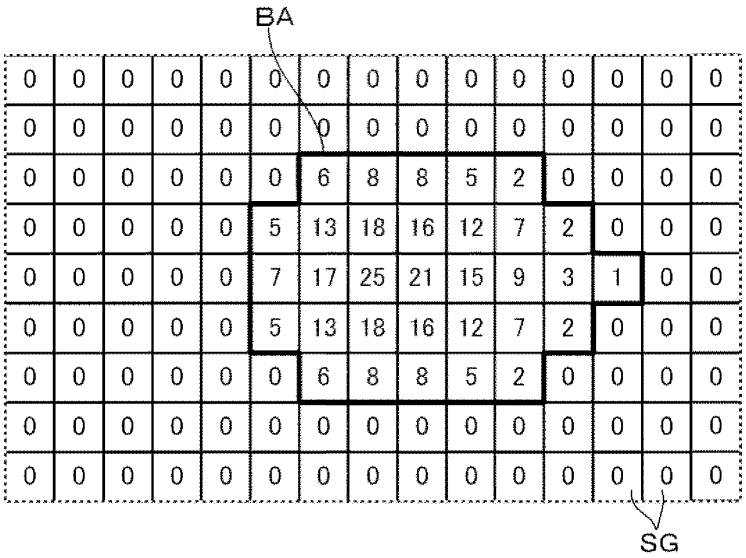
(Y)	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	
1	0	2	5	8	8	6	0	0	EA
2	2	7	12	16	18	13	5	0	
3	3	9	15	21	25	17	7	0	
4	2	7	12	16	18	13	5	0	SG

도면25

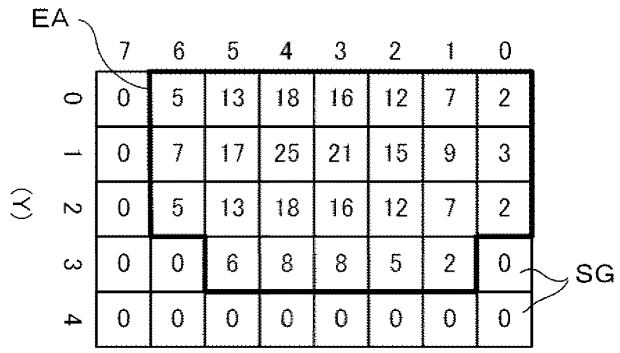

EA
(X)
7 6 5 4 3 2 1 0
(Y)
0 0 5 13 18 23 39 57 68
1 0 5 12 17 18 33 52 57
2 -2 -2 1 2 -2 14 31 37
3 -3 -9 -9 -13 -17 -8 9 18
4 -2 -7 -12 -16 -18 -13 -5 2
SG

도면26

(a)

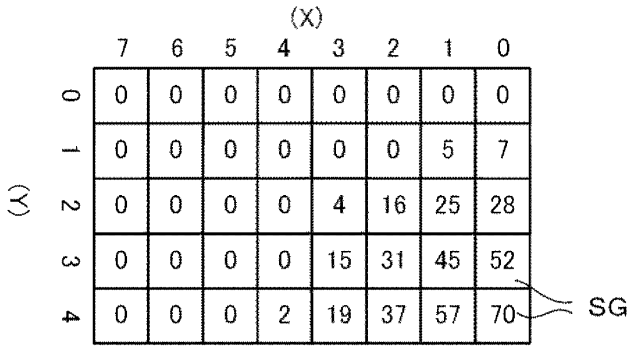

BA
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 6 8 8 5 2 0 0 0 0
0 0 0 0 0 5 13 18 16 12 7 2 0 0 0
0 0 0 0 0 7 17 25 21 15 9 3 1 0 0
0 0 0 0 0 5 13 18 16 12 7 2 0 0 0
0 0 0 0 0 0 6 8 8 5 2 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
SG

(b)

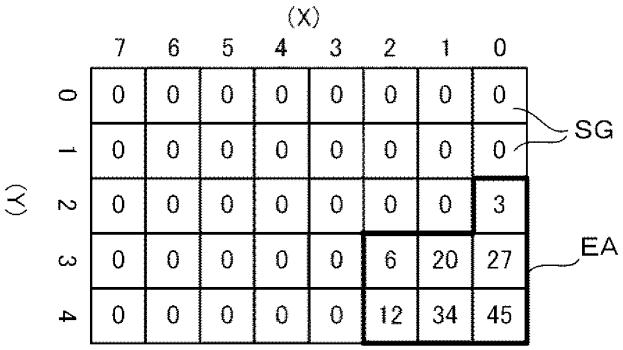

EA
7 6 5 4 3 2 1 0
(Y)
0 0 5 13 18 16 12 7 2
1 0 7 17 25 21 15 9 3
2 0 5 13 18 16 12 7 2
3 0 0 6 8 8 5 2 0
4 0 0 0 0 0 0 0 0
SG

