

圖1

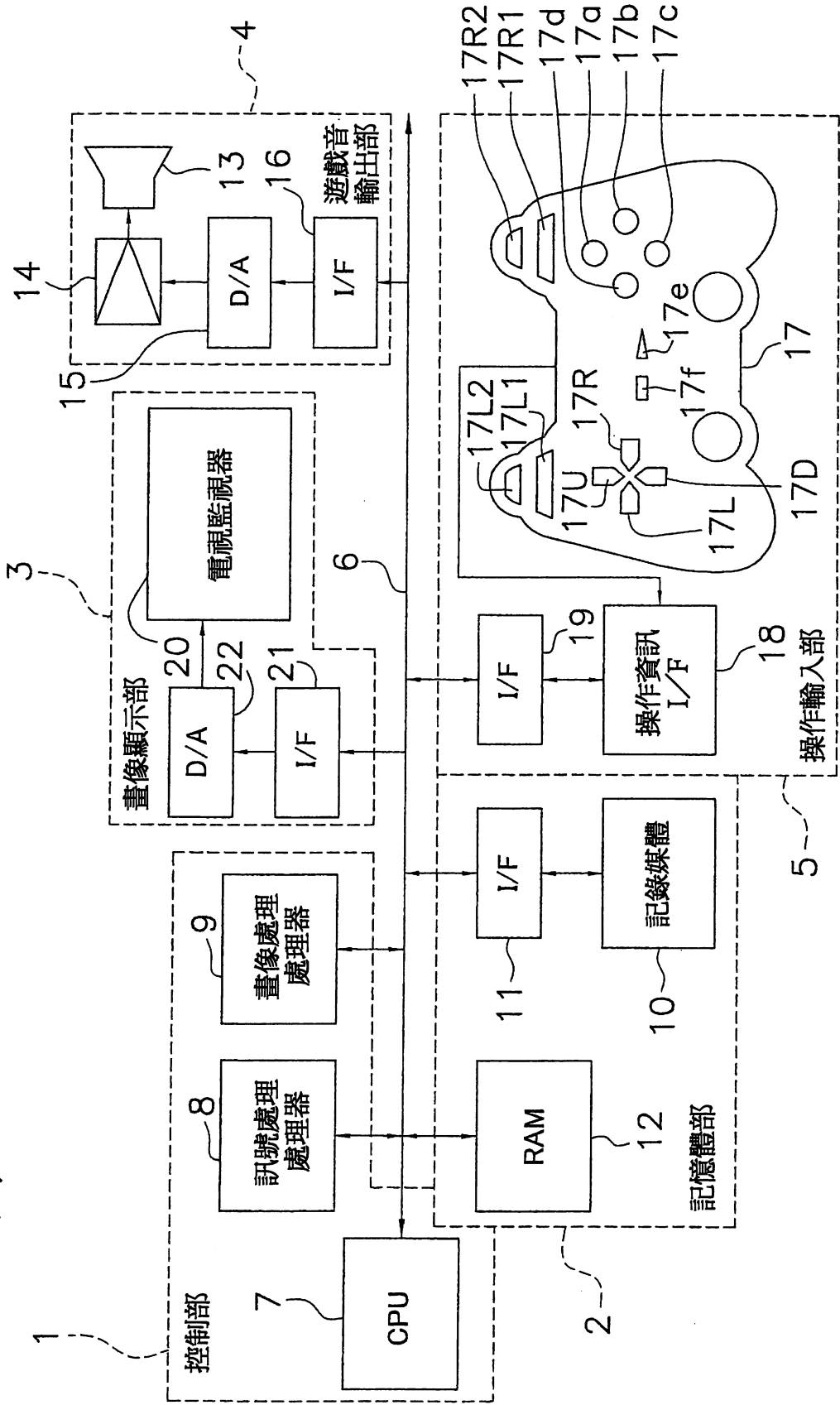


圖 2

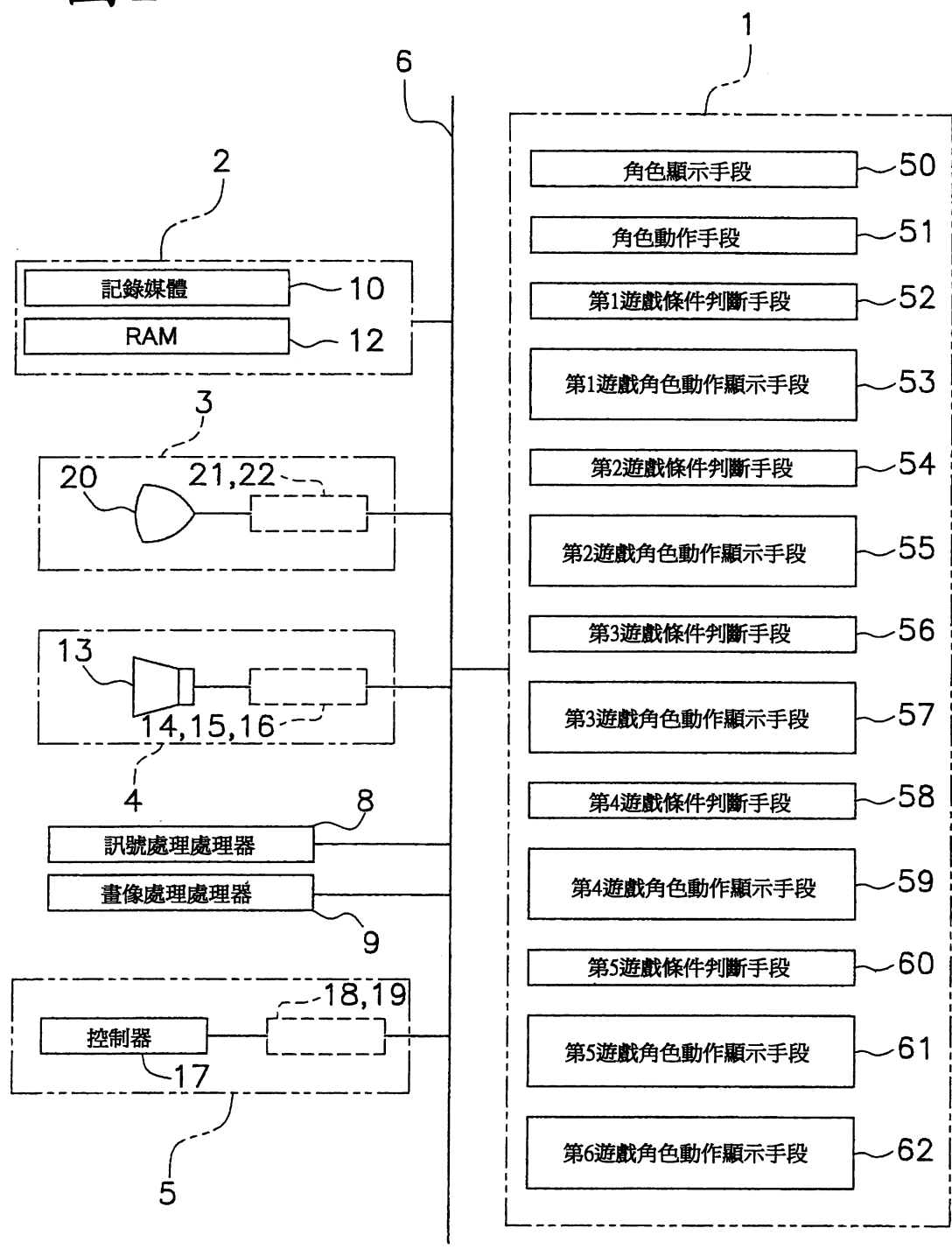


