

申請日期	90.4.13
案號	90108880
類別	A63F 9/64

A4  
C4

(以上各欄由本局填註)

581706

發明專利說明書  
~~新~~型

一、發明 新名稱	中文	遊戲裝置，遊戲裝置的控制方法及資訊記憶媒體
	英文	GAME DEVICE, GAME DEVICE CONTROL METHOD AND INFORMATION STORAGE MEDIUM
二、發明 人創作	姓名	1. 大江治 OSAMU OE 2. 竹原一嘉 KAZUYOSHI TAKEHARA 3. 谷村昭秀 AKIHIDE TANIMURA 4. 間島保和 YASUKAZU MAJIMA
	國籍	日本國
	住、居所	1. 至 4. 地址同 日本國北海道札幌市北 7 条西 4 丁目 3 番 1 號 KCE 股份有限公司分公司內 c/o KCE Studios, INC. of 4-3-1, Kita-7jo Nishi, Kita-ku, Sapporo, Japan
三、申請人	姓名 (名稱)	科樂美股份有限公司 KONAMI CORPORATION
	國籍	日本國
	住、居所 (事務所)	日本國東京都港區虎之門四丁目 3 番 1 號 3-1, Toranomom 4-chome, Minato-ku, Tokyo, JAPAN
	代表 姓名	上月景彥 KAGEHIKO KOZUKI

經濟部智慧財產局員工消費合作社印製

裝

訂

線

(由本局填寫)

承辦人代碼：
大類：
IPC分類：

A6

B6

本案已向：

日本 國(地區) 申請專利，申請日期： 案號： ， 有 無主張優先權  
 2000年4月14日 特願 2000-113797(主張優先權)

有關微生物已寄存於： ，寄存日期： ，寄存號碼：

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁各欄)

裝

訂

線

經濟部智慧財產局員工消費合作社印製

## 五、發明說明 ( 1 )

本發明涉及遊戲裝置、遊戲裝置的控制方法及資訊記憶媒體，特別是相關於具備變換遊戲人物所持有的遊戲器具類型變換功能的遊戲裝置、及其遊戲裝置的控制方法及資訊記憶媒體。

在以遊戲者人物為主人公的遊戲 (RPG) 等中，遊戲人物可持有各種的遊戲器具類型 (例如武器和防護具等)，遊戲者使用這些遊戲器具類型在遊戲中進行進攻和防守。

構成這種遊戲的遊戲軟體廣受人們的歡迎。在這些遊戲軟體中，有例如使用通信電纜把自己的遊戲裝置與朋友的遊戲裝置形成通信連接，在兩個遊戲裝置中能夠進行遊戲器具類型交換的軟體。這樣，遊戲者除了在自己的遊戲空間正當取得的或購買的遊戲器具類型之外，還可以使遊戲人物持有新的遊戲器具類型，從而使遊戲方法有更多的變化。

然而，上述以往的遊戲軟體只是簡單地支援與朋友之間的遊戲器具類型的交換，在遊戲器具類型交換前能夠知道變換後的遊戲器具類型。也就是依照上述的遊戲軟體只能在遊戲者雙方所知道的遊戲器具類型的範圍內進行交換。

本發明的目的是為了解決上述的問題，通過使遊戲具備把遊戲器具類型變換為不可預測的其他的遊戲器具類型的功能，提供一種能夠使遊戲具有不可預測性的遊戲裝置、遊戲裝置的控制方法及資訊記憶媒體。

為了解決上述的問題，本發明的遊戲裝置的其特徵

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝  
訂  
線

## 五、發明說明( 2 )

是：包括記憶遊戲人物所具有的遊戲器具類型的遊戲器具類型記憶機構、判斷是否滿足遊戲器具類型變換條件的條件判斷機構、在判斷為滿足遊戲器具類型變換條件的場合，從記憶在上述遊戲器具類型記憶機構中的遊戲器具類型中至少選擇1個的遊戲器具類型選擇機構、記憶由變換前遊戲器具類型和與其對應的至少1個變換後遊戲器具類型的遊戲器具類型變換表的表記憶機構、根據上述遊戲器具類型變換表，至少確定1個變換後遊戲器具類型的變換後遊戲器具類型確定機構、把被確定的上述至少1個變換後遊戲器具類型取代通過上述遊戲器具類型選擇機構所選擇的遊戲器具類型記憶在上述遊戲器具類型記憶機構的遊戲器具類型變換機構。

另外，本發明的遊戲裝置控制方法的特徵是：包括把遊戲人物所具有的遊戲器具類型記憶到記憶體的遊戲器具類型記憶步驟、判斷是否滿足遊戲器具類型變換條件的條件判斷步驟、在判斷為滿足遊戲器具類型變換條件的場合，從記憶在上述記憶體中的遊戲器具類型中至少選擇1個遊戲器具類型的遊戲器具類型選擇步驟、根據變換前遊戲器具類型和與其對應的至少1個變換後遊戲器具類型的遊戲器具類型變換表，至少確定1個變換後遊戲器具類型的變換後遊戲器具類型確定步驟、把上述至少1個變換後遊戲器具類型取代通過上述遊戲器具類型選擇步驟所選擇的遊戲器具類型記憶在上述記憶體的遊戲器具類型變換步驟。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

