(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第4839615号
(P4839615)
(45)発行日　平成23年12月21日(2011.12.21)　(24)登録日　平成23年10月14日(2011.10.14)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 13/00 (2006.01)　A63F 13/00 F

請求項の数 7　(全 42 頁)

(21)出願番号　特願2004-383018(P2004-383018)
(22)出願日　平成16年12月29日(2004.12.29)
(65)公開番号　特開2006-187375(P2006-187375A)
(43)公開日　平成18年7月20日(2006.7.20)
審査請求日　平成19年11月14日(2007.11.14)

(73)特許権者　000132471
株式会社セガ
東京都大田区羽田１丁目２番１２号
(74)代理人　100097113
弁理士　堀　城之
(72)発明者　佐々木　浩一
東京都大田区羽田１丁目２番１２号　株式会社セガ内

審査官　加藤　肇

最終頁に続く

(54)【発明の名称】ゲーム装置、ゲームプログラム、ゲームシステム

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
操作対象オブジェクトを画面に表示する表示手段と、
１組のオン・オフ操作によって、前記操作対象オブジェクトに対して、前記画面を平面で見た際の第１の移動方向への１段階の指示を行う第１移動方向指示手段と、
１組のオン・オフ操作によって、前記操作対象オブジェクトに対して、前記第１の移動方向と反対の第２の移動方向への１段階の指示を行う第２移動方向指示手段と、
前記操作対象オブジェクトの反時計方向回転をオン状態で指示する反時計方向指示手段と、
前記操作対象オブジェクトの時計方向回転をオン状態で指示する時計方向指示手段と、
前記反時計方向指示手段によって反時計方向回転が指示されたときは前記操作対象オブジェクトを反時計方向に回転する反時計方向回転手段と、
前記時計方向指示手段によって時計方向回転が指示されたときは前記操作対象オブジェクトを時計方向に回転する時計方向回転手段と、
前記操作対象オブジェクトの移動方向を、少なくとも前記第１の移動方向を含む所定範囲を第１の移動方向として分類し、少なくとも前記第２の移動方向を含む残りの範囲を第２の移動方向として分類するように、移動方向の範囲を設定する移動範囲設定手段と、
前記移動範囲設定手段により設定された移動方向の範囲に基づいて、移動中の前記操作対象オブジェクトの移動方向が前記第１または第２のいずれの移動方向に分類されるかを判断する移動方向判断手段と、

前記操作対象オブジェクトの移動中に、前記第１または第２移動方向指示手段によって１段階の移動方向が指示された場合において、前記移動方向判断手段が判断する移動方向と前記第１また第２移動方向指示手段によって指示された移動方向とが一致するときは、前記操作対象オブジェクトを１段階増速する増速手段と、

前記操作対象オブジェクトの移動中に、前記第１または第２移動方向指示手段によって１段階の移動方向が指示された場合において、前記移動方向判断手段が判断した移動方向と前記第１また第２移動方向指示手段によって指示された移動方向とが相違するときは、前記操作対象オブジェクトを１段階減速する減速手段と、

を備えたゲーム装置。

【請求項２】

前記反時計方向指示手段は、オン状態の時間に対応した回転角度で、反時計方向回転を指示し、前記時計方向指示手段は、オン状態の時間に対応した回転角度で、時計方向回転を指示することを特徴とする請求項１記載のゲーム装置。

【請求項３】

相互に直交する４方向を指示し得る十字キーを備え、十字キーの相互に反対に２方向が第１移動方向指示手段、第２移動方向指示手段にそれぞれ割り当てられ、残りの２方向が反時計方向指示手段、時計方向指示手段にそれぞれ割り当てられていることを特徴とする請求項１または２記載のゲーム装置。

【請求項４】

操作対象オブジェクトを画面に表示する表示手段と、

１組のオン・オフ操作によって、前記操作対象オブジェクトに対して、前記画面を平面で見た際の第１の移動方向への１段階の指示を行う第１移動方向指示手段と、

１組のオン・オフ操作によって、前記操作対象オブジェクトに対して、前記第１の移動方向と反対の第２の移動方向への１段階の指示を行う第２移動方向指示手段と、

前記操作対象オブジェクトの反時計方向回転をオン状態で指示する反時計方向指示手段と、

前記操作対象オブジェクトの時計方向回転をオン状態で指示する時計方向指示手段とを備えたゲーム装置における、操作対象オブジェクトを制御するゲームプログラムであって、

前記反時計方向指示手段によって、反時計方向回転が指示されたときは前記操作対象オブジェクトを反時計方向に回転する反時計方向回転ステップと、

前記時計方向指示手段によって、時計方向回転が指示されたときは前記操作対象オブジェクトを時計方向に回転する時計方向回転ステップと、

前記操作対象オブジェクトの移動方向を、少なくとも前記第１の移動方向を含む所定範囲を第１の移動方向として分類し、少なくとも前記第２の移動方向を含む残りの範囲を第２の移動方向として分類するように、移動方向の範囲を設定する移動範囲設定ステップと、

前記設定された移動方向の範囲に基づいて、移動中の前記操作対象オブジェクトの移動方向が前記第１または第２のいずれの移動方向に分類されるかを判断する移動方向判断ステップと、

前記操作対象オブジェクトの移動中に、前記第１または第２移動方向指示手段によって１段階の移動方向が指示された場合において、前記判断された移動方向と前記第１また第２移動方向指示手段によって指示された移動方向とが一致するとき、前記操作対象オブジェクトを１段階増速する増速ステップと、

前記操作対象オブジェクトの移動中に、前記第１または第２移動方向指示手段によって１段階の移動方向が指示された場合において、前記判断された移動方向と前記第１また第２移動方向指示手段によって指示された移動方向とが相違するとき、前記操作対象オブジェクトを１段階減速する減速ステップと、

をゲーム装置に実行させるゲームプログラム。

【請求項５】

前記反時計方向回転ステップは、前記反時計方向指示手段のオン状態の時間に対応した回転角度で、前記操作対象オブジェクトを反時計方向に回転し、
前記時計方向回転ステップは、前記時計方向指示手段のオン状態の時間に対応した回転角度で、前記操作対象オブジェクトを時計方向に回転する、
請求項４記載のゲームプログラム。
【請求項６】
請求項４または５に記載のゲームプログラムが格納された情報処理装置読み取り可能な記憶媒体。
【請求項７】
複数のゲーム装置と、前記複数のゲーム装置が接続されたネットワークと、前記ネットワークに接続されたサーバと、を備えたゲームシステムであって、
前記ゲーム装置は、
操作対象オブジェクトを画面に表示する表示手段と、
１組のオン・オフ操作によって、前記操作対象オブジェクトに対して、前記画面を平面で見た際の第１の移動方向への１段階の指示を行う第１移動方向指示手段と、
１組のオン・オフ操作によって、前記操作対象オブジェクトに対して、前記第１の移動方向と反対の第２の移動方向への１段階の指示を行う第２移動方向指示手段と、
前記操作対象オブジェクトの反時計方向回転をオン状態で指示する反時計方向指示手段と、
前記操作対象オブジェクトの時計方向回転をオン状態で指示する時計方向指示手段と、
前記第１の移動方向の指示、前記第２の移動方向の指示、前記反時計方向指示、及び、前記時計方向指示に基づいて前記操作対象オブジェクトを制御し、制御信号を生成して前記サーバに送信する制御手段と、を備え、
前記サーバは、
前記各ゲーム装置の制御手段から送信された制御信号に基づいて、複数の前記操作対象オブジェクトを制御し、当該制御の結果の情報を前記各ゲーム装置へ配信する配信手段を備え、
前記各ゲーム装置の制御手段は、
前記反時計方向指示手段によって反時計方向回転が指示されたときは前記操作対象オブジェクトを反時計方向に回転し、
前記時計方向指示手段によって時計方向回転が指示されたときは前記操作対象オブジェクトを時計方向に回転し、
前記操作対象オブジェクトの移動方向を、少なくとも前記第１の移動方向を含む所定範囲を第１の移動方向として分類し、少なくとも前記第２の移動方向を含む残りの範囲を第２の移動方向として分類するように、移動方向の範囲を設定し、
前記設定された移動方向の範囲に基づいて、移動中の前記操作対象オブジェクトの移動方向が前記第１または第２のいずれの移動方向に分類されるかを判断し、
前記操作対象オブジェクトの移動中に、前記第１または第２移動方向指示手段によって１段階の移動方向が指示された場合において、前記判断された移動方向と前記第１また第２移動方向指示手段によって指示された移動方向とが一致するとき、前記操作対象オブジェクトを１段階増速し、
前記操作対象オブジェクトの移動中に、前記第１または第２移動方向指示手段によって１段階の移動方向が指示された場合において、前記判断された移動方向と前記第１また第２移動方向指示手段によって指示された移動方向とが相違するとき、前記操作対象オブジェクトを１段階減速する
ことを特徴とするゲームシステム。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】

本発明は、携帯電話等の携帯通信端末によって実行するゲームプログラム、携帯通信端末等のゲーム装置、携帯通信端末を用いたゲームシステムに関する。

【背景技術】

携帯電話は広く普及しており、その高機能化も顕著であるため、多くのゲームプログラムが提供されている。

【０００２】

ゲーム専用機ではゲームとしての操作性の良好な十字キー等を用いてキャラクタの移動等の制御を実行し得るが、携帯電話は、小型化および薄型化されてきていることと、通話、Ｅメール、インターネット情報サービスを主たる用途とし、ゲームのような俊敏な操作を要するものではないため、ゲーム実行時の操作性は必ずしも良好でない。例えば、携帯電話のボタンはストローク感が乏しく、ボタンを押している時間によってスピードや強さを調節することは困難である。そこで、携帯電話ではゲーム専用機とは異なる操作方法によって操作性を改善する試みが為されている。

【０００３】

特許文献１では、携帯電話の回転操作部を連続して押した回数を積算して、キャラクタの歩行距離を設定する端末装置が提案されている。しかし、このような積算結果を用いる操作はアクションゲーム等即応性を要するゲームには適さない。

【０００４】

【特許文献１】　特開２００２－２１９２７４号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

本発明はこのような従来の問題点を解消すべく創案されたもので、携帯通信端末で実行するゲームにおいて即応性を要する移動操作を良好な操作性をもって実現することを目的とする。

【発明の効果】

【０００５】

本発明によれば、携帯通信端末で実行するゲームにおいて即応性を要する移動操作を良好な操作性をもって実現できる。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

本発明に係るゲーム装置は、１組のオン・オフ操作によって、操作対象オブジェクトの、第１の移動方向への１段階の指示を行う第１移動方向指示手段と、１組のオン・オフ操作によって、前記操作対象オブジェクトの、前記第１の移動方向と反対の第２の移動方向への１段階の指示を行う第２移動方向指示手段と、前記操作対象オブジェクトの移動方向を、前記第１、第２の移動方向に分類し得るように、移動方向の範囲を設定する移動範囲設定手段と、前記操作対象オブジェクトが停止しているときに、前記移動設定手段によって１段階の移動方向が指示されたときは、該移動方向に前記操作対象オブジェクトを最低速度で移動させる移動開始手段と、前記操作対象オブジェクトが移動しているときに、前記移動設定手段によって１段階の移動方向が指示され、前記操作対象オブジェクトの移動方向が、前記移動設定手段が指示した移動方向の範囲に含まれるときは、前記操作対象オブジェクトを１段階増速する増速手段と、前記操作対象オブジェクトが移動しているときに、前記移動設定手段によって１段階の移動方向が指示され、前記操作対象オブジェクトの移動方向が、前記移動設定手段が指示した移動方向の反対方向の範囲に含まれるときは、前記操作対象オブジェクトを１段階減速する減速手段と、前記操作対象オブジェクトが最低速度で移動しているときに、１段階減速すべきであったときには、前記操作対象オブジェクトを停止する停止手段とを備える。これによって、携帯通信端末で実行するゲームにおいて即応性を要する移動操作を良好な操作性をもって実現できる。

【０００７】

本発明に係るゲーム装置において、前記第１、第２の移動方向の反時計方向回転を指示する反時計方向指示手段と、前記第１、第２の移動方向の時計方向回転を指示する時計方

向指示手段と、前記第１回転方向指示手段によって反時計方向回転が指示されたときは前記操作対象オブジェクトを反時計方向に回転する反時計方向回転手段と、前記第２回転方向指示手段によって時計方向回転が指示されたときは前記操作対象オブジェクトを時計方向に回転する時計方向回転手段とをさらに備えることによって、良好な操作性能で方向転換を行うことができる。

【０００８】

本発明に係るゲーム装置において、前記反時計方向指示手段は、オン状態に時間に対応した回転角度で、反時計方向回転を指示し、前記時計方向指示手段は、オン状態に時間に対応した回転角度で、時計方向回転を指示する。これによって、良好な操作性能で方向転換を行うことができる。

【０００９】

本発明に係るゲーム装置において、相互に直交する４方向を指示し得る十字キーを備え、十字キーの相互に反対に２方向が第１移動方向指示手段、第２移動方向指示手段にそれぞれ割り当て、残りの２方向が反時計方向指示手段、時計方向指示手段にそれぞれ割り当てることによって、コンパクトな構成で、良好な操作性能を確保し得る。

【００１０】

本発明は、１組のオン・オフ操作によって、操作対象オブジェクトの、第１の移動方向への１段階の指示を行う第１移動方向指示手段と、１組のオン・オフ操作によって、前記操作対象オブジェクトの、前記第１の移動方向と反対の第２の移動方向への１段階の指示を行う第２移動方向指示手段とを備えたゲーム装置における、操作対象オブジェクトを制御するゲームプログラムであって、前記第１移動方向指示手段または第２移動方向指示手段によって、第１または第２の移動方向が指示されたか否かを判断するステップと、前記操作対象オブジェクトが移動しているか否かを判断するステップと、前記操作対象オブジェクトが停止しているときに、前記第１または第２の移動方向の１段階の指示が為されたされたときは、該移動方向に前記操作対象オブジェクトを最低速度で移動させるステップと、前記操作対象オブジェクトが移動しているときに、前記第１または第２の移動方向の１段階の指示が為され、前記操作対象オブジェクトの移動方向が、前記第１または第２の移動方向の範囲に含まれるときは、前記操作対象オブジェクトを１段階増速するステップと、前記操作対象オブジェクトが移動しているときに、前記第１または第２の移動方向の１段階の指示が為され、前記操作対象オブジェクトの移動方向が、前記移動設定手段が指示した移動方向の反対方向の範囲に含まれるときは、前記操作対象オブジェクトを１段階減速するステップと、前記操作対象オブジェクトが最低速度で移動しているときに、減速すべきであったときには、前記操作対象オブジェクトを停止させるステップとを備える。これによって、携帯通信端末で実行するゲームにおいて即応性を要する操作を良好な操作性をもって実現できる。

【００１１】

本発明に係るゲームプログラムにおいて、前記ゲーム装置は、前記第１、第２の移動方向の反時計方向回転を指示する反時計方向指示手段と、前記第１、第２の移動方向の時計方向回転を指示する時計方向指示手段とをさらに備え、前記反時計方向指示手段によって、反時計方向の回転が指示されたか否かを判断するステップと、前記時計方向指示手段によって、時計方向の回転が指示されたか否かを判断するステップと、反時計方向の回転が指示されたと判断されたときに、前記操作対象オブジェクトを反時計方向に回転するステップと、時計方向の回転が指示されたと判断されたときに、前記操作対象オブジェクトを時計方向に回転するステップとをさらに備る。これによって良好な操作性能で方向転換を行うことができる。

【００１２】

本発明は、１組のオン・オフ操作によって、操作対象オブジェクトの、第１の移動方向への１段階の指示を行う第１移動方向指示手段と、１組のオン・オフ操作によって、前記操作対象オブジェクトの、前記第１の移動方向と反対の第２の移動方向への１段階の指示を行う第２移動方向指示手段とを備えた複数のゲーム装置と、前記操作対象オブジェクト

を表示する表示部と、前記複数のゲーム装置が接続されたネットワークと、前記ネットワークに接続されたサーバとを備えたゲームシステムであって、前記ゲーム装置は、第１の移動方向へ指示または第２の移動方向へ指示を前記サーバに送信し、前記サーバは、前記操作対象オブジェクトの移動方向の範囲を、前記第１、第２の移動方向に分類し、前記操作対象オブジェクトが停止しているときに、前記移動設定手段によって１段階の移動方向が指示されたときは、該移動方向に前記操作対象オブジェクトを最低速度で移動させ、前記操作対象オブジェクトが移動しているときに、前記移動設定手段によって１段階の移動方向が指示され、前記操作対象オブジェクトの移動方向が、前記移動設定手段が指示した移動方向の範囲に含まれるときは、前記操作対象オブジェクトを１段階増速し、前記操作対象オブジェクトが移動しているときに、前記移動設定手段によって１段階の移動方向が指示され、前記操作対象オブジェクトの移動方向が、前記移動設定手段が指示した移動方向の反対方向の範囲に含まれるときは、前記操作対象オブジェクトを１段階減速し、前記操作対象オブジェクトが最低速度で移動しているときに、１段階減速すべきであったときには、前記操作対象オブジェクトを停止する。これによって、携帯通信端末で実行するゲームにおいて即応性を要する操作を良好な操作性をもって実現できる。

