

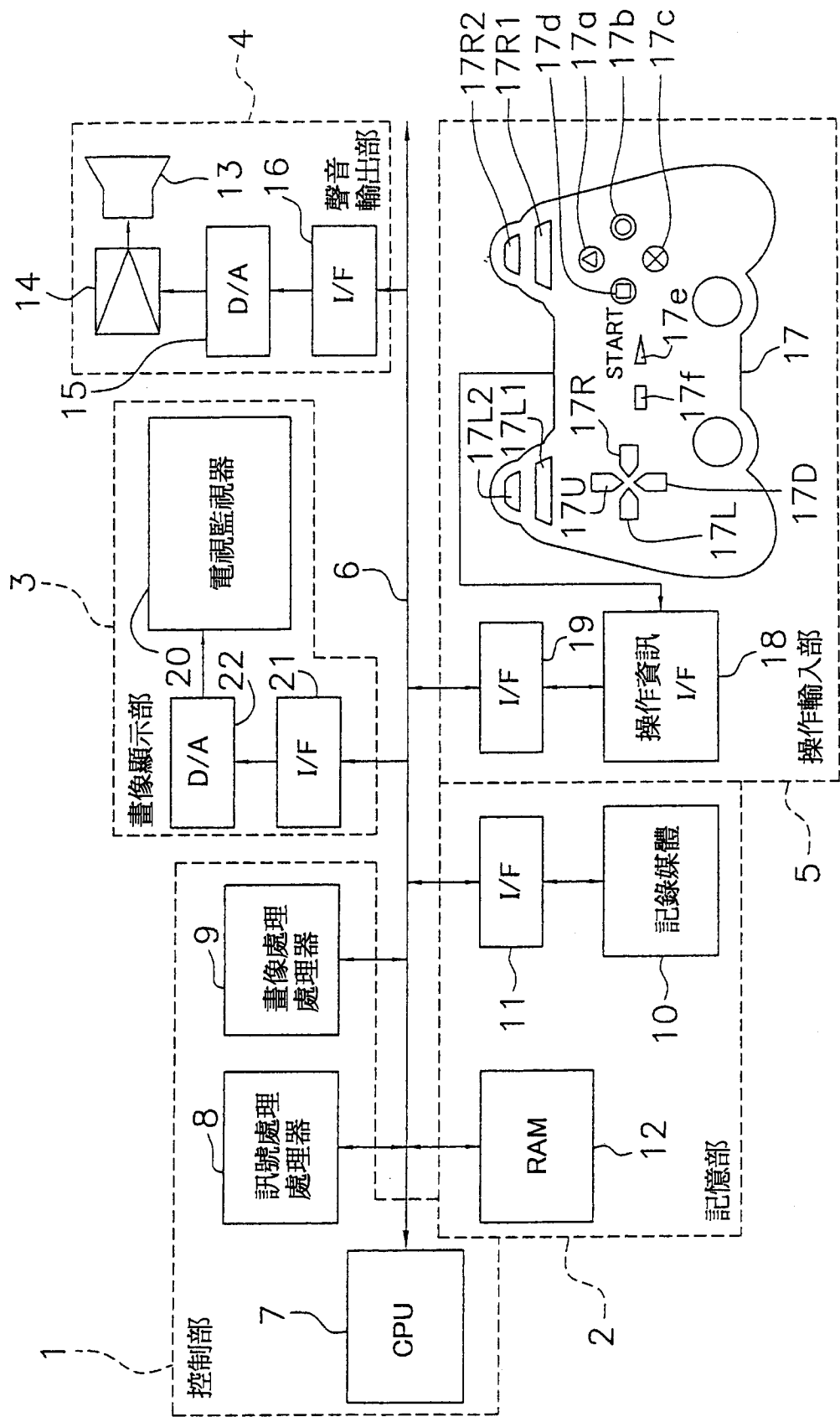


圖1

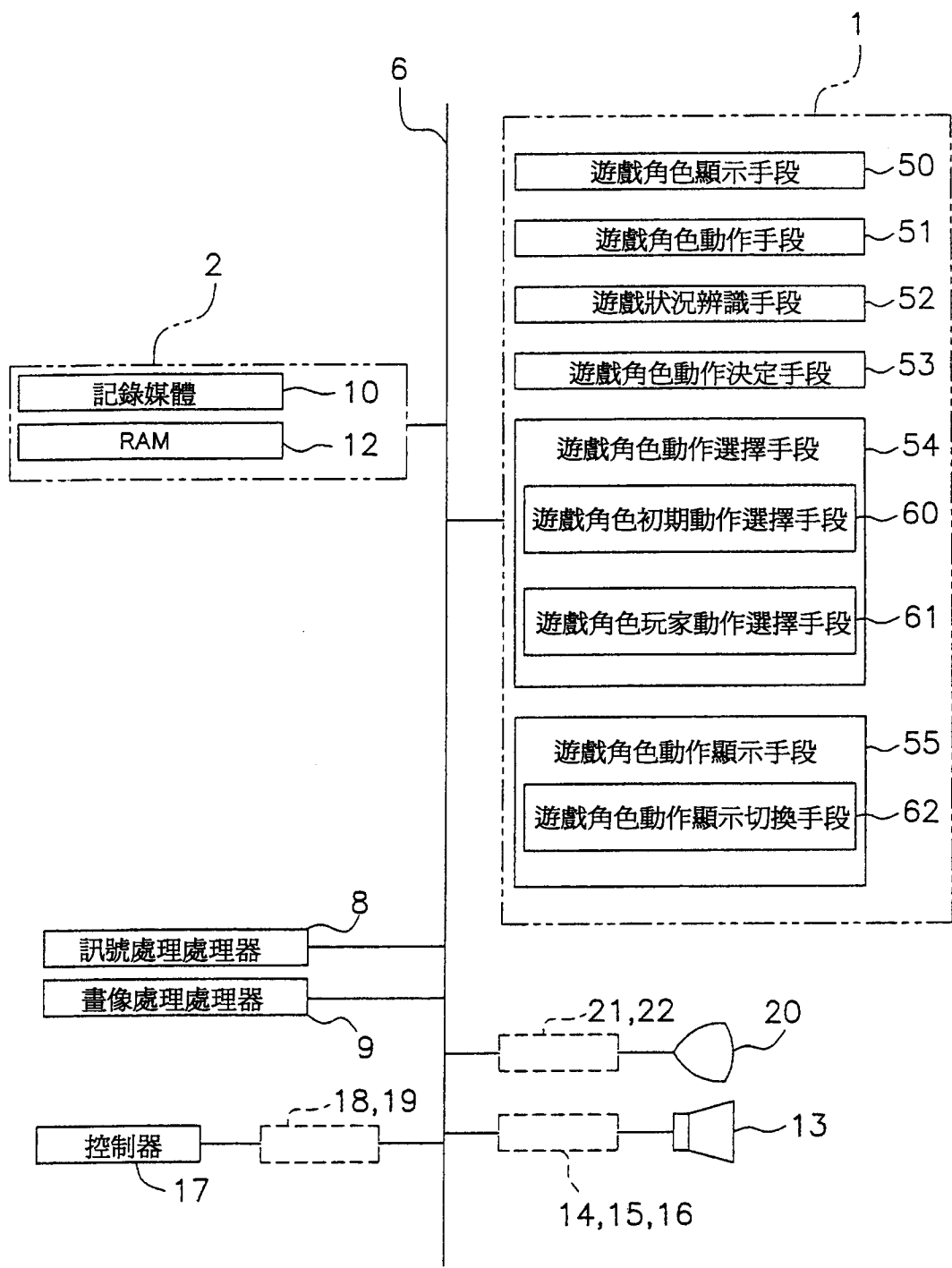


圖 2

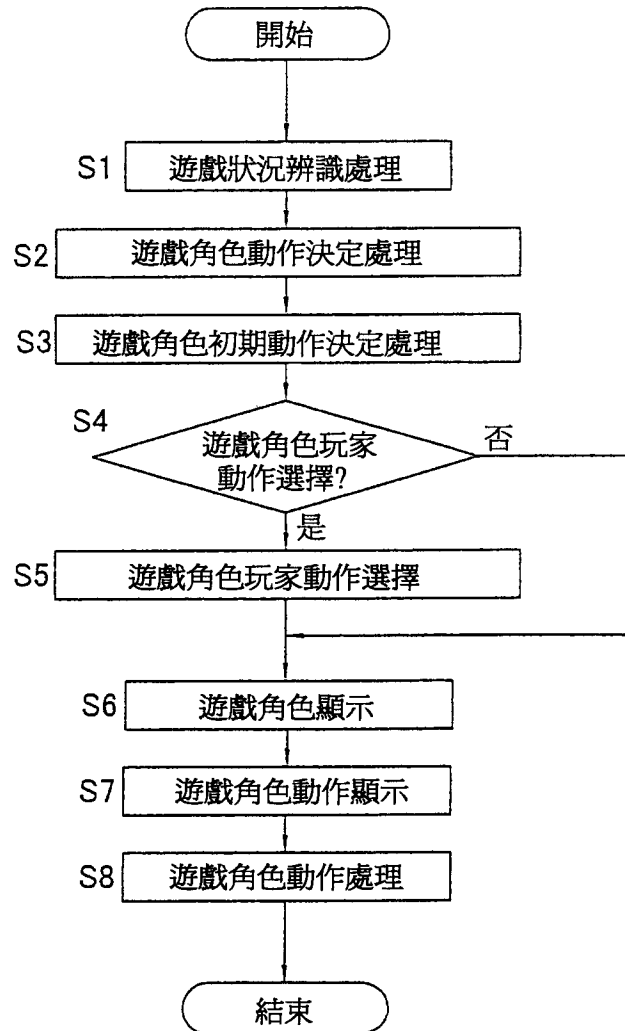


圖3

跑者	全部GO	球擊出就起跑
	滾地球GO	球為滾地球就起跑
	判斷GO	判斷球,可行才起跑
	起跑	投手開始投球姿勢就起跑
	盜壘起跑	尋找盜壘機會起跑
	等待	禁止盜壘
打者	自由	自由揮棒打擊
	必打	一定揮棒打擊
	觸擊	觸擊
	強迫取分	強迫取分
	假裝觸擊而揮棒	假裝觸擊而揮棒
	等待	不揮棒而等待

跑者角色及打者角色的動作型式之一覽表格

圖 4

兩出局、滿球數之狀況(滿球數以外全部GO)

1壘跑者	2壘跑者	3壘跑者
起跑	——	——
起跑	起跑	——
起跑	——	全部GO
起跑	起跑	起跑

1出局、跑者為1壘、3壘之狀況

1壘跑者	2壘跑者	3壘跑者
滾地球GO	——	滾地球GO

其他狀況

1壘跑者	2壘跑者	3壘跑者
滾地球GO	——	——
——	判斷GO	——
——	——	判斷GO
滾地球GO	滾地球GO	——
滾地球GO	——	判斷GO
——	判斷GO	判斷GO

每一出局數及好壞球數之跑者角色的動作型式之決定表格

圖5

作戰指示	1壘跑者	2壘跑者	3壘跑者	打者
打帶跑	起跑	起跑	預設	必打
自動起跑	起跑	起跑	預設	自由
自動起跑(滿壘)	起跑	起跑	起跑	自由
犧牲觸擊	滾地球GO	滾地球GO	判斷GO	觸擊
強迫取分	滾地球GO	滾地球GO	起跑	強迫取分
滾地球GO	滾地球GO	滾地球GO	滾地球GO	自由
冒險起跑	滾地球GO	滾地球GO	全部GO	自由
盜壘	盜壘起跑	盜壘起跑	預設	等待
跑與安打	盜壘起跑	盜壘起跑	預設	自由
假裝觸擊而揮棒	預設	預設	預設	假裝觸擊而揮棒