圖3

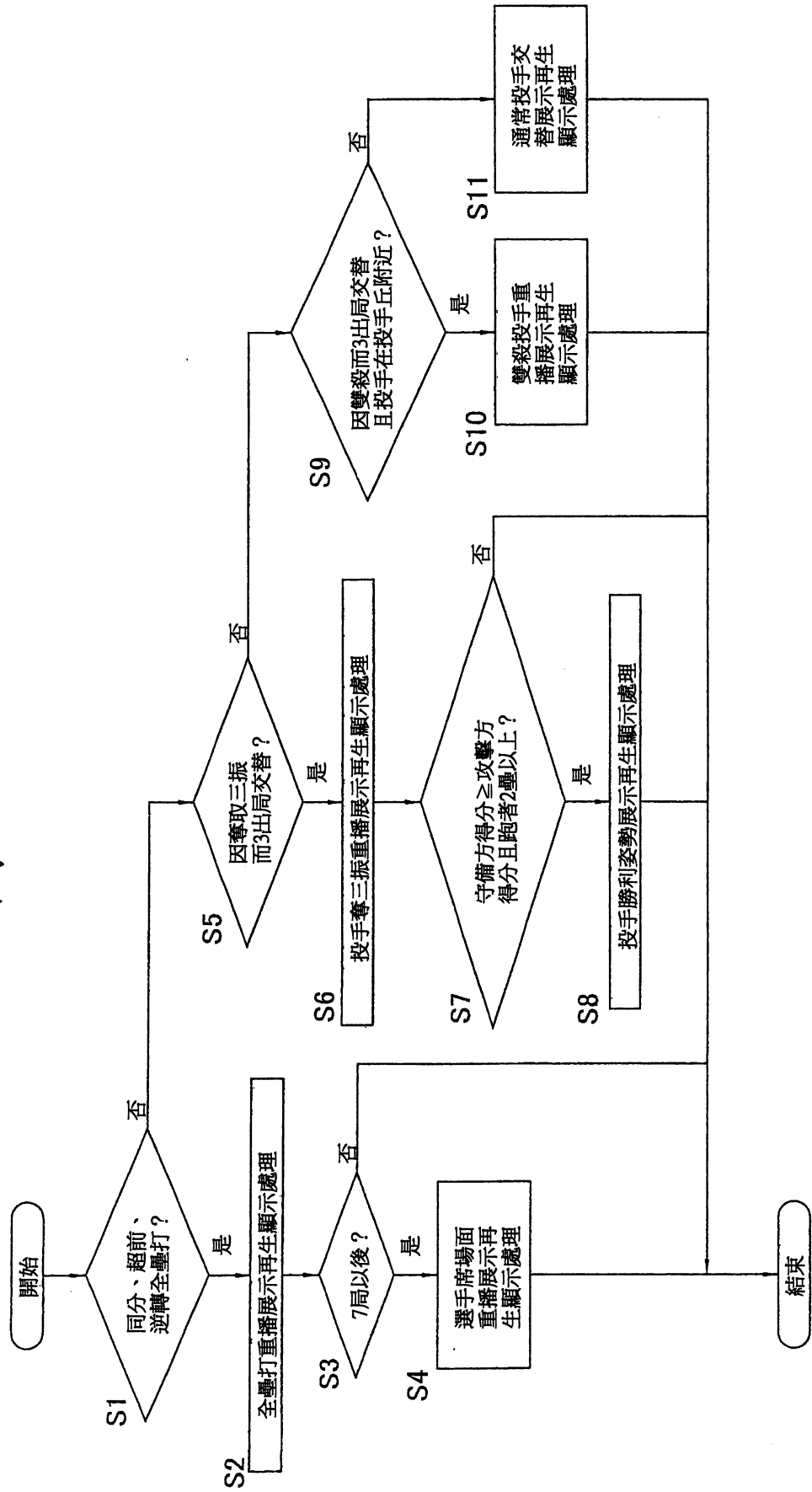


圖4