【発明を実施するための最良の形態】

【００１３】

次に本発明に係る携帯通信端末等のゲーム装置、ゲームプログラム、携帯通信端末を用いたゲームシステムの好適な実施例を図面に基づいて説明する。

【実施例】

【００１４】

［ゲーム装置］

図１はゲーム装置としての携帯電話を示すブロック図、図２は図１の携帯電話の操作入力部を示す正面図、図３は図１のゲーム装置によって実行されるサッカーゲームの表示画面の例を示す図である。

【００１５】

図１において、携帯電話１０００は、カラーＬＣＤ（液晶ディスプレイ）等の表示部１０１０と、表示すべき画像に基づいて表示部１０１０を駆動して画像を表示する表示制御部１０１２とを有し、携帯電話１０００においては、例えば図３に示すように、サッカーゲームその他、操作に即応性が要求されるゲームが実行される。

【００１６】

表示制御部１０１２には、携帯電話１０００全体を制御し、ＣＰＵや各ブロックとの情報の入出力を行うインターフェース（図示しない）等で構成する制御部１０２０に接続され、制御部１０２０には、システムメモリ１０３０、ＲＯＭ１０３２、メモリカード等外部メモリ１０５０が接続されている。表示部１０１０に表示すべき画像は制御部１０２０によって生成され、あるいはシステムメモリ１０３０、ＲＯＭ１０３２、外部メモリ１０３４に格納されている。

【００１７】

制御部１０２０には基地局との通信のための送受信部１０４０が接続され、音声通話およびデータ通信が可能である。音声通話に関しては、マイク１０５２およびスピーカ１０５４が接続された音声入出部１０５０が、制御部１０２０が接続されている。

【００１８】

携帯電話１０００で実行されるゲームのためのプログラム、データは外部メモリ１０３４からロードされ、あるいはデータ通信によってダウンロードされる。

【００１９】

制御部１０２０には、基地局との通信やゲームその他の操作を行うための操作入力部１０６０と、マナーモード呼び出しのためのバイブレータ１０７０を駆動するバイブレーション制御部１０７２、時間管理のためのタイマ１０８０、電子マネー等に使用されるＩＤ等が記憶されたＩＣチップ１０９０、携帯電話１０００をＴＶリモコンとして使用するためのＴＶリモコン部１０９２、携帯電話１０００ユーザの指紋認証のための指紋認証部１

０９４が接続されている。

【００２０】

ゲーム装置は携帯電話１０００に限定されるものではなく、種々の携帯通信端末やノートパソコンやＰＤＡ、携帯ゲーム装置などの小型の情報処理端末を適用し得る。

【００２１】

図２において、操作入力部１０６０は、例えば、携帯電話１０００の前面に設けられ、操作入力部１０６０には、上下左右の方向を入力し得るリング状の十字キー２０００、十字キー２０００の中央に配置された決定ボタン２００２、十字キー２０００の左右斜め上方に配置された左ソフトキー２００４、右ソフトキー２００５、十字キー２０００の下方に３列に配列された「１」～「９」のテンキー２００６～２０２２、「８」のテンキー２０２０の下方に配置された「０」のテンキー２０２４、「０」のテンキー２０２４の左右に配置された「※」キー２０２６および「＃」キー２０２８が設けられている。十字キー２０００は、後述するサッカーゲームにおいて、その左右方向を押すごとに操作対象選手の動き、速度を段階的に調節し、ストローク感が乏しい携帯電話１０００で良好な操作性能を実現する。すなわち、十字キー２０００は、例えば、右方向２０００Ｒ（図４Ａ参照）が、１組のオン・オフ操作によって、操作対象オブジェクトの、第１の移動方向（例えば略右方向）への１段階の指示を行う第１移動方向指示手段として機能し、左方向２０００Ｌ（図５Ａ参照）が、１組のオン・オフ操作によって、操作対象オブジェクトの、第１の移動方向と反対の第２の移動方向（例えば略左方向）への１段階の指示を行う第２移動方向指示手段として機能し、上方向２０００Ｕ（図６Ａ参照）が、前記第１、第２の移動方向の反時計方向回転を指示する反時計方向指示手段として機能し、下方向２０００Ｄ（図７Ａ参照）が、前記第１、第２の移動方向の時計方向回転を指示する時計方向指示手段として機能する。

【００２２】

さらに携帯電話１０００前面の操作入力部１０６０上方には、表示部１０１０、スピーカ１０５４が設けられ、操作入力部１０６０下方にはマイク１０５２が設けられている。

【００２３】

尚、本発明において、操作入力部１０６０や表示部１０１０、スピーカ１０５４の配置は上記に限定されない。

【００２４】

操作入力部１０６０によるゲームの操作については、ゲームプログラムに関連して後述する。

【００２５】

図３において、ゲームプログラムとして、サッカーゲームを実行した際の表示画面には、例えば、画面の左右方向にゴールが設置された競技場３０００の中に、競技する選手３０１０～３０２４、ボール３０２６、ボール３０２６をキープしている選手の選手名の表示３０２８、ボール３０２６をキープしている選手がパスをする際のパスの強さを示すパスゲージ３０３０、対戦チームの得点とクラブフラグを示す表示３０３２、試合時間を示す表示３０３４、フィールド全体の選手の配置を示すレーダー部３０３６、ユーザが操作する操作カーソル３０３８が表示されている。

【００２６】

操作カーソル３０３８は、ユーザが操作対象とする選手（例えば選手３０１４）に密着して表示され、選手３０１４の動きや向きを示す。図３では操作カーソル３０３８は左斜上（左方向であって、画面奥に向かう方向）に向けられており、操作対象選手３０１４が左斜上に向いていることを示す。

【００２７】

ゲーム専用機では、サッカーゲームにおいて、一般に、ボタンを押している時間によって走るスピードやパス、シュートの強さを調節するが、携帯電話１０００は操作入力部１０６０のボタン等のストローク感が乏しく、ユーザはボタンを押していることを実感し難い。そこで本実施例では、十字キー２０００の左右方向を押すごとに操作対象選手の動き

、速度を段階的に調節する。

【００２８】

次に操作対象選手３０１４の操作を、「操作対象選手ボール保持時」、「操作対象選手フリーボール時」、「パス中」、「敵ボール保持時」、「フリーキック時、ゴールキック時、またはコーナーキック時」、「スローイン時」に分けて説明する。

【００２９】

［操作対象選手ボール保持時］

操作対象選手がボール３０２６を保持している状態（ボール保持時）を例において、例えば、図４Ｂに示すように、操作対象選手３０１４が停止しているとき、図４Ａに示すように、十字キー２０００の右方向２０００Ｒ（黒塗り三角で示す。）を１回押して離す（キーインする）操作、すなわち１組のオン・オフ操作を行うと、図４Ｃに示すように、操作対象選手３０１４は右方向に走る。

【００３０】

操作対象選手３０１４の走る速度は複数段階設定され、停止状態からキーインにより走り始めるときは、最も遅い速度で走る。そして操作対象選手３０１４が右方向に走っている状態で右方向２０００Ｒをキーインすると、操作対象選手３０１４は１段階速い速度で走る。

【００３１】

図４Ａ～図４Ｃの操作において、右方向２０００Ｒは操作対象選手３０１４の右方向（第１の移動方向）を指示する第１移動方向指示手段として機能し、制御部１０２０、システムメモリ１０３０、ＲＯＭ１０３２は、操作対象選手３０１４を右方向に最低速度で移動させる移動開始手段として機能する。

【００３２】

さらに、図８Ａ～図８Ｃにおいて、右方向２０００Ｒをダブルタップ（２回続けて押す）したときには、操作対象選手３０１４が走っているか停止しているかにかかわらず、操作対象選手３０１４は最高速度で右方向に走り（図８Ｂ）、かつトリックフェイント（図８Ｃ）を行う。

【００３３】

十字キー２０００の左方向２０００Ｌをキーインしたときには、図４Ｃ、図８Ｂ、図８Ｃにおける選手の方向を左に置き換えた制御が為される。

【００３４】

図５Ｂに示すように、操作対象選手３０１４が右方向に走っているとき、図５Ａに示すように、十字キー２０００の左方向２０００Ｌ（黒塗り三角で示す。）をキーインすると、図５Ｃに示すように、操作対象選手３０１４は減速する。そして操作対象選手３０１４が最低速度で右方向に走っている状態で左方向２０００Ｌをキーインすると、操作対象選手３０１４は停止する。

【００３５】

図５Ａ～図５Ｃの操作において、左方向２０００Ｌは操作対象選手３０１４の左方向（第２の移動方向）を指示する第２移動方向指示手段として機能し、制御部１０２０、システムメモリ１０３０、ＲＯＭ１０３２は、操作対象選手３０１４を減速させる減速手段として機能する。

【００３６】

図５Ａ～図５Ｃの制御は、操作対象選手３０１４が右方向に走っているときに実行されるが、操作対象選手３０１４が左方向に走っているときには、右方向２０００Ｒをキーインすることによって同様の減速制御が実行される。

【００３７】

操作対象選手３０１４が走る方向は、図５Ｄに示すように平面で見て右方向に対して左右９０度の範囲のとき、右方向と判断し、反対方向を左と判断する。なお、９０度の方向（画面奥行方向の手前または奥）については右または左に振り分けて処理する。

図５Ｄの範囲設定に関して、制御部１０２０、システムメモリ１０３０、ＲＯＭ１０３

２は、移動範囲設定手段として機能し、以下の処理における移動範囲判断においても同様である。

すなわち、移動範囲設定手段は、少なくとも右方向を含み、その左右９０度の範囲を右方向（例えば、第１の移動方向）として分類し、少なくとも左方向を含み、その左右９０度の範囲を左方向として分類する。

移動範囲判断においては、移動範囲判断手段によって、操作対象選手（オブジェクト）３０１４の移動方向が第１の移動方向か、第２の移動方向かを判断する。制御部１０２０、システムメモリ１０３０、ＲＯＭ１０３２は、移動範囲判断手段として機能する。

【００３８】

図６Ａに示すように、十字キー２０００の上方向２０００Ｕ（黒塗り三角で示す。）をキーインすると、操作対象選手３０１４は反時計方向に方向転換する。図６Ｂに示すように、操作対象選手３０１４が走っている（例えば右方向に）とき、図６Ｃに示すように、操作対象選手３０１４は反時計方向に方向転換しつつ走り続ける。操作対象選手３０１４が止まっているときは、操作対象選手３０１４は止まった状態のまま反時計方向に方向転換する。このとき十字キー２０００の上方向２０００Ｕを長押しすると、プログラムは一定時間毎にキー入力の有無を検出して、キー入力に応じて画像を生成するので、押した時間に比例した角度で反時計方向の方向転換が行われる。

【００３９】

図６Ａ～図６Ｃの操作において、上方向２０００Ｕは操作対象選手３０１４の第１、第２の移動方向の反時計方向回転を指示する反時計回転指示手段として機能し、制御部１０２０、システムメモリ１０３０、ＲＯＭ１０３２は、操作対象選手３０１４を反時計方向に方向転換する反時計方向回転手段として機能する。

【００４０】

図７Ａに示すように、十字キー２０００の下方向２０００Ｄ（黒塗り三角で示す。）をキーインすると、操作対象選手３０１４は時計方向に方向転換する。図７Ｂに示すように、操作対象選手３０１４が走っている（例えば右方向に）とき、図７Ｃに示すように、操作対象選手３０１４は時計方向に方向転換しつつ走り続ける。操作対象選手３０１４が止まっているときは、操作対象選手３０１４は止まった状態のまま時計方向に方向転換する。このとき十字キー２０００の下方向２０００Ｄを長押しすると、プログラムは一定時間毎にキー入力の有無を検出して、キー入力に応じて画像を生成するので、押した時間に比例した角度で時計方向の方向転換が行われる。

【００４１】

図７Ａ～図７Ｃの操作において、下方向２０００Ｄは操作対象選手３０１４の第１、第２の移動方向の時計方向回転を指示する時計回転指示手段として機能し、制御部１０２０、システムメモリ１０３０、ＲＯＭ１０３２は、操作対象選手３０１４を時計方向に方向転換する時計方向回転手段として機能する。

【００４２】

図９Ｂに示すように、操作対象選手３０１４が右方向に走っているとき、図９Ａに示すように、十字キー２０００の左方向２０００Ｌ（黒塗り三角で示す。）をダブルタップすると、操作対象選手３０１４は一旦停止（図９Ｃ）し、その後最低速度で左方向に走る（図９Ｄ）。

【００４３】

図９Ａ～図９Ｃの操作において、制御部１０２０、システムメモリ１０３０、ＲＯＭ１０３２は、操作対象選手３０１４を第１の移動方向から第２の移動方向に反転させる反転手段として機能する。

【００４４】

図９Ａ～図９Ｃの制御は、操作対象選手３０１４が右方向に走っているときに実行されるが、操作対象選手３０１４が左方向に走っているときには、右方向２０００Ｒをダブルタップすることによって同様の制御が実行される。この場合も、制御部１０２０、システ

ムメモリ１０３０、ＲＯＭ１０３２は、操作対象選手３０１４を第２の移動方向から第１の移動方向に反転させる反転手段として機能する。

【００４５】

図１０Ａに示すように、十字キー２０００の下方向２０００Ｄ（黒塗り三角で示す。）をダブルタップすると、図１０Ｂに示すように、操作対象選手３０１４が画面手前方向に向きフェイントをかける。下方向２０００Ｄのダブルタップ前に操作対象選手３０１４が走っていたときは、図１０Ｃに示すように、操作対象選手３０１４はフェイント後に走り続ける。

【００４６】

十字キー２０００の上方向２０００Ｕをダブルタップしたときには、フェイントの方向を画面奥の方向にフェイントをかけるようにして、図１０Ａ～図１０Ｃと同様の制御が実行される

図１１Ａに示すように、決定キー２００２をキーインすると、ボール３０２６を保持している操作対象選手３０１４（図１１Ｂ）は、前方にパスを出す（図１１Ｃ）。

【００４７】

操作対象選手３０１４が自陣にいる状態で、図１２Ａに示すように、右ソフトキー２００５をキーインすると、ボール３０２６を保持している操作対象選手３０１４は、ボールクリアする。すなわち、敵選手が自陣に持ち込んだボールを、自陣ゴールから遠ざけるように、キックする。これは例えば敵の選手３０１２が操作対象選手３０１４に迫ったときなどに有効な処理である。

【００４８】

操作対象選手３０１４が敵陣にいる状態で、図１３Ａに示すように、右ソフトキー２００５をキーインすると、ボール３０２６を保持している操作対象選手３０１４はシュートを行う。シュートの形態は、ボール３０２６の高さ、操作対象選手３０１４の位置によって変化し、ヘディング（図３８）、ダイビングヘッド（図３９）、ボレーキック（図４０）等が適宜選択される。

【００４９】

なお、操作対象選手３０１４が敵陣にいる状態で、右ソフトキー２００５をダブルタップすると、ボール３０２６を保持している操作対象選手３０１４はゴロシュートを行う。

【００５０】

また、左ソフトキー２００４のキーイン毎に、ボール３０２６を保持している操作対象選手３０１４のキック力調節が循環的に弱、中、強と調節される。

【００５１】

操作対象選手ボール保持時の操作においては、十字キー２０００を有効に活用し、操作対象選手３０１４を走らせ、その方向を変更するような即応性を要する制御に関して、各方向２０００Ｒ、２０００Ｌ、２０００Ｕ、２０００Ｄのキーイン、長押し、ダブルタップを使い分け、方向転換のような目視確認できる制御では長押しを使用し、スピードアップ、スピードダウンのような目視確認が容易でない制御についてはキーインごとの段階的な調節あるいはダブルタップによる最高速度への増速を行うので、ストローク感のない携帯電話のボタンにより良好な操作性能を実現し得る。

【００５２】

［操作対象選手フリーボール時］

操作対象選手がボール３０２６を保持していないフリーボール時において、十字キー２０００のキーインに関しては操作対象選手ボール保持時と同様の制御が行われる。すなわち、操作対象選手３０１４が停止（図１４Ｂ）しているとき、右方向２０００Ｒをキーイン（図１４Ａ）すると、操作対象選手３０１４は右方向に走り（図１４Ｃ）、停止状態からは最低速度で走り、その後のキーインで、段階的に増速する。なお、右方向２０００Ｒをダブルタップ（図１８Ａ）したときは、トリックフェイントは行わず、単に最高速度で右方向に走る。