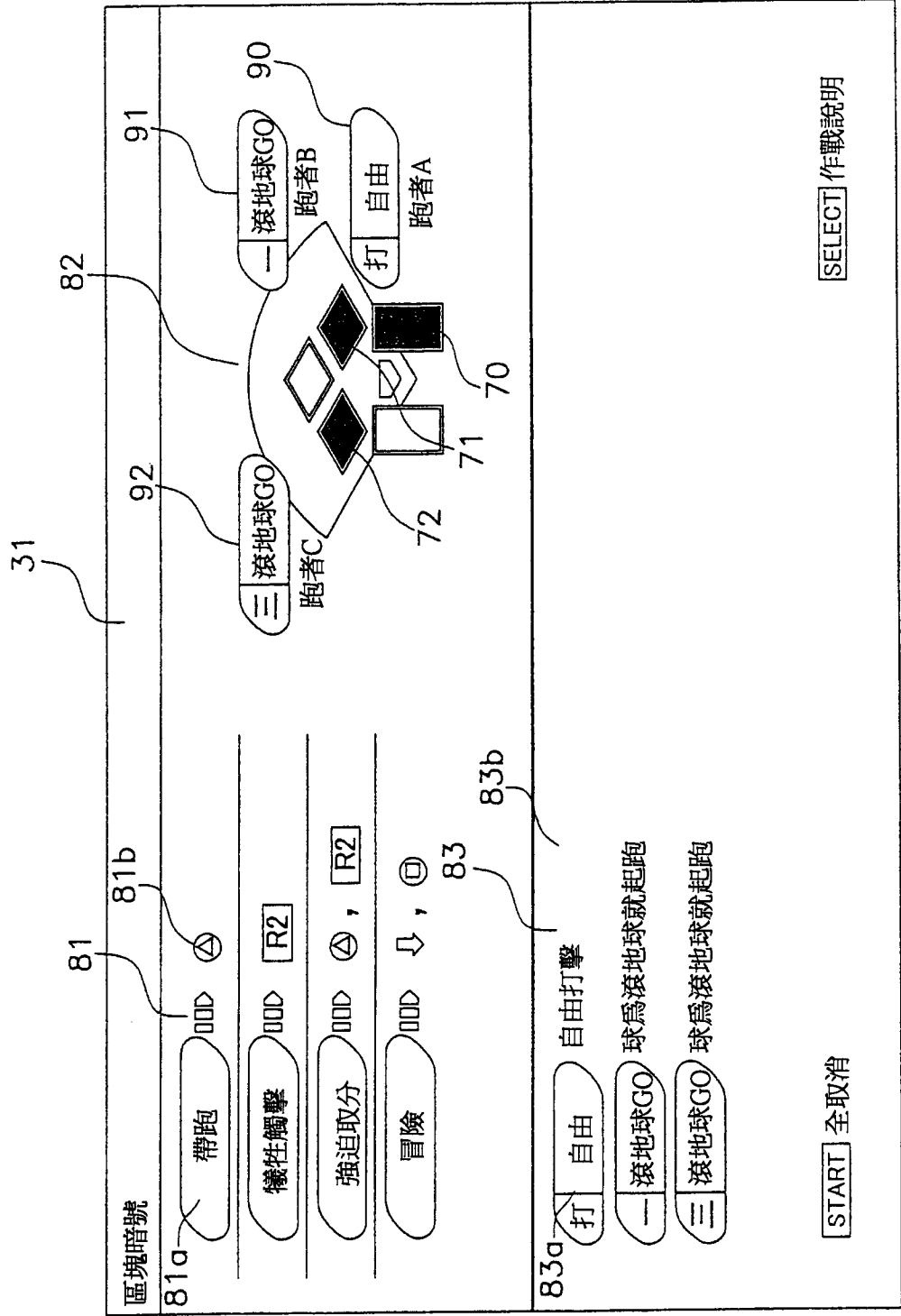
每一作戰指示的跑者角色及打者角色的動作型式選擇表格

圖 6

作戰指示	1壘跑者	2壘跑者	3壘跑者	打者
預設	滾地球GO	——	滾地球GO	自由

預設、1出局、跑者1壘、跑者3壘之狀況的跑者角色及打者角色的動作型式

圖 7



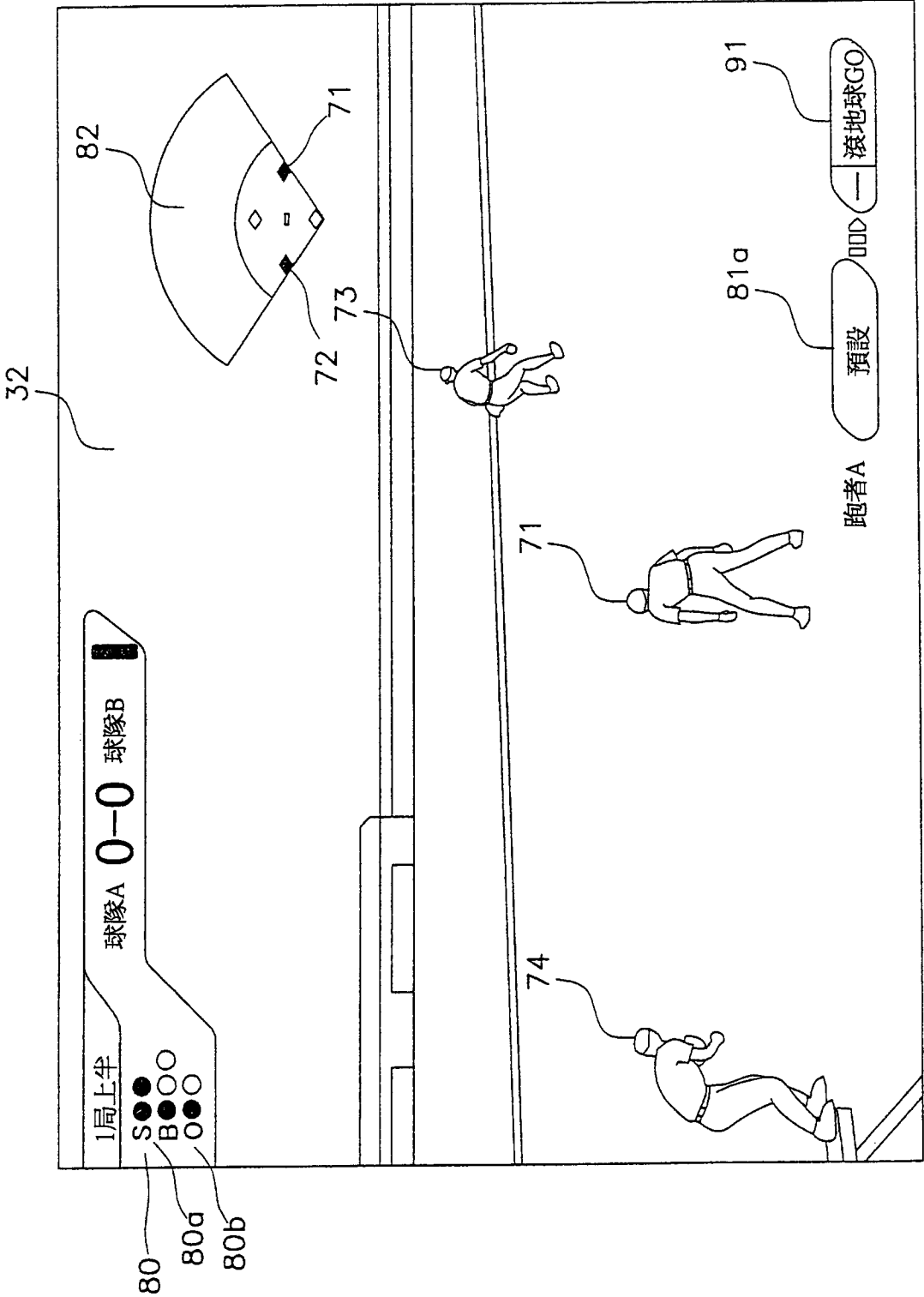
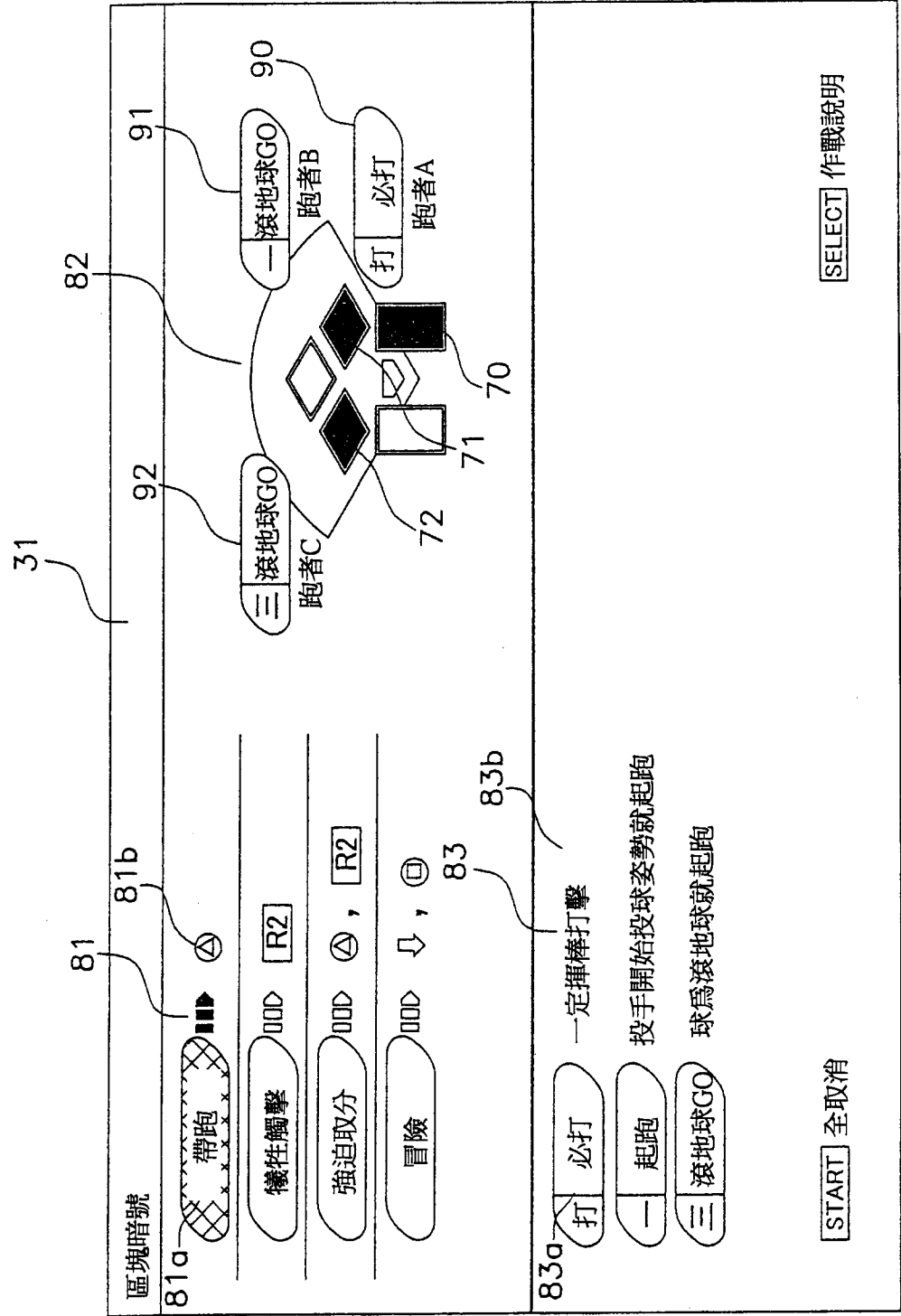