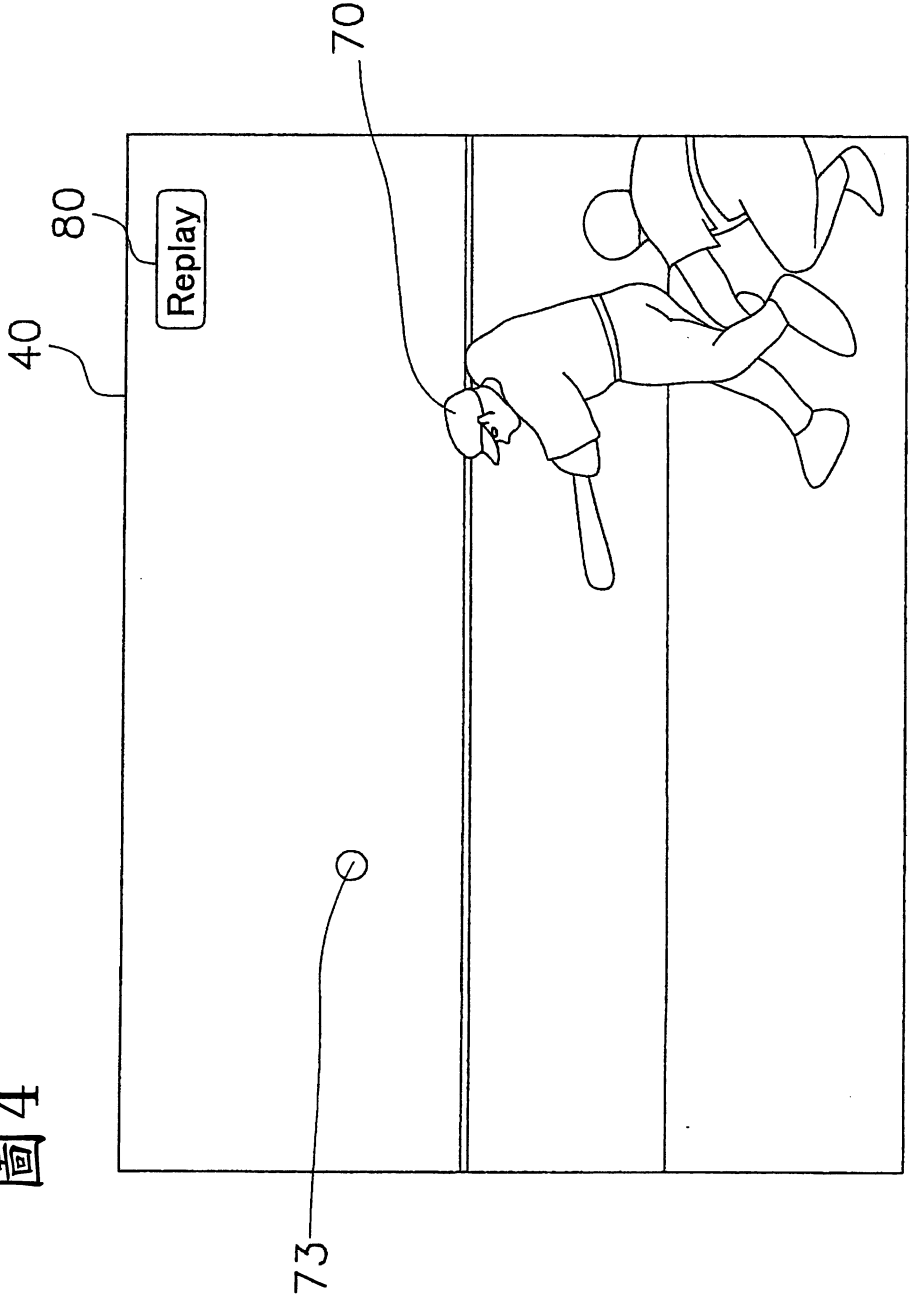
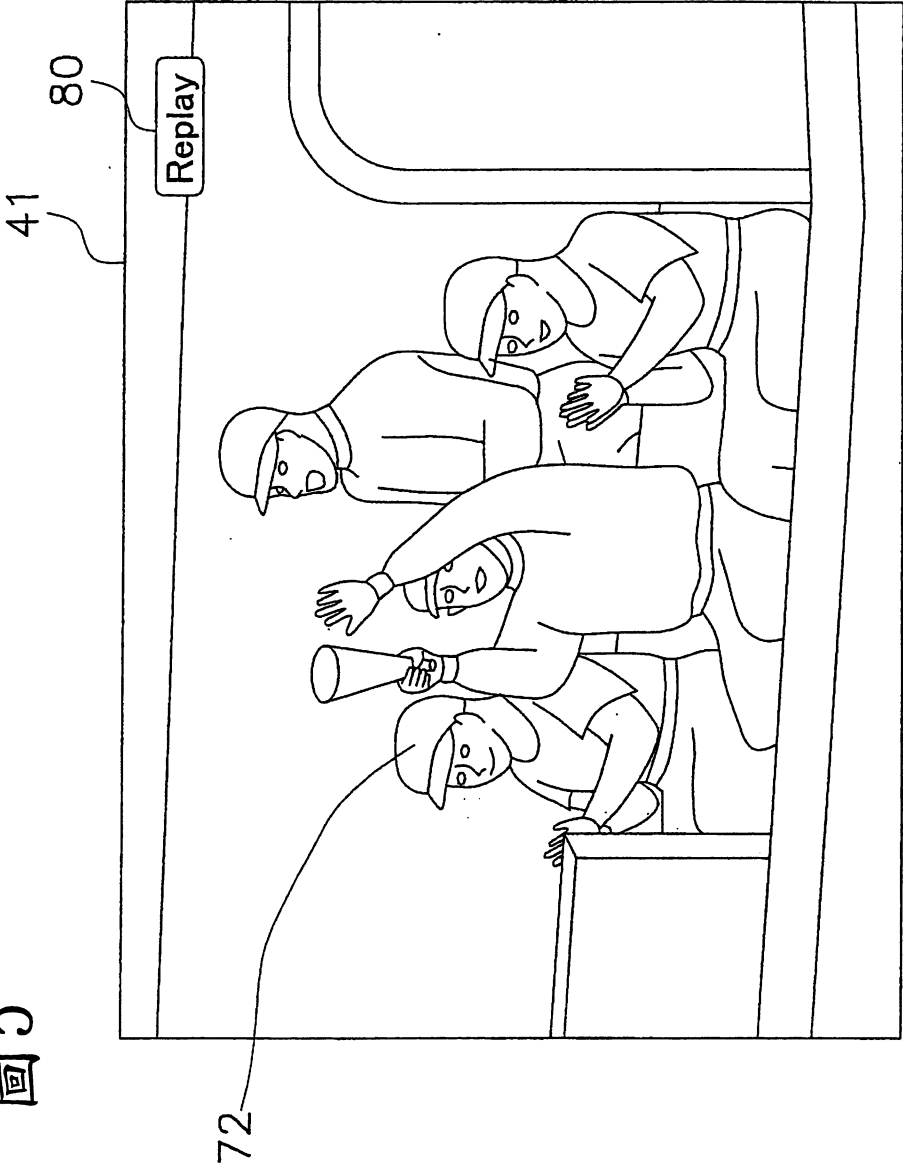