### 五、發明說明( 3 )

另外，本發明的資訊記憶媒體是：記錄有使計算功能夠執行以下步驟的程式的資訊記錄媒體，以下步驟包括把遊戲人物所具有的遊戲器具類型記憶到記憶體的遊戲器具類型記憶步驟、判斷是否滿足遊戲器具類型變換條件的條件判斷步驟、在判斷為滿足遊戲器具類型變換條件的場合，從記憶在上述記憶體中的遊戲器具類型中至少選擇1個遊戲器具類型的遊戲器具類型選擇步驟、根據變換前遊戲器具類型和與其對應的至少1個變換後遊戲器具類型的遊戲器具類型變換表，至少確定1個變換後遊戲器具類型的變換後遊戲器具類型確定步驟、把上述至少1個變換後遊戲器具類型取代通過上述遊戲器具類型選擇步驟所選擇的遊戲器具類型記憶在上述記憶體的遊戲器具類型變換步驟。

依照本發明，遊戲器具類型被記憶在遊戲器具類型記憶機構（例如記憶體）中。然後，當判斷為滿足遊戲器具類型變換條件時，至少其中的1個被選擇出來。另一方面，預先設置好由變換前遊戲器具類型和至少1個變換後遊戲器具類型形成對應關係的遊戲器具類型變換表，根據這個遊戲器具類型變換表，至少確定1個變換後的遊戲器具類型。然後，這個變換後遊戲器具類型作為被選擇的遊戲器具類型被記憶在遊戲器具類型記憶裝置（例如記憶體）中。這樣，可以把由不知道遊戲器具類型變換表內容的遊戲者所選擇的遊戲器具類型變換為不可預測的遊戲器具類型，從而使遊戲具有不可預測性，可以提高遊戲的趣

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

裝  
訂  
線

## 五、發明說明(4)

味。

另外，在本發明的一個實施例中，其特徵在於：進一步包括了判斷是否與其他遊戲裝置形成通信連接的連接判斷機構，上述條件判斷機構根據上述連接判斷機構的判斷結果來判斷是否滿足遊戲器具類型變換條件。這樣，能夠把與其他遊戲裝置的通信連接作為可以進行遊戲器具類型變換的一個條件。從而可以促使與其他遊戲裝置連接，與朋友等共用遊戲的樂趣。

另外，在本發明的一個實施例中，其特徵是：上述變換後遊戲器具類型確定機構還包括從上述其他遊戲裝置中取得確定遊戲器具類型的遊戲器具類型確定資訊的遊戲器具類型特定資訊獲取機構，把上述遊戲器具類型特定資訊所確定的遊戲器具類型作為變換前遊戲器具類型，確定至少一個與該變換前遊戲器具類型對應且記憶在上述遊戲器具類型變換表中的變換後遊戲器具類型作為上述至少 1 個變換後遊戲器具類型。

在這個實施例中，從其他的遊戲裝置取得遊戲器具類型特定資訊，並把由該特定資訊所確定的遊戲器具類型作為變換前遊戲器具類型。然後，在遊戲器具類型變換表中的與該變換前遊戲器具類型具有對應關係的變換後遊戲器具類型中至少選出 1 個作為實際的變換後遊戲器具類型。這樣，可以把遊戲器具類型特定資訊所確定的遊戲器具類型變換為不可預測的其他的遊戲器具類型。

另外，在本發明的又一實施例中，其特徵是：上述

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

## 五、發明說明 ( 5 )

變換後遊戲器具類型確定機構把由上述遊戲器具類型選擇機構所選擇的遊戲器具類型作為變換前遊戲器具類型，確定至少一個與該變換前遊戲器具類型對應記憶在上述遊戲器具類型變換表中的變換後遊戲器具類型作為上述至少 1 個變換後遊戲器具類型。

在這個實施例中，把通過遊戲器具類型選擇機構所選擇的遊戲器具類型作為變換前遊戲器具類型，然後，在遊戲器具類型變換表中的與該變換前遊戲器具類型具有對應關係的變換後遊戲器具類型中至少選出 1 個作為實際的變換後遊戲器具類型。這樣，可以把遊戲者所選擇的遊戲器具類型變換為不可預測的其他的遊戲器具類型。

另外，在本發明的又一實施例中，其特徵是：上述條件判斷機構當該遊戲裝置與其他遊戲裝置形成通信連接時，並且該其他的遊戲裝置滿足遊戲器具類型變換條件的場合，判斷該遊戲裝置也滿足遊戲器具類型變換條件。這樣，能夠與其他遊戲裝置同時進行遊戲器具類型的變換，可以加強與其他遊戲裝置的遊戲者的協作關係。

另外，在本發明的又一實施例中，其特徵是：上述變換後遊戲器具類型確定機構包括累計通過上述遊戲器具類型變換機構的變換次數的變換次數計數機構，根據上述的變換次數至少確定 1 個變換後遊戲器具類型。這樣，可以根據變換次數來確定變換後的遊戲器具類型，例如在變換次數多的場合，把與變換次數對應的不可預測的遊戲器具類型作為變換後遊戲器具類型，可以使遊戲具有不可預

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝  
訂  
線

## 五、發明說明( 6 )

測性。

另外，在本發明的又一實施例中，其特徵是：上述變換後遊戲器具類型確定機構包括生成亂數的亂數生成機構，根據生成的亂數，確定上述至少 1 個變換後遊戲器具類型。這樣，可以使變換後遊戲器具類型更具有不可預測性。