【００５３】

操作対象選手３０１４が走っている方向（例えば、図１５Ｂの右方向）と反対方向をキーイン（例えば、図１５Ａの左方向）すると、操作対象選手３０１４は減速する。

【００５４】

操作対象選手３０１４の走行方向の範囲の判定（図１５Ｄ）も操作対象選手ボール保持時と同様である。

【００５５】

上方向２０００Ｕのキーインによる操作対象選手３０１４の方向転換（図１６Ａ、図１６Ｂ、図１６Ｃ）、下方向２０００Ｄのキーインによる操作対象選手３０１４の方向転換（図１７Ａ、図１７Ｂ、図１７Ｃ）、についても操作対象選手ボール保持時と同様であり、

長押しに際しても、プログラムは一定時間毎にキー入力の有無を検出して、キー入力に応じて画像を生成するので、押した時間に比例した角度で反時計方向の方向転換が行われる。

【００５６】

操作対象選手３０１４の走行方向と反対方向をダブルタップした際にも、操作対象選手ボール保持時と同様、操作対象選手３０１４は一旦停止して反対方向に最低速度で走る（図１９Ａ，図１９Ｂ、図１９Ｃ、図１９Ｄ）。

【００５７】

図２０Ａに示すように、決定キー２００２をキーインすると、操作対象選手３０１４はボール３０２６に向かうように方向転換する。方向転換に際しては、例えば図２０Ｂの状態から徐々に図２０Ｃの状態に変化する。なお決定キー２００２をダブルタップすると、一気に方向転換する。

【００５８】

なお、左ソフトキー２００４をキーインすると、操作対象選手３０１４の切替えが可能である。

【００５９】

操作対象選手フリーボール時の操作においては、十字キー２０００を有効に活用し、操作対象選手３０１４を走らせ、その方向を変更するような即応性を要する制御に関して、各方向２０００Ｒ、２０００Ｌ、２０００Ｕ、２０００Ｄのキーイン、長押し、ダブルタップを使い分け、方向転換のような目視確認できる制御では長押しを使用し、スピードアップ、スピードダウンのような目視確認が容易でない制御についてはキーインごとの段階的な調節あるいはダブルタップによる最高速度への増速を行うので、ストローク感のない携帯電話のボタンにより良好な操作性能を実現し得る。

【００６０】

［パス中］

操作対象選手３０１４自身はボールを保持していないが、味方の選手がボールを保持しているときは、操作対象選手３０１４がパスを受ける可能性があるので、十字キー２０００によって操作対象選手フリーボール時と同様の制御が行われるが、決定キー２００２および右ソフトキー２００５による制御が異なる。

【００６１】

図２１Ａに示すように、決定キー２００２をキーインすると、図２１Ｂに示すように、操作対象選手３０１４はダイレクトプレーを行う。すなわち味方の選手からパスを受けて、トラップすることなく、いずれかの味方の選手にパスを行う。

【００６２】

図２２Ａに示すように、右ソフトキー２００５をキーインすると、図２２Ｂに示すように、操作対象選手３０１４はダイレクトシュートを行う。すなわち味方の選手からパスを受けて、トラップ、ドリブル等行うことなく、直ちにゴールに向かってシュートを行う。

【００６３】

パス中の操作においては、十字キー２０００を有効に活用し、操作対象選手３０１４を走らせ、その方向を変更するような即応性を要する制御に関して、各方向２０００Ｒ、２

０００Ｌ、２０００Ｕ、２０００Ｄのキーイン、長押し、ダブルタップを使い分け、方向転換のような目視確認できる制御では長押しを使用し、スピードアップ、スピードダウンのような目視確認が容易でない制御についてはキーインごとの段階的な調節あるいはダブルタップによる最高速度への増速を行うので、ストローク感のない携帯電話のボタンにより良好な操作性能を実現し得る。

【００６４】

［敵ボール保持時］

敵の選手がボールを保持している状態においては、十字キー２０００の左右方向２０００Ｒ、２０００Ｌについては操作対象選手フリーボール時と同様の制御が行われ、十字キー２０００の上下方向２０００Ｕ、２０００Ｄについては操作対象選手ボール保持時と同様の制御が行われる。また左ソフトキー２００４については操作対象選手フリーボール時と同様の制御が実行される。

【００６５】

敵ボール保持時において、図２３Ａに示すように、操作対象選手３０１４が、ボール３０２６を保持している敵の選手３０１２から比較的遠いときに、決定ボタン２００２をキーインすると、操作対象選手３０１４がボール３０２６に向かうように方向転換する（図２３Ｂ）。

【００６６】

図２４Ａに示すように、操作対象選手３０１４が、ボール３０２６を保持している敵の選手３０１２に比較的近いときに、決定ボタン２００２をキーインすると、操作対象選手３０１４はボール３０２６にスライディングタックルする（図２４Ｂ）。

【００６７】

図２５Ｂに示すように、敵陣において敵選手（例えば３０１２）がボールを保持している場合、図２５Ａに示すように、右ソフトキー２００５をキーインすると、操作対象選手３０１４はボールを取得すべくタックルを行う。

【００６８】

敵ボール保持時の操作においては、十字キー２０００を有効に活用し、操作対象選手３０１４を走らせ、その方向を変更するような即応性を要する制御に関して、各方向２０００Ｒ、２０００Ｌ、２０００Ｕ、２０００Ｄのキーイン、長押し、ダブルタップを使い分け、方向転換のような目視確認できる制御では長押しを使用し、スピードアップ、スピードダウンのような目視確認が容易でない制御についてはキーインごとの段階的な調節あるいはダブルタップによる最高速度への増速を行うので、ストローク感のない携帯電話のボタンにより良好な操作性能を実現し得る。

【００６９】

［フリーキック時、ゴールキック時、またはコーナーキック時］

操作対象選手３０１４がフリーキック、ゴールキックまたはコーナーキックを行う際には、十字キー２０００、決定キー２００２、左ソフトキー２００４、右ソフトキー２００５および「０」のテンキー２０２４を使用する。

【００７０】

例えば、図２６に示すように、操作対象選手３０１４がフリーキックを行う場合、十字キー２０００の左右方向２０００Ｌ、２０００Ｒをキーインすることによってキック方向の左右を設定し、上下方向２０００Ｕ、２０００Ｄのキーインによって左方向にカーブの曲がり、右方向のカーブの曲がりを設定し、左ソフトキー２００４のキーインによってキック力を調節する。右ソフトキーをキーインすると、操作対象選手３０１４はゴールに向かってシュートを行い、決定キー２００２をキーインすると、操作対象選手３０１４はボール３０２６をキックする。また、「０」のテンキー２０２４をキーインすると、タイムになる。

【００７１】

［スローイン時］

操作対象選手３０１４がスローインを行う際には、十字キー２０００、決定キー２００

２、左ソフトキー２００４および「０」のテンキー２０２４を使用する。
【００７２】
図２７に示すように、スローインにおける左右方向ＤＲ、ＤＬの角度設定は、十字キー２０００の左右方向２０００Ｌ、２０００Ｒのキーインによって実行し、決定キー２００２のキーインによってスローインを行い、左ソフトキー２００４のキーインによってスロー強さを調節する。また、「０」のテンキー２０２４をキーインすると、タイムになる。
【００７３】
［共通キー操作］
以上の特定の状況について設定された操作方法以外に、全ての状況に共通のキー操作が設けられている。すなわち、「１」のテンキー２００６は、キーインによって弱キック、ダブルタップによって弱シュートおよびクリアを行う。「２」のテンキー２００８は、キーインによって中キック、ダブルタップによって中シュートおよびクリアを行う。「３」のテンキー２０１０は、キーインによって強キック、ダブルタップによって強シュートおよびクリアを行う。
【００７４】
また、「７」のテンキー２０１８、「８」のテンキー２０２０、「９」のテンキー２０２２、「※」のキー２０２６、「０」のテンキー２０２４、「＃」のキー２０２８、「５」のテンキー２０１４をキーインすることにより、コーチングＡ、コーチングＢ、コーチングＣ、左ソフトキー２００４入力と同様の処理、メニュー表示、右ソフトキー２００５入力と同様の処理、キックを行う。コーチングはボールを持っていない味方の選手に指示を出してコンビネーションプレイ等を可能にするもので、Ａ～Ｃのように複数種類用意されている。
【００７５】
［ゲームプログラム］
次に、図１、図２に示す携帯電話によって実行されるゲームプログラムを図面に基づいて説明する。
【００７６】
［操作メインルーチン］
図２８において、ゲームプログラムの操作対象選手の操作に関するメインルーチンにおいては、まずステップＳ２８０１において、ゲームの状況を判断し、「操作対象選手ボール保持時」、「操作対象選手フリーボール時」、「パス中」、「敵ボール保持時」、「フリーキック時、ゴールキック時、またはコーナーキック時」、「スローイン時」のいずれの状況であるかを判断する。「操作対象選手ボール保持時」のときはステップＳ２８０２に進み、「操作対象選手フリーボール時」のときはステップＳ２８０３に進み、「パス中」のときはステップＳ２８０４に進み、「敵ボール保持時」のときはステップＳ２８０５に進み、「フリーキック時、ゴールキック時、またはコーナーキック時」のときはステップＳ２８０６に進み、「スローイン時」のときはステップＳ２８０７に進む。
【００７７】
ステップＳ２８０２では操作対象選手ボール保持時処理ルーチンを実行し、ステップＳ２８０３では操作対象選手フリーボール時処理ルーチンを実行し、ステップＳ２８０４ではパス中処理ルーチンを実行し、ステップＳ２８０５では敵ボール保持時処理ルーチンを実行し、ステップＳ２８０６ではフリーキック時、ゴールキック時、またはコーナーキック時処理ルーチンを実行し、ステップＳ２８０７ではスローイン時処理ルーチンを実行する。
【００７８】
「操作対象選手ボール保持時」
図２９において、操作対象選手ボール保持時処理ルーチンは以下の各ステップによって実行される。
【００７９】
ステップＳ２９０１：まず共通キーの操作であるか否かを判断する。共通キーの操作の

ときはステップＳ２９３３に進み、そうでないときはステップＳ２９０２に進む。
【００８０】
ステップＳ２９０２：操作対象選手（例えば３０１４）が略右方向あるいは略左方向に進行（いずれかの段階の速度で走っている）か否か判断する。略左方向進行時のときはステップＳ２９０３に進み、略右方向進行時のときはステップＳ２９０４に進み、左右方向進行時でないときはステップＳ２９１７に進む。
【００８１】
ステップＳ２９０３：十字キー２０００の右方向２０００Ｒまたは左方向２０００Ｌが押されたか否かを判断する。左方向２０００Ｌが押されたときはステップＳ２９０５に進み、右方向２０００Ｒが押されたときはステップＳ２９０６に進み、いずれのキーも押されなかったときはステップＳ２９１７に進む。
【００８２】
ステップＳ２９０４：十字キー２０００の右方向２０００Ｒまたは左方向２０００Ｌが押されたか否かを判断する。左方向２０００Ｌが押されたときはステップＳ２９０７に進み、右方向２０００Ｒが押されたときはステップＳ２９０８に進み、いずれのキーも押されなかったときはステップＳ２９１７に進む。
【００８３】
ステップＳ２９０５：キー操作がキーインかダブルタップかを判断する。キーインのときはステップＳ２９０９に進み、ダブルタップのときはステップＳ２９１０に進む。
【００８４】
ステップＳ２９０６：キー操作がキーインかダブルタップかを判断する。キーインのときはステップＳ２９１１に進み、ダブルタップのときはステップＳ２９１２に進む。
【００８５】
ステップＳ２９０７：キー操作がキーインかダブルタップかを判断する。キーインのときはステップＳ２９１３に進み、ダブルタップのときはステップＳ２９１４に進む。
【００８６】
ステップＳ２９０８：キー操作がキーインかダブルタップかを判断する。キーインのときはステップＳ２９１５に進み、ダブルタップのときはステップＳ２９１６に進む。
【００８７】
ステップＳ２９０９：操作対象選手３０１４の左方向の走行速度をスピードアップし、そのまま処理を終了する。
【００８８】
ステップＳ２９１０：操作対象選手３０１４の左方向の走行速度を最大速度までスピードアップするとともに、トリックフェイントを行い、そのまま処理を終了する。
【００８９】
ステップＳ２９１１：操作対象選手３０１４の左方向の走行速度を減速し、そのまま処理を終了する。
【００９０】
ステップＳ２９１２：操作対象選手３０１４を一旦停止させ、その後右方向に最低速度で走らせる。
【００９１】
ステップＳ２９１３：操作対象選手３０１４の右方向の走行速度を減速し、そのまま処理を終了する。
【００９２】
ステップＳ２９１４：操作対象選手３０１４を一旦停止させ、その後左方向に最低速度で走らせる。
【００９３】
ステップＳ２９１５：操作対象選手３０１４の右方向の走行速度をスピードアップし、そのまま処理を終了する。
【００９４】

ステップＳ２９１６：操作対象選手３０１４の右方向の走行速度を最大速度までスピードアップするとともに、トリックフェイントを行い、そのまま処理を終了する。

【００９５】

ステップＳ２９１７：十字キー２０００の左右方向２０００Ｌ、２０００Ｒ以外のキーについて、右ソフトキー２００５、左ソフトキー２００４、上方向２０００Ｕ、下方向２０００Ｄ、決定キー２００２のいずれかが押されたか否かを判断する。

【００９６】

右ソフトキー２００５が押されたときはステップＳ２９１８に進み、左ソフトキー２００４が押されたときはステップＳ２９２５に進み、上方向２０００Ｕが押されたときはステップＳ２９１９に進み、下方向２０００Ｄが押されたときはステップＳ２９２０に進み、決定キー２００２が押されたときはステップＳ２９３２に進む。

【００９７】

ステップＳ２９１８：操作対象選手３０１４が自陣エリアにいるか敵陣エリアにいるかを判断する。自陣エリアにいるときはステップＳ２９２１に進み、敵陣エリアにいるときはステップＳ２９２２に進む。

【００９８】

ステップＳ２９１９：上方向２０００Ｕのキー操作がキーイン、長押し、ダブルタップのいずれであるかを判断する。キーインのときはステップＳ２９２６に進み、長押しのときはステップＳ２９２７に進み、ダブルタップのときはステップＳ２９２８に進む。

【００９９】

ステップＳ２９２０：下方向２０００Ｄのキー操作がキーイン、長押し、ダブルタップのいずれであるかを判断する。キーインのときはステップＳ２９２９に進み、長押しのときはステップＳ２９３０に進み、ダブルタップのときはステップＳ２９３１に進む。

【０１００】

ステップＳ２９２１：ボールをクリアし、そのまま処理を終了する。

【０１０１】

ステップＳ２９２２：右ソフトキー２００５のキー操作がキーイン、ダブルタップのいずれであるかを判断する。キーインのときはステップＳ２９２３に進み、ダブルタップのときはステップＳ２９２４に進む。

【０１０２】

ステップＳ２９２３：ゴールに向かってシュートを行い、そのまま処理を終了する。

【０１０３】

ステップＳ２９２４：ゴールに向かってゴロシュートを行い、そのまま処理を終了する。

【０１０４】

ステップＳ２９２５：キック力を調整し、そのまま処理を終了する。

【０１０５】

ステップＳ２９２６：所定角度だけ操作対象選手３０１４の方向を上方向（画面奥の方向）に方向転換し、そのまま処理を終了する。

【０１０６】

ステップＳ２９２７：ステップＳ２９２６の処理を繰り返し、操作対象選手３０１４の方向を上方向（画面奥の方向）に連続的に方向転換し、そのまま処理を終了する。

【０１０７】

ステップＳ２９２８：操作対象選手３０１４が上方向（画面奥の方向）にフェイントを行い、そのまま処理を終了する。

【０１０８】

ステップＳ２９２９：所定角度だけ操作対象選手３０１４の方向を下方向（画面手前方向）に方向転換し、そのまま処理を終了する。

【０１０９】

ステップＳ２９３０：ステップＳ２９２９の処理を繰り返し、操作対象選手３０１４の

方向を下方向（画面手前方向）に連続的に方向転換し、そのまま処理を終了する。
【０１１０】
ステップＳ２９３１：操作対象選手３０１４が下方向（画面手前方向）にフェイントを行い、そのまま処理を終了する。
【０１１１】
ステップＳ２９３２：操作対象選手３０１４がパスを行い、そのまま処理を終了する。
【０１１２】
ステップＳ２９３３：共通キーの処理ルーチン（図３５）を実行し、そのまま処理を終了する。
【０１１３】
［操作対象選手フリーボール時］
図３０において、操作対象選手フリーボール時処理ルーチンは以下の各ステップによって実行される。
【０１１４】
ステップＳ３００１：まず共通キーの操作であるか否かを判断する。共通キーの操作のときはステップＳ２９３３に進み、そうでないときはステップＳ３００２に進む。
【０１１５】
ステップＳ３００２：操作対象選手（例えば３０１４）が略右方向あるいは略左方向に進行（いずれかの段階の速度で走っている）か否か判断する。略左方向進行時のときはステップＳ３００３に進み、略右方向進行時のときはステップＳ３００４に進み、左右方向進行時でないときはステップＳ３０１７に進む。
【０１１６】
ステップＳ３００３：十字キー２０００の右方向２０００Ｒまたは左方向２０００Ｌが押されたか否かを判断する。左方向２０００Ｌが押されたときはステップＳ３００５に進み、右方向２０００Ｒが押されたときはステップＳ３００６に進み、いずれのキーも押されなかったときはステップＳ３０１７に進む。
【０１１７】
ステップＳ３００４：十字キー２０００の右方向２０００Ｒまたは左方向２０００Ｌが押されたか否かを判断する。左方向２０００Ｌが押されたときはステップＳ３００７に進み、右方向２０００Ｒが押されたときはステップＳ３００８に進み、いずれのキーも押されなかったときはステップＳ３０１７に進む。
【０１１８】
ステップＳ３００５：キー操作がキーインかダブルタップかを判断する。キーインのときはステップＳ３００９に進み、ダブルタップのときはステップＳ３０１０に進む。
【０１１９】
ステップＳ３００６：キー操作がキーインかダブルタップかを判断する。キーインのときはステップＳ３０１１に進み、ダブルタップのときはステップＳ３０１２に進む。
【０１２０】
ステップＳ３００７：キー操作がキーインかダブルタップかを判断する。キーインのときはステップＳ３０１３に進み、ダブルタップのときはステップＳ３０１４に進む。
【０１２１】
ステップＳ３００８：キー操作がキーインかダブルタップかを判断する。キーインのときはステップＳ３０１５に進み、ダブルタップのときはステップＳ３０１６に進む。
【０１２２】
ステップＳ３００９：操作対象選手３０１４の左方向の走行速度をスピードアップし、そのまま処理を終了する。
【０１２３】
ステップＳ３０１０：操作対象選手３０１４の左方向の走行速度を最大速度までスピードアップし、そのまま処理を終了する。
【０１２４】