圖5



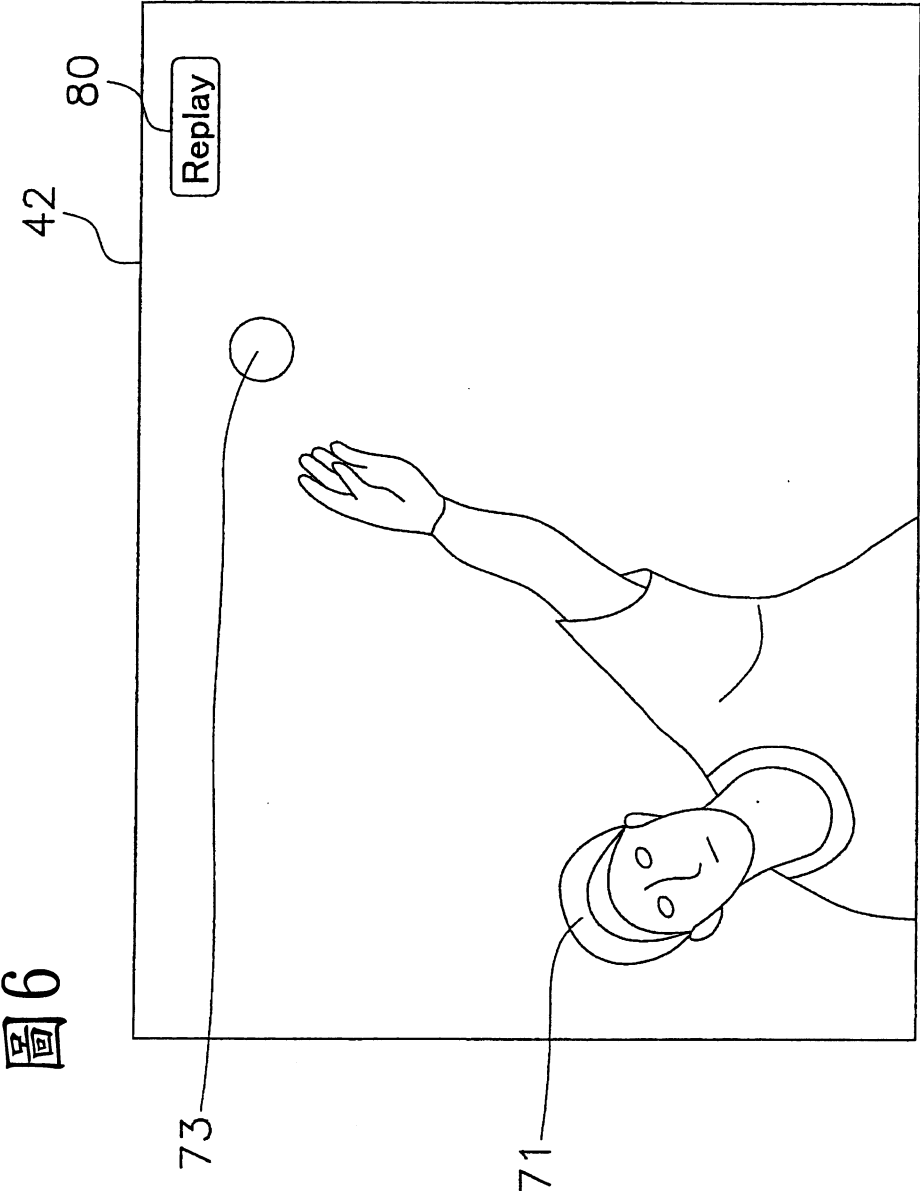


圖7

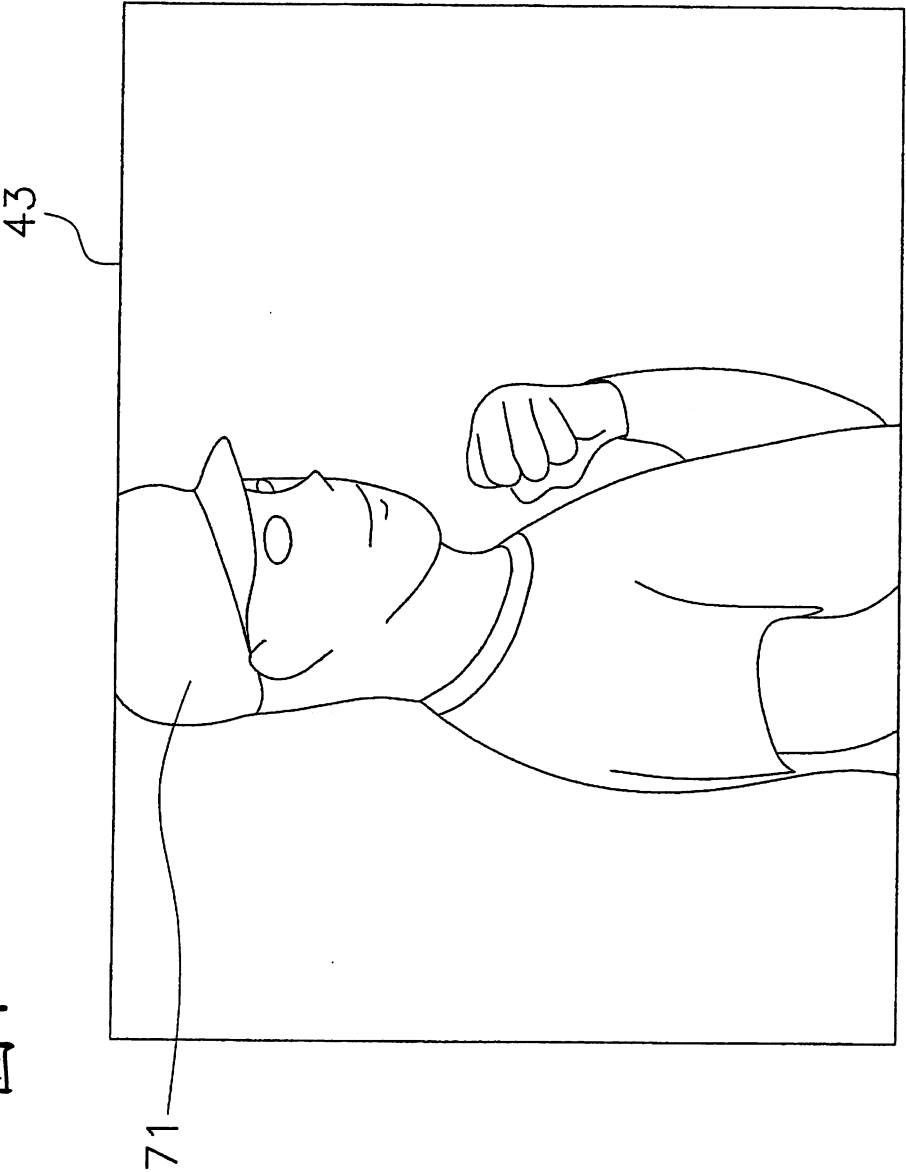


圖8

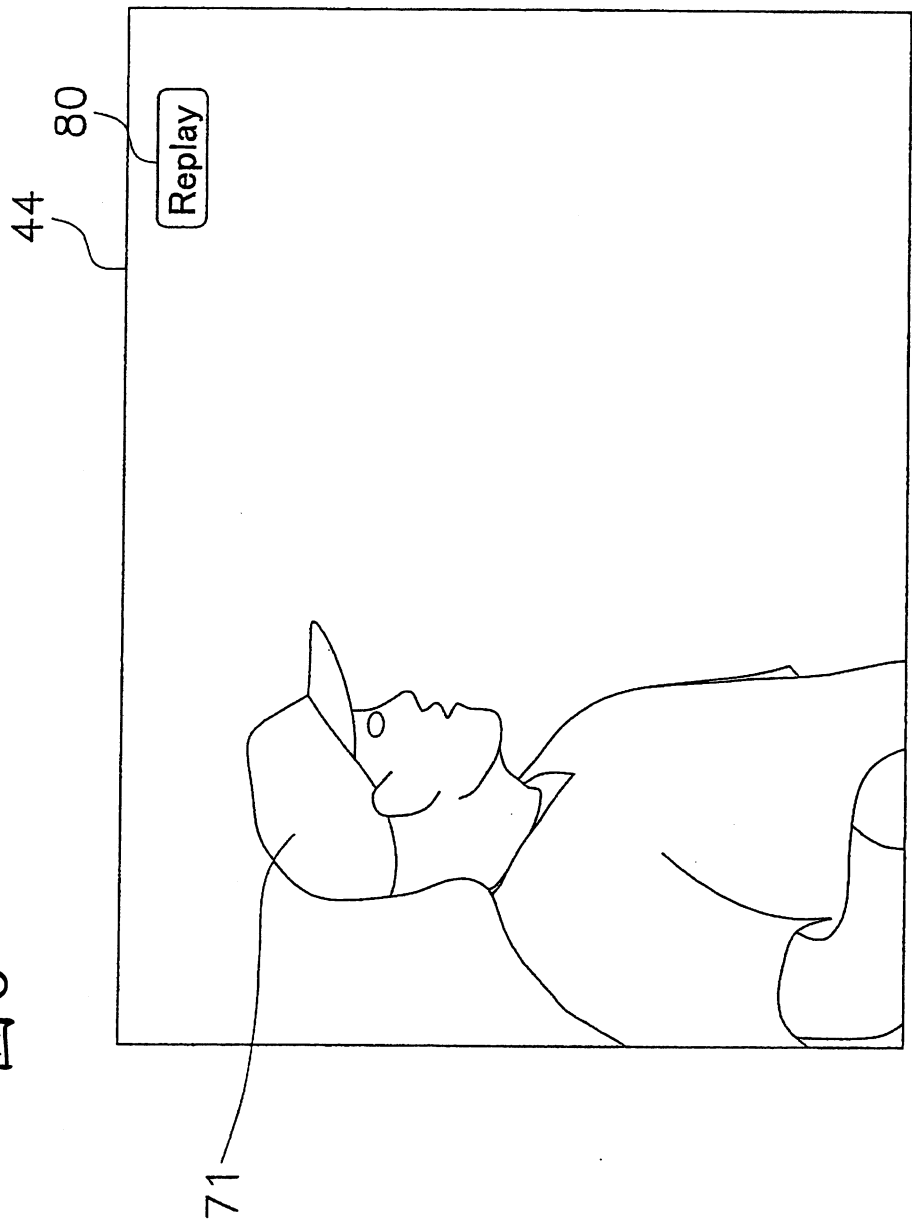


圖9

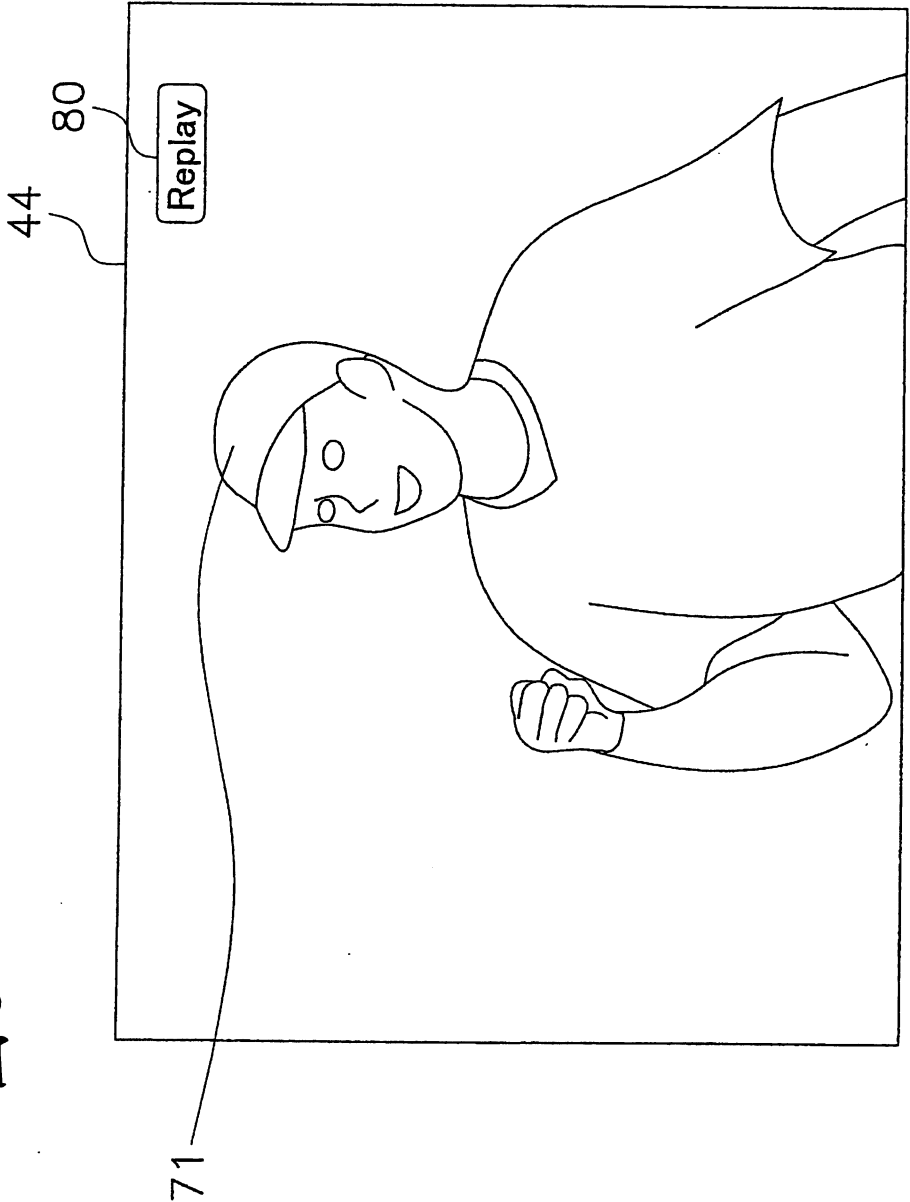


圖10



I299985

(此處由本局於收  
文時黏貼條碼)

中文說明書替換本(含申請專利範圍)

民國 97 年 4 月 30 日修正

762852

# 發明專利說明書

97 年 4 月 30 日修(更)正本 (全份)

(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)

公告本

※申請案號：95133674

※申請日期：95 年 09 月 12 日

※IPC 分類：A63F13/00

## 一、發明名稱：

(中) 記錄遊戲程式的記錄媒體、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 2 人)

1. 姓 名：(中) 松北圭史  
(英) MATSUKITA, KEIJI  
國 籍：(中) 日本  
(英) JAPAN
2. 姓 名：(中) 小林宏明  
(英) KOBAYASHI, HIROAKI  
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 ; 2005/12/19 ; 2005-365087 ☒ 有主張優先權

I299985

(此處由本局於收  
文時黏貼條碼)

中文說明書替換本(含申請專利範圍)

民國 97 年 4 月 30 日修正

762852

# 發明專利說明書

97 年 4 月 30 日修(更)正本 (全份)