도면27

(a) 전회



(b) 잔존 영향력

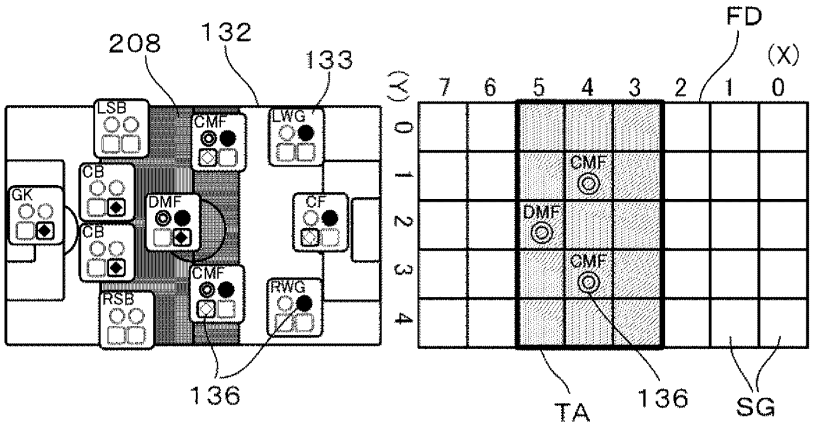


도면28

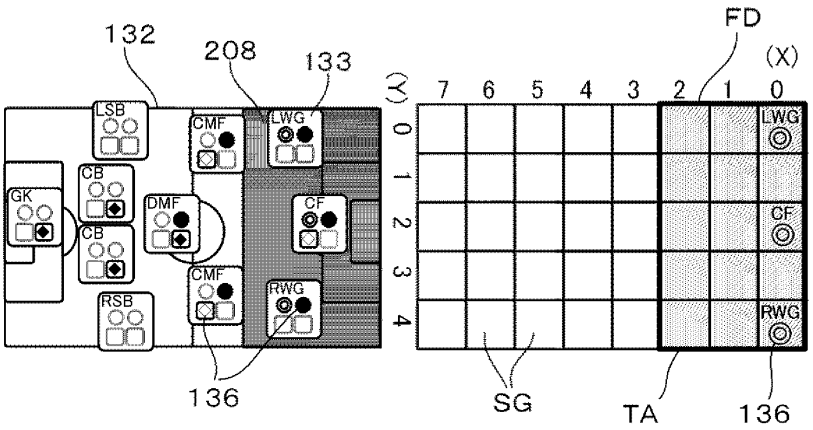
카테고리	팁 전술	선수의 행동 경향	보정율			
			2 매	3 매	4 매	5 매
공격 타입	포제션	볼 키핑을 우선하고, 아군 선수는 볼을 보유하고 있는 선수를 서포트하러 옵니다.	20%	40%	60%	80%
	카운터	전방에 철치하는 것을 우선하고, 아군 선수는 적극적으로 뛰쳐나갑니다.	20%	40%	60%	80%
공격 에어리어	중앙 돌파	펠드 중앙에서 공격을 조직하고, 드리블 돌파나 스루패스로 골을 노립니다.	20%	40%	60%	80%
	우측 측면 공격	볼을 우측 측면에 전개해서, 측면에서부터 드리블 돌파나 스루패스로 골을 노립니다.	20%	40%	60%	80%
	좌측 측면 공격	볼을 좌측 측면에 전개해서, 측면에서부터 드리블 돌파나 스루패스로 골을 노립니다.	20%	40%	60%	80%
수비 타입	포어체크	적진 내로부터 적극적으로 압박을 가해, 높은 위치에서 볼을 되찾아오려고 합니다.	20%	40%	60%	80%
	리트리트	자기 진영으로 후퇴해서, 수비를 견고히 합니다.	20%	40%	60%	80%
수비 에어리어	중앙 수비	적측 선수를 중앙으로 몰아넣어, 상대가 패스를 한 부분에서 볼을 빼앗는 것을 노립니다.	20%	40%	60%	80%
	측면 수비	상대를 측면으로 몰아넣어, 상대가 세로 패스한 부분에서 끼워 넣어 빼앗는 것을 노립니다.	20%	40%	60%	80%