圖9

作戰指示	1壘跑者	2壘跑者	3壘跑者	打者
打帶跑	起跑	——	滾地球GO	必打

打帶跑、1出局、跑者1壘、跑者3壘之狀況的跑者角色及打者角色的動作型式

圖 10



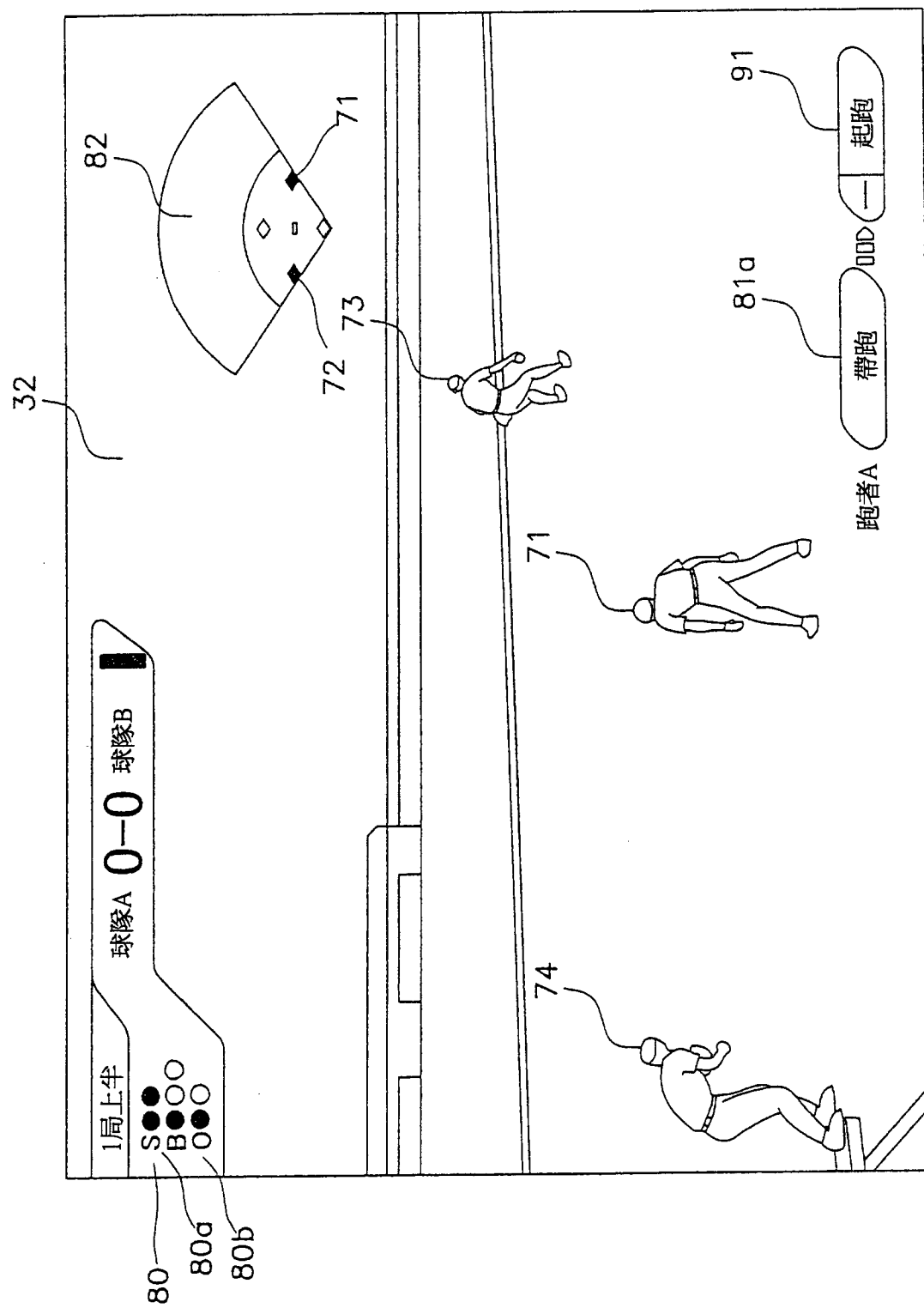


圖 12

作戰指示	1壘跑者	2壘跑者	3壘跑者	打者
強迫取分	滾地球GO	——	起跑	強迫取分

強迫取分、1出局、跑者1壘、跑者3壘之狀況的跑者角色及打者角色的動作型式

圖 13

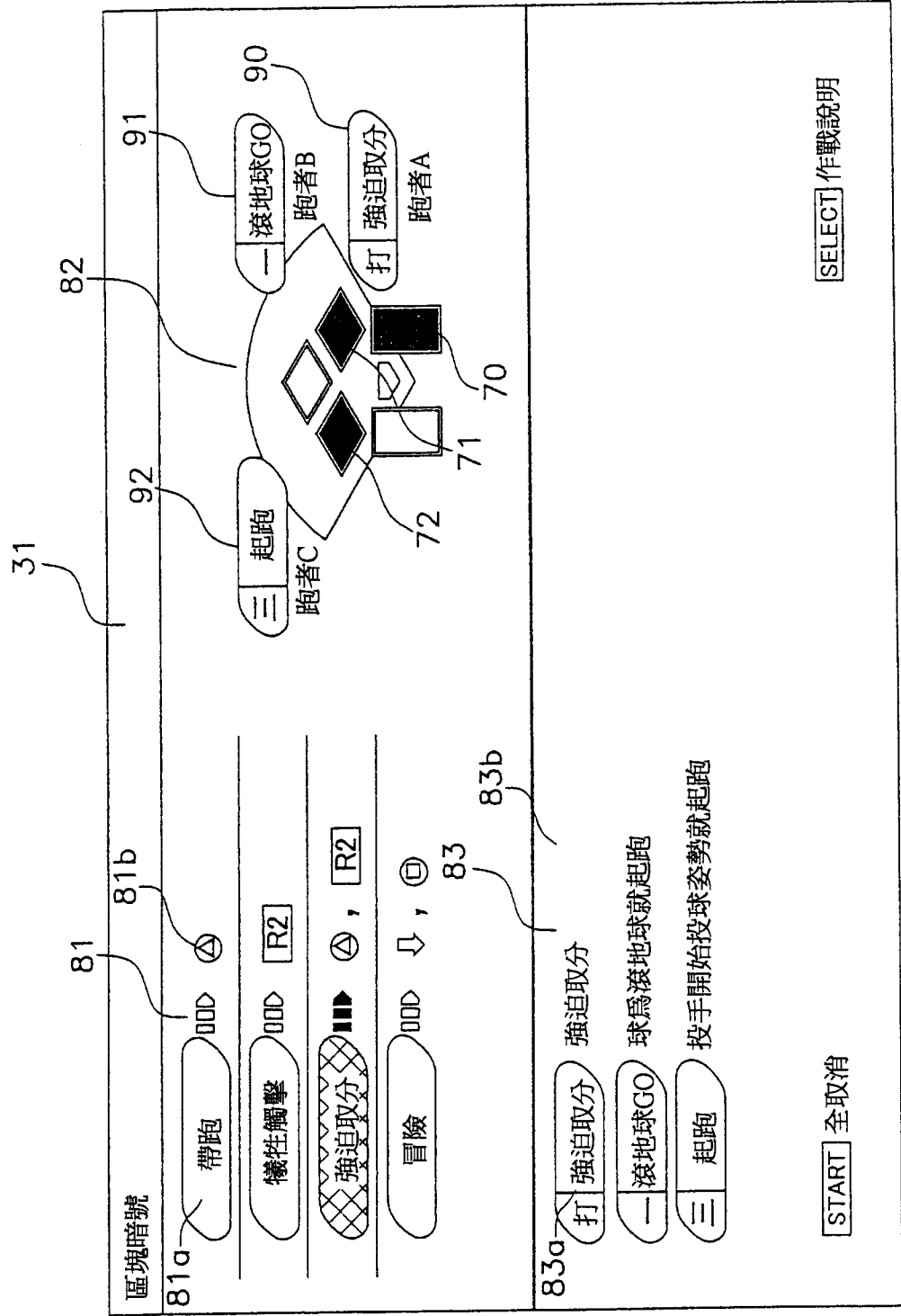
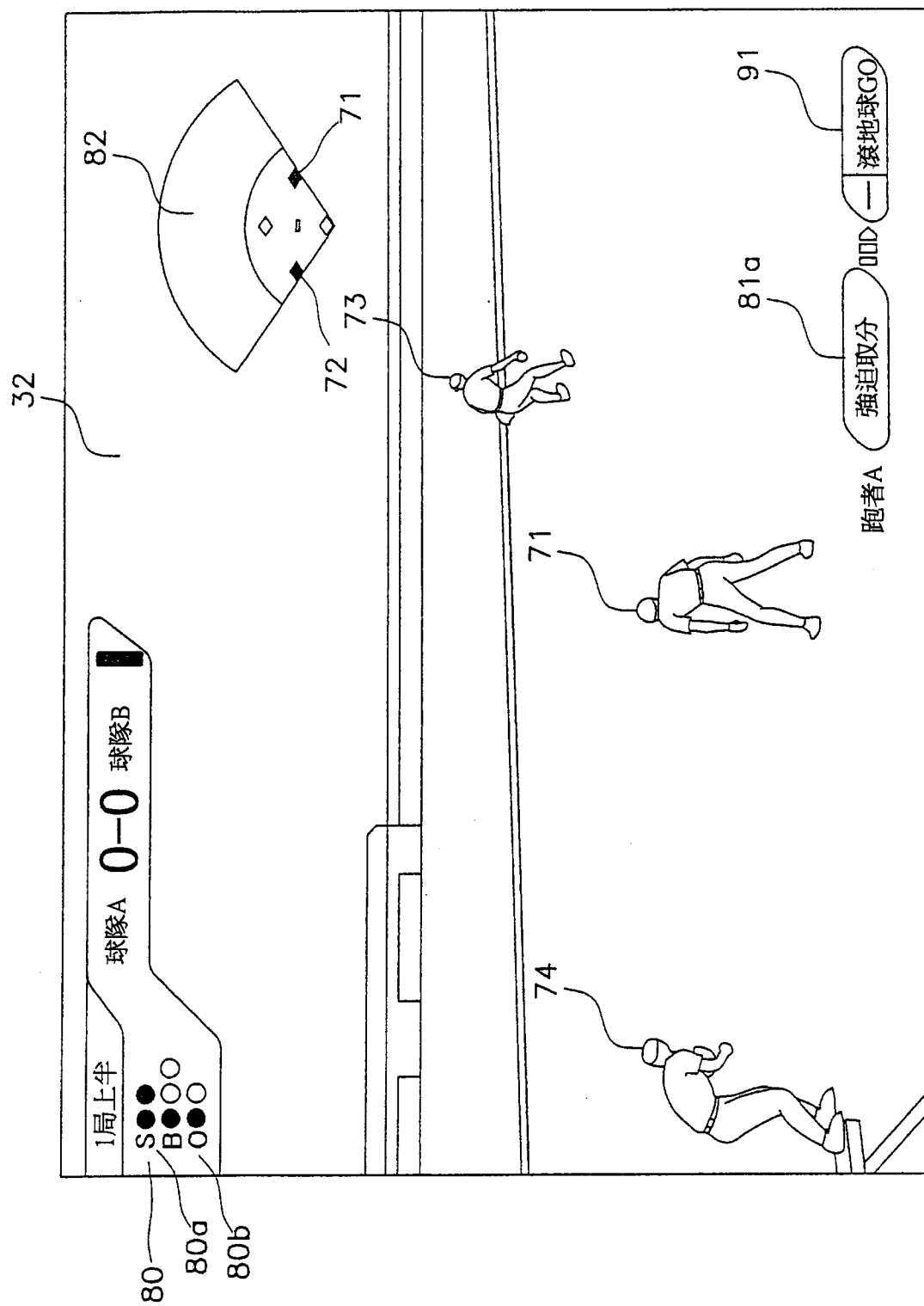


圖14



15

七、指定代表圖：

(一)、本案指定代表圖為：第 (3) 圖

(二)、本代表圖之元件代表符號簡單說明：無

八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：無

I313617

第 95125690 號專利申請案

中文說明書修正頁

民國 98 年 5 月 21 日修正

公告本

762280

(此處由本局於收
文時黏貼條碼)

98年5月21日修(正)換頁

發明專利說明書

(本申請書格式、順序及粗體字，請勿任意更動，※記號部分請勿填寫)

※申請案號：95125690

※申請日期：95 年 07 月 13 日

※IPC 分類：A63F 13/00 (2006.01)

一、發明名稱：

(中) 遊戲程式產品、遊戲裝置及遊戲控制方法
(英)

二、申請人：(共 1 人)

1. 姓 名：(中) 科樂美數碼娛樂股份有限公司
(英) KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
代表人：(中) 1. 田中富美明
(英) 1. TANAKA, FUMIAKI
地 址：(中) 日本國東京都港區赤坂九丁目七番二號
(英) 7-2, Akasaka 9-chome, Minato-ku, Tokyo 107-8324 Japan
國籍：(中英) 日本 JAPAN

三、發明人：(共 3 人)