ステップＳ３０１１：操作対象選手３０１４の左方向の走行速度を減速し、そのまま処理を終了する。

【０１２５】

ステップＳ３０１２：操作対象選手３０１４を一旦停止させ、その後右方向に最低速度で走らせる。

【０１２６】

ステップＳ３０１３：操作対象選手３０１４の右方向の走行速度を減速し、そのまま処理を終了する。

【０１２７】

ステップＳ３０１４：操作対象選手３０１４を一旦停止させ、その後左方向に最低速度で走らせる。

【０１２８】

ステップＳ３０１５：操作対象選手３０１４の右方向の走行速度をスピードアップし、そのまま処理を終了する。

【０１２９】

ステップＳ３０１６：操作対象選手３０１４の右方向の走行速度を最大速度までスピードアップし、そのまま処理を終了する。

【０１３０】

ステップＳ３０１７：十字キー２０００の左右方向２０００Ｌ、２０００Ｒ以外のキーについて、左ソフトキー２００４、上方向２０００Ｕ、下方向２０００Ｄ、決定キー２００２のいずれかが押されたか否かを判断する。

【０１３１】

ステップＳ３０１８：キー操作がキーインか長押しかを判断する。キーインのときはステップＳ３０２２に進み、長押しのときはステップＳ３０２３に進む。

【０１３２】

ステップＳ３０１９：キー操作がキーインか長押しかを判断する。キーインのときはステップＳ３０２４に進み、長押しのときはステップＳ３０２５に進む。

【０１３３】

ステップＳ３０２０：キー操作がキーインかダブルタップかを判断する。キーインのときはステップＳ３０２６に進み、ダブルタップのときはステップＳ３０２７に進む。

【０１３４】

ステップＳ３０２１：選手切替えを行い、そのまま処理を終了する。選手切替えに際しては図３６の画面が表示され、選手交代のコマンド３６０１を押すことにより、選手リスト３６０２における選手選択が可能になる。

【０１３５】

ステップＳ３０２２：所定角度だけ操作対象選手３０１４の方向を上方向（画面奥の方向）に方向転換し、そのまま処理を終了する。

【０１３６】

ステップＳ３０２３：ステップＳ３０２２の処理を繰り返し、操作対象選手３０１４の方向を上方向（画面奥の方向）に連続的に方向転換し、そのまま処理を終了する。

【０１３７】

ステップＳ３０２４：所定角度だけ操作対象選手３０１４の方向を下方向（画面手前方向）に方向転換し、そのまま処理を終了する。

【０１３８】

ステップＳ３０２５：ステップＳ３０２４の処理を繰り返し、操作対象選手３０１４の方向を下方向（画面手前方向）に連続的に方向転換し、そのまま処理を終了する。

【０１３９】

ステップＳ３０２６：操作対象選手３０１４が徐々にボール３０２６の方向をむき、そのまま処理を終了する。

【０１４０】

ステップＳ３０２７：操作対象選手３０１４が一気にボール３０２６の方向をむき、そのまま処理を終了する。

【０１４１】

［パス中］

図３１において、パス中処理ルーチンは以下の各ステップによって実行される。

【０１４２】

ステップＳ３１０１：まず共通キーの操作であるか否かを判断する。共通キーの操作のときはステップＳ２９３３に進み、そうでないときはステップＳ３１０２に進む。

【０１４３】

ステップＳ３１０２：操作対象選手（例えば３０１４）が略右方向あるいは略左方向に進行（いずれかの段階の速度で走っている）か否か判断する。略左方向進行時のときはステップＳ３１０３に進み、略右方向進行時のときはステップＳ３１０４に進み、左右方向進行時でないときはステップＳ３０１７に進む。

【０１４４】

ステップＳ３１０３：十字キー２０００の右方向２０００Ｒまたは左方向２０００Ｌが押されたか否かを判断する。左方向２０００Ｌが押されたときはステップＳ３１０５に進み、右方向２０００Ｒが押されたときはステップＳ３１０６に進み、いずれのキーも押されなかったときはステップＳ３０１７に進む。

【０１４５】

ステップＳ３１０４：十字キー２０００の右方向２０００Ｒまたは左方向２０００Ｌが押されたか否かを判断する。左方向２０００Ｌが押されたときはステップＳ３１０７に進み、右方向２０００Ｒが押されたときはステップＳ３１０８に進み、いずれのキーも押されなかったときはステップＳ３１１７に進む。

【０１４６】

ステップＳ３１０５：キー操作がキーインかダブルタップかを判断する。キーインのときはステップＳ３１０９に進み、ダブルタップのときはステップＳ３１１０に進む。

【０１４７】

ステップＳ３１０６：キー操作がキーインかダブルタップかを判断する。キーインのときはステップＳ３１１１に進み、ダブルタップのときはステップＳ３１１２に進む。

【０１４８】

ステップＳ３１０７：キー操作がキーインかダブルタップかを判断する。キーインのときはステップＳ３１１３に進み、ダブルタップのときはステップＳ３１１４に進む。

【０１４９】

ステップＳ３１０８：キー操作がキーインかダブルタップかを判断する。キーインのときはステップＳ３１１５に進み、ダブルタップのときはステップＳ３１１６に進む。

【０１５０】

ステップＳ３１０９：操作対象選手３１１４の左方向の走行速度をスピードアップし、そのまま処理を終了する。

【０１５１】

ステップＳ３１１０：操作対象選手３１１４の左方向の走行速度を最大速度までスピードアップし、そのまま処理を終了する。

【０１５２】

ステップＳ３１１１：操作対象選手３１１４の左方向の走行速度を減速し、そのまま処理を終了する。

【０１５３】

ステップＳ３１１２：操作対象選手３０１４を一旦停止させ、その後右方向に最低速度で走らせる。

【０１５４】

ステップＳ３１１３：操作対象選手３０１４の右方向の走行速度を減速し、そのまま処理を終了する。

【０１５５】
ステップＳ３１１４：操作対象選手３０１４を一旦停止させ、その後左方向に最低速度で走らせる。
【０１５６】
ステップＳ３１１５：操作対象選手３０１４の右方向の走行速度をスピードアップし、そのまま処理を終了する。
【０１５７】
ステップＳ３１１６：操作対象選手３０１４の右方向の走行速度を最大速度までスピードアップし、そのまま処理を終了する。
【０１５８】
ステップＳ３１１７：十字キー２０００の左右方向２０００Ｌ、２０００Ｒ以外のキーについて、決定キー２００２、上方向２０００Ｕ、下方向２０００Ｄ、右ソフトキー２００４のいずれかが押されたか否かを判断する。
【０１５９】
ステップＳ３１１８：キー操作がキーインか長押しかを判断する。キーインのときはステップＳ３１２２に進み、長押しのときはステップＳ３１２３に進む。
【０１６０】
ステップＳ３１１９：キー操作がキーインか長押しかを判断する。キーインのときはステップＳ３１２４に進み、長押しのときはステップＳ３１２５に進む。
【０１６１】
ステップＳ３１２０：操作対象選手３０１４が自陣エリアにいるか敵陣エリアにいるかを判断する。自陣エリアにいるときはそのまま処理を終了し、敵陣エリアにいるときはステップＳ３１２６に進む。
【０１６２】
ステップＳ３１２１：操作対象選手３０１４がダイレクトプレイを行いそのまま処理を終了する。
【０１６３】
ステップＳ３１２２：所定角度だけ操作対象選手３０１４の方向を上方向（画面奥の方向）に方向転換し、そのまま処理を終了する。
【０１６４】
ステップＳ３１２３：ステップＳ３０２２の処理を繰り返し、操作対象選手３０１４の方向を上方向（画面奥の方向）に連続的に方向転換し、そのまま処理を終了する。
【０１６５】
ステップＳ３１２４：所定角度だけ操作対象選手３０１４の方向を下方向（画面手前方向）に方向転換し、そのまま処理を終了する。
【０１６６】
ステップＳ３１２５：ステップＳ３１２４の処理を繰り返し、操作対象選手３０１４の方向を下方向（画面手前方向）に連続的に方向転換し、そのまま処理を終了する。
【０１６７】
ステップＳ３１２６：操作対象選手３０１４がダイレクトシュートを行いそのまま処理を終了する。
【０１６８】
［敵ボール保持時］
図３２において、敵ボール保持時処理ルーチンは以下の各ステップによって実行される。
【０１６９】
ステップＳ３２０１：まず共通キーの操作であるか否かを判断する。共通キーの操作のときはステップＳ２９３３に進み、そうでないときはステップＳ３２０２に進む。
【０１７０】
ステップＳ３２０２：操作対象選手（例えば３０１４）が略右方向あるいは略左方向に

進行（いずれかの段階の速度で走っている）か否か判断する。略左方向進行時のときはステップＳ３２０３に進み、略右方向進行時のときはステップＳ３２０４に進み、左右方向進行時でないときはステップＳ３２１７に進む。

【０１７１】

ステップＳ３２０３：十字キー２０００の右方向２０００Ｒまたは左方向２０００Ｌが押されたか否かを判断する。左方向２０００Ｌが押されたときはステップＳ３２０５に進み、右方向２０００Ｒが押されたときはステップＳ３２０６に進み、いずれのキーも押されなかったときはステップＳ３２１７に進む。

【０１７２】

ステップＳ３２０４：十字キー２０００の右方向２０００Ｒまたは左方向２０００Ｌが押されたか否かを判断する。左方向２０００Ｌが押されたときはステップＳ３２０７に進み、右方向２０００Ｒが押されたときはステップＳ３２０８に進み、いずれのキーも押されなかったときはステップＳ３２１７に進む。

【０１７３】

ステップＳ３２０５：キー操作がキーインかダブルタップかを判断する。キーインのときはステップＳ３２０９に進み、ダブルタップのときはステップＳ３２１０に進む。

【０１７４】

ステップＳ３２０６：キー操作がキーインかダブルタップかを判断する。キーインのときはステップＳ３２１１に進み、ダブルタップのときはステップＳ３２１２に進む。

【０１７５】

ステップＳ３２０７：キー操作がキーインかダブルタップかを判断する。キーインのときはステップＳ３２１３に進み、ダブルタップのときはステップＳ３２１４に進む。

【０１７６】

ステップＳ３２０８：キー操作がキーインかダブルタップかを判断する。キーインのときはステップＳ３２１５に進み、ダブルタップのときはステップＳ３２１６に進む。

【０１７７】

ステップＳ３２０９：操作対象選手３０１４の左方向の走行速度をスピードアップし、そのまま処理を終了する。

【０１７８】

ステップＳ３２１０：操作対象選手３０１４の左方向の走行速度を最大速度までスピードアップし、そのまま処理を終了する。

【０１７９】

ステップＳ３２１１：操作対象選手３０１４の左方向の走行速度を減速し、そのまま処理を終了する。

【０１８０】

ステップＳ３２１２：操作対象選手３０１４を一旦停止させ、その後右方向に最低速度で走らせる。

【０１８１】

ステップＳ３２１３：操作対象選手３０１４の右方向の走行速度を減速し、そのまま処理を終了する。

【０１８２】

ステップＳ３２１４：操作対象選手３０１４を一旦停止させ、その後左方向に最低速度で走らせる。

【０１８３】

ステップＳ３２１５：操作対象選手３０１４の右方向の走行速度をスピードアップし、そのまま処理を終了する。

【０１８４】

ステップＳ３２１６：操作対象選手３０１４の右方向の走行速度を最大速度までスピードアップし、そのまま処理を終了する。

【０１８５】

ステップＳ３２１７：十字キー２０００の左右方向２０００Ｌ、２０００Ｒ以外のキーについて、右ソフトキー２００５、左ソフトキー２００４、上方向２０００Ｕ、下方向２０００Ｄ、決定キー２００２のいずれかが押されたか否かを判断する。

【０１８６】

右ソフトキー２００５が押されたときはステップＳ３２１８に進み、左ソフトキー２００４が押されたときはステップＳ３２２６に進み、上方向２０００Ｕが押されたときはステップＳ３２１９に進み、下方向２０００Ｄが押されたときはステップＳ３２２０に進み、決定キー２００２が押されたときはステップＳ３２２２に進む。

【０１８７】

ステップＳ３２１８：ボールを保持している敵選手（例えば３０１２）と操作対象選手３０１４の距離の遠近を判断する。距離が近いときはステップＳ３２２３に進み、距離が遠いときはステップＳ３２２１に進む。

【０１８８】

ステップＳ３２１９：上方向２０００Ｕのキー操作がキーイン、長押し、ダブルタップのいずれであるかを判断する。キーインのときはステップＳ３２２７に進み、長押しのときはステップＳ３２２８に進み、ダブルタップのときはステップＳ３２２９に進む。

【０１８９】

ステップＳ３２２０：下方向２０００Ｄのキー操作がキーイン、長押し、ダブルタップのいずれであるかを判断する。キーインのときはステップＳ３２３０に進み、長押しのときはステップＳ３２３１に進み、ダブルタップのときはステップＳ３２３２に進む。

【０１９０】

ステップＳ３２２１：右ソフトキー２００５のキー操作がキーイン、ダブルタップのいずれであるかを判断する。キーインのときはステップＳ３２２４に進み、ダブルタップのときはステップＳ３２２５に進む。

【０１９１】

ステップＳ３２２２：操作対象選手３０１４が敵陣エリアにいるか否かを判断する。敵陣エリアにいるときはステップＳ３２３３に進み、そうでないときはそのまま処理を終了する。