도면29

(a) 포제션

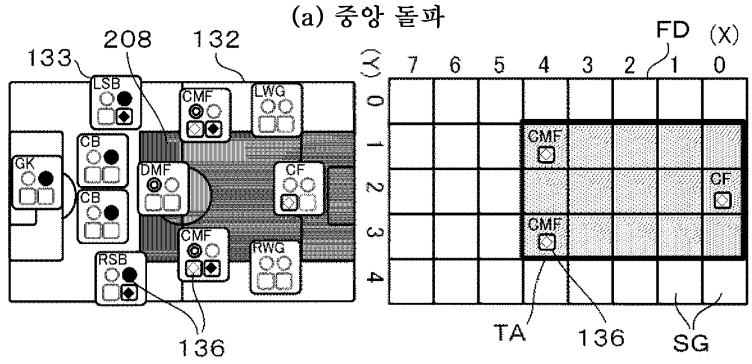


(b) 카운터

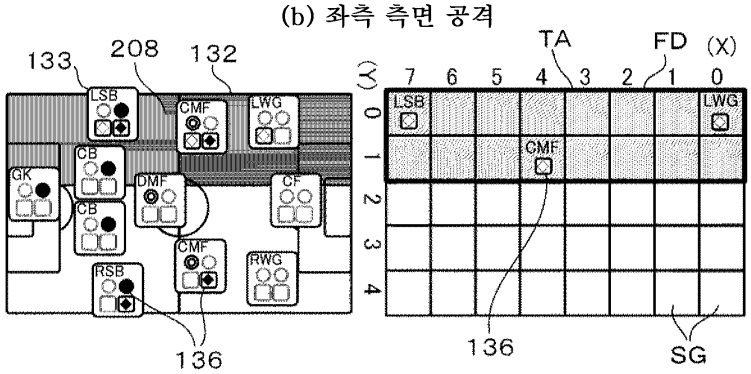


도면30

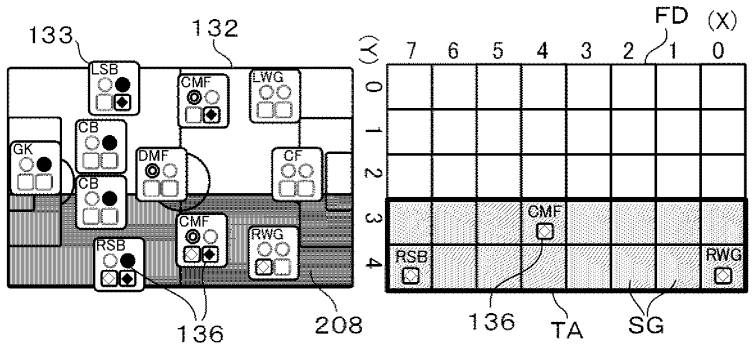
(a) 중앙 돌파



(b) 좌측 측면 공격

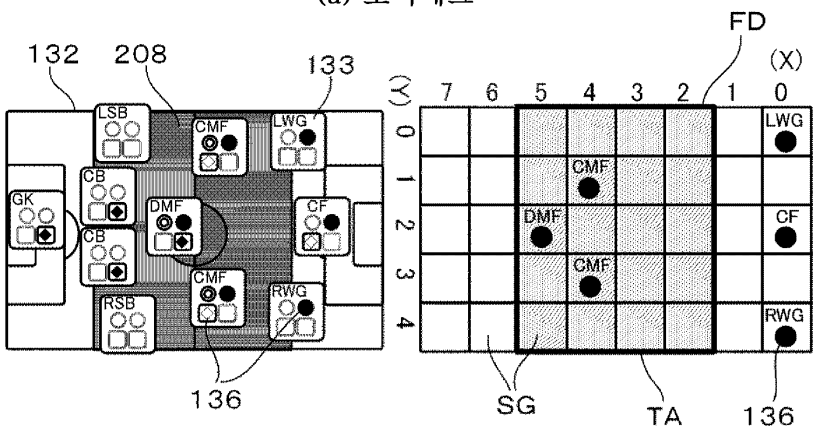


(c) 우측 측면 공격

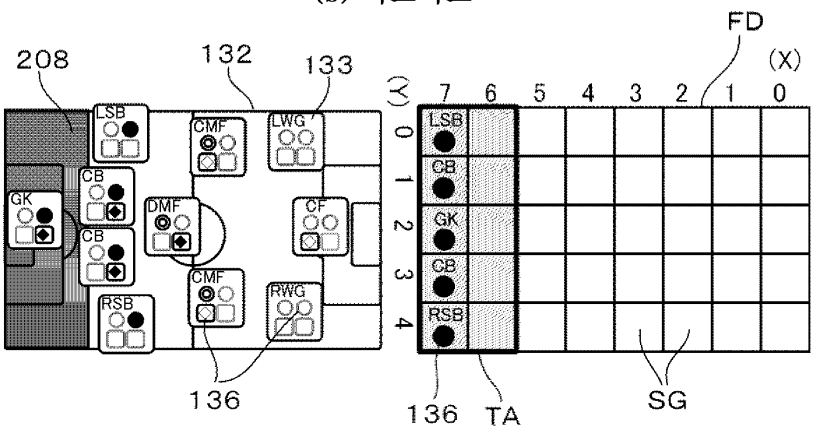


도면31

(a) 포어체크

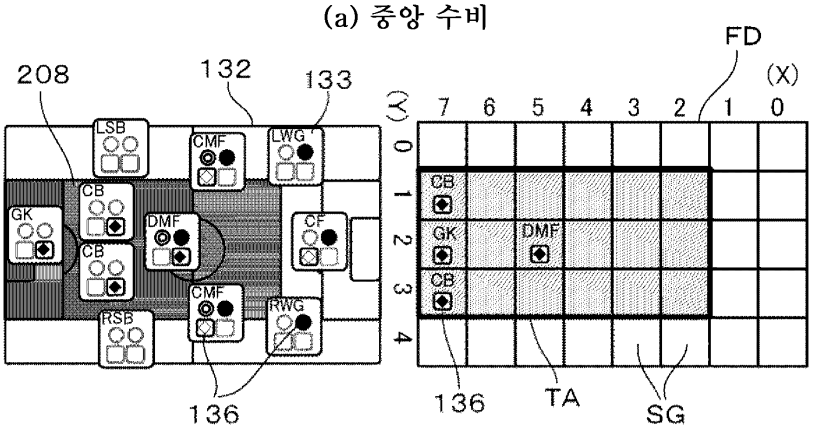


(b) 리트리트

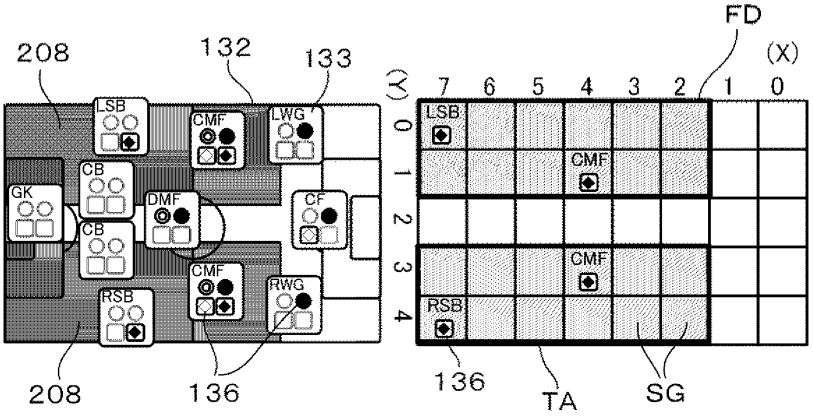


도면32

(a) 중앙 수비

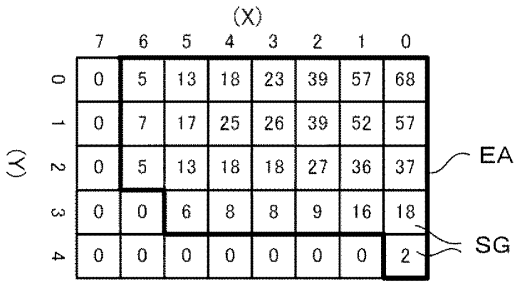


(b) 측면 수비

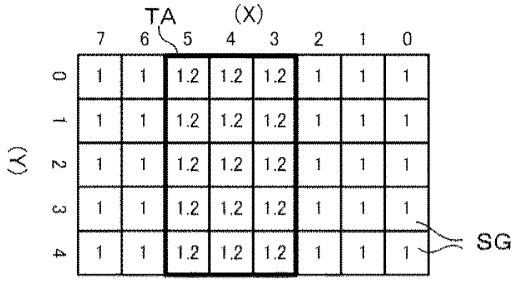


도면33

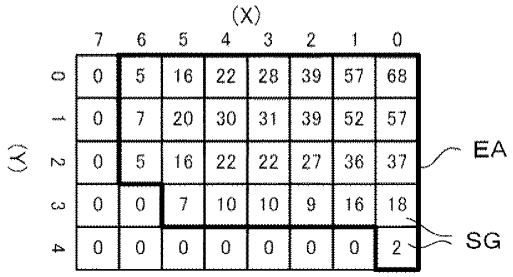
(a)


(X)
7 6 5 4 3 2 1 0
(Y)
0 0 5 13 18 23 39 57 68
1 0 7 17 25 26 39 52 57
2 0 5 13 18 18 27 36 37
3 0 0 6 8 8 9 16 18
4 0 0 0 0 0 0 0 2
EA
SG

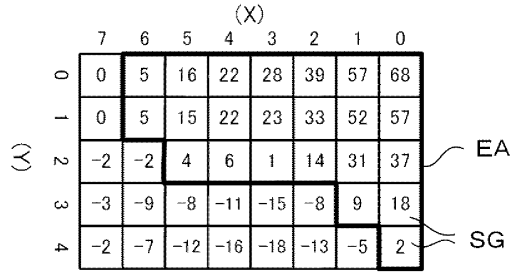
(b)


TA
(X)
7 6 5 4 3 2 1 0
(Y)
0 1 1 1.2 1.2 1.2 1 1 1
1 1 1 1.2 1.2 1.2 1 1 1
2 1 1 1.2 1.2 1.2 1 1 1
3 1 1 1.2 1.2 1.2 1 1 1
4 1 1 1.2 1.2 1.2 1 1 1
SG

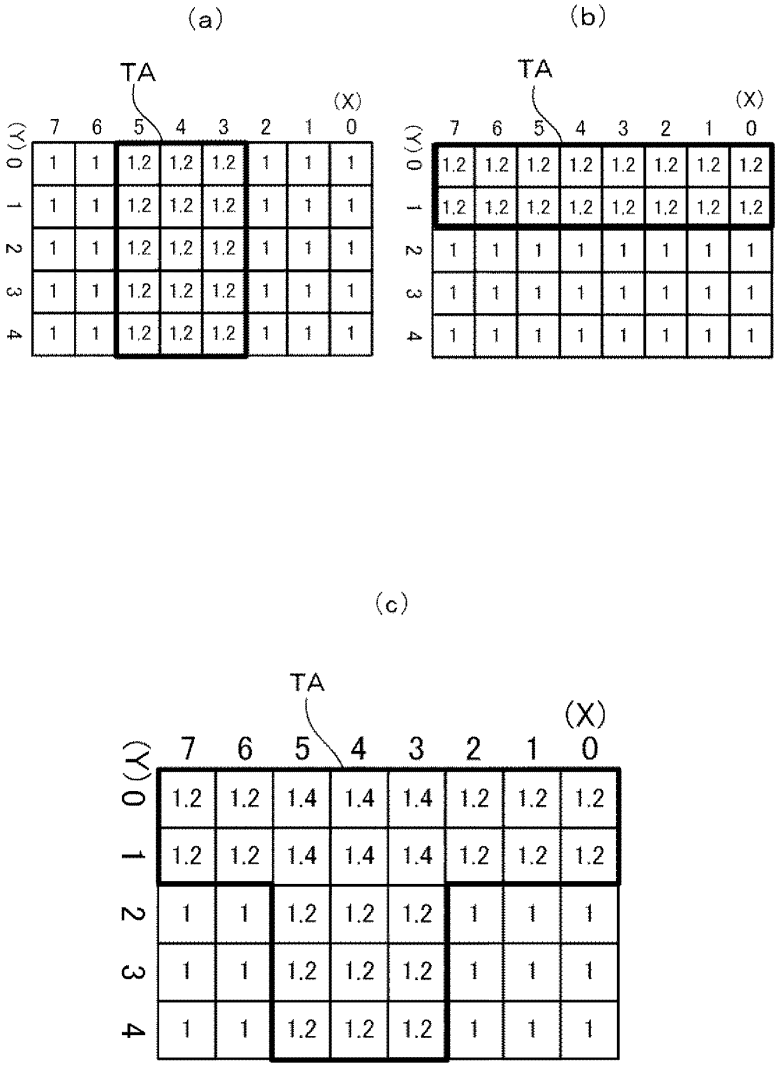
(c)