1. 姓 名：(中) 藤田淳一
(英) FUJITA, JUNICHI
國 籍：(中) 日本
(英) JAPAN

2. 姓 名：(中) 橫山裕一
(英) YOKOYAMA, YUICHI
國 籍：(中) 日本
(英) JAPAN

3. 姓 名：(中) 宇野智
(英) UNO, SATOSHI
國 籍：(中) 日本
(英) JAPAN

四、聲明事項：

◎本案申請前已向下列國家（地區）申請專利 ☐ 主張國際優先權：

【格式請依：受理國家（地區）；申請日；申請案號數 順序註記】

1. 日本 ; 2005/09/08 ; 2005-260365 ☒ 有主張優先權

(1)

九、發明說明

【發明所屬之技術領域】

本發明係關於遊戲程式產品，尤其是關於記錄用以使電腦實現，使顯示於監視器之角色動作之遊戲的遊戲程式之遊戲程式產品。

【先前技術】

從先前提案有各種之遊戲。作為其中之一，有使顯示於監視器之選手角色動作而進行競技的對戰視訊遊戲，例如，公知有棒球遊戲。在該類棒球遊戲，玩家選擇各選手角色所屬之 1 隊的棒球隊，可與選擇其他棒球隊之其他玩家及電腦對戰（例如，非專利文獻 1）。

在此類棒球遊戲，公知有可選擇作為玩家所選擇之棒球隊的總教練而對屬於棒球隊之選手角色發出指示的錦標模式，及玩家本身作為選手角色對個別加以指示之選手扮演模式者。在此，玩家藉由於各個演出對各選手角色發出詳細的作戰指示，而可實現接近現實棒球有真實感的棒球遊戲。

[非專利文獻 1]電擊 PlayStation 第 10 集 第 11 號（P.212），Media Works，2004 年 4 月 9 日

【發明內容】

在前述習知的棒球遊戲，例如於錦標模式中，玩家作為總教練對各選手角色發出詳細的作戰指示時，依據跑者角色的殘壘狀況、出局數、好壞球數、及作戰內容，而因

(2)

應現實棒球之規則及理論，變更選手角色可動作的角色任務。例如，跑者角色存在於 1、3 壘時，以相對於為兩人出局則 1、3 壘跑者角色皆無條件起跑，如為無人出局或 1 人出局，1 壘跑者角色皆無條件起跑，3 壘跑者角色則看球判斷是否起跑之方式，變更 3 壘跑者角色可動作的角色任務。又，相對於作戰指示為打帶跑時，打者角色係一定進行出棒之動作，作戰指示為強迫取分時，打者角色係進行觸擊強迫取分，變更打者角色之可動作的角色任務。

但是，因為如此跑者角色及打者角色之可動作的角色任務，係以現實棒球之規則及理論為基準而加以決定，故尤其是不懂現實棒球之初學者為玩家時，有無法充分掌握跑者角色及打者角色之可動作的角色任務。於是，根據玩家的作戰指示而有產生跑者角色及打者角色會做出玩家所未企圖的動作之虞。

本發明之課題為於遊戲程式中，可順暢地進行玩家所企圖之角色動作。

關於申請專利範圍第 1 項之遊戲程式產品係記錄用以使可實現使顯示於監視器之遊戲角色動作之遊戲的電腦，實現以下功能的程式之遊戲程式產品。

(1) 遊戲狀況辨識功能，係辨識現在的遊戲狀況。

(2) 遊戲角色動作決定功能，係因應藉由遊戲狀況辨識功能所辨識之現在的遊戲狀況，決定可使遊戲角色動作之 1 個或複數遊戲角色的動作型式。

(3) 遊戲角色動作選擇功能，係從藉由遊戲角色動

(3)

作決定功能所決定之 1 個或複數遊戲角色的動作型式之中，選擇 1 個遊戲角色的動作型式。

(4) 遊戲角色動作顯示功能，係將對應藉由遊戲角色動作選擇功能所選擇之 1 個遊戲角色的動作型式之文字角色，顯示於遊戲角色之附近。

在藉由該程式所實現之遊戲係於遊戲狀況辨識功能中，辨識現在的遊戲狀況。於遊戲角色動作決定功能中，因應藉由遊戲狀況辨識功能所辨識之現在的遊戲狀況，決定可使遊戲角色動作之 1 個或複數遊戲角色的動作型式。於遊戲角色動作選擇功能中，從藉由遊戲角色動作決定功能所決定之 1 個或複數遊戲角色的動作型式之中，選擇 1 個遊戲角色的動作型式。於遊戲角色動作顯示功能中，對應藉由遊戲角色動作選擇功能所選擇之 1 個遊戲角色的動作型式之文字角色，係顯示於遊戲角色之附近。

例如，考慮有實現使選手角色動作之棒球遊戲的狀況。在此，於棒球遊戲中，玩家作為總教練而對各選手角色發出詳細的作戰指示時，藉由遊戲狀況辨識功能，辨識現在的遊戲狀況（即，跑者角色的殘壘狀況、出局數、及好壞球數）。具體來說，例如，辨識現在的遊戲狀況為 1 出局，跑者角色存在於 1、3 壘。

接著，藉由遊戲角色動作決定功能，因應現在的遊戲狀況，決定可使遊戲角色動作的動作型式。具體來說，例如現在的遊戲狀況為 1 出局，跑者角色存在於 1、3 壘時，係決定 1 壘跑者角色及 3 壘跑者角色為無條件起跑、看

(4)

球起跑、球為滾地球時起跑、球打高時起跑等之複數動作型式。又，決定打者角色為自由揮棒擊球動作、一定揮棒擊球動作、強迫取分觸擊動作等之複數動作型式。

然後，藉由遊戲角色動作選擇功能，從複數遊戲角色的動作型式之中，決定 1 個遊戲角色的動作型式。具體來說，例如玩家發出打帶跑的作戰指示時，1 壘跑者角色及 3 壘跑者角色係從複數動作型式中，決定 1 壘跑者角色及 3 壘跑者角色例如球為滾地球時起跑之個別的 1 個動作型式。又，從打者角色的複數動作型式中，決定打者角色為例如一定揮棒擊球動作之 1 個動作型式。

最後，藉由遊戲角色動作顯示功能，對應 1 個遊戲角色的動作型式之文字角色，係顯示於遊戲角色之附近。具體來說，例如代表球為滾地球時起跑之「滾地球 GO」的文字角色係個別顯示於 1 壘跑者角色及 3 壘跑者角色之附近。又，代表打者角色進行一定揮棒擊球動作之「必打」的文字角色係顯示於打者角色之附近。

另一方面，玩家發出強迫取分的作戰指示時，藉由遊戲角色動作選擇功能，1 壘跑者角色及 3 壘跑者角色係從複數動作型式中，決定 1 壘跑者角色為例如球為滾地球時起跑，3 壘跑者角色無條件起跑之個別的 1 個動作型式。又，從打者角色的複數動作型式中，決定打者角色為例如強迫取分觸擊之 1 個動作型式。

然後，藉由遊戲角色動作顯示功能，代表球為滾地球時起跑之「滾地球 GO」之文字角色係顯示於 1 壘跑者角

(5)

色之附近，代表無條件起跑之「起跑」的文字角色係個別顯示於 3 壘跑者角色之附近。又，代表打者角色進行強迫取分觸擊動作之「強迫取分」的文字角色係顯示於打者角色之附近。

在該遊戲程式，藉由遊戲狀況辨識功能，辨識現在的遊戲狀況，藉由遊戲角色動作決定功能，因應現在的遊戲狀況，決定可使遊戲角色動作之 1 個或複數遊戲角色的動作型式。接著，藉由遊戲角色動作選擇功能，從 1 個或複數遊戲角色的動作型式之中，選擇 1 個遊戲角色的動作型式。然後，藉由遊戲角色動作顯示功能，對應 1 個遊戲角色的動作型式之文字角色，係顯示於遊戲角色之附近。在此，藉由遊戲角色動作顯示功能，因為對應 1 個遊戲角色的動作型式之文字角色，係顯示於遊戲角色之附近，故玩家可藉由文字角色而易於辨識遊戲角色的動作型式。因此，即使不懂遊戲角色的動作型式之初學者為玩家，因為可以掌握遊戲角色之可動作的角色任務，故可順暢地進行玩家所企圖之角色動作。

關於申請專利範圍第 2 項之遊戲程式產品，係於申請專利範圍第 1 項之遊戲程式產品中，遊戲角色動作決定功能，係因應前述現在的遊戲狀況，依據已預先設定之特定遊戲角色動作決定表格，決定 1 個或複數遊戲角色的動作型式。此時，例如現在的遊戲狀況與遊戲角色的動作型式藉由作成 1 對 1 對應之特定遊戲角色動作決定表格，可易於決定遊戲角色的動作型式。

(6)

關於申請專利範圍第 3 項之遊戲程式產品，係於申請專利範圍第 1 項或第 2 項之遊戲程式產品中，遊戲角色動作選擇功能具有：遊戲角色初期動作選擇功能，係從 1 個或複數遊戲角色的動作型式之中，依據已預先設定之特定遊戲角色初期動作選擇表格，選擇 1 個遊戲角色的動作型式。此時，藉由遊戲角色初期動作選擇功能，因為選擇預設之 1 個遊戲角色的動作型式，所以選擇不需於初始進行選擇之操作。

關於申請專利範圍第 4 項之遊戲程式產品，係於申請專利範圍第 1 項或第 2 項之遊戲程式產品中，遊戲角色動作選擇功能具有：遊戲角色玩家動作選擇功能，係從 1 個或複數遊戲角色的動作型式之中，依據使遊戲角色動作之玩家的遊戲角色動作選擇指示，選擇 1 個遊戲角色的動作型式。此時，藉由遊戲角色玩家動作選擇功能，例如利用玩家決定作戰指示，可任意選擇 1 個遊戲角色的動作型式。

關於申請專利範圍第 5 項之遊戲程式產品，係於申請專利範圍第 1 項或第 2 項所記載之遊戲程式產品中，遊戲角色動作顯示功能具有：遊戲角色動作顯示切換功能，係切換對應 1 個遊戲角色的動作型式之文字角色的顯示・非顯示，並加以進行。此時，藉由遊戲角色動作顯示切換功能，因為可切換文字角色的顯示・非顯示，所以可因應玩家的嗜好而切換顯示。

關於申請專利範圍第 6 項之遊戲裝置，係可實現使顯

(7)

示於監視器之角色動作之遊戲的遊戲裝置。該遊戲裝置係具備遊戲狀況辨識手段、遊戲角色動作決定手段、遊戲角色動作選擇手段、及遊戲角色動作顯示手段。於遊戲狀況辨識手段中，係辨識現在的遊戲狀況。於遊戲角色動作決定手段中，因應藉由遊戲狀況辨識手段所辨識之現在的遊戲狀況，決定可使遊戲角色動作之1個或複數遊戲角色的動作型式。於遊戲角色動作選擇手段中，從藉由遊戲角色動作決定手段所決定之1個或複數遊戲角色的動作型式之中，選擇1個遊戲角色的動作型式。於遊戲角色動作顯示手段中，對應藉由遊戲角色動作選擇手段所選擇之1個遊戲角色的動作型式之文字角色，係顯示於遊戲角色之附近。

關於申請專利範圍第7項之遊戲控制方法係用以使電腦執行，使顯示於監視器之角色動作之遊戲的遊戲控制方法。該遊戲方法係具備遊戲狀況辨識步驟、遊戲角色動作決定步驟、遊戲角色動作選擇步驟、及遊戲角色動作顯示步驟。於遊戲狀況辨識步驟中，係辨識現在的遊戲狀況。於遊戲角色動作決定步驟中，因應藉由遊戲狀況辨識步驟所辨識之現在的遊戲狀況，決定可使遊戲角色動作之1個或複數遊戲角色的動作型式。於遊戲角色動作選擇步驟中，從藉由遊戲角色動作決定步驟所決定之1個或複數遊戲角色的動作型式之中，選擇1個遊戲角色的動作型式。於遊戲角色動作顯示步驟中，對應藉由遊戲角色動作選擇步驟所選擇之1個遊戲角色的動作型式之文字角色，係顯示於遊戲角色之附近。