【０１９２】

ステップＳ３２２３：敵選手３０１２に対してスライディングを行い、そのまま処理を終了する。

【０１９３】

ステップＳ３２２４：操作対象選手３０１４が徐々にボール３０２６の方向をむき、そのまま処理を終了する。

【０１９４】

ステップＳ３２２５：操作対象選手３０１４が一気にボール３０２６の方向をむき、そのまま処理を終了する。

【０１９５】

ステップＳ３２２６：キック力を調整し、そのまま処理を終了する。

【０１９６】

ステップＳ３２２７：所定角度だけ操作対象選手３０１４の方向を上方向（画面奥の方向）に方向転換し、そのまま処理を終了する。

【０１９７】

ステップＳ３２２８：ステップＳ３２２７の処理を繰り返し、操作対象選手３０１４の方向を上方向（画面奥の方向）に連続的に方向転換し、そのまま処理を終了する。

【０１９８】

ステップＳ３２２９：操作対象選手３０１４が上方向（画面奥の方向）にフェイントを行い、そのまま処理を終了する。

【０１９９】

ステップＳ３２３０：所定角度だけ操作対象選手３０１４の方向を下方向（画面手前方

向）に方向転換し、そのまま処理を終了する。
【０２００】
ステップＳ３２３１：ステップＳ３２３０の処理を繰り返し、操作対象選手３０１４の方向を下方向（画面手前方向）に連続的に方向転換し、そのまま処理を終了する。
【０２０１】
ステップＳ３２３２：操作対象選手３０１４が下方向（画面手前方向）にフェイントを行い、そのまま処理を終了する。
【０２０２】
ステップＳ３２３３：敵選手３０１２に対してタックルを行い、そのまま処理を終了する。
【０２０３】
［フリーキック時、ゴールキック時、またはコーナーキック時］
図３３において、フリーキック時、ゴールキック時、またはコーナーキック時の処理ルーチンは以下の各ステップによって実行される。
【０２０４】
ステップＳ３３０１：まず十字キー２０００の上下方向２０００Ｕ、２０００Ｄ、左右方向２０００Ｌ、２０００Ｒ、決定キー２００２、左ソフトキー２００４、右ソフトキー２００５、「０」のテンキー２０２４あるいは共通キーのいずれかが押されたか否かを判断する。
【０２０５】
上下方向２０００Ｕ、２０００Ｄが押されたときはステップＳ３３０２に進み、左右方向２０００Ｌ、２０００Ｒが押されたときはステップＳ３３０３に進み、決定キー２００２が押されたときはステップＳ３３０４に進み、左ソフトキー２００４が押されたときはステップＳ３３０５に進み、右ソフトキー２００５が押されたときはステップＳ３３０６に進み、「０」のテンキー２０２４が押されたときはステップＳ３３０７に進み、共通キーが押されたときはステップＳ２９３３に進む。
【０２０６】
ステップＳ３３０２：上方向２０００Ｕが押されたときは、キックのカーブの方向を上方向（画面の奥の方向）に設定し、下方向２０００Ｄが押されたときは、キックのカーブの方向を下方向（画面の手前方向）に設定し、そのまま処理を終了する。
【０２０７】
ステップＳ３３０３：右方向２０００Ｒが押されたときは、キックの方向を操作対象選手３０１４の右方向に設定し、左方向２０００Ｌが押されたときは操作対象選手３０１４の左右方向に設定し、そのまま処理を終了する。
【０２０８】
ステップＳ３３０４：決定キー２００２が押されたときは、キックを行い、そのまま処理を終了する。
【０２０９】
ステップＳ３３０５：左ソフトキー２００４が押されたときは、キック力を調整し、そのまま処理を終了する。
【０２１０】
ステップＳ３３０６：右ソフトキー２００５が押されたときは、ゴールに向かってシュートを行い、そのまま処理を終了する。
【０２１１】
ステップＳ３３０７：「０」のテンキー２０２４が押されたときは、タイムとなり、そのまま処理を終了する。
【０２１２】
ステップＳ３３０８：共通キーが押されたときは、共通キールーチンを実行し、そのまま処理を終了する。
【０２１３】

［スローイン時の処理ルーチン］
図３４において、スローイン時の処理ルーチンは以下の各ステップによって実行される。
【０２１４】
ステップＳ３４０１：まず十字キー２０００の左右方向２０００Ｌ、２０００Ｒ、決定キー２００２、左ソフトキー２００４、「０」のテンキー２０２４あるいは共通キーのいずれかが押されたか否かを判断する。
【０２１５】
左右方向２０００Ｌ、２０００Ｒが押されたときはステップＳ３４０２に進み、決定キー２００２が押されたときはステップＳ３４０３に進み、左ソフトキー２００４が押されたときはステップＳ３４０４に進み、「０」のテンキー２０２４が押されたときはステップＳ３４０４に進み、共通キーが押されたときはステップＳ２９３３に進む。
【０２１６】
ステップＳ３４０２：右方向２０００Ｒが押されたときは、スローインの方向を操作対象選手３０１４の右方向に設定し、左方向２０００Ｌが押されたときは操作対象選手３０１４の左方向に設定し、そのまま処理を終了する。
【０２１７】
ステップＳ３４０３：決定キー２００２が押されたときは、スローインを行い、そのまま処理を終了する。
【０２１８】
ステップＳ３４０４：左ソフトキー２００４が押されたときは、力を調整し、そのまま処理を終了する。キック力と同様、スローインの力は左ソフトキー２００４のキーイン毎に弱、中、強と循環的に調節される。
【０２１９】
ステップＳ３４０５：「０」のテンキー２０２４が押されたときは、タイムとなり、そのまま処理を終了する。
【０２２０】
ステップＳ３４０６：共通キーが押されたときは、共通キールーチンを実行し、そのまま処理を終了する。
【０２２１】
［共通キールーチン］
図３５において、共通キールーチンは以下の各ステップによって実行される。
【０２２２】
ステップＳ３５０１：まず、まず、「１」のテンキー２００６、「２」のテンキー２００８、「３」のテンキー２０１０、「７」のテンキー２０１８、「８」のテンキー２０２０、「９」のテンキー２０２２、「※」のキー２０２６、「０」のテンキー２０２４、「＃」のキー２０２８、「５」のテンキー２０１４のいずれかが押されたか否かを判断する。
【０２２３】
「１」のテンキー２００６、「２」のテンキー２００８、「３」のテンキー２０１０、「７」のテンキー２０１８、「８」のテンキー２０２０、「９」のテンキー２０２２、「※」のキー２０２６、「０」のテンキー２０２４、「＃」のキー２０２８、「５」のテンキー２０１４が押されたときは、それぞれステップＳ３５０２、ステップＳ３５０３、ステップＳ３５０４、ステップＳ３５１１、ステップＳ３５１２、ステップＳ３５１３、ステップＳ３５１４、ステップＳ３５１５、ステップＳ３５１６、ステップＳ３５１７に進む。
【０２２４】
ステップＳ３５０２：「１」のテンキー２００６が押されたときは、キー操作がキーインかダブルタップかを判断する。キーインのときはステップＳ３５０５に進み、ダブルタップのときはステップＳ３５０６に進む。

【０２２５】
ステップＳ３５０３：「２」のテンキー２００８が押されたときは、キー操作がキーインかダブルタップかを判断する。キーインのときはステップＳ３５０７に進み、ダブルタップのときはステップＳ３５０８に進む。
【０２２６】
ステップＳ３５０４：「３」のテンキー２０１０が押されたときは、キー操作がキーインかダブルタップかを判断する。キーインのときはステップＳ３５０９に進み、ダブルタップのときはステップＳ３５１０に進む。
【０２２７】
ステップＳ３５０５：「１」のテンキー２００６がキーインされたときは、弱キックを行いそのまま処理を終了する。
【０２２８】
ステップＳ３５０６：「１」のテンキー２００６がダブルタップされたときは、弱シュートおよびクリアを行いそのまま処理を終了する。
【０２２９】
ステップＳ３５０７：「２」のテンキー２００８がキーインされたときは、中キックを行いそのまま処理を終了する。
【０２３０】
ステップＳ３５０８：「２」のテンキー２００８がダブルタップされたときは、中シュートおよびクリアを行いそのまま処理を終了する。
【０２３１】
ステップＳ３５０９：「３」のテンキー２０１０がキーインされたときは、強キックを行いそのまま処理を終了する。
【０２３２】
ステップＳ３５１０：「３」のテンキー２０１０がダブルタップされたときは、強シュートおよびクリアを行いそのまま処理を終了する。
【０２３３】
ステップＳ３５１１：「７」のテンキー２０１８が押されたときは、コーチングＡを行いそのまま処理を終了する。
【０２３４】
ステップＳ３５１２：「８」のテンキー２０２０が押されたときは、コーチングＢを行いそのまま処理を終了する。
【０２３５】
ステップＳ３５１３：「９」のテンキー２０２２が押されたときは、コーチングＣを行いそのまま処理を終了する。
【０２３６】
ステップＳ３５１４：「※」のキー２０２６が押されたときは、左ソフトキー２００４入力と同様の処理を行い、そのまま処理を終了する。
【０２３７】
ステップＳ３５１５：「０」のテンキー２０２４が押されたときは、メニュー表示を行い、そのまま処理を終了する。
【０２３８】
ステップＳ３５１６：「＃」のキー２０２８が押されたときは、右ソフトキー２００４入力と同様の処理を行い、そのまま処理を終了する。
【０２３９】
ステップＳ３５１７：「５」のテンキー２０１４が押されたときは、キックを行い、そのまま処理を終了する。
【０２４０】
［ゲームシステム］
以上ゲームプログラムは図１の携帯通信端末１０００内部で実行されるものであっても

よいし、図３７に示すゲームシステムにおいて実行されるものであってもよい。
【０２４１】
図３７において、複数の携帯電話１０００がインターネット等のネットワークＩＮを介してサーバＳＶに接続され、さらにサーバＳＶにはネットワークＩＮを介してゲーム専用装置３７０１や汎用パーソナルコンピュータＰＣが接続されている。
【０２４２】
サーバＳＶは、携帯電話１０００、ゲーム専用装置３７０１、汎用パーソナルコンピュータＰＣと種々の情報の授受を行うとともに、ゲームプログラムを制御する。
【０２４３】
例えば、サッカーゲームの実行に際して、各携帯電話１０００に操作対象選手を割り当て、各ユーザが十字キー２０００等の操作に基づいて、割り当てられた選手を制御する信号を制御部１０２０で生成して、サーバＳＶに送り、サーバＳＶはその信号に基づいて各選手を制御し、制御の結果の情報を、各携帯電話１０００に配信する。制御部１０２０は配信された情報に基づいて画像を生成する。これによって、極めて現実感のあるサッカーゲームを楽しむことができ、その操作性は良好である。
【０２４４】
なお、以下の十字キー２０００の操作において、画面の左右方向にゴールが設置された構成を基本とし、原則として、左右方向で選手やボールの移動（走行、キック、スロー等の）方向を指定し、上下方向でその方向転換やカーブ等を制御していたが、十字キー２０００の左右方向、上下方向に異なる定義（上下方向で移動方向等、左右方向で方向転換等）を与えることも当然可能である。
【産業上の利用可能性】
【０２４５】
なお本発明における選手の制御操作は、サッカーゲームに限定されるものではなく、バスケットボール、バレーボール、ホッケー、アイスホッケー、水球等多様なゲームに適用し得る。
【図面の簡単な説明】
【０２４５】
【図１】　ゲーム装置としての携帯電話を示すブロック図である。
【図２】　図１の携帯電話の操作入力部を示す正面図である。
【図３】　図１のゲーム装置によって実行されるサッカーゲームの表示画面の例を示す図である。
【図４Ａ】　操作対象選手ボール保持時の十字キーのキー操作の例を示す図である。
【図４Ｂ】　操作対象選手ボール保持時における、操作対象選手の停止状態を示す図である。
【図４Ｃ】　操作対象選手ボール保持時において、操作対象選手が右方向に走る状態を示す図である。
【図５Ａ】　操作対象選手ボール保持時の十字キーのキー操作の他の例を示す図である。
【図５Ｂ】　操作対象選手ボール保持時において、操作対象選手が右方向に走っている状態を示す図である。
【図５Ｃ】　操作対象選手ボール保持時において、操作対象選手が右方向に走っている状態から停止した状態を示す図である。
【図５Ｄ】　操作対象選手ボール保持時において、操作対象選手が走る方向の範囲を示す図である。
【図６Ａ】　操作対象選手ボール保持時の十字キーのキー操作のさらに他の例を示す図である。
【図６Ｂ】　操作対象選手ボール保持時において、操作対象選手が右方向に走っている状態を示す図である。
【図６Ｃ】　操作対象選手ボール保持時において、操作対象選手が右方向に走りつつ反時計方向に方向転換した状態を示す図である。

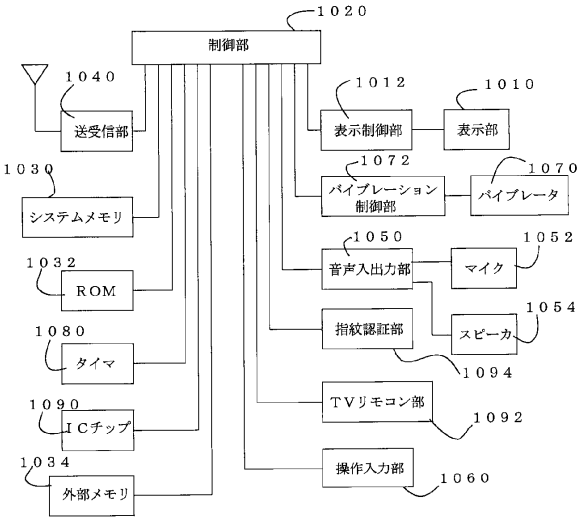
【図７Ａ】　操作対象選手ボール保持時の十字キーのキー操作のさらに他の例を示す図である。
【図７Ｂ】　操作対象選手ボール保持時において、操作対象選手が右方向に走っている状態を示す図である。
【図７Ｃ】　操作対象選手ボール保持時において、操作対象選手が右方向に走りつつ時計方向に方向転換した状態を示す図である。
【図８Ａ】　操作対象選手ボール保持時の十字キーのキー操作のさらに他の例を示す図である。
【図８Ｂ】　操作対象選手ボール保持時において、操作対象選手が右方向に最高速度で走っている状態を示す図である。
【図８Ｃ】　操作対象選手ボール保持時において、操作対象選手がトリックフェイントしている状態を示す図である。
【図９Ａ】　操作対象選手ボール保持時の十字キーのキー操作のさらに他の例を示す図である。
【図９Ｂ】　操作対象選手ボール保持時において、操作対象選手が右方向に走っている状態を示す図である。
【図９Ｃ】　操作対象選手ボール保持時において、操作対象選手が一旦停止した状態を示す図である。
【図９Ｄ】　操作対象選手ボール保持時において、操作対象選手が左方向に最低速度で走っている状態を示す図である。
【図１０Ａ】　操作対象選手ボール保持時の十字キーのキー操作のさらに他の例を示す図である。
【図１０Ｂ】　操作対象選手ボール保持時において、操作対象選手がフェイントをかけた状態を示す図である。
【図１０Ｃ】　操作対象選手ボール保持時において、操作対象選手がフェイント後に走り続けた状態を示す図である。
【図１１Ａ】　操作対象選手ボール保持時の十字キーのキー操作のさらに他の例を示す図である。
【図１１Ｂ】　操作対象選手のボール保持状態を示す図である。
【図１１Ｃ】　操作対象選手ボール保持時において、操作対象選手が前方にパスを出した状態を示す図である。
【図１２Ａ】　操作対象選手ボール保持時の十字キーのキー操作のさらに他の例を示す図である。
【図１２Ｂ】　操作対象選手ボール保持時において、操作対象選手がボールクリアした状態を示す図である。
【図１３Ａ】　操作対象選手ボール保持時の十字キーのキー操作のさらに他の例を示す図である。
【図１３Ｂ】　操作対象選手ボール保持時において、操作対象選手が敵陣でシュートを行う状態を示す図である。
【図１４Ａ】　操作対象選手フリーボール時の十字キーのキー操作の例を示す図である。
【図１４Ｂ】　操作対象選手フリーボール時において、操作対象選手が停止している状態を示す図である。
【図１４Ｃ】　操作対象選手フリーボール時において、操作対象選手が右方向に走る状態を示す図である。
【図１５Ａ】　操作対象選手フリーボール時の十字キーのキー操作の他の例を示す図である。
【図１５Ｂ】　操作対象選手フリーボール時において、操作対象選手が右方向に走っている状態を示す図である。
【図１５Ｃ】　操作対象選手フリーボール時において、操作対象選手が右方向に走っている状態から停止した状態を示す図である。

【図１５Ｄ】　操作対象選手フリーボール時において、操作対象選手が走る方向の範囲を示す図である。
【図１６Ａ】　操作対象選手フリーボール時の十字キーのキー操作のさらに他の例を示す図である。
【図１６Ｂ】　操作対象選手フリーボール時において、操作対象選手が右方向に走っている状態を示す図である。
【図１６Ｃ】　操作対象選手フリーボール時において、操作対象選手が右方向に走りつつ反時計方向に方向転換した状態を示す図である。
【図１７Ａ】　操作対象選手フリーボール時の十字キーのキー操作のさらに他の例を示す図である。
【図１７Ｂ】　操作対象選手フリーボール時において、操作対象選手が右方向に走っている状態を示す図である。
【図１７Ｃ】　操作対象選手フリーボール時において、操作対象選手が右方向に走りつつ時計方向に方向転換した状態を示す図である。
【図１８Ａ】　操作対象選手フリーボール時の十字キーのキー操作のさらに他の例を示す図である。
【図１８Ｂ】　操作対象選手フリーボール時において、操作対象選手が右方向に最高速度で走っている状態を示す図である。
【図１９Ａ】　操作対象選手フリーボール時の十字キーのキー操作のさらに他の例を示す図である。
【図１９Ｂ】　操作対象選手フリーボール時において、操作対象選手が右方向に走っている状態を示す図である。
【図１９Ｃ】　操作対象選手フリーボール時において、操作対象選手が一旦停止した状態を示す図である。
【図１９Ｄ】　操作対象選手フリーボール時において、操作対象選手が左方向に最低速度で走っている状態を示す図である。
【図２０Ａ】　操作対象選手フリーボール時の十字キーのキー操作のさらに他の例を示す図である。
【図２０Ｂ】　操作対象選手フリーボール時において、操作対象選手が徐々にボールに向かうように方向転換した状態を示す図である。
【図２０Ｂ】　操作対象選手フリーボール時において、操作対象選手が一気にボールに向かうように方向転換した状態を示す図である。
【図２１Ａ】　操作対象選手フリーボール時の十字キーのキー操作のさらに他の例を示す図である。
【図２１Ｂ】　操作対象選手フリーボール時において、操作対象選手がダイレクトプレーを行う状態を示す図である。
【図２２Ａ】　操作対象選手フリーボール時の十字キーのキー操作のさらに他の例を示す図である。
【図２２Ｂ】　操作対象選手フリーボール時において、操作対象選手がダイレクトシュートを行う状態を示す図である。
【図２３Ａ】　敵ボール保持時の十字キーのキー操作の例を示す図である。
【図２３Ｂ】　敵ボール保持時において、操作対象選手がボールに向かうように方向転換した状態を示す図である。
【図２４Ａ】　敵ボール保持時の十字キーのキー操作の他の例を示す図である。
【図２４Ｂ】　敵ボール保持時において、操作対象選手３０１４がボールにスライディングタックルした状態を示す図である。
【図２５Ａ】　敵ボール保持時の十字キーのキー操作のさらに他の例を示す図である。
【図２５Ｂ】　敵ボール保持時において、敵陣で操作対象選手がタックルした状態を示す図である。
【図２６】　操作対象選手がフリーキックを行う状態を示す図である。