(X)
7 6 5 4 3 2 1 0
(Y)
0 0 5 16 22 28 39 57 68
1 0 7 20 30 31 39 52 57
2 0 5 16 22 22 27 36 37
3 0 0 7 10 10 9 16 18
4 0 0 0 0 0 0 0 2
EA
SG

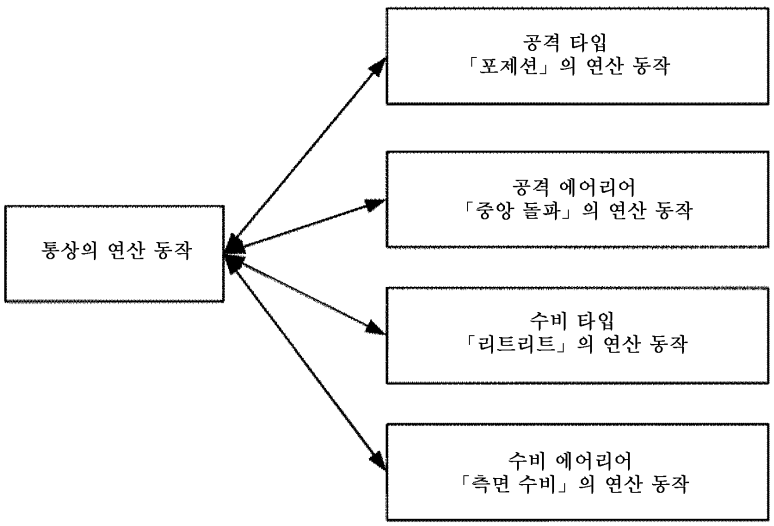
(d)


(X)
7 6 5 4 3 2 1 0
(Y)
0 0 5 16 22 28 39 57 68
1 0 5 15 22 23 33 52 57
2 -2 -2 4 6 1 14 31 37
3 -3 -9 -8 -11 -15 -8 9 18
4 -2 -7 -12 -16 -18 -13 -5 2
EA
SG

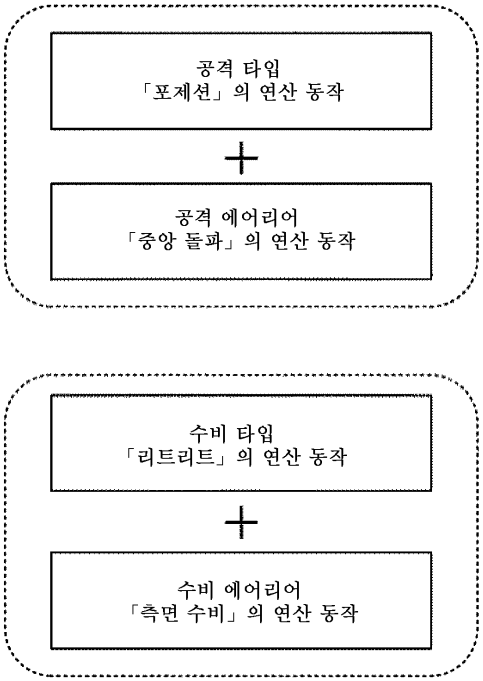
도면34


(a)
TA
(X)
(Y)
7 6 5 4 3 2 1 0
0 1 1 1.2 1.2 1.2 1 1 1
1 1 1 1.2 1.2 1.2 1 1 1
2 1 1 1.2 1.2 1.2 1 1 1
3 1 1 1.2 1.2 1.2 1 1 1
4 1 1 1.2 1.2 1.2 1 1 1
(b)
TA
(X)
(Y)
7 6 5 4 3 2 1 0
0 1.2 1.2 1.2 1.2 1.2 1.2 1.2 1.2
1 1.2 1.2 1.2 1.2 1.2 1.2 1.2 1.2
2 1 1 1 1 1 1 1 1
3 1 1 1 1 1 1 1 1
4 1 1 1 1 1 1 1 1
(c)
TA
(X)
(Y)
7 6 5 4 3 2 1 0
0 1.2 1.2 1.4 1.4 1.4 1.2 1.2 1.2
1 1.2 1.2 1.4 1.4 1.4 1.2 1.2 1.2
2 1 1 1.2 1.2 1.2 1 1 1
3 1 1 1.2 1.2 1.2 1 1 1
4 1 1 1.2 1.2 1.2 1 1 1

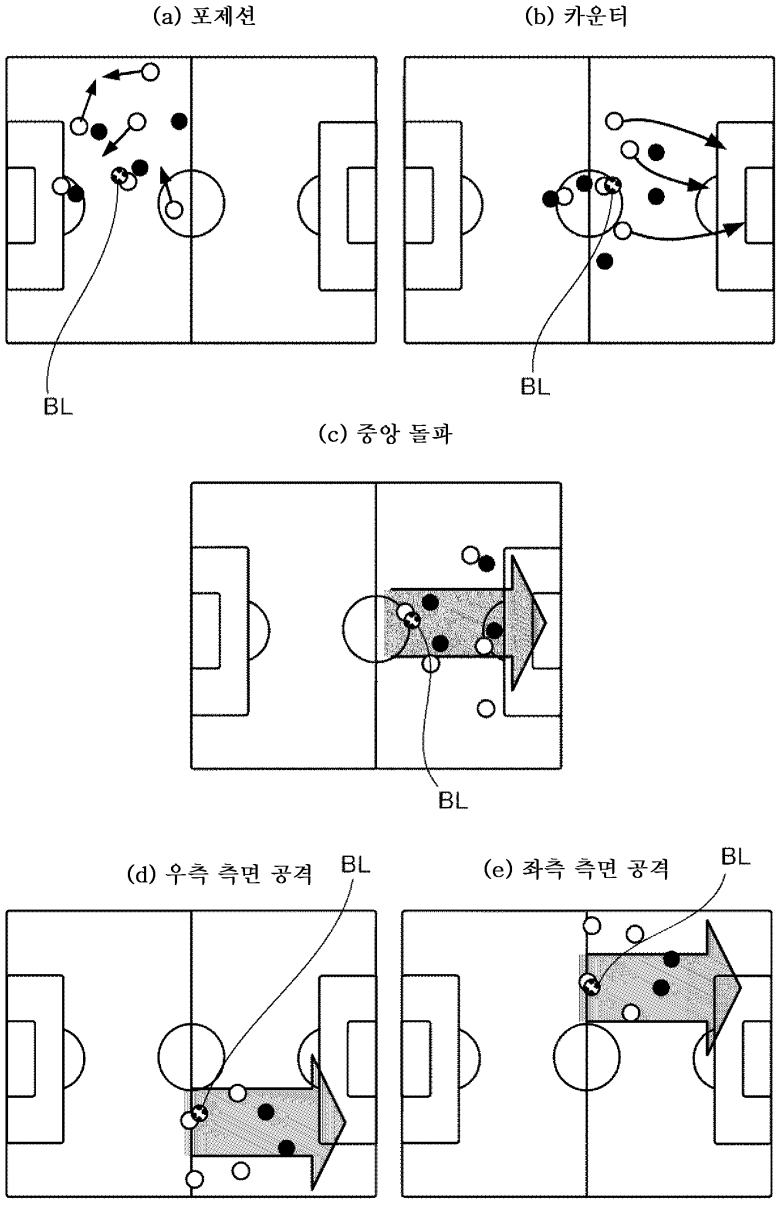
도면35


통상의 연산 동작
공격 타입
「포제션」의 연산 동작
공격 에어리어
「중앙 돌파」의 연산 동작
수비 타입
「리트리트」의 연산 동작
수비 에어리어
「측면 수비」의 연산 동작