【實施方式】**[遊戲裝置之構造與動作]**

圖 1 係揭示利用本發明之一實施形態的視訊遊戲裝置之基本構成。在此，作為視訊遊戲裝置之一例，舉出家庭用視訊遊戲裝置而進行說明。家庭用視訊遊戲裝置係具備：家庭用遊戲機本體及家庭用電視。於家庭用遊戲機本體係可裝上記錄媒體 10，從記錄媒體 10 適切地讀取出遊戲資料而實行遊戲。如此實行之遊戲內容將顯示於家庭用電視。

家庭用視訊遊戲裝置的遊戲系統係，由控制部 1、與記憶部 2、與畫像顯示部 3、與聲音輸出部 4、與操作輸入部 5 所構成，個別經由匯流排 6 而連接。該匯流排 6 係包含位址匯流排、資料匯流排及控制匯流排等。在此，控制部 1、記憶部 2、聲音輸出部 4 及操作輸入部 5 係包含於家庭用視訊遊戲裝置的家庭用遊戲機本體，畫像顯示部 3 係包含於家庭用電視。

控制部 1 係主要基於遊戲程式，為了控制遊戲整體之進行而設置。控制部 1 係例如由 CPU (Central Processing Unit) 7、訊號處理處理器 8、及畫像處理處理器 9 所構成。CPU7 與訊號處理處理器 8 與畫像處理處理器 9 係個別經由匯流排 6 而相互連接。CPU7 係解釋來自於遊戲程式的命令，進行各種資料處理及控制。例如，CPU7 係對於訊號處理處理器 8，命令供給畫像資料至畫像處理處理器

(9)

。訊號處理處理器 8 係，主要進行於 3 次元空間上之計算、與從 3 次元空間上至擬似 3 次元空間上之位置轉換計算、與光源計算處理、與畫像及聲音資料的生成加工處理。畫像處理處理器 9 係主要基於訊號處理處理器 8 的計算結果及處理結果，進行將應描繪之畫像資料寫入 RAM 的處理。

記憶部 2 係主要爲了儲存程式資料及在程式資料所使用之各種資料等而設置。記憶部 2 係例如由記錄媒體 10、與介面電路 11、與 RAM (Random Access Memory) 12 所構成。於記錄媒體 10 係連接有介面電路 11。然後，介面電路 11 與 RAM12 係經由匯流排 6 而連接。記錄媒體 10 係用以記錄由作業系統的程式資料及畫像資料、聲音資料以及各種程式資料所構成的遊戲資料等者。該記錄媒體 10 係例如有 ROM (Read Only Memory) 卡匣、光碟、及可撓性碟等，記憶有作業系統的程式資料及遊戲資料等。再者，於記錄媒體 10 又包含有卡片型記憶體，該卡片型記憶體係主要在中斷遊戲時，用於爲了保存在中斷時之各種遊戲參數。RAM12 係用以暫時儲存從記錄媒體 10 所讀取出之各種資料，或暫時記錄來自於控制部 1 的處理結果。於該 RAM12 係儲存各種資料之同時，也儲存有表示各種資料的記憶位置之位址資料，可指定任意之位址而讀寫。

畫像顯示部 3 係主要設置用以將藉由畫像處理處理器 9 寫入於 RAM12 的畫像資料、及從記錄媒體 10 讀取出之

(10)

畫像資料等，作為畫像而輸出。該畫像顯示部 3 係例如由電視監視器 20、與介面電路 21、與 D/A 轉換器（Digital-To-Analog 轉換器）22 所構成。於電視監視器 20 係連接 D/A 轉換器 22，於 D/A 轉換器 22 係連接介面電路 21。然後，於介面電路 21 係連接有匯流排 6。在此，畫像資料係經由介面電路 21 而供給至 D/A 轉換器 22，而在此轉換成類比畫像訊號。然後，類比畫像訊號係作為畫像而輸出至電視監視器 20。

在此，於畫像資料係例如有多邊形資料及材質資料等。多邊形資料係為構成多邊形之頂點的座標資料。材質資料係用以於多邊形設定材質者，由材質指示資料與材質顏色資料所構成。材質指示資料係用以將多邊形與材質建立關聯的資料，材質顏色資料係用以指定材質之顏色的資料。在此，於多邊形資料與材質資料，係表示各資料之記憶位置的多邊形位址資料與材質位址資料為建立關聯。在如此之畫像資料，藉由訊號處理處理器 8，多邊形位址資料所表示之 3 次元空間上的多邊形資料（3 次元多邊形資料）係，基於畫面本身（視點）的移動量資料及回轉量資料，進行座標轉換及透視投影轉換，而置換成 2 次元空間上的多邊形資料（2 次元多邊形資料）。然後，以複數 2 次元多邊形資料構成多邊形外形，於多邊形的內部區域寫入材質位址資料所表示之材質資料。如此，即可於各多邊形表現貼附材質之物體，即，各種角色。

聲音輸出部 4，係主要為了將從記錄媒體 10 所讀取

(11)

出之聲音資料作為聲音輸出而設置。聲音輸出部 4 係例如由揚聲器 13、與擴大電路 14、與 D/A 轉換器 15、與介面電路 16 所構成。於揚聲器 13 係連接擴大電路 14，於擴大電路 14 係連接 D/A 轉換器 14，而於 D/A 轉換器 15 係連接介面電路 16。然後，於介面電路 16 係連接有匯流排 6。在此，聲音資料係經由介面電路 16 而供給至 D/A 轉換器 15，而在此轉換成類比聲音訊號。該類比聲音訊號係藉由擴大電路 14 擴大，從揚聲器 13 作為聲音輸出。於音資料係有例如 ADPCM (Adaptive Differential Pulse Code Modulation) 資料及 PCM (Pulse Code Modulation) 資料等。為 ADPCM 資料時，以前述同樣之方法，可從揚聲器 13 輸出聲音。為 PCM 資料時，於 RAM 中將 PCM 資料轉換成 ADPCM 資料，再以前述同樣之方法，可從揚聲器 13 輸出聲音。

操作輸入部 5 係主要由控制器 17、與操作資訊介面電路 18、與介面電路 19 所構成。於控制器 17 係連接操作資訊介面電路 18，於操作資訊介面電路 18 係連接介面電路 19。然後，於介面電路 19 係連接有匯流排 6。

控制器 17 係使用於玩家為了輸入各種操作命令的操作裝置，將因應玩家的操作之操作訊號發送至 CPU7。於控制器 17 係設置有第 1 按鍵 17a、第 2 按鍵 17b、第 3 按鍵 17c、第 4 按鍵 17d、上方向鍵 17U、下方向鍵 17D、左方向鍵 17L、右方向鍵 17R、L1 按鍵 17L1、L2 按鍵 17L2、R1 按鍵 17R1、R2 按鍵 17R2、開始按鍵 17e、選

擇按鍵 17f、左搖桿 17SL 及右搖桿 17SR。

上方向鍵 17U、下方向鍵 17D、左方向鍵 17L 及右方向鍵 17R 係例如，爲了將使角色及游標在電視監視器 20 的畫面上上下下左右移動之指令，賦予至 CPU7 而使用。

開始按鍵 17e 係於指示 CPU7 從記錄媒體 10 載入遊戲程式時等所使用。

選擇按鍵 17f 係對於從記錄媒體 10 載入之遊戲程式，對 CPU7 指示各種選擇時等所使用。

左搖桿 17SL 及右搖桿 17SR 係，即與所謂控制搖桿（joystick）構造幾近相同的搖桿型控制器。該搖桿型控制器係具有直立之搖桿。該搖桿係以支點作爲中心，從直立位置可涵蓋包含前後左右 360 度方向，爲可傾倒之構造。左搖桿 17SL 及右搖桿 17SR 係因應搖桿的傾倒方向及傾倒角度，將以直立位置爲原點之 x 座標及 y 座標之值，作爲操作訊號經由操作資訊介面電路 18 與介面電路 19，發送至 CPU7。

於第 1 按鍵 17a、第 2 按鍵 17b、第 3 按鍵 17c、第 4 按鍵 17d、L1 按鍵 17L1、L2 按鍵 17L2、R1 按鍵 17R1 及 R2 按鍵 17R2 係因應從記錄媒體 10 載入之遊戲程式，分派有各種功能。

再者，除了左搖桿 17SL 及右搖桿 17SR 之外的控制器 17 之個按鍵及各鍵係藉由來自於外部的按壓力，從中立位置被按壓即爲 ON，如按壓力解除即爲 OFF 之 ON/OFF 開關。

(13)

在以下說明由以上之構造所構成之家庭用視訊遊戲裝置的概略動作。如未圖示之電源開關為 ON，於遊戲系統 1 載入電源時，CPU7 係基於記錄於記錄媒體 10 之作業系統，從記錄媒體 10 讀取出畫像資料、聲音資料及程式資料。讀取出之畫像資料、聲音資料及程式資料的一部份或全部係儲存於 RAM12。然後，CPU7 係基於儲存於 RAM12 之程式資料，對儲存於 RAM12 之畫像資料及聲音資料發出指令。

為畫像資料時，基於來自於 CPU7 的指令，首先，訊號處理處理器 8 係進行於 3 次元空間上之角色的位置計算及光源計算等。接著，畫像處理處理器 9 係基於訊號處理處理器 8 的計算結果及處理結果，進行將應描繪之畫像資料寫入 RAM12 的處理等。然後，寫入 RAM 之 12 畫像資料係經由介面電路 21 而供給至 D/A 轉換器 22。在此，畫像資料係在 D/A 轉換器 22 轉換成類比映像訊號。然後，畫像訊號係供給至電視監視器 20，作為畫像顯示。

為聲音資料時，首先，訊號處理處理器 8 係基於來自於 CPU7 的指令，進行聲音資料的生成及加工處理。在此，對於聲音資料實施，例如，節距之轉換、雜訊之附加、包絡的設定、位準的設定及殘響的附加等之處理。接著，聲音資料係從訊號處理處理器 8 輸出，經由介面電路 16 而供給至 D/A 轉換器 15。在此，聲音資料係轉換成類比聲音訊號。然後，聲音訊號係經由擴大電路 14，從揚聲器 13 作為聲音輸出。

[於遊戲裝置中之各種處理概要]

於本遊戲機中所實行之遊戲係例如為棒球遊戲。本遊戲機係可實現藉由操作控制器 17 而使顯示於電視監視器 20 之角色動作的遊戲。圖 2 係用以說明在本發明達成主要之作用的功能區塊圖。

遊戲角色顯示手段 50 係具備於電視監視器 20 顯示選手角色的功能。遊戲角色顯示手段 50 係將選手角色顯示於電視監視器 20。

在該手段，選手角色係顯示於電視監視器 20。在該手段，對應選手角色之選手用畫像資料係於遊戲程式載入時，從記憶部 2（例如，記錄媒體 10）供給至 RAM12，並儲存於 RAM12。此時，選手用畫像資料係為控制部 1（例如，CPU7）所辨識。又，用以將選手用畫像資料顯示於電視監視器 20 的選手用座標資料係從記憶部 2（例如，記錄媒體 10）供給至 RAM12，並儲存於 RAM12。此時，選手用座標資料係為控制部 1（例如，CPU7）所辨識。於是，儲存於 RAM12 之選手用畫像資料係基於來自於 CPU7 的指示，經由畫像處理處理器 9 供給至電視監視器 20。然後，選手用畫像資料係基於選手用座標資料，顯示於電視監視器 20 的特定位置。再者，用以於電視監視器 20 的特定位置顯示選手用畫像資料的指示係藉由 CPU7 進行。

遊戲角色動作手段 51 係具備使顯示於電視監視器 20

的選手角色動作的功能。於遊戲角色動作手段 51 中，係使選手角色動作。

在該手段，用以使選手角色動作之來自於控制器 17 的訊號係為控制部 1（例如 CPU7）所辨識時，則基於來自於 CPU7 之指示，而對應選手角色之選手用畫像資料係藉由控制部 1（例如訊號處理處理器 8 與畫像處理處理器 9）而加以處理。然後，被處理之畫像資料係從 RAM12 供給至電視監視器 20，選手角色的動作係作為動畫而顯示於電視監視器 20。

遊戲狀況辨識手段 52 係具備辨識棒球遊戲之現在的遊戲狀況之功能。在遊戲狀況辨識手段 52，係辨識現在的遊戲狀況。在此，所謂現在的遊戲狀況係為跑者角色的殘壘狀況、出局數、及好壞球數。在此，藉由遊戲狀況辨識手段 52 所辨識之各種資料係儲存於 RAM12。