以下，對本發明的理想的實施例參照附圖進行說明。

第 1 圖是表示本發明實施例的遊戲裝置的構成圖。

第 2 圖是表示一例遊戲地圖。

第 3 圖是表示一例器具類型變換表的圖。

第 4 圖是說明在器具類型交換區域的遊戲處理流程圖。

圖中，10、10a、10b-遊戲裝置，12-遊戲盒式存儲卡，14-CPU(中央處理器)，16-RAM(隨機記憶體)，18-ROM(唯讀記憶體)，20、24、32、35、36-輸入輸出介面，22-顯示器，26-操作部，28-匯流排，30-盒式存儲卡讀寫器，33-揚聲器，34-通信部，40、42-冒險島，44-器具類型交換區域。

第 1 圖表示本發明的一個實施例的遊戲裝置的構成。該圖所示的遊戲裝置 10 為可移動型，通過把內置 ROM 的遊戲盒式存儲卡 12 裝入盒式存儲卡讀出器 30，並把存儲在該 ROM 中的遊戲程式及遊戲資料讀入到遊戲裝置 10 便可以進行遊戲。在這裏是使用遊戲盒式存儲卡 12 把遊戲程式及遊戲資料提供給遊戲裝置 10，也可以使用 CD-

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝  
訂  
線

## 五、發明說明 ( 7 )

ROM 或 DVD 等其他各種資訊記憶媒體。另外，也可以通過通信網路從遠距離把遊戲程式提供給遊戲裝置 10。

在遊戲裝置 10 中通過匯流排 28 使 CPU14、RAM16、ROM18 輸入輸出介面 20、24、32、35、36 相互形成能夠進行資料通信連接，輸入輸出介面 32 與盒式存儲卡讀出器 30 連接，輸入輸出介面 36 與通信部 34 連接，另外，輸入輸出介面 35 與揚聲器 33 連接，輸入輸出介面 20 與顯示器 22 連接，輸入輸出介面 24 與操作部 26 連接。以上這些與電池一同裝入一個盒體內，由電池驅動並可隨身攜帶。

CPU14 根據存儲在 ROM18 中的作業系統 (OS) 和從遊戲盒式存儲卡 12 中讀出的遊戲程式來控制遊戲裝置 10 的各個部分。匯流排 28 是為了使遊戲裝置 10 的各個部分之間傳送位址和資料的資料通路。另外，在 RAM16 中保存有從遊戲盒式存儲卡 12 讀出的必要的遊戲程式及遊戲資料。另外，在 RAM16 中保留有 CPU14 的工作區域。顯示器 22 例如由包括 LCD 等構成，並用來顯示由 CPU14 生成的遊戲畫面。由 CPU14 所生成的遊戲音樂和效果音通過揚聲器 33 輸出。

輸入輸出介面 20、24、32、35、36 是為了使顯示器 22、操作部 26、盒式存儲卡讀出器 30、揚聲器 33 及通信部 34 與 CPU14 之間進行資料通信的中繼介面。操作部 26 是遊戲者進行遊戲操作的輸入裝置，包括方向鍵、A 按鈕、B 按鈕及開始按鈕等。盒式存儲卡讀出器 30 具有插入盒

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

## 五、發明說明( 8 )

式存儲卡 12 的開口，在其內部設有信號輸入輸出端子。並且，通過把遊戲盒式存儲卡 12 插入該開口形成與遊戲盒式存儲卡 12 之間的信號的讀出和寫入。通信部 34 連接有通信電纜，通過該通信電纜形成與其他的遊戲裝置之間的資料通信。

以下，對通過這個遊戲裝置 10 來實現由遊戲者操作的遊戲人物（作為遊戲者的遊戲人物）在遊戲中所持有的遊戲器具類型變換到其他不可預測的遊戲器具類型的以遊戲者為主人公的遊戲的變換技術進行說明。在這裏，對把遊戲器具類型變換為其他遊戲者不可預測的遊戲器具類型的變換功能稱為瓶子郵件功能。

第 2 圖表示這個以遊戲者為主人公的遊戲的遊戲地圖。冒險島 40 及冒險島 42 是遊戲人物執行冒險遊戲的舞臺，在這裏，遊戲的最終目標是通過攻克各種遊戲障礙關，最後逃離冒險島 40 及冒險島 42。在這裏，要求有效地運用遊戲器具類型來攻克遊戲障礙，當把不需要的遊戲器具類型在遊戲器具類型交換區域 44 裝入瓶中投入海中隨海漂流時，遊戲者不可預測的遊戲器具類型被裝入瓶中隨即從海上漂來（瓶子郵件功能）。這樣，形成遊戲者的遊戲人物所持有的遊戲器具類型能夠變換到不可預測的其他的遊戲器具類型。遊戲器具類型的變換方法是，首先通過對操作部 26 的操作把遊戲人物移動到器具類型交換區域 44，然後，把通信電纜連接到通信部 34，使自己的遊戲裝置 10 與朋友等進行遊戲的其他遊戲裝置形成通信連