(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)

公告本

※申請案號：95133674

※申請日期：95 年 09 月 12 日

※IPC 分類：A63F13/00

## 一、發明名稱：

(中) 記錄遊戲程式的記錄媒體、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 2 人)

1. 姓 名：(中) 松北圭史  
(英) MATSUKITA, KEIJI  
國 籍：(中) 日本  
(英) JAPAN
2. 姓 名：(中) 小林宏明  
(英) KOBAYASHI, HIROAKI  
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 ; 2005/12/19 ; 2005-365087 ☒ 有主張優先權

## 九、發明說明

### 【發明所屬之技術領域】

本發明係關於記錄遊戲程式的記錄媒體，尤其是關於用以使電腦實現於監視器顯示遊戲角色之動作畫面的遊戲之記錄遊戲程式的記錄媒體。又，關於藉由該記錄遊戲程式的記錄媒體所實現之遊戲裝置及遊戲控制方法。

### 【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）。

在如此之棒球遊戲，例如，打者角色從投手角色擊出全壘打時，重播顯示以其他角度所攝影之擊出全壘打時之打者角色的動作之動畫。具體來說，打者角色擊出全壘打時，即時顯示球物件進入觀眾席時之樣子的以球物件為注視點的動畫之後，則重播顯示與球物件進入觀眾席時同一時間動作之其他攝像機所致之以打者角色為注視點的動畫。在此，因為重播顯示與打者角色擊出全壘打時同一時間動作之其他攝像機所致之打者角色的動畫，故可於監視器重播顯示與現實世界之棒球中繼的電視攝影機所致之電視畫面相同的動作畫面。