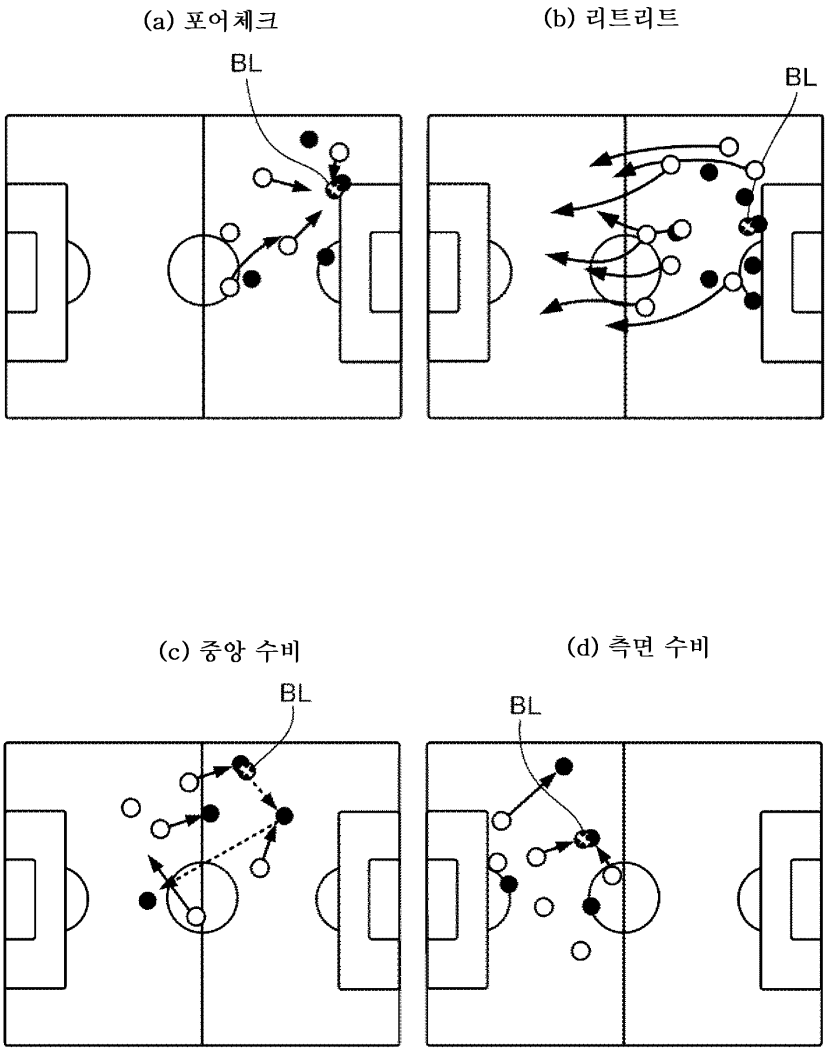
도면36


공격 타입
「포제션」의 연산 동작
+
공격 에어리어
「중앙 돌파」의 연산 동작
수비 타입
「리트리트」의 연산 동작
+
수비 에어리어
「측면 수비」의 연산 동작