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

裝  
訂  
線

### 五、發明說明( 9 )

接。其他的遊戲裝置也具有與第 1 圖所示的遊戲裝置 10 相同的構造，並裝有存儲有相同遊戲程式的遊戲盒式存儲卡 12。下面，把一方的遊戲裝置 10 記為遊戲裝置 10a，把另一方的遊戲裝置 10 記為遊戲裝置 10b。在進行遊戲器具類型交換時，分別把各自的遊戲人物移動到遊戲裝置 10a 和遊戲裝置 10b 的器具類型交換區域 44。然後，當互相通過操作部 26 指定了自己的遊戲人物所持有的遊戲器具類型中的一個時，所指定的遊戲器具類型被裝入瓶中並漂流到海上。這時，特定遊戲器具類型的資料（遊戲器具類型的特定資訊）通過通信電纜在遊戲裝置 10a 與遊戲裝置 10b 之間進行交換。然後，在遊戲裝置 10a 中把由從遊戲裝置 10b 獲得的遊戲器具類型特定資訊所確定的遊戲器具類型作為變換前遊戲器具類型，把與其對應的變換後遊戲器具類型從器具類型變換表中讀出。然後，該器具類型被裝入瓶中從海上漂來。遊戲裝置 10b 也是一樣，把由從遊戲裝置 10a 獲得的遊戲器具類型特定資訊所確定的遊戲器具類型作為變換前遊戲器具類型，把與其對應的變換後遊戲器具類型從器具類型變換表中讀出。然後，該器具類型被裝入瓶中從海上漂來。這樣，當遊戲裝置 10a 的遊戲器具類型被裝入瓶中漂流到海上時，根據對方的遊戲裝置 10b 所指定的遊戲器具類型的不可預測遊戲器具類型繼而從海上漂來。遊戲裝置 10b 也是一樣。其結果是，遊戲者能夠把自己的遊戲人物所持有的遊戲器具類型變換為不可預測的其他遊戲器具類型。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝  
訂  
線

## 五、發明說明 ( 10 )

第 3 圖表示器具類型變換表的一例。該圖所示的器具類型變換表預先存儲在遊戲盒式存儲卡 12 中，在必要時，被讀出到 RAM16。器具類型變換表把變換前器具類型與變換後器具類型對應設置，當指定了變換前器具類型時，可以得到與其對應的變換後器具類型。例如，當在變換前器具類型中選擇了“種子”時則變換後器具類型中的“草”被選出。再一次，當在變換前器具類型中選擇了“草”時則變換後中的“花”被選出。基本上是設定在遊戲中變換後器具類型一方的利用價值高於變換前的器具類型。因此，利用瓶子郵件雙方可以獲得利用價值高的遊戲器具類型。另外，這個器具類型變換表不把該內容顯示給遊戲者，從而，使遊戲者意識到遊戲器具類型已被變換為其他的不可預測的遊戲器具類型。在這裏，在器具類型變換表中只標記有一個與變換前遊戲器具類型對應的變換後遊戲器具類型，也可以標記出若干個變換後遊戲器具類型，使從 1 個遊戲器具類型變換為多個遊戲器具類型。或者也可以從若干個變換後遊戲器具類型中隨機地選擇幾個（例如 1 個）來進行遊戲器具類型的變換。這樣，能夠使變換後的遊戲器具類型更具有不可預測性。

第 4 圖是說明在遊戲裝置 10a 和遊戲裝置 10b 所執行的遊戲處理，特別是在器具類型交換區域 44 的遊戲處理的流程圖。以下，對遊戲裝置 10a 所執行的遊戲處理進行說明，而遊戲裝置 10b 的遊戲處理與其相同，故不另做說明。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝  
訂  
線

## 五、發明說明 ( 11 )

如圖所示，這個遊戲處理首先通過操作使遊戲人物在器具類型交換區域 44 中自由地移動 (S101)。然後，判斷遊戲人物在海浪打來時是否移動到設定在中央的岩石上 (S102)。在海浪打來時如果沒有移動到岩石上，則判斷遊戲人物是否從器具類型交換區域 44 退出 (S113)。如果退出，則結束器具類型交換區域 44 的遊戲處理。一方面，如果沒從器具類型交換區域 44 退出，則繼續執行器具類型交換區域 44 的自由操作 (S101)。在步驟 S102 當判斷出遊戲人物在海浪打來時移動到設定在中央的岩石上時，然後判斷是否已經獲得了通過瓶子郵件功能送來的器具類型郵件瓶 (S103)。器具類型郵件瓶可以在遊戲地圖中的規定的地方拾取。瓶中器具類型等的遊戲人物所持有的遊戲器具類型被記錄在器具類型表中。在遊戲過程中器具類型表被保存在 RAM16 中，在結束遊戲時，為了保存遊戲者的遊戲進行狀態，轉存到遊戲盒式存儲卡 12 內的 EEPROM 中。S103 的處理是，判斷器具類型表中是否包含瓶子器具類型。如果，還未得到瓶子器具類型，繼續執行在器具類型交換區域 44 中的自由操作 (S101)。如果已經得到瓶子器具類型，然後確認遊戲者的通信指令 (S104)。通信指令確認是通過例如在顯示器 22 顯示“漂流瓶子進行通信，是否漂流瓶子？”等的資訊，根據對操作部 26 的輸入操作進行判斷。