[非專利文獻 1]職業棒球魂 2 公式 Guide Complete

Edition，日本 KONAMI 股份有限公司，2005 年 4 月 7 日

## 【發明內容】

### 〔發明所欲解決之課題〕

在前述習知的棒球遊戲，打者角色擊出全壘打時係即時顯示球物件進入觀眾席時之樣子的以球物件為注視點的動畫之後，則重播顯示與球物件進入觀眾席時同一時間動作之 1 台的其他攝像機所致之以打者角色為注視點的動畫。

但是，在現實世界的棒球中繼，一般來說電視攝影機係於所有位置設置有複數台，打者角色擊出全壘打時係不僅僅重播顯示 1 台之其他攝影機所致之以打者角色為注視點之動畫，亦將與球物件近觀眾席時同一時間動作之被擊出全壘打的投手角色的表情、及擊出全壘打或被擊出全壘打之球隊的選手席之選手角色的樣子以複數台其他攝影機所致之以投手角色及選手席之選手角色為注視點的動畫來重播顯示。對此，在習知的棒球遊戲，因為打者角色擊出全壘打時係僅重播顯示 1 台其他攝像機所致之以打者角色為注視點的動畫，無法再現現實世界之棒球中繼的複數台其他攝像機所致之以投手角色及選手席的選手角色為注視點之動畫的重播顯示，為此，非常難以實現接近現實世界之棒球中繼的具有真實感之棒球遊戲。

本發明的課題係於記錄遊戲程式的記錄媒體中，使具有真實感的遊戲實現。

〔用以解決課題之手段〕

關於申請專利範圍第 1 項之記錄遊戲程式的記錄媒體係記錄用以使可實現於監視器顯示遊戲角色的動作畫面之遊戲的電腦，實現以下功能的程式的記錄媒體。

(1) 第 1 遊戲條件判斷功能，係判斷是否達成關於遊戲角色之動作的特定第 1 遊戲條件。

(2) 第 1 遊戲角色動作顯示功能，係於藉由第 1 遊戲條件判斷功能判斷達成特定第 1 遊戲條件時，重播顯示遊戲角色的第 1 動作畫面。

(3) 第 2 遊戲條件判斷功能，係判斷是否達成關於遊戲之進行的特定第 2 遊戲條件。

(4) 第 2 遊戲角色動作顯示功能，係於藉由第 2 遊戲條件判斷功能判斷達成特定第 2 遊戲條件時，重播顯示與顯示於遊戲角色的第 1 動作畫面之遊戲角色同一時間動作的其他遊戲角色之第 2 動作畫面。

在藉由該程式所實現之遊戲，係於第 1 遊戲條件判斷功能中，判斷是否達成關於遊戲角色之動作的特定第 1 遊戲條件。於第 1 遊戲角色動作顯示功能中，係於藉由第 1 遊戲條件判斷功能判斷達成特定第 1 遊戲條件時，重播顯示遊戲角色的第 1 動作畫面。於第 2 遊戲條件判斷功能中，係判斷是否達成關於遊戲之進行的特定第 2 遊戲條件。於第 2 遊戲角色動作顯示功能中，係於藉由第 2 遊戲條件判斷功能判斷達成特定第 2 遊戲條件時，重播顯示與顯示

於遊戲角色的第 1 動作畫面之遊戲角色同一時間動作的其他遊戲角色之第 2 動作畫面。

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，例如進行打者角色從投手角色擊出全壘打時，使監視器顯示重播動作畫面之遊戲。

首先，藉由第 1 遊戲條件判斷功能，判斷是否達成關於遊戲之進行的特定第 1 遊戲條件。在第 1 遊戲條件判斷功能，係判斷是否達成關於遊戲角色之動作的特定第 1 遊戲條件。在此，所謂關於遊戲角色之動作的特定第 1 遊戲條件，係用以使遊戲角色的第 1 動作畫面重播顯示之條件。具體來說，在第 1 遊戲條件判斷功能，係判斷打者角色是否擊出同分、超前、逆轉全壘打。

接著，藉由第 1 遊戲角色動作顯示功能，於藉由第 1 遊戲條件判斷功能判斷達成特定第 1 遊戲條件時，重播顯示遊戲角色的第 1 動作畫面。在第 1 遊戲角色動作顯示功能，係於藉由第 1 遊戲條件判斷功能判斷達成特定第 1 遊戲條件時，重播顯示遊戲角色的第 1 動作畫面。具體來說，在第 1 遊戲條件判斷功能，係於判斷打者角色擊出同分、超前、逆轉全壘打時，重播顯示打者角色擊出全壘打時之作爲以打者角色爲注視點的動作畫面之第 1 動作畫面。在此，所謂第 1 動作畫面的重播顯示，係於顯示即時的動作畫面之後，使同一時間動作之其他攝像機所致之動作畫面顯示，而具體來說，打者角色擊出全壘打時，係首先即時顯示球物件進入觀眾席時之樣子的以球物件爲注視點的

動畫之後，顯示與球物件進入觀眾席時同一時間動作之其他攝像機所致之以打者角色為注視點的作為打者角色之動作畫面的第 1 動作畫面。

藉著，藉由第 2 遊戲條件判斷功能，判斷是否達成關於遊戲之進行的特定第 2 遊戲條件。在第 2 遊戲條件判斷功能，係判斷是否達成關於遊戲之進行的特定第 2 遊戲條件。在此，所謂關於遊戲之進行的特定第 2 遊戲條件，係用以重播顯示與遊戲角色同一時間動作之其他遊戲角色的第 2 動作畫面之條件。具體來說，在第 2 遊戲條件判斷功能係判斷是否為遊戲後段（即，局數為 7 局以後）。

然後，藉由第 2 遊戲角色動作顯示功能，係於藉由第 2 遊戲條件判斷功能判斷達成特定第 2 遊戲條件時，重播顯示與顯示於遊戲角色的第 1 動作畫面之遊戲角色同一時間動作的其他遊戲角色之第 2 動作畫面。在第 2 遊戲角色動作顯示功能，係於藉由第 2 遊戲條件判斷功能判斷達成特定第 2 遊戲條件時，重播顯示與顯示於遊戲角色的第 1 動作畫面之遊戲角色同一時間動作的其他遊戲角色之第 2 動作畫面。具體來說，在第 2 遊戲角色動作顯示功能，藉由第 2 遊戲條件判斷功能判斷局數為 7 局以後時，則重播顯示作為以與打者角色擊出全壘打時的打者角色不同之被擊出全壘打的投手角色、及擊出全壘打或被擊出全壘打之球隊的選手席之選手角色為注視點的動作畫面之第 2 動作畫面。在此，所謂第 2 動作畫面的重播顯示，係於顯示初始重播的第 1 動作畫面之後，使同一時間動作之其他攝像

機所致之動作畫面顯示，而具體來說，打者角色擊出全壘打時，係顯示作為以打者角色為注視點之動作畫面的第 1 動作畫面之後，顯示與球物件進入觀眾席時同一時間動作之其他攝像機所致之作為以與打者角色不同之被擊出全壘打的投手角色、及擊出全壘打或被擊出全壘打之球隊的選手席之選手角色為注視點的動作畫面之第 2 動作畫面。