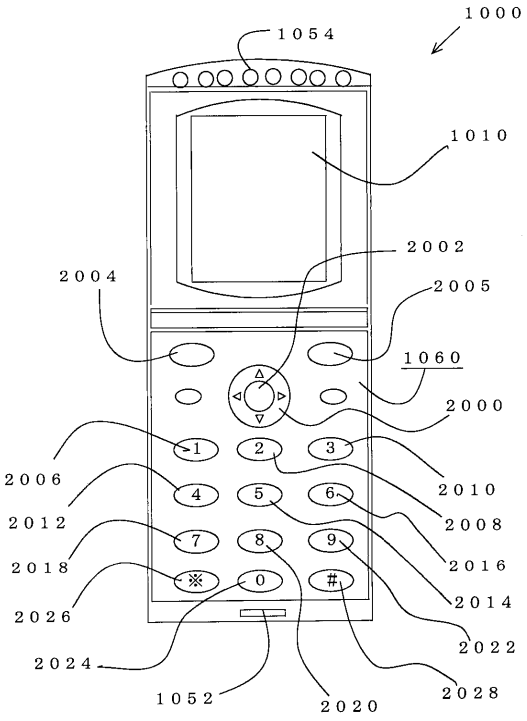
【図２７】　操作対象選手がスローインを行う状態を示す図である。
【図２８】　本発明に係るゲームプログラムの実施例におけるキー操作のメインルーチンを示すフローチャートである。
【図２９】　本発明に係るゲームプログラムの実施例における操作対象選手ボール保持時処理ルーチンを示すフローチャートである。
【図３０】　本発明に係るゲームプログラムの実施例における操作対象選手フリーボール時処理ルーチンを示すフローチャートである。
【図３１】　本発明に係るゲームプログラムの実施例におけるパス中処理ルーチンを示すフローチャートである。
【図３２】　本発明に係るゲームプログラムの実施例における敵ボール保持時処理ルーチンを示すフローチャートである。
【図３３】　本発明に係るゲームプログラムの実施例におけるフリーキック時、ゴールキック時またはコーナーキック時の処理ルーチンを示すフローチャートである。
【図３４】　本発明に係るゲームプログラムの実施例におけるスローイン時処理ルーチンを示すフローチャートである。
【図３５】　本発明に係るゲームプログラムの実施例における共通キールーチンを示すフローチャートである。
【図３６】　図１のゲーム装置によって実行されるサッカーゲームの選手切替えのための画面を示す図である。
【図３７】　本発明に係るゲームシステムの実施例を示すブロック図である。
【図３８】　操作対象選手ボール保持時において、操作対象選手がヘディングシュートする状態を示す図である。
【図３９】　操作対象選手ボール保持時において、操作対象選手がダイビングヘッドする状態を示す図である。
【図４０】　操作対象選手ボール保持時において、操作対象選手がボレーキックする状態を示す図である。
【符号の説明】
【０２４６】
１０００　携帯電話
１０１０　表示部
１０１２　表示制御部
１０２０　制御部
１０３０　システムメモリ
１０３２　ＲＯＭ
１０３４　外部メモリ
１０４０　送受信部
１０５０　音声入出力部
１０５２　マイク
１０５４　スピーカ
１０６０　操作入力部
１０７０　バイブレータ
１０７２　バイブレーション制御部
１０８０　タイマ
１０９０　ＩＣチップ
１０９２　ＴＶリモコン部
１０９４　指紋認証部
２０００　十字キー
２００２　決定キー
２００４　左ソフトキー
２００５　右ソフトキー

２００６　「１」のテンキー
２００８　「２」のテンキー
２０１０　「３」のテンキー
２０１２　「４」のテンキー
２０１４　「５」のテンキー
２０１６　「６」のテンキー
２０１８　「７」のテンキー
２０２０　「８」のテンキー
２０２２　「９」のテンキー
２０２４　「０」のテンキー
２０２６　「※」のキー
２０２８　「＃」のテンキー