然後，判斷是否滿足器具類型交換條件 (S105)。具體是：在滿足下面條件的場合判斷為可以進行器具類型變

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝  
訂  
線

## 五、發明說明 ( 12 )

換。首先，遊戲裝置 10a 和遊戲裝置 10b 雙方必須有通信指令。這些指令通過 S104 的處理來確認。另外，遊戲裝置 10a 和遊戲裝置 10b 必須把遊戲人物移動到器具類型交換區域 44 內。另外，遊戲裝置 10a 和遊戲裝置 10b 必須形成通信連接。另外，在遊戲進行中始終保持 CPU14 對輸入輸出介面 36 的訪問，且通信部 34 時刻監視遊戲裝置 10a 與遊戲裝置 10b 之間是否形成通信連接。並且，遊戲裝置 10a 和遊戲裝置 10b 中的遊戲人物必須具有瓶子器具類型和裝入該瓶子中的遊戲器具類型（交換器具類型）。當滿足這些條件時，則判斷為可以進行器具類型變換。如果不滿足器具類型變換條件，則在顯示器 22 顯示與其相關的內容（S114），再次執行在器具類型交換區域 44 中的自由操作（S101）。一方面，如果滿足器具類型變換條件，則要求遊戲者選擇遊戲器具類型（S106）。即：CPU14 從 RAM16 中讀出器具類型表，顯示在顯示器 22 上，同時接收操作部 26 的選擇輸入信號。然後，根據該輸入信號判斷遊戲者指定的是哪一個遊戲器具類型。這樣，從遊戲人物所持有的遊戲器具類型中的一個被選擇出來。之後，CPU14 使瓶子漂流到海上，顯示器 22 上顯示其他瓶子隨即漂來的畫面（S107）。然後，CPU14 讀取從遊戲裝置 10b 發送來的遊戲器具類型特定資訊（S108），同時，從遊戲盒式存儲卡 12 讀出器具類型變換表（S109）。然後，把由遊戲裝置 10b 發送來的器具類型特定資訊所確定的器具類型作為變換前遊戲器具類型，並查找與其對應記

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

裝

訂

線

### 五、發明說明 ( 13 )

憶在器具類型變換表中的變換後遊戲器具類型。然後，把該變換後遊戲器具類型登錄到遊戲裝置 10a 的遊戲人物器具類型表中，同時，把在 S106 所選擇的遊戲器具類型從該器具類型表中消除 ( S110 )。這樣，在遊戲裝置 10a 中遊戲器具類型被完成變換，之後，再次在顯示器 22 上顯示例如“是否漂流瓶子？”等的提示資訊，確認是否繼續利用瓶子郵件功能 ( S111 )。這個確認由遊戲裝置 10a 和遊戲裝置 10b 雙方來進行。然後，如果，兩個遊戲裝置 10a、10b 都要繼續利用瓶子郵件功能的話，再次讓遊戲者選擇遊戲器具類型 ( S106 )。一方面，如果有一方表示想要停止使用瓶子郵件功能，例如把“今天就停止吧”等的提示資訊顯示在顯示器 22 上 ( S112 )，再次執行遊戲人物在器具類型交換區域 44 中的自由移動 ( S101 )。

依照以上說明的遊戲裝置 10a、10b，兩個遊戲者通過通信電纜把遊戲裝置 10a、10b 相互進行連接，通過雙方來指定遊戲器具類型，可以把這些遊戲器具類型變換為不可預測的其他遊戲器具類型。因此，由於在遊戲中添加了意想不到的內容，所以可以提高遊戲的趣味。另外，由於把裝有遊戲器具類型的瓶子漂流到海上及裝有其他遊戲器具類型的瓶子從海上漂來的畫面顯示在顯示器 22 上，能夠恰倒好處地表現出遊戲器具類型的交換就如同郵件瓶子那樣漂浮不定。另外，由於根據器具類型變換表進行變換，又由於把變換前遊戲器具類型作為對方遊戲者所選擇的遊戲器具類型，所以，不同於以往的單純遊戲器具類型

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝  
訂  
線

## 五、發明說明 ( 14 )

的交換，可以使器具類型交換具有不可預測性。

另外，本發明不限於上述的實施例。

例如，在這裏，是對把存儲有遊戲程式及遊戲資料的遊戲盒式存儲卡 12 通過可移動型遊戲裝置 10 的讀取來進行遊戲的場合所做的說明，除了遊戲盒式存儲卡 12 還可以使用 CD-ROM 或 DVD 等各種各樣的資訊記憶媒體，另外，可以使用例如個人電腦等那樣的只要是能夠讀取記錄有遊戲程式及遊戲資料的資訊記憶媒體的內容，並且能夠根據讀取的內容進行資訊處理的任何形式的電腦。另外，也可以使用例如移動電話或 PDA (移動資訊終端) 等的通過通信線路獲得遊戲程式及遊戲資料，並根據所獲得的內容進行資訊處理的電腦。

另外，這裏的遊戲裝置 10a 是通過通信電纜與其他的遊戲裝置 10b 進行器具類型變換，也可以由遊戲裝置 10a 或遊戲裝置 10b 進行單機的遊戲器具類型變換。例如，可以預先設定好器具類型變換表，當遊戲者指定遊戲器具類型時，從器具類型變換表中讀取出把該遊戲器具類型作為變換前遊戲器具類型的變換後遊戲器具類型，用其替代最初指定的遊戲器具類型登錄到器具類型表中。這樣也可以把遊戲器具類型變換為不可預測的其他的遊戲器具類型。