在該記錄遊戲程式的記錄媒體，藉由第 1 遊戲角色動作顯示功能，係於藉由第 1 遊戲條件判斷功能判斷達成特定第 1 遊戲條件時，重播顯示遊戲角色的第 1 動作畫面，藉由第 2 遊戲角色動作顯示功能，係於藉由第 2 遊戲條件判斷功能判斷達成特定第 2 遊戲條件時，重播顯示與顯示於遊戲角色的第 1 動作畫面之遊戲角色同一時間動作的其他遊戲角色之第 2 動作畫面。具體來說，藉由第 1 遊戲角色動作顯示功能，在第 1 遊戲條件判斷功能判斷打者角色擊出同分、超前、逆轉全壘打時，重播顯示作為以打者角色擊出全壘打時之打者角色為注視點的動作畫面之第 1 動作畫面，而藉由第 2 遊戲角色動作顯示功能，在第 2 遊戲條件判斷功能判斷局數為 7 局以後時，則重播顯示顯示作為以與打者角色擊出全壘打時之打者角色不同之投手角色、及擊出全壘打或被擊出全壘打之球隊的選手席之選手角色為注視點的動作畫面之第 2 動作畫面。在此，如現實世界之棒球中繼般，因為可再現複數台其他攝像機所致之打者角色及選手席的選手角色為注視點之動畫的重播顯示，故可實現藉近現實世界的棒球中繼之具有真實感的棒球遊

戲。

關於申請專利範圍第 2 項之記錄遊戲程式的記錄媒體，係於第 1 項之記錄遊戲程式的記錄媒體中，其他遊戲角色的第 2 動作畫面係與遊戲角色的第 1 動作畫面同時作成。

在此，與顯示於遊戲角色之第 1 動作畫面的遊戲角色同一時間動作之其他遊戲角色的第 2 動作畫面係因為與遊戲角色的第 1 動作畫面同時作成，故可反應良好且順暢地進行第 2 動作畫面的重播顯示。

關於申請專利範圍第 3 項之記錄遊戲程式的記錄媒體係於第 1 項的記錄遊戲程式的記錄媒體中，記錄更用以使電腦實現以下功能之程式的記錄媒體。

(5) 第 3 遊戲條件判斷功能，係於藉由第 1 遊戲條件判斷功能判斷未達成特定第 1 遊戲條件時，判斷是否達成關於遊戲角色之動作的特定第 3 遊戲條件。

(6) 第 3 遊戲角色動作顯示功能，係於藉由第 3 遊戲條件判斷功能判斷達成特定第 3 遊戲條件時，重播顯示遊戲角色的第 3 動作畫面。

(7) 第 4 遊戲條件判斷功能，係判斷是否達成關於遊戲之進行的特定第 4 遊戲條件。

(8) 第 4 遊戲角色動作顯示功能，係於藉由第 4 遊戲條件判斷功能判斷達成特定第 4 遊戲條件時，顯示接續於顯示在前述遊戲角色的第 3 動作畫面之後而動作之前述遊戲角色的第 4 動作畫面。

在藉由該程式所實現之遊戲，進而於第 3 遊戲條件判斷功能中，於藉由第 1 遊戲條件判斷功能判斷未達成特定第 1 遊戲條件時，判斷是否達成關於遊戲角色之動作的特定第 3 遊戲條件。更於第 3 遊戲角色動作顯示功能中，於藉由第 3 遊戲條件判斷功能判斷達成特定第 3 遊戲條件時，重播顯示遊戲角色的第 3 動作畫面。更於第 4 遊戲條件判斷功能中，判斷是否達成關於遊戲之進行的特定第 4 遊戲條件。又更於第 4 遊戲角色動作顯示功能中，於藉由第 4 遊戲條件判斷功能判斷達成特定第 4 遊戲條件時，顯示接續於顯示在前述遊戲角色的第 3 動作畫面之後而動作之前述遊戲角色的第 4 動作畫面。

首先，藉由第 3 遊戲條件判斷功能，於藉由第 1 遊戲條件判斷功能判斷未達成特定第 1 遊戲條件時，判斷是否達成關於遊戲角色之動作的特定第 3 遊戲條件。在第 3 遊戲條件判斷功能，係於藉由第 1 遊戲條件判斷功能判斷未達成特定第 1 遊戲條件時，判斷是否達成關於遊戲角色之動作的特定第 3 遊戲條件。在此，所謂關於遊戲角色之動作的特定第 3 遊戲條件，係用以使遊戲角色的第 3 動作畫面重播顯示之條件。具體來說，在第 3 遊戲條件判斷功能，係藉由第 1 遊戲條件判斷功能判斷打者角色未擊出逆轉全壘打時，判斷是否藉由投手角色奪取三振而成爲 3 出局交替。

接著，藉由第 3 遊戲角色動作顯示功能，於藉由第 3 遊戲條件判斷功能判斷達成特定第 3 遊戲條件時，重播顯

示遊戲角色的第 3 動作畫面。在第 3 遊戲角色動作顯示功能，係於藉由第 3 遊戲條件判斷功能判斷達成特定第 3 遊戲條件時，重播顯示遊戲角色的第 3 動作畫面。具體來說，藉由第 3 遊戲條件判斷功能，係於判斷藉由投手角色奪取三振而 3 出局交替時，重播顯示投手角色奪取三振時之作爲以投手角色爲注視點的動作畫面之第 3 動作畫面。在此，所謂第 3 動作畫面的重播顯示，係於顯示即時的動作畫面之後，使同一時間動作之其他攝像機所致之動作畫面顯示，而具體來說，投手角色奪取三振時，係首先即時顯示球物件進入捕手角色的手套之樣子的以球物件爲注視點的動畫之後，顯示與球物件進入捕手角色的手套時同一時間動作之其他攝像機所致之作爲以投手角色爲注視點的投手角色之動作畫面的第 3 動作畫面。

接著，藉由第 4 遊戲條件判斷功能，判斷是否達成關於遊戲之進行的特定第 4 遊戲條件。在第 4 遊戲條件判斷功能，係判斷是否達成關於遊戲之進行的特定第 4 遊戲條件。在此，所謂關於遊戲之進行的特定第 4 遊戲條件，係用以顯示接續於顯示在前述遊戲角色的第 3 動作畫面之後而動作之前述遊戲角色的第 4 動作畫面之條件。具體來說，係爲關於攻守兩球隊的得分狀況、及攻擊方的跑者狀況之條件，而判斷是否爲對於守備方有被逆轉之可能性高的危機場面（例如，守備方得分爲攻擊方得分以上且跑者存在於 2 壘以上）。

然後，藉由第 4 遊戲角色動作顯示功能，於藉由第 4

遊戲條件判斷功能判斷達成特定第 4 遊戲條件時，顯示接續於顯示在前述遊戲角色的第 3 動作畫面之後而動作之前述遊戲角色的第 4 動作畫面。在第 4 遊戲角色動作顯示功能，係於藉由第 4 遊戲條件判斷功能判斷達成特定第 4 遊戲條件時，顯示接續於顯示在前述遊戲角色的第 3 動作畫面之後而動作之前述遊戲角色的第 4 動作畫面。具體來說，藉由第 4 遊戲條件判斷功能，判斷守備方得分為攻擊方得分以上且跑者存在於 2 壘以上時，則顯示與作為投手角色奪取三振之重播畫面的第 3 動作畫面接續之作為同一投手角色擺出勝利姿勢之投手角色的動作畫面之第 4 動作畫面。在此，所謂第 4 遊戲角色之顯示，係於顯示作為遊戲角色的重播顯示之第 3 動作畫面之後，顯示接續動作之同一遊戲角色的第 4 動作畫面，具體來說，則為顯示與作為投手角色奪取三振之重播畫面的第 3 動作畫面接續之作為同一投手角色擺出勝利姿勢之投手角色的動作畫面之第 4 動作畫面。