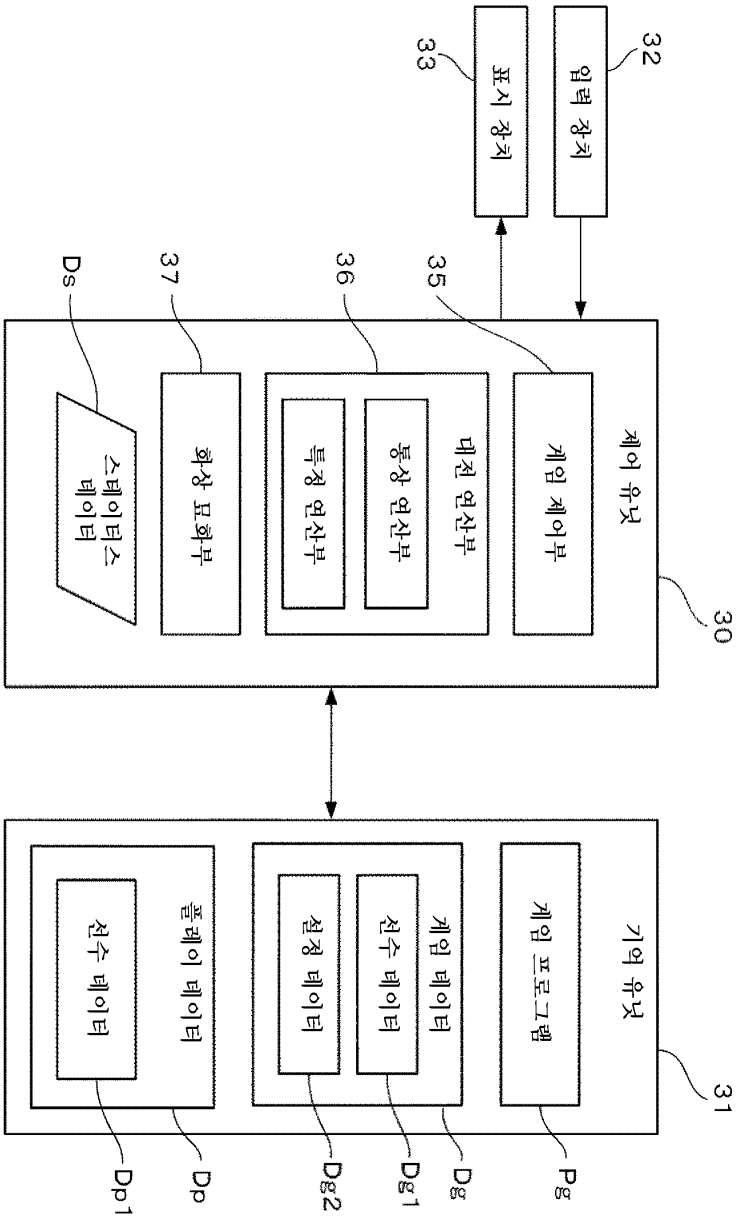
도면37



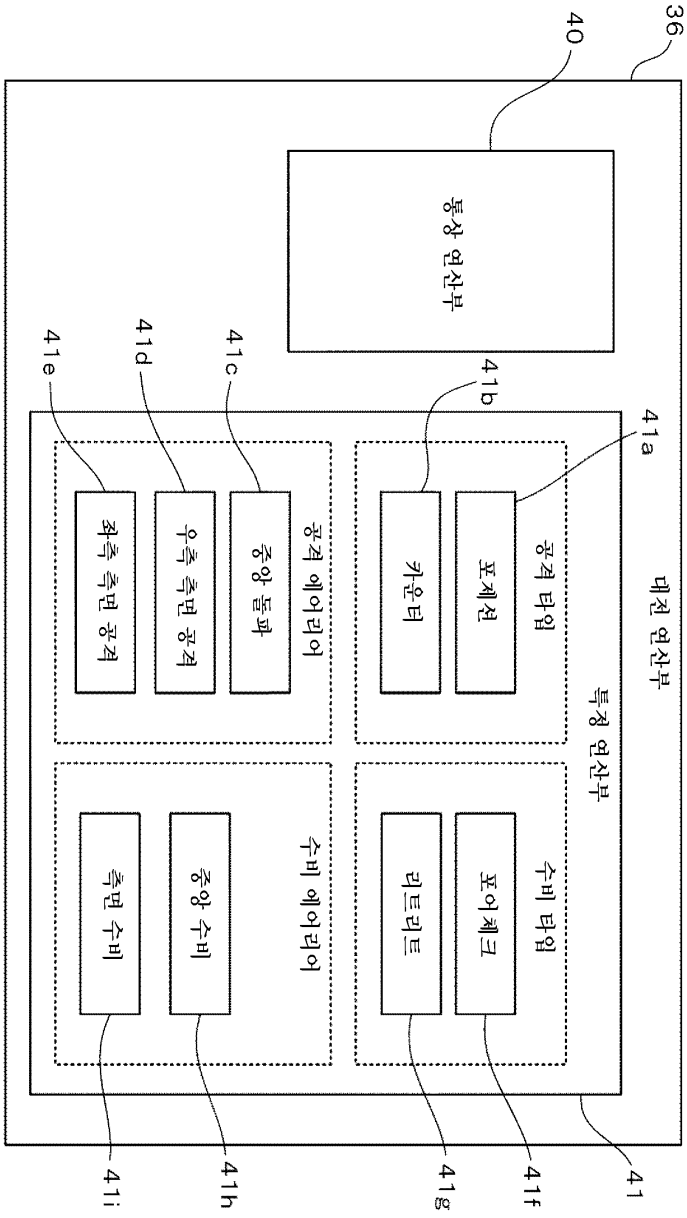
도면38



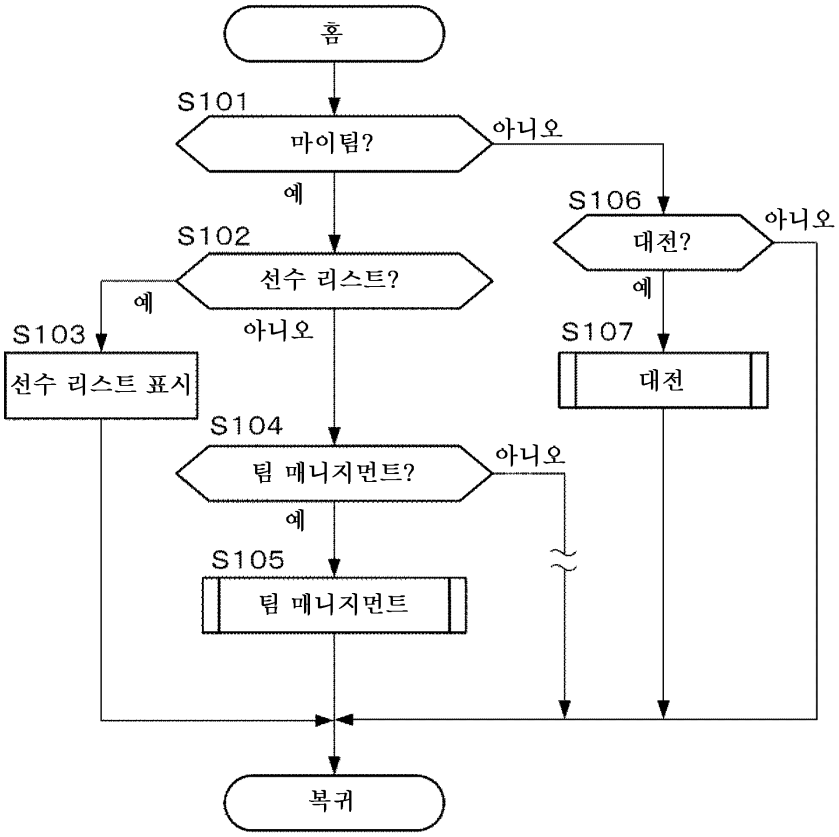
도면39


32
입력 장치
33
표시 장치
35
게임 제어부
36
대전 연산부
통상 연산부
특정 연산부
37
화상 묘화부
Ds
스테이터스 데이터
제어 유닛
30
31
기억 유닛
게임 프로그램
Pg
게임 데이터
선수 데이터
Dg
Dg1
설정 데이터
Dg2
플레이 데이터
선수 데이터
Dp
Dp1

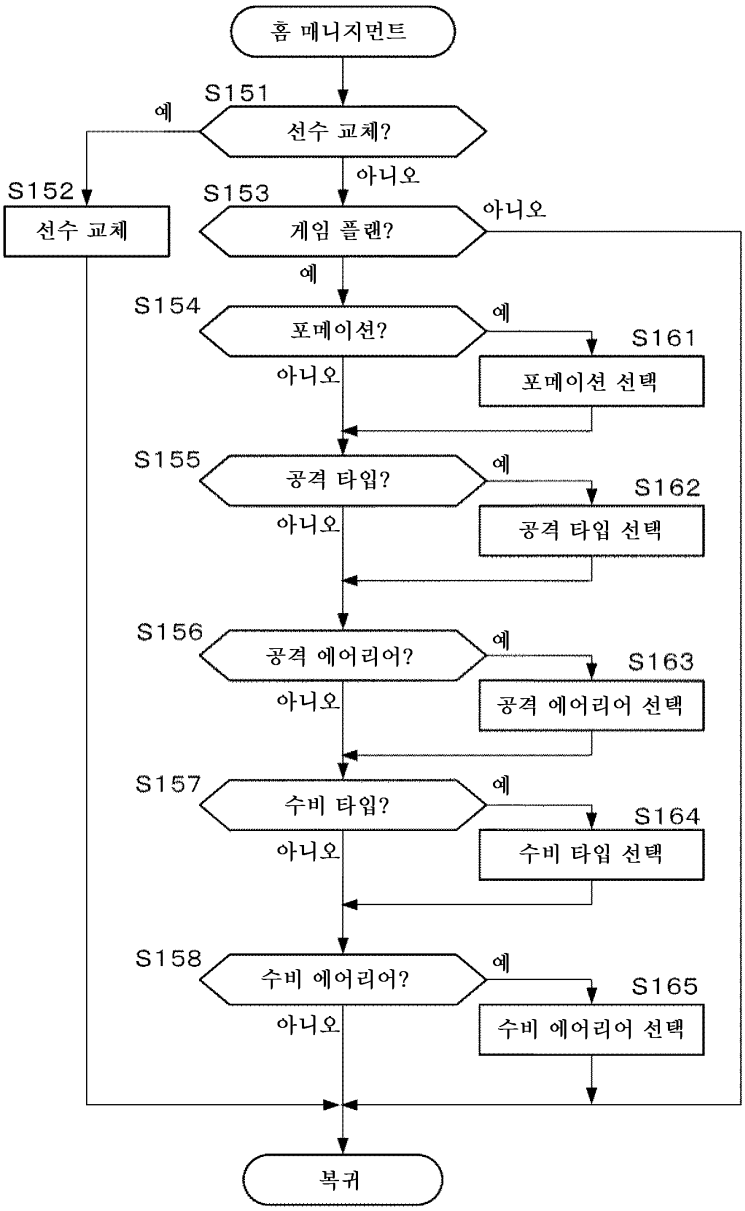
도면40


36
40
통상 연산부
41b
41a
41c
41d
41e
대전 연산부
특정 연산부
공격 타입
포제션
카운터
공격 에어리어
중앙 돌파
우측 측면 공격
좌측 측면 공격
수비 타입
포어체크
리트리트
수비 에어리어
중앙 수비
측면 수비
41
41f
41g
41h
41i