另外，遊戲裝置 10a 在利用器具類型變換表時，作為變換前遊戲器具類型是使用由從其他遊戲裝置 10b 發送來的遊戲器具類型特定資訊所確定的遊戲器具類型，也可以把遊戲裝置 10a 的遊戲者所選擇的遊戲器具類型作為變換

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

## 五、發明說明 ( 15 )

前遊戲器具類型。

另外，也可以對利用瓶子郵件功能進行的遊戲器具類型的變換次數進行計數，當達到規定的次數時，變換為不可預測的其他的遊戲器具類型。這樣，遊戲者可以反復地利用瓶子郵件功能。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝  
訂  
線

四、中文發明摘要 (發明之名稱： 遊戲裝置，遊戲裝置的控制方法 )  
及資訊記憶媒體

一種遊戲裝置為變換遊戲器具類型具備瓶子郵件功能。瓶子郵件功能能夠使 2 個遊戲裝置通過通信電纜等形成通信連接，指定一個自己的遊戲人物所持有的遊戲器具類型，使遊戲器具類型特定資訊能夠在兩個遊戲裝置中進行交換。並且把由從對方的遊戲裝置獲得的遊戲器具類型資訊作為變換前遊戲器具類型，從遊戲器具類型變換表中讀出與其對應設置的變換後遊戲器具類型。然後，使遊戲人物持有取代原來的遊戲器具類型的該讀出的遊戲器具類型。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁各欄)

英文發明摘要 (發明之名稱： GAME DEVICE, GAME DEVICE CONTROL METHOD AND )  
INFORMATION STORAGE MEDIUM

A function for exchanging a game item for other unpredictable game item is provided so that a game is given an unpredictable aspect. For game item exchange, a bottle mail function is provided. In order to apply the bottle mail function, two game devices are connected for communication via a communication cable, and so on; one of the game items owned by its own game character is designated; and game item specifying information specifying the designated game item is exchanged between two game devices. While using the game item specified by the game item specifying information obtained from the other game device as an exchange source game item, an exchange object game item correlated with that exchange source game item is read from the item exchange table. The player character then owns the game item read in the place of the game item originally designated for the exchange.

## 六、申請專利範圍

1. 一種遊戲裝置，其特徵在於：包括記憶遊戲人物所具有的遊戲器具類型的遊戲器具類型記憶機構、判斷是否滿足遊戲器具類型變換條件的條件判斷機構、在判斷為滿足遊戲器具類型變換條件的場合，從記憶在上述遊戲器具類型記憶機構中的遊戲器具類型中至少選擇 1 個的遊戲器具類型選擇機構、記憶由變換前遊戲器具類型和與其對應的至少 1 個變換後遊戲器具類型的遊戲器具類型變換表的表記憶機構、根據上述遊戲器具類型變換表，至少確定 1 個變換後遊戲器具類型的變換後遊戲器具類型確定機構、把被確定的上述至少 1 個變換後遊戲器具類型取代通過上述遊戲器具類型選擇機構所選擇的遊戲器具類型記憶在上述遊戲器具類型記憶機構的遊戲器具類型變換機構。
2. 如申請專利範圍第 1 項的遊戲裝置，其特徵在於：進一步包括了判斷是否與其他遊戲裝置形成通信連接的連接判斷機構，上述條件判斷機構根據上述連接判斷機構的判斷結果來判斷是否滿足遊戲器具類型變換條件。
3. 如申請專利範圍第 2 項的遊戲裝置，其特徵在於：上述變換後遊戲器具類型確定機構還包括從上述其他遊戲裝置中取得確定遊戲器具類型的遊戲器具類型確定資訊的遊戲器具類型特定資訊獲取機構、把上述遊戲器具類型特定資訊所確定的遊戲器具類型作為變換前遊戲器具類型，確定至少一個與該變換前遊戲器具類型對應且記憶在上述遊戲器具類型變換表中的變換後遊戲器