具體來說，藉由遊戲狀況辨識手段 52 所辨識之現在的遊戲狀況係為例如，出局數為 1 出局、好壞球數為 2 好球 1 壞球、跑者角色存在於 1、3 壘之狀況時，該等狀況則作為數值化資料而儲存 RAM12。

遊戲角色動作決定手段 3 係具備因應藉由遊戲狀況辨識手段 52 所辨識之現在的遊戲狀況，而決定 1 個或複數選手角色的動作型式的功能。在遊戲角色動作決定手段 53，係因應現在的遊戲狀況，決定複數選手角色的動作型式。在此，所謂 1 個或複數選手角色的動作型式係例如玩家可操作之選手角色為打者角色及跑者角色時，打者角色

(16)

及跑者角色可動作的角色任務，代表藉由各種作戰指示所決定之打擊式樣及跑壘式樣。在此，藉由遊戲角色動作決定手段 53 所決定之各種資料係儲存於 RAM12。

又，遊戲角色動作決定手段 53，係因應現在的遊戲狀況，依據圖 4 及圖 5 所示之已預先設定的特定選手角色動作決定表格，決定 1 個或複數遊戲角色的動作型式。此時，特定選手角色動作決定表格係為例如現在的遊戲狀況與選手角色的動作型式為 1 對 1 對應之表格，具有圖 4 所示之跑者角色及打者角色的動作型式之一覽表格、及圖 5 所示之每一出局數及好壞球數之跑者角色的動作型式之決定表格。在此，依據為現在的遊戲狀況之跑者角色的殘壘狀況、出局數、及好壞球數，而決定跑者角色之可動作的型式。

具體來說，藉由遊戲狀況辨識手段 52 所辨識之現在的遊戲狀況係為例如，出局數為 1 出局、跑者角色存在於 1、3 壘之狀況時，依據圖 5 中段的表格，則決定 1 壘跑者角色及 3 壘跑者角色皆為可進行「滾地球 GO」之 1 個動作。「滾地球 GO」之動作係如圖 4 所示，為球滾地時則起跑之動作。此時，打者角色的動作係如圖 4 所示，決定可進行「自由」、「必打」、「強迫取分」等之複數動作。在此，如圖 4 下段所示，「自由」之動作係使打者角色自由打擊之動作，「必打」之動作係使打者角色一定打擊之動作，「強迫取分」之動作係使打者角色強迫取分觸擊之動作。再者，藉由遊戲角色動作決定手段 53 所決定

(17)

之各種資料係儲存於 RAM12。

遊戲角色動作選擇手段 54 係具備從藉由遊戲角色動作決定功能所決定之 1 個或複數選手角色的動作型式之中，選擇 1 個選手角色的動作型式之功能。在遊戲角色動作選擇手段 54，從 1 個或複數選手角色的動作型式之中，決定 1 個選手角色的動作型式。在此，所謂 1 個選手角色的動作型式係從 1 個或複數選手角色的動作型式之中選擇 1 個。選手角色的動作型式係例如玩家可操作之選手角色為打者角色及跑者角色時，打者角色及跑者角色可動作的角色任務，代表藉由各種作戰指示所決定之打擊式樣及跑壘式樣。在此，藉由遊戲角色動作決定手段 53 所決定之各種資料係儲存於 RAM12。

又，遊戲角色動作選擇手段 54 係具有：遊戲角色初期動作選擇手段 60，係依據已預先設定之特定選手角色的初期動作選擇表格，選擇 1 個選手角色的動作型式，及遊戲角色玩家動作選擇手段 61，係依據玩家之選手角色動作選擇指示（作戰指示、區塊暗號），選擇 1 個選手角色的動作型式。

遊戲角色初期動作選擇手段 60 係於玩家發出作戰指示前，用以選擇預設之選手角色的動作型式者。在遊戲角色初期動作選擇手段 60，係從 1 個或複數選手角色的動作型式之中，決定 1 個選手角色之預設的動作型式。

具體來說，藉由遊戲狀況辨識手段 52 所辨識之現在的遊戲狀況係為例如，出局數為 1 出局、跑者角色存在於

1、3 壘之狀況時，藉由遊戲角色動作決定手段 53，決定 1 壘跑者角色及 3 壘跑者角色皆為可進行「滾地球 GO」之動作，如圖 7 所示，藉由遊戲角色初期動作選擇手段 60，1 壘跑者角色及 3 壘跑者角色皆為選擇「滾地球 GO」之動作。在此，藉由遊戲角色初期動作選擇手段 60，係從 1 個選手角色的動作型式之中，選擇 1 個選手角色之預設的動作型式。另一方面，打者角色的動作係藉由遊戲角色動作決定手段 53，決定可進行「自由」、「必打」、「強迫取分」等之複數動作，如圖 7 所示，藉由遊戲角色初期動作選擇手段 60，打者角色選擇「自由」之動作。在此，藉由遊戲角色初期動作選擇手段 60，係從複數選手角色的動作型式之中，選擇 1 個選手角色之預設的動作型式。

遊戲角色玩家動作選擇手段 61 係於玩家發出作戰指示（區塊暗號）時，用以選擇對應作戰指示之選手角色的動作型式者。遊戲角色玩家動作選擇手段 61 係依據如圖 6 所示之每一作戰指示的跑者角色及打者角色的動作型式選擇表格，選擇跑者角色及打者角色的動作型式。

具體來說，玩家發出打帶跑的作戰指示時，藉由遊戲狀況辨識手段 52 所辨識之現在的遊戲狀況係為例如，出局數為 1 出局、跑者角色存在於 1、3 壘之狀況時，藉由遊戲角色動作決定手段 53，決定 1 壘跑者角色及 3 壘跑者角色皆為可進行「滾地球 GO」之動作時，依據圖 6 所示之每一作戰指示的跑者角色及打者角色的動作型式選擇

(19)

表格，而如圖 10 所示，1 壘跑者角色變更並選擇為「起跑」之動作，3 壘跑者角色則選擇為預設的「滾地球 GO」之動作。另一方面，打者角色的動作係藉由遊戲角色動作決定手段 53，決定可進行「自由」、「必打」、「強迫取分」等之複數動作，藉由遊戲角色玩家動作選擇手段 61，依據圖 6 所示之每一作戰指示的跑者角色及打者角色的動作型式選擇表格，而如圖 10 所示般，打者角色選擇「必打」之 1 個動作。

又，玩家發出強迫取分的作戰指示時，藉由遊戲狀況辨識手段 52 所辨識之現在的遊戲狀況係為例如，出局數為 1 出局、跑者角色存在於 1、3 壘之狀況時，藉由遊戲角色動作決定手段 53，決定 1 壘跑者角色及 3 壘跑者角色皆為可進行「滾地球 GO」之動作時，依據圖 6 所示之每一作戰指示的跑者角色及打者角色的動作型式選擇表格，而如圖 13 所示，1 壘跑者角色選擇為「滾地球 GO」之動作，3 壘跑者角色則變更並選擇為「起跑」之動作。另一方面，打者角色的動作係藉由遊戲角色動作決定手段 53，決定可進行「自由」、「必打」、「強迫取分」等之複數動作，藉由遊戲角色玩家動作選擇手段 61，依據圖 6 所示之每一作戰指示的跑者角色及打者角色的動作型式選擇表格，而如圖 13 所示般，打者角色選擇「強迫取分」之 1 個動作。

遊戲角色動作顯示手段 55 係具備將對應藉由遊戲角色動作選擇功能所選擇之 1 個選手角色的動作型式之文字

(20)

角色，顯示於遊戲角色之附近的功能。在遊戲角色動作顯示手段 55，對應 1 個遊戲角色的動作型式之文字角色，係顯示於遊戲角色之附近。再者，遊戲角色動作顯示手段 55 係具有遊戲角色動作顯示切換手段 62，係切換對應 1 個遊戲角色的動作型式之文字角色的顯示・非顯示，並加以進行。

在該手段，用以於選手角色之附近顯示文字角色的訊號係為控制部 1（例如 CPU7）所辨識時，則基於來自於 CPU7 之指示，而對應選手角色之文字用畫像資料係藉由控制部 1（例如訊號處理處理器 8 與畫像處理處理器 9）而加以處理。然後，被處理之畫像資料係從 RAM12 供給至電視監視器 20，於選手角色之附近作為文字角色而顯示於電視監視器 20。

具體來說，為玩家不發出作戰指示之圖 7 所示之預設狀態，藉由遊戲角色初期動作選擇手段 60，1 壘跑者角色及 3 壘跑者角色皆選擇「滾地球 GO」之動作，打者角色選擇「自由」之動作時，於圖 8 所示之區塊暗號顯示畫面 31 中，於 1 壘跑者角色及 3 壘跑者角色之附近，顯示「滾地球 GO」之文字角色，於打者角色之附近，顯示「自由」之文字角色。又，於圖 9 所示之跑者角色顯示畫面 32 中，於 1 壘跑者角色之附近，顯示有「滾地球 GO」之文字角色。

又，為玩家發出打帶跑的作戰指示之圖 10 所示之狀態，藉由遊戲角色玩家動作選擇手段 61，1 壘跑者角色系

(21)

選擇「起跑」之動作，3 壘跑者角色選擇為「滾地球 GO」之動作，而打者角色選擇「必打」之動作時，於圖 11 所示之區塊暗號顯示畫面 31 中，於 1 壘跑者角色之附近顯示有「起跑」之文字角色，於 3 壘跑者角色之附近顯示有「滾地球 GO」之文字角色，而於打者角色之附近，顯示「必打」之文字角色。又，於圖 12 所示之跑者角色顯示畫面 32 中，於 1 壘跑者角色之附近，顯示有「起跑」之文字角色。

另一方面，為玩家發出強迫取分的作戰指示之圖 13 所示之狀態，藉由遊戲角色玩家動作選擇手段 61，1 壘跑者角色系選擇「滾地球 GO」之動作，3 壘跑者角色選擇為「起跑」之動作，而打者角色選擇「強迫取分」之動作時，於圖 14 所示之區塊暗號顯示畫面 31 中，於 1 壘跑者角色之附近顯示有「滾地球 GO」之文字角色，於 3 壘跑者角色之附近顯示有「起跑」之文字角色，而於打者角色之附近，顯示「強迫取分」之文字角色。又，於圖 15 所示之跑者角色顯示畫面 32 中，於 1 壘跑者角色之附近，顯示有「滾地球 GO」之文字角色。

藉由如此之遊戲角色動作顯示手段 55，因為對應 1 個遊戲角色的動作型式之文字角色，係顯示於選手角色之附近，故玩家可藉由文字角色而易於辨識選手角色的動作型式（選手角色可動作的角色任務）。所以，依據不同之作戰指示而選手角色的動作型式相異時，即使不懂選手角色的動作型式之初學者為玩家，因為可以充分掌握遊戲角

(22)

色可動作的角色任務，故可順暢地進行玩家所企圖之角色動作。

[關於棒球遊戲的電視監視器顯示畫面之概要]

接著，針對棒球遊戲之顯示於電視監視器 2 的顯示畫面之具體內容加以說明。

於棒球遊戲中，玩家發出作戰指示（區塊暗號）時，如按下操作控制器 17 的特定按鍵，圖 8、圖 11 及圖 14 所示之區塊暗號顯示畫面 31 係顯示於電視監視器 20，為玩家使跑者角色動作之選手扮演模式時，圖 9、圖 12 及圖 15 所示之跑者角色顯示畫面 32 係顯示於電視監視器 20。

區塊暗號顯示畫面 31 係如圖 8、圖 11 及圖 14 所示般，具有：作戰指示顯示區域 81，係僅因應現在的遊戲狀況之可進行作戰指示的區塊暗號顯示於左上側；跑者位置顯示區域 82，係顯示表示為現在的遊戲狀況之跑者位置的矩形之選手角色及選手角色的動作型式之文字角色，而將內野球場予以模式化並顯示於右上側；動作說明顯示區域 83，係顯示於作戰指示顯示區域 81 及跑者位置顯示區域 82 之下側，並顯示選手角色的動作型式之文字角色的具體說明。

作戰指示顯示區域 81 係具有：作戰指示文字角色 81a，係顯示於左側，表示區塊暗號的名稱；作戰指示按鍵角色 81b，係顯示於作戰指示文字角色 81a 之右側，而