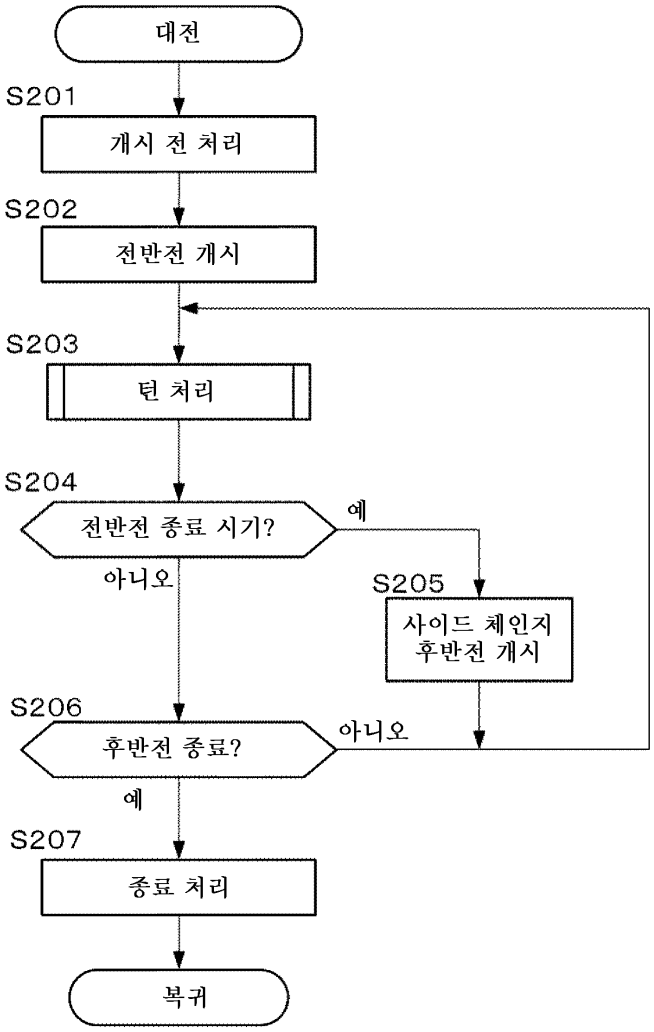
도면41


홈
S101
마이팀?
아니오
예
S102
선수 리스트?
예
아니오
S103
선수 리스트 표시
S104
팀 매니지먼트?
아니오
예
S105
팀 매니지먼트
S106
대전?
아니오
예
S107
대전
복귀

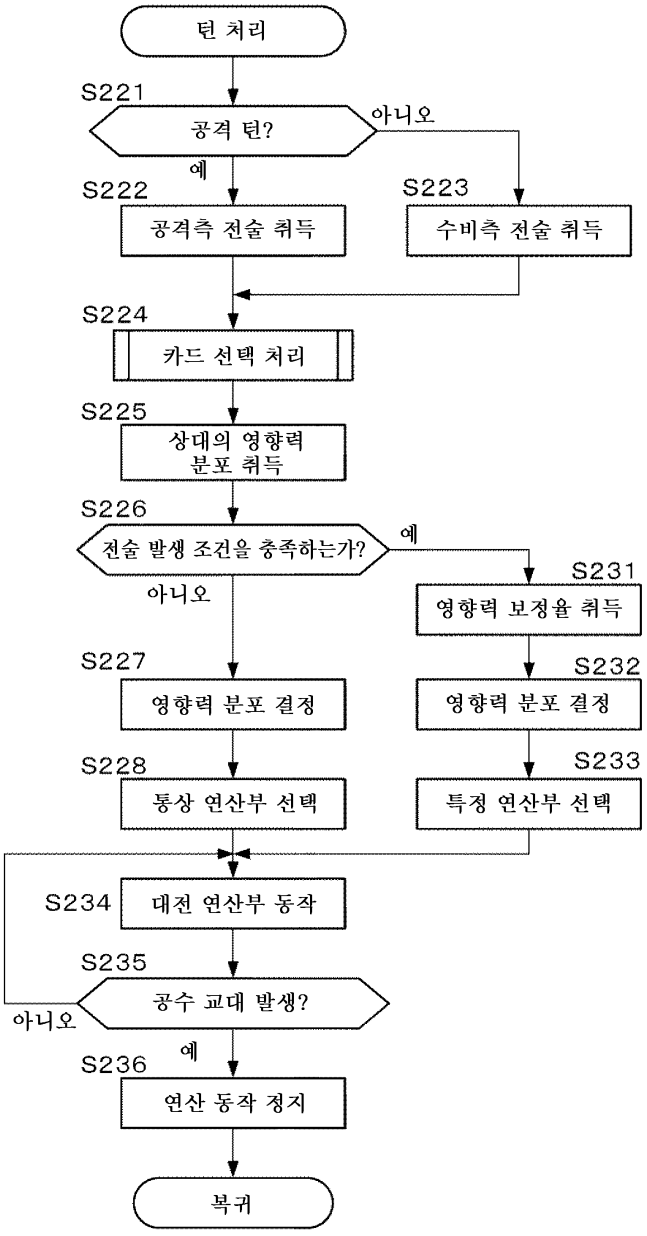
도면42


홈 매니지먼트
S151
예
선수 교체?
아니오
S152
선수 교체
S153
게임 플랜?
아니오
예
S154
포메이션?
예
S161
포메이션 선택
아니오
S155
공격 타입?
예
S162
공격 타입 선택
아니오
S156
공격 에어리어?
예
S163
공격 에어리어 선택
아니오
S157
수비 타입?
예
S164
수비 타입 선택
아니오
S158
수비 에어리어?
예
S165
수비 에어리어 선택
아니오
복귀