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝  
訂  
線

## 六、申請專利範圍

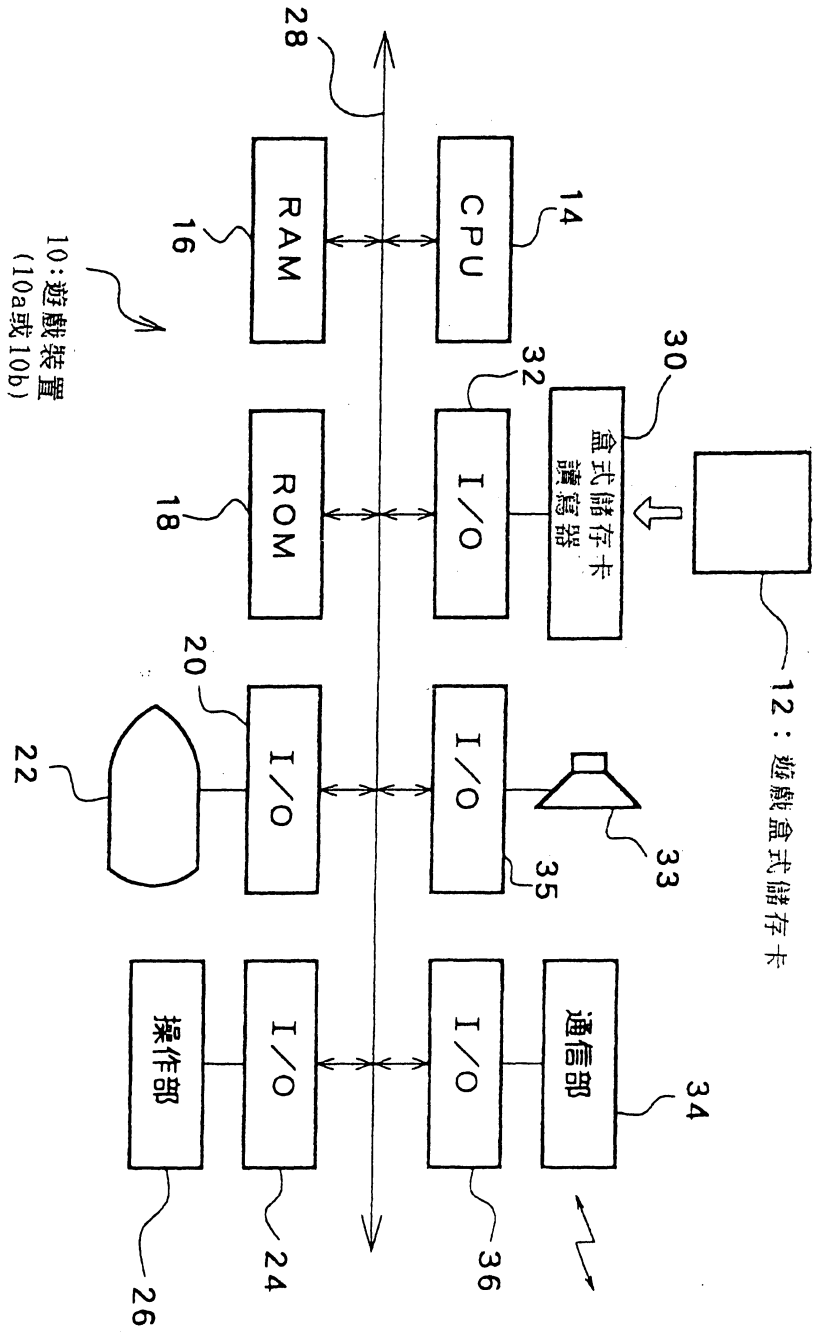
具類型作為上述至少 1 個變換後遊戲器具類型。

4. 如申請專利範圍第 1 項的遊戲裝置，其特徵在於：上述變換後遊戲器具類型確定機構把由上述遊戲器具類型選擇機構所選擇的遊戲器具類型作為變換前遊戲器具類型，確定至少一個與該變換前遊戲器具類型對應且記憶在上述遊戲器具類型變換表中的變換後遊戲器具類型作為上述至少 1 個變換後遊戲器具類型。
5. 如申請專利範圍第 1 項至第 4 項中任意一項的遊戲裝置，其特徵在於：上述條件判斷機構當該遊戲裝置與其他遊戲裝置形成通信連接時，並且在其他的遊戲裝置滿足遊戲器具類型變換條件的場合，判斷該遊戲裝置也滿足遊戲器具類型變換條件。
6. 如申請專利範圍第 1 項至第 4 項中任意一項的遊戲裝置，其特徵在於：上述變換後遊戲器具類型確定機構包括累計通過上述遊戲器具類型變換機構的變換次數的變換次數計數機構，根據上述的變換次數至少確定 1 個變換後遊戲器具類型。
7. 如申請專利範圍第 1 項至第 4 項中任意一項的遊戲裝置，其特徵在於：上述變換後遊戲器具類型確定機構包括生成亂數的亂數生成機構，根據生成的亂數，確定上述至少 1 個變換後遊戲器具類型。
8. 一種遊戲裝置的控制方法，其特徵在於：包括把遊戲人物所具有的遊戲器具類型記憶在記憶體的遊戲器具類型記憶步驟、判斷是否滿足遊戲器具類型變換條件的條

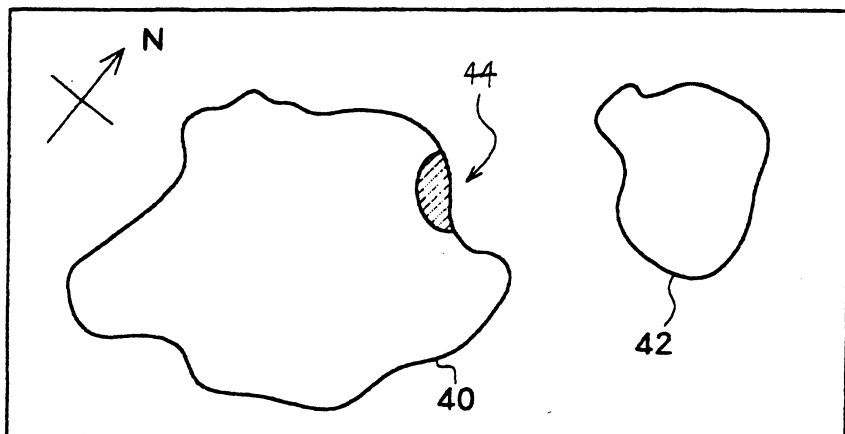
## 六、申請專利範圍

件判斷步驟、在判斷為滿足遊戲器具類型變換條件的場合，從記憶在上述記憶體中的遊戲器具類型中至少選擇 1 個的遊戲器具類型選擇步驟、根據變換前遊戲器具類型和與其對應的至少 1 個變換後遊戲器具類型的遊戲器具類型變換表，至少確定 1 個變換後遊戲器具類型的變換後遊戲器具類型確定步驟、把被確定的上述至少 1 個變換後遊戲器具類型取代通過上述遊戲器具類型選擇步驟所選擇的遊戲器具類型記憶在上述記憶體的遊戲器具類型變換步驟。