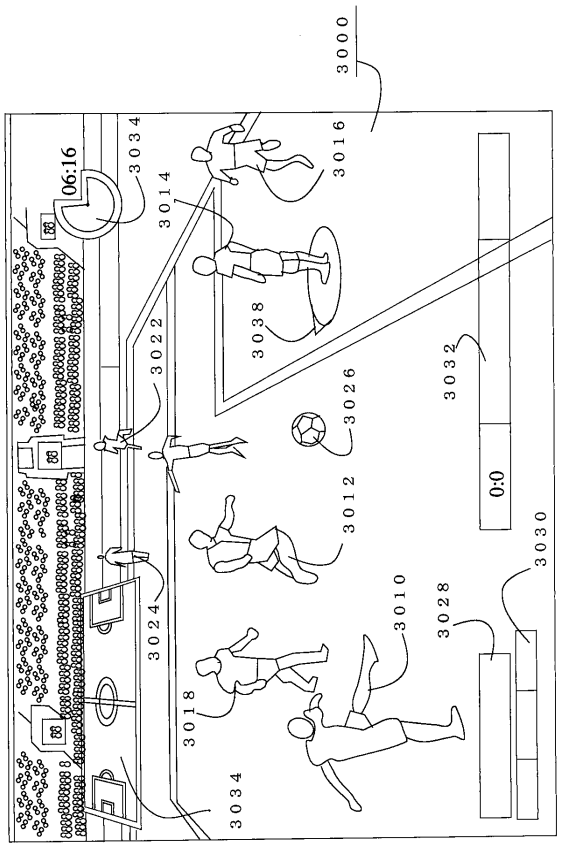
【図１】



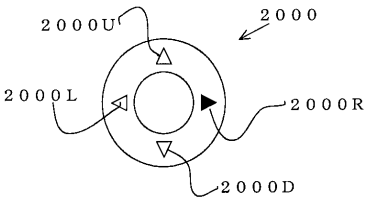
【図２】



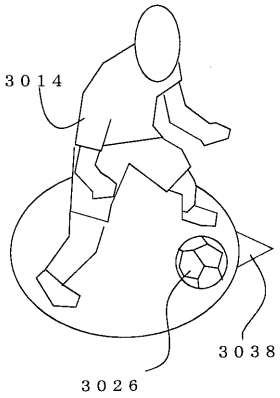
【図３】



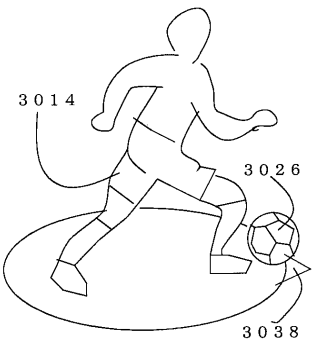
【図４Ａ】



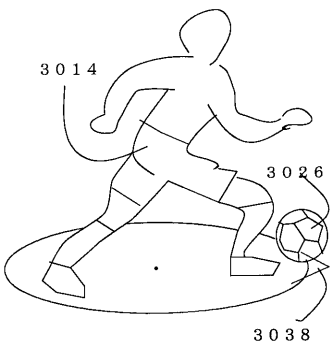
【図４Ｂ】



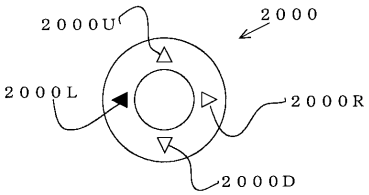
【図４Ｃ】



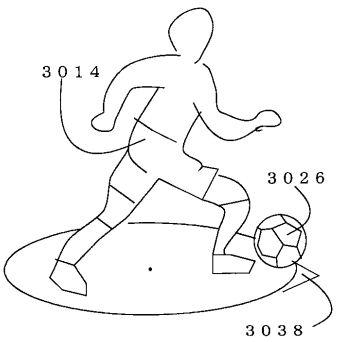
【図５Ｂ】



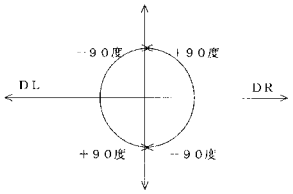
【図５Ａ】



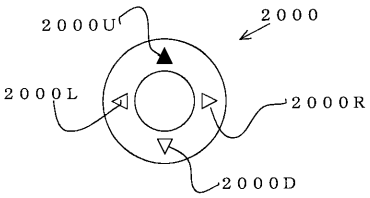
【図５Ｃ】



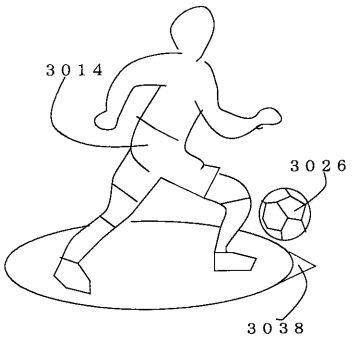
【図５Ｄ】



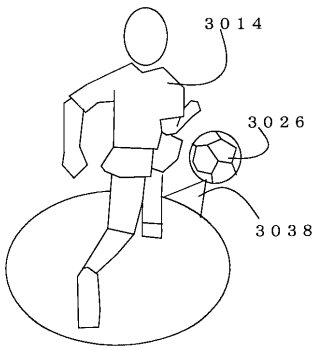
【図６Ａ】



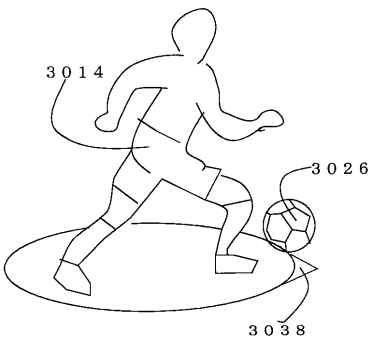
【図６Ｂ】



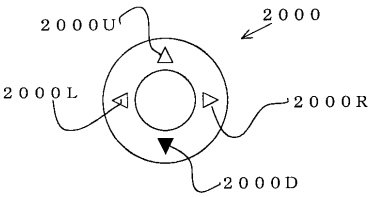
【図６Ｃ】



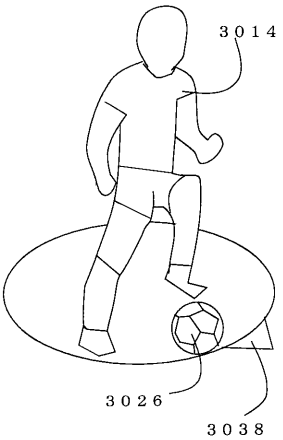
【図７Ｂ】



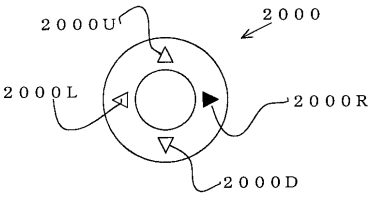
【図７Ａ】



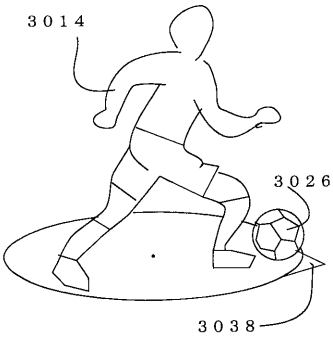
【図７Ｃ】



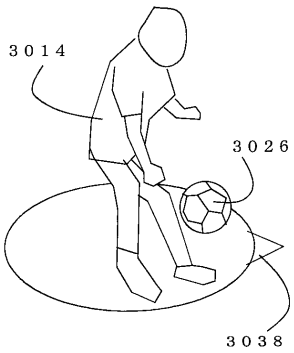
【図８Ａ】



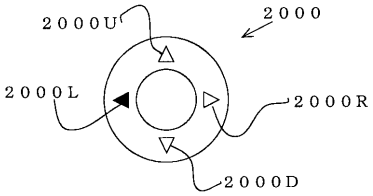
【図８Ｂ】



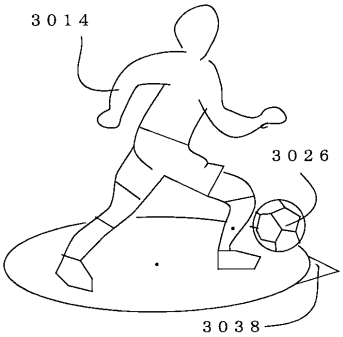
【図８Ｃ】



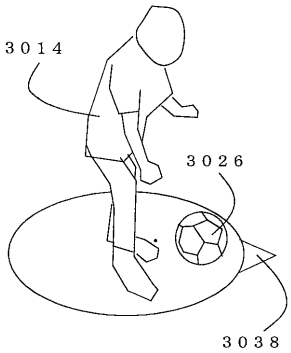
【図９Ａ】



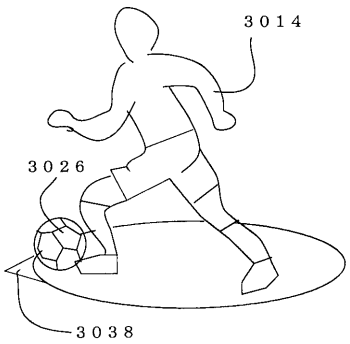
【図９Ｂ】



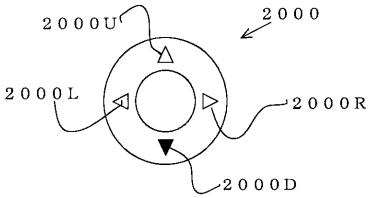
【図９Ｃ】



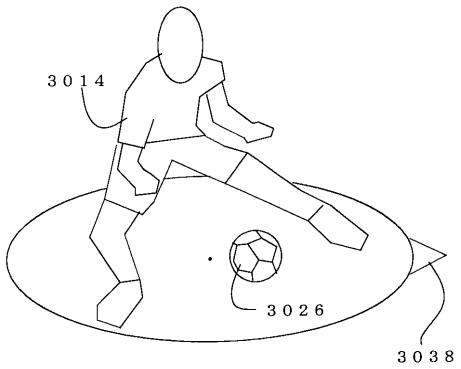
【図９Ｄ】



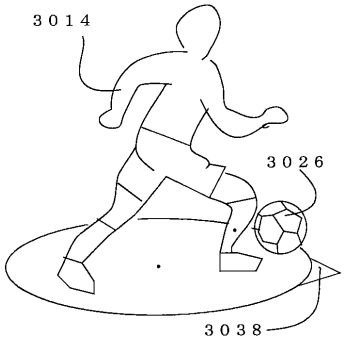
【図１０Ａ】



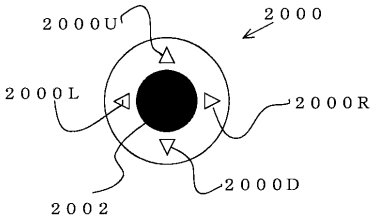
【図１０Ｂ】



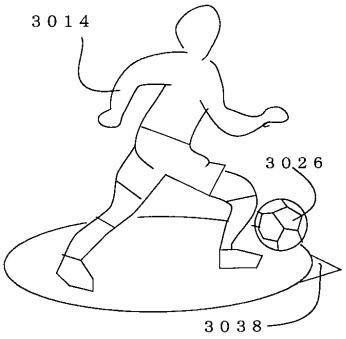
【図１０Ｃ】



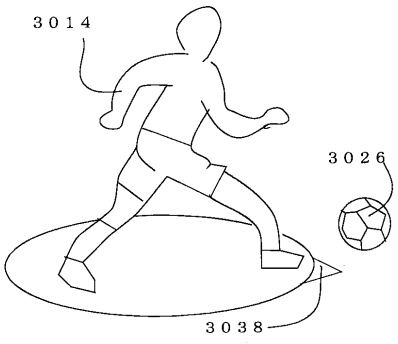
【図１１Ａ】



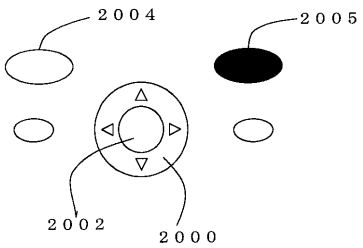
【図１１Ｂ】



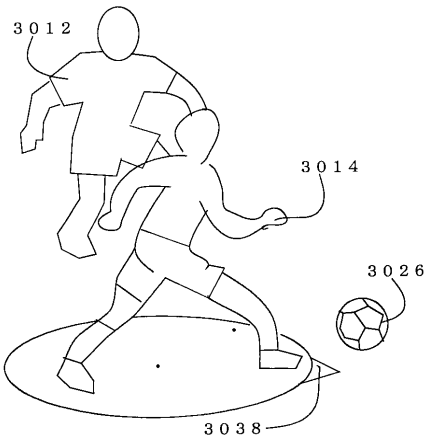
【図１１Ｃ】



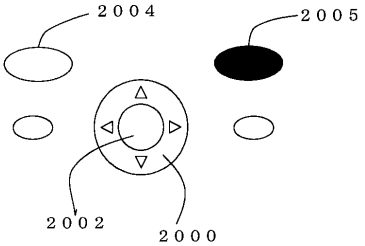
【図１２Ａ】



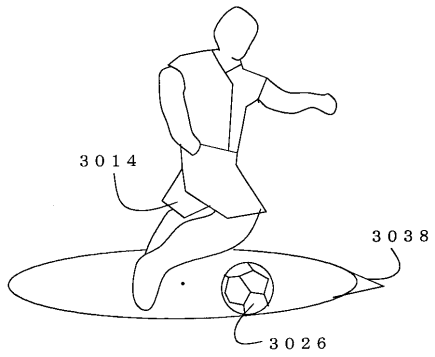
【図１２Ｂ】



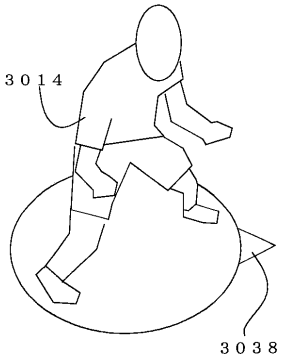
【図１３Ａ】



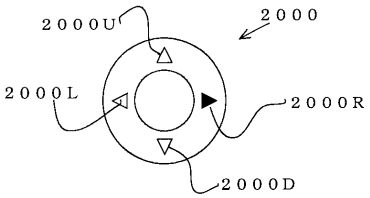
【図１３Ｂ】



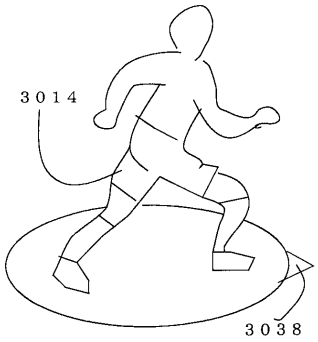
【図１４Ｂ】



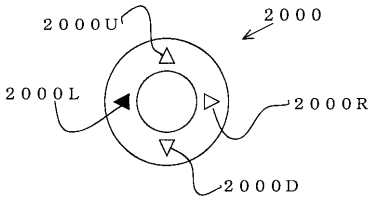
【図１４Ａ】



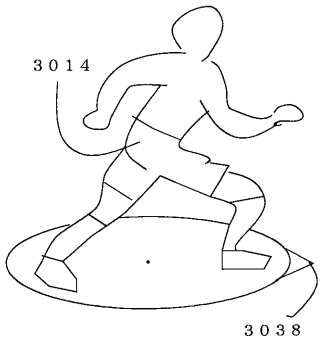
【図１４Ｃ】



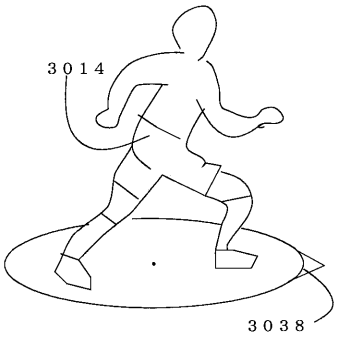
【図１５Ａ】



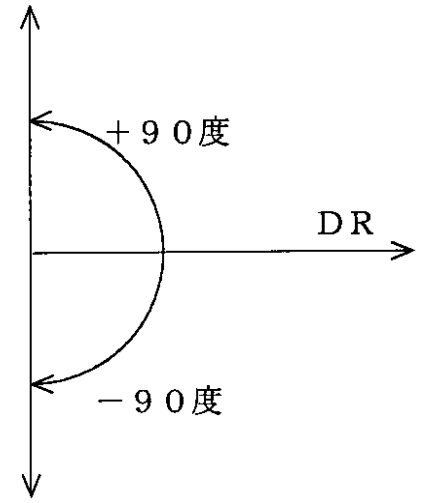
【図１５Ｂ】



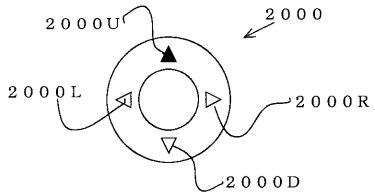
【図１５Ｃ】



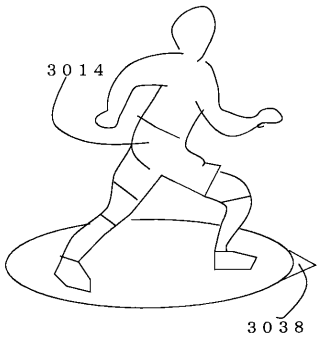
【図１５Ｄ】



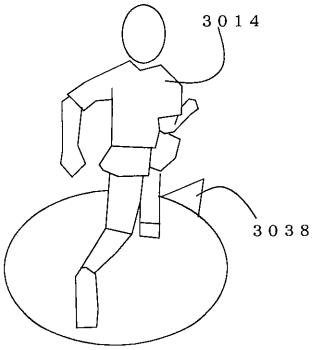
【図１６Ａ】



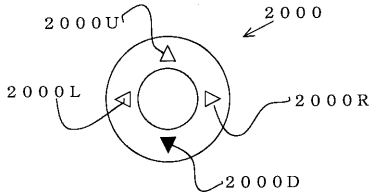