模擬表示對應區塊暗號之控制器 17 的操作之按鍵。作戰指示文字角色 81a 係由「帶跑」、「犧牲觸擊」、「強迫取分」、「冒險」之文字角色所構成，作戰指示按鍵角色 81b 係由模擬第 4 按鍵 17d 及 R2 按鍵 17R2 之圖形角色及文字角色所構成。在此，因為現在的遊戲狀況係例如為 1 出局，跑者角色存在於 1、3 壘，可進行「帶跑」、「犧牲觸擊」、「強迫取分」、「冒險」之作戰指示。又，如圖 11 及圖 14 所示般，作戰指示文字角色 81a 的「帶跑」及「犧牲觸擊」係以與其他作戰指示文字角色 81a 不同的強調顏色顯示。再者，在圖 8，因為未進行作戰指示之預設顯示，並無如圖 11 及圖 14 之強調顏色顯示。

跑者位置顯示區域 82 係顯示有將打擊區、1 壘、2 壘及 3 壘予以模式化之內野球場，並顯示有表示為現在的遊戲狀況之跑者位置的矩形之選手角色及選手角色的動作型式之文字角色。具體來說，現在的遊戲狀況係例如為 1 出局，跑者角色存在於 1、3 壘時，於打擊區、1 壘及 3 壘上係個別顯示有打者角色 70、1 壘跑者角色 71 及 3 壘跑者角色 72。打者角色 70、1 壘跑者角色 71 及 3 壘跑者角色 72 係藉由以強調顏色顯示打擊區、1 壘及 3 壘而加以表示。於打者角色 70、1 壘跑者角色 71、3 壘跑者角色 72 之附近係顯示有表示打者角色 70、1 壘跑者角色 71、3 壘跑者角色 72 的名稱之文字角色；及為對應打者角色 70、1 壘跑者角色 71、3 壘跑者角色 72 的動作型式之文字角色的打者角色動作型式文字角色 90、1 壘跑者角色動作

(24)

型式文字角色 91、3 壘跑者角色動作型式文字角色 92。

打者角色動作型式文字角色 90、1 壘跑者角色動作型式文字角色 91、3 壘跑者角色動作型式文字角色 92 係為對應打者角色 70、1 壘跑者角色 71、3 壘跑者角色 72 的動作型式之文字角色，具體來說，在圖 8 係顯示有「自由」、「滾地球 GO」、「滾地球 GO」之文字角色。又，打者角色動作型式文字角色 90、1 壘跑者角色動作型式文字角色 91、3 壘跑者角色動作型式文字角色 92 係在圖 11，顯示有「必打」、「起跑」、「滾地球 GO」之文字角色，在圖 14 係顯示有「強迫取分」、「滾地球 GO」、「起跑」之文字角色。

動作說明顯示區域 83 係顯示，顯示於打者角色動作型式文字角色 90、1 壘跑者角色動作型式文字角色 91、3 壘跑者角色動作型式文字角色 92 之打者角色 70、1 壘跑者角色 71、3 壘跑者角色 72 的動作型式之文字角色的具體說明者，具有顯示於左側之動作文字角色 83a、及顯示於動作文字角色 83a 右側的說明文字角色 83b。動作文字角色 83a 係與打者角色動作型式文字角色 90、1 壘跑者角色動作型式文字角色 91、3 壘跑者角色動作型式文字角色 92 為相同，說明文字角色 83b 係顯示與圖 4 所示之跑者角色及打者角色的動作型式之一覽表格相同的文字角色。

跑者角色顯示畫面 32 係如圖 9、圖 12 及圖 15 所示般，為玩家可使跑者角色動作之畫面，具有：球數顯示區域 80，係為現在的遊戲狀況之出局數及好壞球數等顯示

於左上側；跑者位置顯示區域 82，係顯示表示為現在的遊戲狀況之跑者位置的矩形之選手角色及選手角色的動作型式之文字角色，而將內野球場予以模式化並顯示於右上側；對戰動畫顯示區域 84，係顯示於球數顯示區域 80 及跑者位置顯示區域 82 之下側，而守備角色及跑者角色係作為動畫而顯示。

球數顯示區域 80 係具有：好壞球數顯示區域 80a，係為現在的好球及球之個數的好壞球數以圓形的圖形角色，顯示於代表好球之 S 的文字角色及代表壞球之 B 的文字角色之右側；出局數顯示區域 80b，係顯示於好壞球數顯示區域 80a 之下側，並為現在出局的個數之出局數以圓形的圖形角色，顯示於代表出局之 O 的文字角色之右側。具體來說，因為於好壞球數顯示區域 80a 中，於 S 的文字角色之右側係顯示有圓形之圖形兩個，於好壞球數顯示區域 80a 中，於 B 的文字角色之右側係顯示有圓形之圖形 1 個，於出局數顯示區域 80b 中，於 O 的文字角色之右側係顯示有圓形之圖形 1 個，故可容易目視現在的遊戲狀況為出局數為 1 出局，好壞球數為 2 好球 1 壞球。

跑者位置顯示區域 82 係顯示有將 1 壘、2 壘及 3 壘予以模式化之內野球場及外野球場，並顯示有表示為現在的遊戲狀況之跑者位置的矩形之選手角色。具體來說，現在的遊戲狀況係例如為跑者角色存在於 1、3 壘時，於 1 壘及 3 壘上係個別顯示有 1 壘跑者角色 71 及 3 壘跑者角色 72。1 壘跑者角色 71 及 3 壘跑者角色 72 係藉由以強調

(26)

顏色顯示 1 壘及 3 壘而加以表示。再者，雖然未加以圖示，於跑者位置顯示區域 82 係顯示有守備角色之守備位置及風向及風的強度等之資訊。

對戰動畫顯示區域 84 係於玩家可使 1 壘跑者角色 71 動作之選手扮演模式中，藉由以 1 壘跑者角色 71 的視點為基準的 3 次元多邊形資料所描繪之畫面。於對戰動畫顯示區域 84 係顯示有 1 壘跑者角色 71、配置於 1 壘跑者角色 71 的右上側，進行投球動作之投手角色 73、及配置於 1 壘跑者角色 71 的左側，進行 1 壘的守備動作之守備角色 74。1 壘跑者角色 71、投手角色 73 及守備角色 74 係於用以使 1 壘跑者角色 71 動作之來自於控制器 17 的訊號為控制部 1（例如，CPU7）所辨識時，藉由訊號處理處理器 8 與畫像處理處理器 9 所處理之畫像資料係從 RAM12 供給至電視監視器 20，而 1 壘跑者角色 71 的動作則作為動畫顯示於電視監視器 20。

於對戰動畫顯示區域 84 中，於 1 壘跑者角色 71 之附近係顯示有表示 1 壘跑者角色 71 的文字角色、表示現在所選擇之區塊暗號的名稱之作戰指示文字角色 81a、及為對應 1 壘跑者角色 71 的動作型式之文字角色的 1 壘跑者角色動作型式文字角色 91。

作戰指示文字角色 81a 係由「預設」、「帶跑」、「犧牲觸擊」、「強迫取分」、「冒險」之文字角色所構成者。作戰指示文字角色 81a 係因為在圖 9 未進行作戰指示，而顯示有「預設」之文字角色。又，在圖 12 係因為有

(27)

發出打帶跑的作戰指示，而顯示有「帶跑」之文字角色，在圖 15 係因為有發出強迫取分的作戰指示，而顯示有「強迫取分」之文字角色。

1 壘跑者角色動作型式文字角色 91 係為對應 1 壘跑者角色 71 的動作型式之文字角色，具體來說，在圖 9 係顯示有「滾地球 GO」之文字角色。又，1 壘跑者角色動作型式文字角色 91 在圖 12 係顯示為「起跑」之文字角色，在圖 15 係顯示為「滾地球 GO」之文字角色。

在如此之區塊暗號顯示畫面 31 及跑者角色顯示畫面 32 係於區塊暗號顯示畫面 31 的跑者位置顯示區域 82 中，於打者角色 70、1 壘跑者角色 71、3 壘跑者角色 72 之附近顯示有表示打者角色 70、1 壘跑者角色 71、3 壘跑者角色 72 的名稱之文字角色、及為對應打者角色 70、1 壘跑者角色 71、3 壘跑者角色 72 的動作型式之文字角色的打者角色動作型式文字角色 90、1 壘跑者角色動作型式文字角色 91、3 壘跑者角色動作型式文字角色 92；於跑者角色顯示畫面 32 的對戰動畫顯示區域 84 中於 1 壘跑者角色 71 之附近顯示有對應 1 壘跑者角色 71 的動作型式之文字角色的 1 壘跑者角色動作型式文字角色 91。所以，因為玩家係藉由文字角色可易於辨識選手角色的動作型式，即使依據作戰指示而選手角色的動作型式不同時，而不懂選手角色的動作型式之初學者為玩家，因為可以充分掌握遊戲角色可動作的角色任務，故可順暢地進行玩家所企圖之角色動作。

[於棒球遊戲中遊戲角色動作顯示系統執行時之處理流程]

使用圖 3 所示之流程圖說明於本實施形態的棒球遊戲中之遊戲角色動作顯示系統。

首先，例如圖 9 所示之投手角色 73 結束投球，確定好壞球數時，則進行辨識現在的遊戲狀況之遊戲狀況辨識處理（S1）。在步驟 S1 的遊戲狀況辨識處理，辨識現在的跑者角色之殘壘狀況、出局數、及好壞球數，而關於現在的遊戲狀況之各種資料係儲存於 RAM12。具體來說，現在的遊戲狀況為例如，出局數為 1 出局、好壞球數為 2 好球 1 壞球、跑者角色存在於 1、3 壘之狀況的資料係儲存 RAM12。

如進行步驟 S1 的遊戲狀況辨識處理，則移動進行至步驟 S2，進行遊戲角色動作決定處理（S2）。在遊戲角色動作決定處理，係因應現在的遊戲狀況，決定 1 個或複數選手角色的動作型式，而已決定之各種資料則儲存於 RAM12。具體來說，現在的遊戲狀況係為例如，出局數為 1 出局、跑者角色存在於 1、3 壘之狀況時，依據圖 5 中段的表格，則決定 1 壘跑者角色及 3 壘跑者角色皆為可進行「滾地球 GO」之 1 個動作，已決定之各種資料則儲存於 RAM12。

接著，如進行步驟 S2 的遊戲角色動作決定處理，則移動進行至步驟 S3，進行遊戲角色初期動作選擇處理（S3）。在遊戲角色初期動作選擇處理，係從 1 個或複數選

手角色的動作型式之中，決定 1 個選手角色之預設的動作型式。具體來說，現在的遊戲狀況係為例如，出局數為 1 出局、跑者角色存在於 1、3 壘之狀況時，而 1 壘跑者角色及 3 壘跑者角色皆為選擇「滾地球 GO」的動作，打者角色係選擇「自由」的動作，已決定之各種資料則儲存於 RAM12。

接著，如進行步驟 S3 的遊戲角色初期動作選擇處理，則移動進行至步驟 S4，判斷是否已進行遊戲角色玩家動作選擇（S4）。在此，判斷玩家是否按下操作控制器 17 的特定按鍵而發出作戰指示。即，玩家按下操作控制器 17 的特定按鍵時，則移動進行至步驟 S5，進行遊戲角色玩家動作選擇處理（S5），玩家未按下操作控制器 17 的特定按鍵，則在未發出作戰指示之預設狀態下，移動進行至步驟 S6。

在步驟 S5 之遊戲角色玩家動作選擇處理，係依據如圖 6 所示之每一作戰指示的跑者角色及打者角色的動作型式選擇表格，選擇跑者角色及打者角色的動作型式。具體來說，玩家發出打帶跑的作戰指示時，現在的遊戲狀況係為例如，出局數為 1 出局、跑者角色存在於 1、3 壘之狀況時，依據圖 6 所示之每一作戰指示的跑者角色及打者角色的動作型式選擇表格，1 壘跑者角色選擇為「起跑」之動作，3 壘跑者角色則選擇為「滾地球 GO」之動作，打者角色係選擇「必打」之 1 個動作，作戰指示在打帶跑之狀態下移動進行至步驟 S6。又，玩家發出打帶跑的作戰

(30)