9. 一種記錄有使計算功能能夠執行以下步驟的程式的資訊記錄媒體，以下步驟包括把遊戲人物所具有的遊戲器具類型記憶在記憶體的遊戲器具類型記憶步驟、判斷是否滿足遊戲器具類型變換條件的條件判斷步驟、在判斷為滿足遊戲器具類型變換條件的場合，從記憶在上述記憶體中的遊戲器具類型中至少選擇 1 個的遊戲器具類型選擇步驟、根據變換前遊戲器具類型和與其對應的至少 1 個變換後遊戲器具類型的遊戲器具類型變換表，至少確定 1 個變換後遊戲器具類型的變換後遊戲器具類型確定步驟、把被確定的上述至少 1 個變換後遊戲器具類型取代通過上述遊戲器具類型選擇步驟所選擇的遊戲器具類型記憶在上述記憶體的遊戲器具類型變換步驟。



第1圖

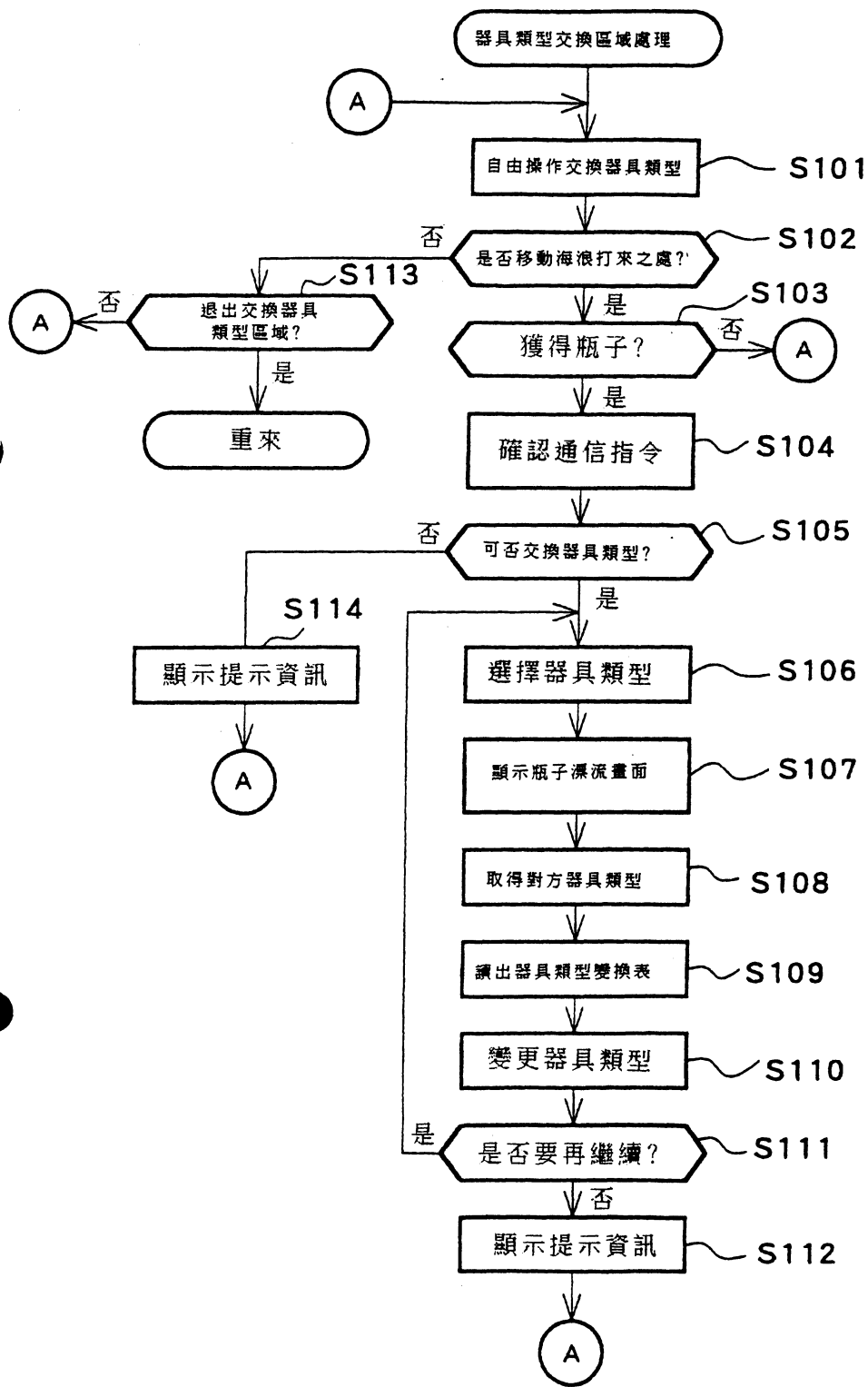


第 2 圖

器具類型變換表

變換前器具類型	變換後器具類型
種子	→ 草
草	→ 花
花	→ 乾燥花
雞蛋	→ 小雞
小雞	→ 雞

第 3 圖



第4圖