【図１６Ｂ】



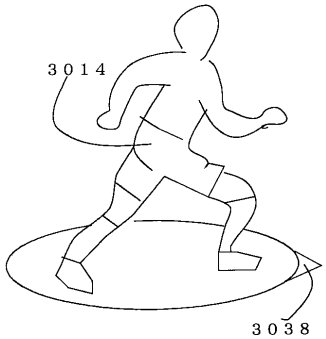
【図１６Ｃ】



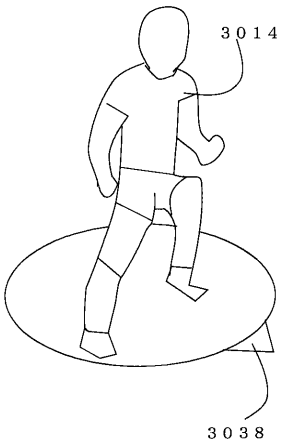
【図１７Ａ】



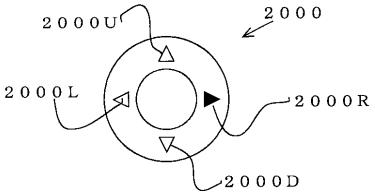
【図１７Ｂ】



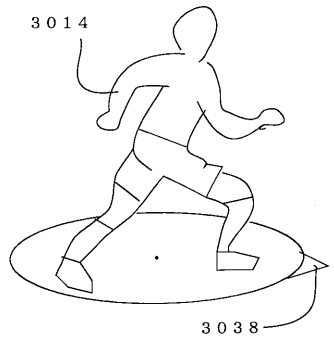
【図１７Ｃ】



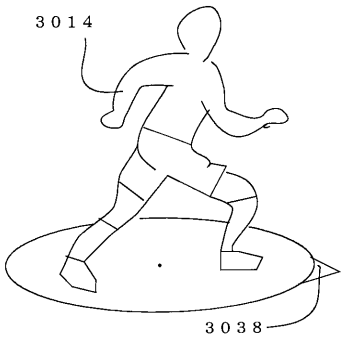
【図１８Ａ】



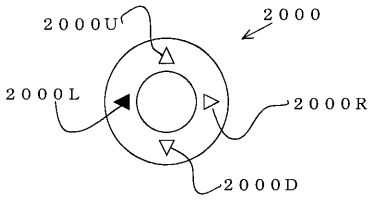
【図１８Ｂ】



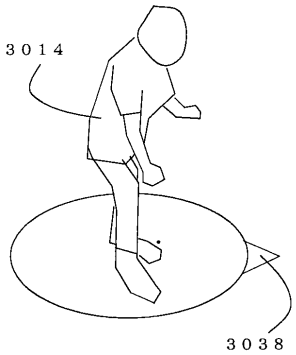
【図１９Ｂ】



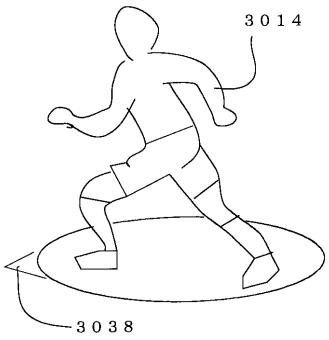
【図１９Ａ】



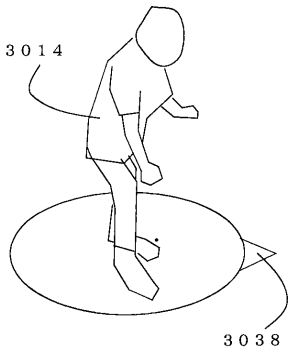
【図１９Ｃ】



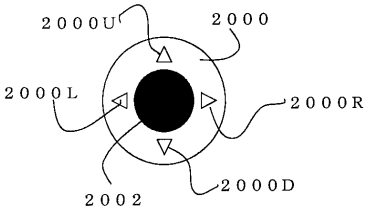
【図１９Ｄ】

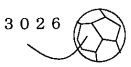


【図２０Ｂ】

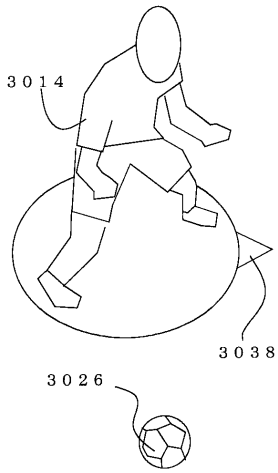


【図２０Ａ】

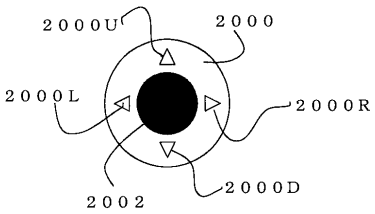




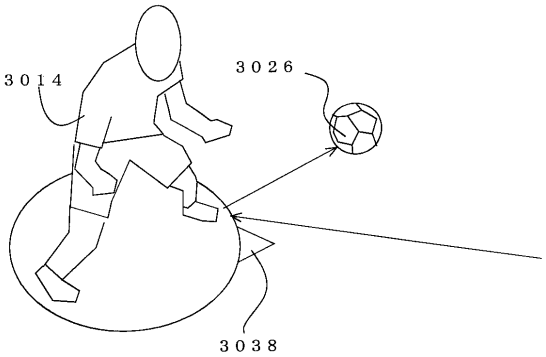
【図２０Ｃ】



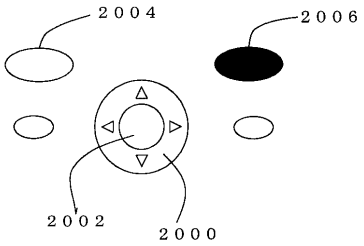
【図２１Ａ】



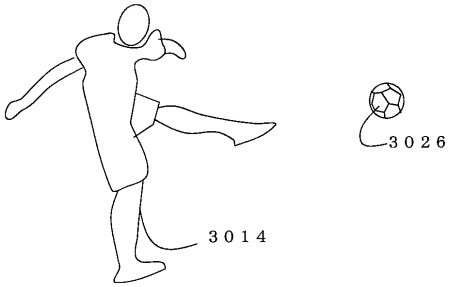
【図２１Ｂ】



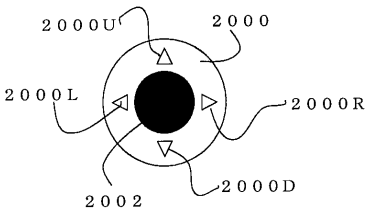
【図２２Ａ】



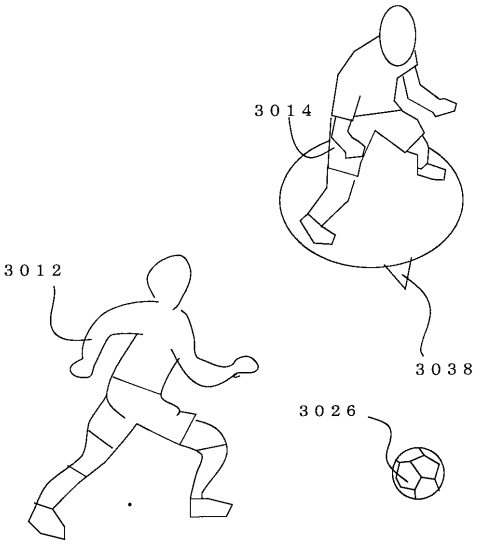
【図２２Ｂ】



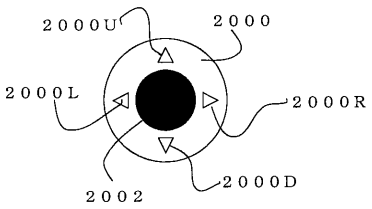
【図２３Ａ】



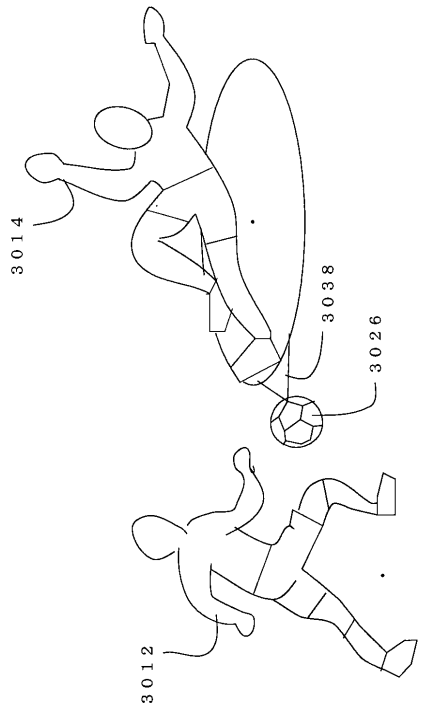
【図２３Ｂ】



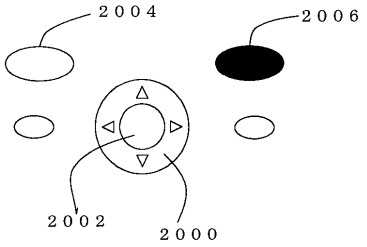
【図２４Ａ】



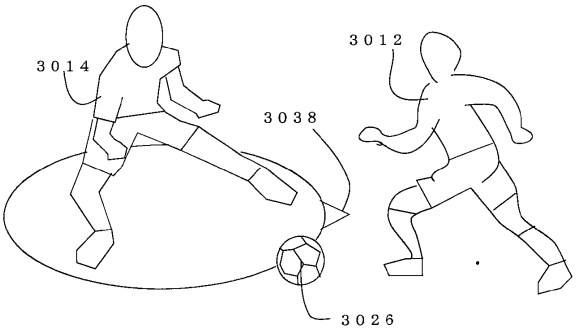
【図２４Ｂ】



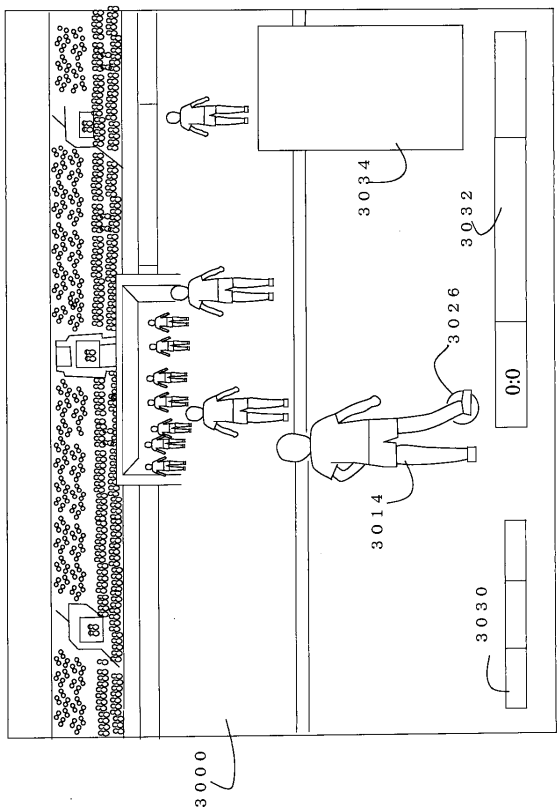
【図２５Ａ】



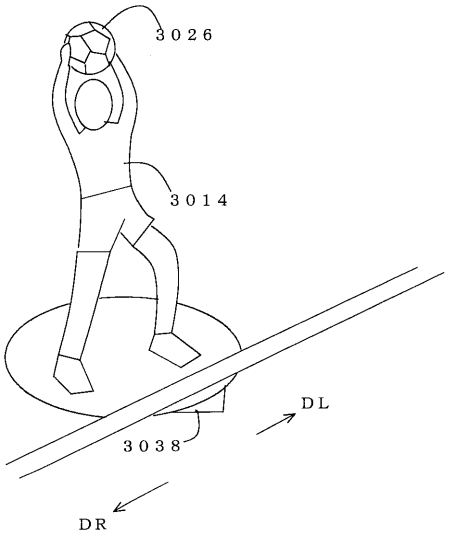
【図２５Ｂ】



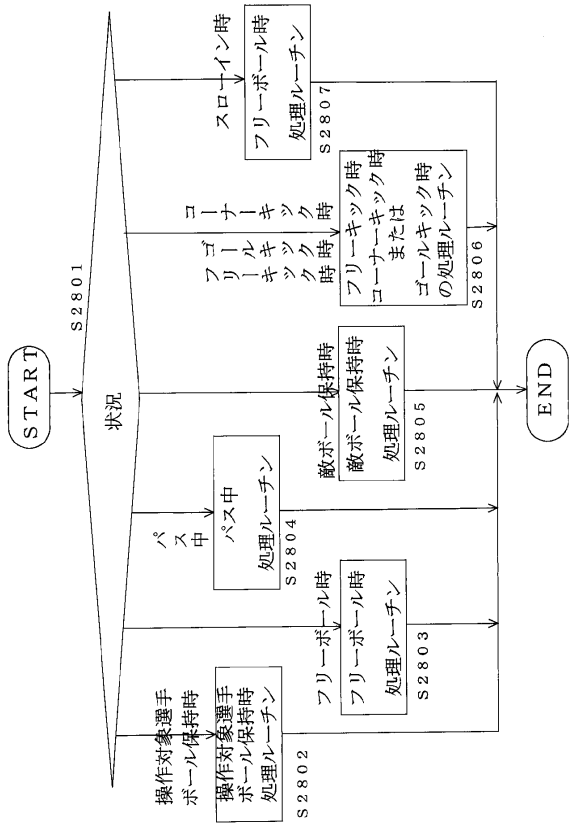
【図２６】



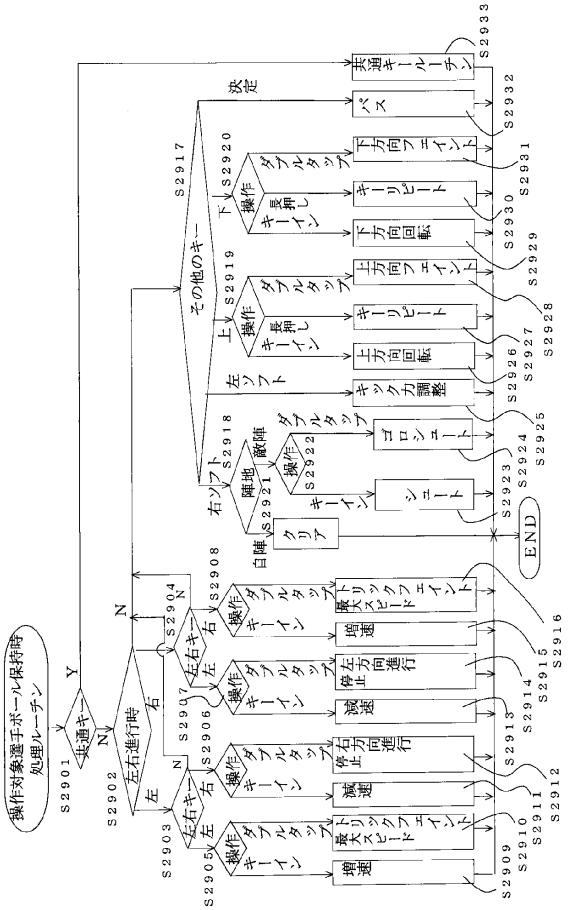
【図２７】



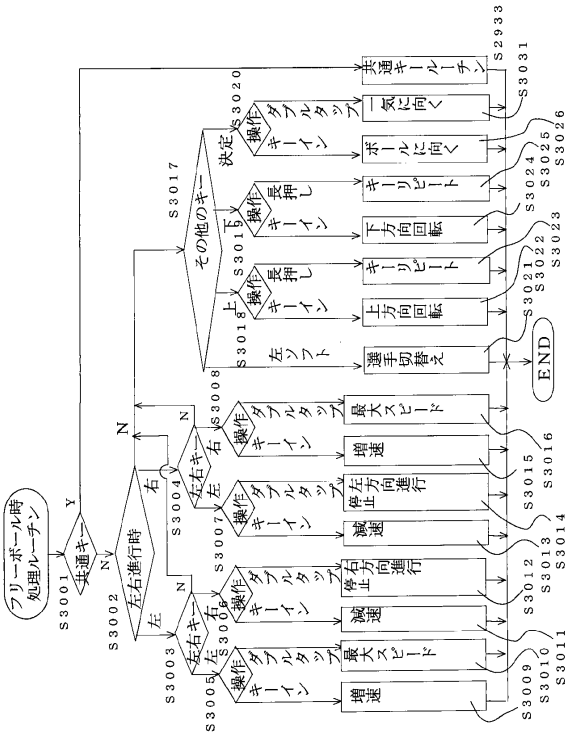
【図２８】



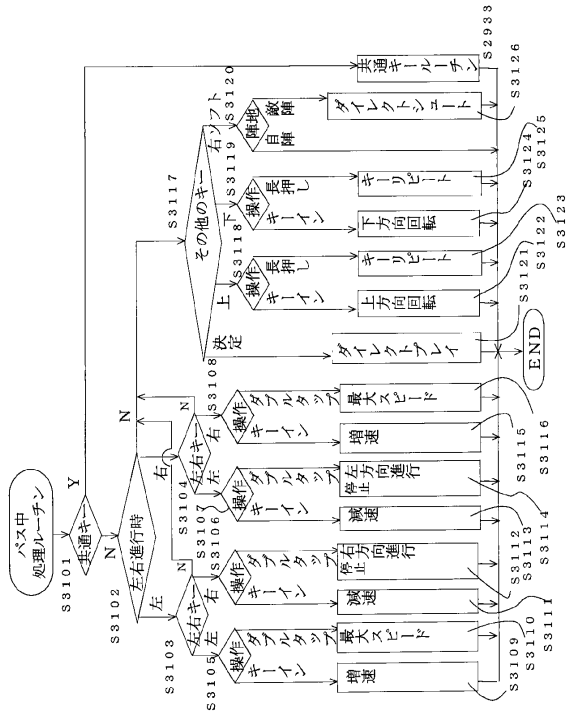
【図２９】



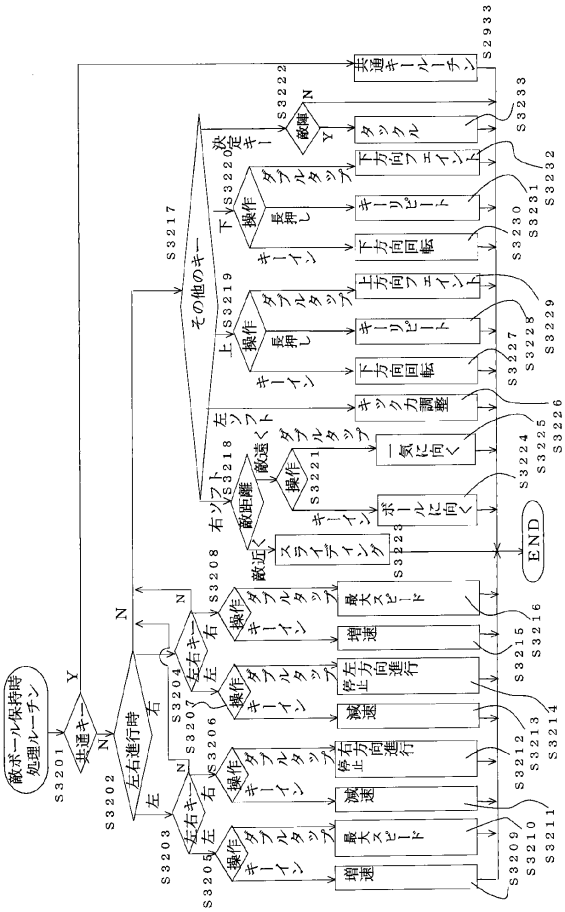
【図３０】



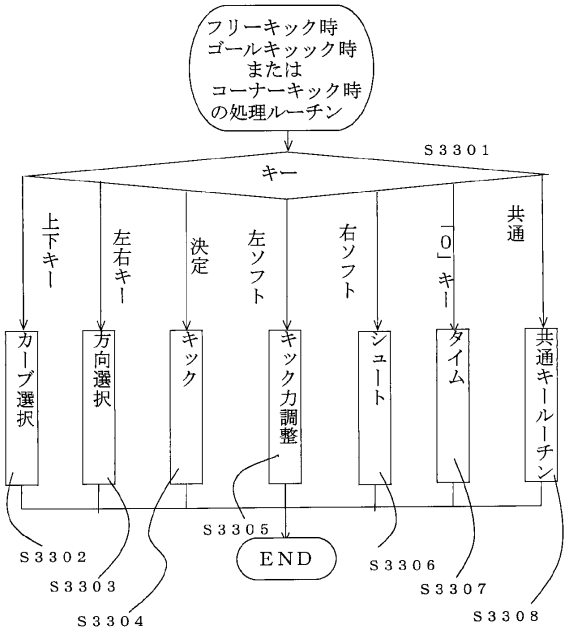
【図３１】



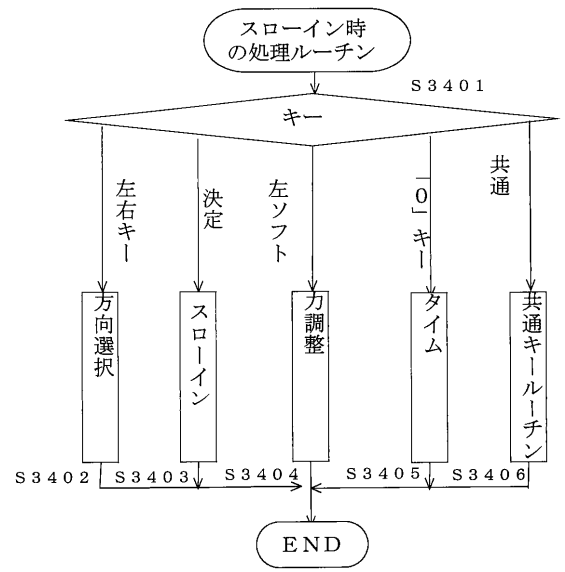
【図３２】



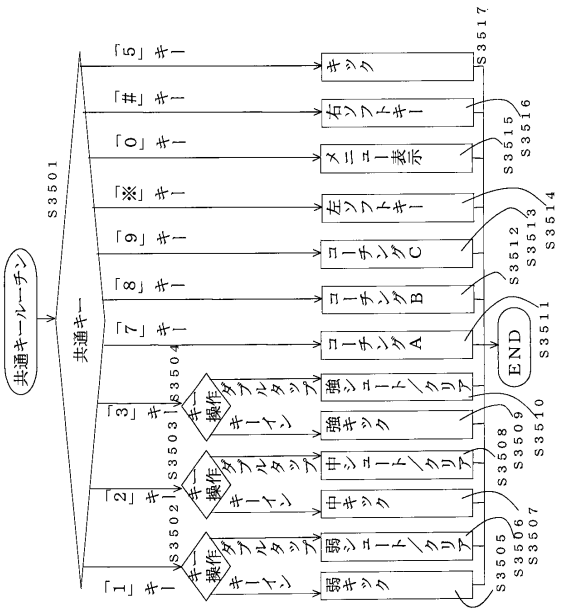
【図３３】



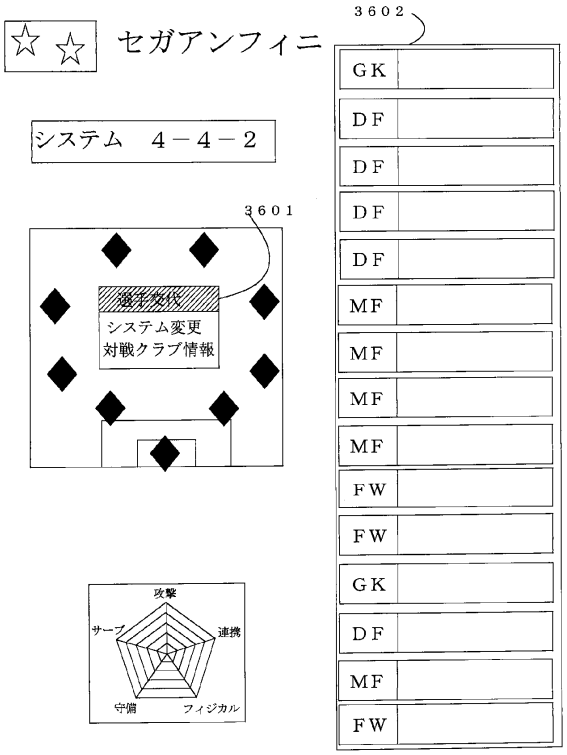
【図３４】



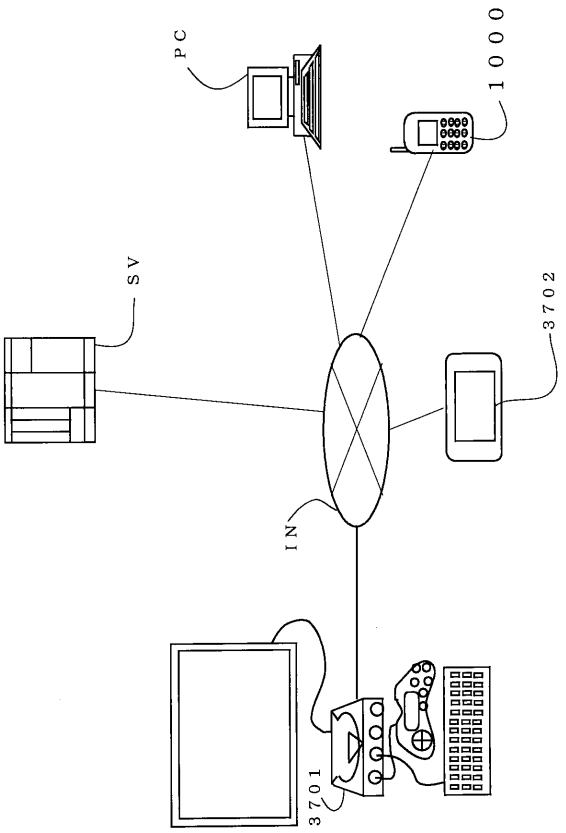
【図３５】



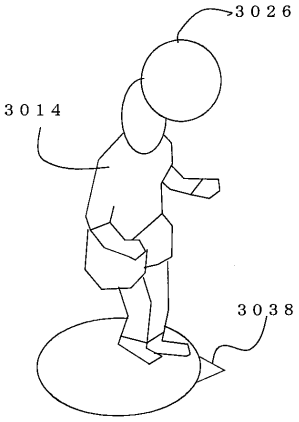
【図３６】



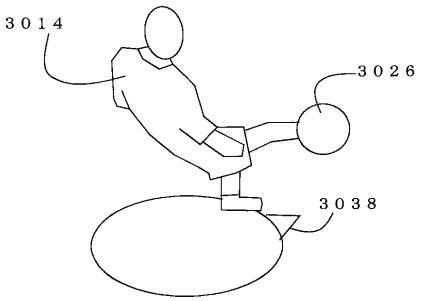
【図３７】



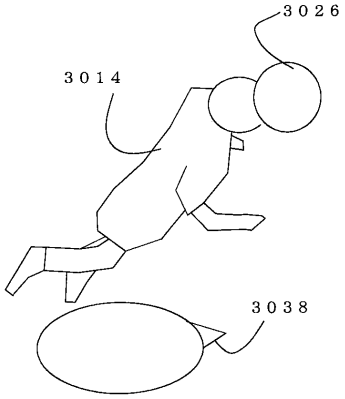
【図３８】



【図４０】



【図３９】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０００－０３７５６１（ＪＰ，Ａ）
特開２０００－１１６９５１（ＪＰ，Ａ）
バンゲリングベイ取扱説明書，ＨＵＤＳＯＮ　ＳＯＦＴ，２００４年　8月　2日，ｐ．２、ｐ．６

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　１３／００－１３／１２