指示時，現在的遊戲狀況係為例如，出局數為 1 出局、跑者角色存在於 1、3 壘之狀況時，依據圖 6 所示之每一作戰指示的跑者角色及打者角色的動作型式選擇表格，1 壘跑者角色選擇為「滾地球 GO」之動作，3 壘跑者角色則選擇為「起跑」之動作，打者角色係選擇「強迫取分」之 1 個動作，作戰指示在強迫取分之狀態下移動進行至步驟 S6。

在步驟 S6，進行遊戲角色顯示處理（S6）。在遊戲角色顯示處理，顯示選手角色及各種文字角色及圖形角色。具體來說，於圖 8、圖 11 及圖 14 所示之區塊暗號顯示畫面 31 的作戰指示顯示區域 81、跑者位置顯示區域 82 中，顯示有作戰指示文字角色 81a、作戰指示按鍵角色 81b、打者角色 70、1 壘跑者角色 71、及 3 壘跑者角色 72。又，於圖 9、圖 12 及圖 15 所是之跑者角色顯示畫面 32 的球數顯示區域 80、跑者位置顯示區域 82 及對戰動畫顯示區域 84 中，個別顯示有表示好壞球數之圓形的圖形角色、表示出局數之圓形的圖形角色、1 壘跑者角色 71、3 壘跑者角色 72、投手角色 73 及守備角色 74。在步驟 S6，如進行遊戲角色顯示處理，則移動進行至步驟 S7。

在步驟 S7，進行遊戲角色動作顯示處理（S7）。在遊戲角色動作顯示處理，對應 1 個遊戲角色的動作型式之文字角色，係顯示於遊戲角色之附近。具體來說，於圖 8、圖 11 及圖 14 所示之區塊暗號顯示畫面 31 的跑者位置顯示區域 82 中，於打者角色 70、1 壘跑者角色 71、及 3

(31)

壘跑者角色 72 之附近顯示有打者角色動作型式文字角色 90、1 壘跑者角色動作型式文字角色 91、3 壘跑者角色動作型式文字角色 92。再者，此時於區塊暗號顯示畫面 31 的動作說明顯示區域 83 中，顯示有打者角色動作型式文字角色 90、1 壘跑者角色動作型式文字角色 91、3 壘跑者角色動作型式文字角色 92 等。又，圖 9、圖 12 及圖 15 所示之跑者角色顯示畫面 32 的對戰動畫顯示區域 84 中，於 1 壘跑者角色 71 之附近，顯示有 1 壘跑者角色動作型式文字角色 91。

在此，打者角色動作型式文字角色 90、1 壘跑者角色動作型式文字角色 91、3 壘跑者角色動作型式文字角色 92，從步驟 S4 在未發出作戰指示之預設狀態下移動進行時，係顯示有「自由」、「滾地球 GO」、「滾地球 GO」之文字角色。又，打者角色動作型式文字角色 90、1 壘跑者角色動作型式文字角色 91、3 壘跑者角色動作型式文字角色 92，從步驟 S5 在作戰指示為打帶跑的狀態下移動進行時，係顯示有「必打」、「起跑」、「滾地球 GO」之文字角色。又，打者角色動作型式文字角色 90、1 壘跑者角色動作型式文字角色 91、3 壘跑者角色動作型式文字角色 92，從步驟 S5 在作戰指示為強迫取分的狀態下移動進行時，如圖 14 及圖 15 所示係顯示有「強迫取分」、「滾地球 GO」、「起跑」之文字角色。

在步驟 S7，如進行遊戲角色動作顯示處理，則移動進行至步驟 S8。在步驟 S8，進行遊戲角色動作處理（S8

）。遊戲角色動作處理係以對應玩家所選擇之作戰指示（區塊暗號）的方式，使選手角色動作。在此，基於來自於 CPU7 的指示而被處理之畫像資料係從 RAM12 供給至電視監視器 20，選手角色的動作係作為動畫而顯示於電視監視器 20。

在此，藉由步驟 S7 的遊戲角色動作顯示處理，因為對應 1 個遊戲角色的動作型式之文字角色，係顯示於選手角色之附近，故玩家可藉由文字角色而易於辨識選手角色的動作型式。所以，依據不同之作戰指示而選手角色的動作型式相異時，即使不懂選手角色的動作型式之初學者為玩家，因為可以充分掌握遊戲角色可動作的角色任務，故可順暢地進行玩家所企圖之角色動作。

[其他實施形態]

（a）在前述實施形態，揭示使用作為可適用遊戲程式之電腦之一例的家庭用視訊遊戲裝置之狀況的範例，但是，遊戲裝置係並不限定於前述實施形態，藉由實行監視器為另外構成之遊戲裝置、監視器為一體構成之遊戲裝置、及遊戲程式，也可同樣適用於作為遊戲裝置而作用之個人電腦及工作站等。

（b）於本發明亦包含執行如前述之遊戲的程式、執行如前述之遊戲之程式方法及記錄該程式之電腦可讀取之記錄媒體。作為該記錄媒體，卡匣以外可舉出，例如，電腦可讀取之可撓性碟、半導體記憶體、CD-ROM、DVD、

MO、ROM 卡匣、其他者。

[產業上之利用可能性]

依據本發明，於遊戲程式中，因為對應 1 個遊戲角色的動作型式之文字角色，係顯示於遊戲角色之附近，故可順暢地進行玩家所企圖之角色動作。

【圖式簡單說明】

[圖 1]利用本發明之一實施形態的視訊遊戲裝置之基本構成圖。

[圖 2]作為前述視訊遊戲裝置之一例的功能區塊圖。

[圖 3]用以說明遊戲角色動作顯示處理之流程圖。

[圖 4]跑者角色及打者角色的動作型式之一覽表格。

[圖 5]每一出局數及好壞球數的跑者角色之動作型式決定表格。

[圖 6]每一作戰指示的跑者角色及打者角色的動作型式選擇表格。

[圖 7]預設時之跑者角色及打者角色的動作型式。

[圖 8]表示預設時之區塊暗號顯示畫面的電視監視器圖。

[圖 9]表示預設時之跑者角色顯示畫面的電視監視器圖。

[圖 10]打帶跑時之跑者角色及打者角色的動作型式。

[圖 11]表示打帶跑時之區塊暗號顯示畫面的電視監視

(34)

器圖。

[圖 12]表示打帶跑時之跑者角色顯示畫面的電視監視器圖。

[圖 13]強迫取分時之跑者角色及打者角色的動作型式。

[圖 14]表示強迫取分時之區塊暗號顯示畫面的電視監視器圖。

[圖 15]表示強迫取分時之跑者角色顯示畫面的電視監視器圖。

【主要元件符號說明】

1：控制部

7：CPU

17：控制器

20：電視監視器

31：區塊暗號顯示畫面

32：跑者角色顯示畫面

50：遊戲角色顯示手段

51：遊戲角色動作手段

52：遊戲狀況辨識手段

53：遊戲角色動作決定手段

54：遊戲角色動作選擇手段

55：遊戲角色動作顯示手段

60：遊戲角色初期動作選擇手段

(35)

61：遊戲角色玩家動作選擇手段

62：遊戲角色動作顯示切換手段

70：打者角色

71：1壘跑者角色

72：3壘跑者角色

80：球數顯示區域

81：作戰指示顯示區域

82：跑者位置顯示區域

83：動作說明顯示區域

84：對戰動畫顯示區域

90：打者角色動作型式文字角色

91：1壘跑者角色動作型式文字角色

92：3壘跑者角色動作型式文字角色

五、中文發明摘要

發明名稱：遊戲程式產品、遊戲裝置及遊戲控制方法

本發明之目的為實現於遊戲程式中，可順暢地進行玩家所企圖之角色動作。在 S1 係進行遊戲狀況辨識處理，在 S2 係進行因應現在的遊戲狀況而決定 1 個或複數選手角色的動作型式之遊戲角色動作決定處理。在 S3 係從 1 個或複數選手角色的動作型式之中，決定 1 個選手角色的動作型式。在 S4 判斷遊戲角色玩家動作選擇已進行時，則進行 S5 的選擇選手角色的動作型式之遊戲角色玩家動作選擇處理。在 S6 係進行遊戲角色顯示處理，在 S7 係進行將對應 1 個選手角色的動作型式之文字角色，顯示於選手角色之附近的遊戲角色動作顯示處理。

六、英文發明摘要

發明名稱：

十、申請專利範圍

第 95125690 號 專利 申請 案

中文 申請 專利 範圍 修正 本

民國 98 年 5 月 21 日 修正

1. 一種遊戲程式產品，其特徵為記錄用以使可實現使顯示於監視器的遊戲角色動作之遊戲的電腦，實現以下功能的遊戲程式：

遊戲狀況辨識功能，係辨識現在的遊戲狀況；

遊戲角色動作決定功能，係因應藉由前述遊戲狀況辨識功能所辨識之前述現在的遊戲狀況，決定可使前述遊戲角色動作之 1 個或複數前述遊戲角色的動作型式；

遊戲角色動作選擇功能，係從藉由前述遊戲角色動作決定功能所決定之前述 1 個或複數遊戲角色的動作型式之中，選擇 1 個前述遊戲角色的動作型式；及

遊戲角色動作顯示功能，係將對應藉由前述遊戲角色動作選擇功能所選擇之前述 1 個遊戲角色的動作型式之文字角色，顯示於前述遊戲角色之附近。

2. 如申請專利範圍第 1 項所記載之遊戲程式產品，其中，前述遊戲角色動作決定功能，係因應前述現在的遊戲狀況，依據已預先設定之特定遊戲角色動作決定表格，決定前述 1 個或複數遊戲角色的動作型式。

3. 如申請專利範圍第 1 項或第 2 項所記載之遊戲程式產品，其中，前述遊戲角色動作選擇功能具有：遊戲角色初期動作選擇功能，係從前述 1 個或複數遊戲角色的動

作型式之中，依據已預先設定之特定遊戲角色初期動作選擇表格，選擇前述 1 個遊戲角色的動作型式。

4. 如申請專利範圍第 1 項或第 2 項所記載之遊戲程式產品，其中，前述遊戲角色動作選擇功能具有：遊戲角色玩家動作選擇功能，係從前述 1 個或複數遊戲角色的動作型式之中，依據使前述遊戲角色動作之玩家的遊戲角色動作選擇指示，選擇前述 1 個遊戲角色的動作型式。

5. 如申請專利範圍第 1 項或第 2 項所記載之遊戲程式產品，其中，前述遊戲角色動作顯示功能具有：遊戲角色動作顯示切換功能，係切換對應前述 1 個遊戲角色的動作型式之文字角色的顯示・非顯示，並加以進行。

6. 一種遊戲裝置，係可實現使顯示於監視器的遊戲角色動作之遊戲的遊戲裝置，其特徵為具備：

遊戲狀況辨識手段，係辨識現在的遊戲狀況；

遊戲角色動作決定手段，係因應藉由前述遊戲狀況辨識手段所辨識之前述現在的遊戲狀況，決定可使前述遊戲角色動作之 1 個或複數前述遊戲角色的動作型式；

遊戲角色動作選擇手段，係從藉由前述遊戲角色動作決定手段所決定之前述 1 個或複數遊戲角色的動作型式之中，選擇 1 個前述遊戲角色的動作型式；及

遊戲角色動作顯示手段，係將對應藉由前述遊戲角色動作選擇手段所選擇之前述 1 個遊戲角色的動作型式之文字角色，顯示於前述遊戲角色之附近。

7. 一種遊戲控制方法，係用以使電腦執行，使顯示

於監視器之角色動作的遊戲之遊戲控制方法，其特徵為具備：

遊戲狀況辨識步驟，係辨識現在的遊戲狀況；

遊戲角色動作決定步驟，係因應藉由前述遊戲狀況辨識步驟所辨識之前述現在的遊戲狀況，決定可使前述遊戲角色動作之 1 個或複數前述遊戲角色的動作型式；

遊戲角色動作選擇步驟，係從藉由前述遊戲角色動作決定步驟所決定之前述 1 個或複數遊戲角色的動作型式之中，選擇 1 個前述遊戲角色的動作型式；及

遊戲角色動作顯示步驟，係將對應藉由前述遊戲角色動作選擇步驟所選擇之前述 1 個遊戲角色的動作型式之文字角色，顯示於前述遊戲角色之附近。