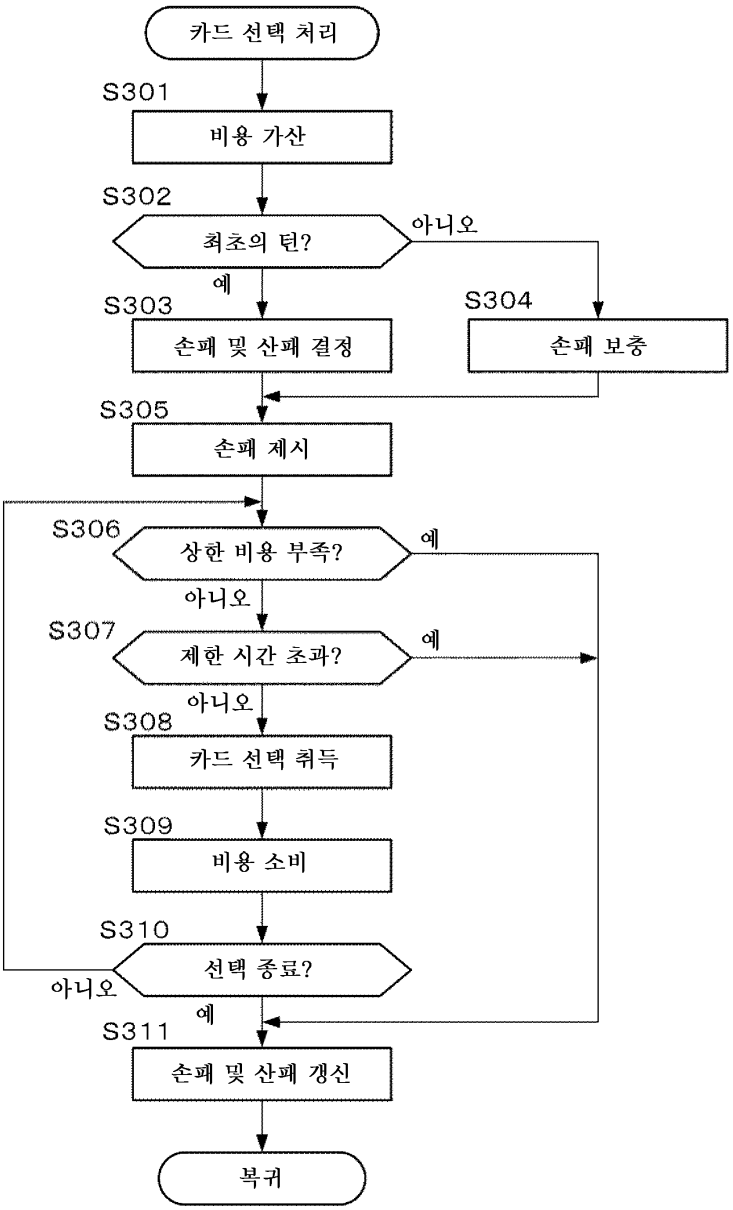
도면43


대전
S201
개시 전 처리
S202
전반전 개시
S203
턴 처리
S204
전반전 종료 시기?
예
아니오
S205
사이드 체인지
후반전 개시
S206
후반전 종료?
아니오
예
S207
종료 처리
복귀

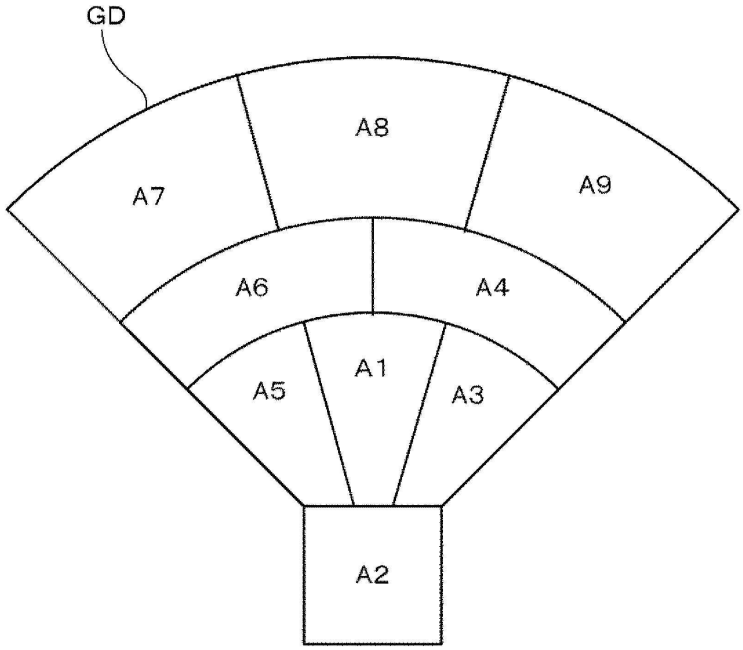
도면44


턴 처리
S221
공격 턴?
아니오
예
S222
공격측 전술 취득
S223
수비측 전술 취득
S224
카드 선택 처리
S225
상대의 영향력 분포 취득
S226
전술 발생 조건을 충족하는가?
예
아니오
S231
영향력 보정율 취득
S227
영향력 분포 결정
S232
영향력 분포 결정
S228
통상 연산부 선택
S233
특정 연산부 선택
S234
대전 연산부 동작
S235
공수 교대 발생?
아니오
예
S236
연산 동작 정지
복귀

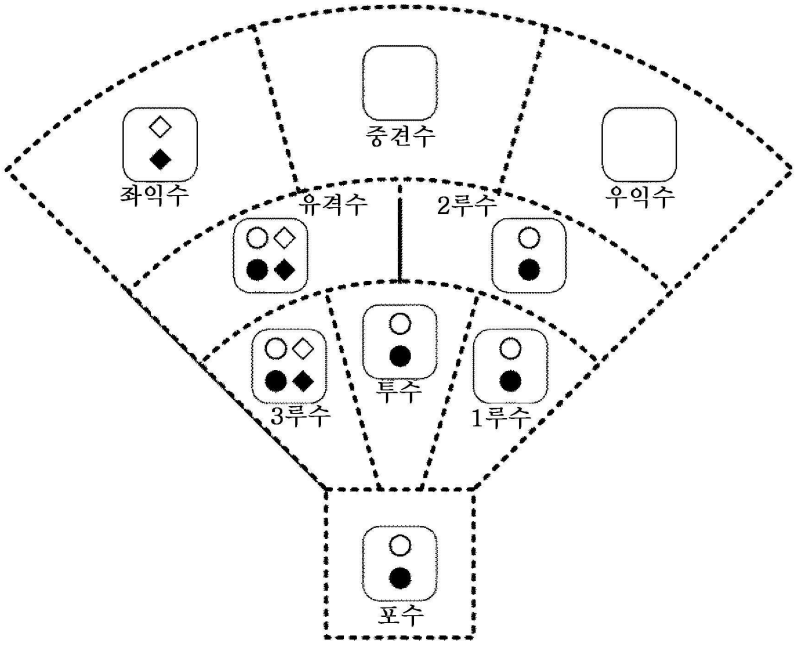
도면45


카드 선택 처리
S301
비용 가산
S302
최초의 턴?
아니오
예
S303
손패 및 산패 결정
S304
손패 보충
S305
손패 제시
S306
상한 비용 부족?
예
아니오
S307
제한 시간 초과?
예
아니오
S308
카드 선택 취득
S309
비용 소비
S310
선택 종료?
아니오
예
S311
손패 및 산패 갱신
복귀

도면46



도면47



도면48

팀 전술의 카테고리		팀 전술	선수의 행동 경향
○	공격 타입	타구 낮추기	타자는 낮은 타구를 할 동작을 하고, 주자가 있는 경우에, 내야 땅볼을 경계한 주루를 한다.
		타구 높이기	타자는 높은 타구를 할 동작을 하고, 주자가 있는 경우에, 터치업을 의식한 주루를 한다.
◇	공격 에어리어	당겨치기	타자는 당겨치기 타구를 할 동작을 하고, 주자가 있는 경우에, 당겨치기 타구를 의식한 주루를 한다.
		밀어치기	타자는 밀어치기 타구를 할 동작을 하고, 주자가 있는 경우에, 밀어치기 타구를 의식한 주루를 한다.
●	수비 타입	전진 수비	번트, 땅볼에 경계하고, 병살이 되도록 연계한다.
		외야 플라이 경계	에러가 되지 않도록 외야수가 연계한다.
◆	수비 에어리어	좌측 시프트 수비	센터와 레프트가 연계한다. 내야수는 레프트로부터의 송구를 중계하는 움직임을 한다.
		우측 시프트 수비	센터와 라이트가 연계한다. 내야수는 라이트로부터의 송구를 중계하는 움직임을 한다.