在該記錄遊戲程式的記錄媒體，藉由第 3 遊戲角色動作顯示功能，係於藉由第 3 遊戲條件判斷功能判斷達成特定第 3 遊戲條件時，重播顯示遊戲角色的第 3 動作畫面，藉由第 4 遊戲角色動作顯示功能，係於藉由第 4 遊戲條件判斷功能判斷達成特定第 4 遊戲條件時，顯示在顯示於遊戲角色的第 3 動作畫面之後，接續動作之遊戲角色的第 4 動作畫面。具體來說，藉由第 3 遊戲角色動作顯示功能，係於判斷藉由投手角色奪取三振而 3 出局交替時，重播顯

示投手角色奪取三振時之作爲以投手角色爲注視點的動作畫面之第 3 動作畫面，藉由第 4 遊戲角色動作顯示功能，係以第 4 遊戲條件判斷功能判斷守備方得分爲攻擊方得分以上且跑者存在於 2 壘以上時，重播顯示投手角色奪取三振時之作爲以投手角色爲注視點的動作畫面之第 3 動作畫面。在此，進而藉由第 3 遊戲角色動作顯示功能，於藉由第 3 遊戲條件判斷功能判斷達成特定第 3 遊戲條件時，重播顯示遊戲角色的第 3 動作畫面，藉由第 4 遊戲角色動作顯示功能，於藉由第 4 遊戲條件判斷功能判斷達成特定第 4 遊戲條件時，顯示在顯示於遊戲角色的第 3 動作畫面之後，接續動作之遊戲角色的第 4 動作畫面，因此，可實現接近現實世界之棒球中繼的具有真實感之棒球遊戲。

關於申請專利範圍第 4 項之記錄遊戲程式的記錄媒體係於第 3 項的記錄遊戲程式的記錄媒體中，記錄更用以使電腦實現以下功能之程式的記錄媒體。

(9) 第 5 遊戲條件判斷功能，係於藉由第 3 遊戲條件判斷功能判斷未達成特定第 3 遊戲條件時，判斷是否達成關於遊戲角色之動作的特定第 5 遊戲條件。

(10) 第 5 遊戲角色動作顯示功能，係於藉由第 5 遊戲條件判斷功能判斷達成特定第 5 遊戲條件時，重播顯示遊戲角色的第 5 動作畫面。

在藉由該程式所實現之遊戲，進而藉由第 5 遊戲條件判斷功能，於藉由第 3 遊戲條件判斷功能判斷未達成特定第 3 遊戲條件時，判斷是否達成關於遊戲角色之動作的特

定第 5 遊戲條件。更藉由第 5 遊戲角色動作顯示功能，於藉由第 5 遊戲條件判斷功能判斷達成特定第 5 遊戲條件時，重播顯示遊戲角色的第 5 動作畫面。

首先，藉由第 5 遊戲條件判斷功能，於藉由第 3 遊戲條件判斷功能判斷未達成特定第 3 遊戲條件時，判斷是否達成關於遊戲角色之動作的特定第 5 遊戲條件。在第 5 遊戲條件判斷功能，係於藉由第 3 遊戲條件判斷功能判斷未達成特定第 3 遊戲條件時，判斷是否達成關於遊戲角色之動作的特定第 5 遊戲條件。在此，所謂關於遊戲角色之動作的特定第 5 遊戲條件，係用以使遊戲角色的第 5 動作畫面重播顯示之條件。具體來說，在第 5 遊戲條件判斷功能，係藉由第 3 遊戲條件判斷功能判斷未藉由投手角色奪取三振而成爲 3 出局時，例如，判斷是否因雙殺而 3 出局交替，且投手角色是否存在於投手丘附近。

接著，藉由第 5 遊戲角色動作顯示功能，於藉由第 5 遊戲條件判斷功能判斷達成特定第 5 遊戲條件時，重播顯示遊戲角色的第 5 動作畫面。在第 5 遊戲角色動作顯示功能，係於藉由第 5 遊戲條件判斷功能判斷達成特定第 5 遊戲條件時，重播顯示遊戲角色的第 5 動作畫面。具體來說，藉由第 5 遊戲條件判斷功能，於判斷因雙殺而 3 出局交替，且投手角色存在於投手丘附近時，則重播顯示投手角色一邊觀看雙殺的樣子一邊擺出勝利姿勢時之作爲以投手角色爲注視點的動作畫面之第 5 動作畫面。在此，所謂第 5 動作畫面的重播顯示，係於顯示即時的動作畫面之後，

使同一時間動作之其他攝像機所致之動作畫面顯示，而具體來說，即時顯示守備選手角色進行雙殺時之以球物件為注視點的動畫之後，顯示與守備選手角色進行雙殺時同一時間動作之其他攝像機所致之作爲以投手角色為注視點的投手角色之動作畫面的第 5 動作畫面。

在該記錄遊戲程式的記錄媒體，藉由第 5 遊戲角色動作顯示功能，於以第 5 遊戲條件判斷功能判斷達成特定第 5 遊戲條件時，重播顯示遊戲角色的第 5 動作畫面。具體來說，藉由第 5 遊戲角色動作顯示功能，以第 5 遊戲條件判斷功能判斷因雙殺而 3 出局交替，且投手角色存在於投手丘附近時，則重播顯示投手角色一邊觀看雙殺的樣子一邊擺出勝利姿勢時之作爲以投手角色為注視點的動作畫面之第 5 動作畫面，因此，可實現接近現實世界之棒球中繼的具有真實感之棒球遊戲。

關於申請專利範圍第 5 項之記錄遊戲程式的記錄媒體係於第 4 項的記錄遊戲程式的記錄媒體中，記錄更用以使電腦實現以下功能之程式的記錄媒體。

(11) 第 6 遊戲角色動作顯示功能，係於藉由第 5 遊戲條件判斷功能判斷未達成特定第 5 遊戲條件時，顯示遊戲角色的第 6 動作畫面。

在藉由該程式所實現之遊戲，更藉由第 6 遊戲角色動作顯示功能，於藉由第 5 遊戲條件判斷功能判斷未達成特定第 5 遊戲條件時，重播顯示遊戲角色的第 6 動作畫面。在此，藉由第 6 遊戲角色動作顯示功能，顯示與作爲遊戲

角色之重播顯示不同的即時顯示之第 6 動作畫面。具體來說，藉由第 6 遊戲角色動作顯示功能，以第 5 遊戲條件判斷功能判斷因雙殺而 3 出局交替，且投手角色未存在於投手丘附近時，則即時顯示投手角色回到選手席時之作爲以投手角色爲注視點的動作畫面之第 6 動作畫面，因此，可實現接近現實世界之棒球中繼的具有真實感之棒球遊戲。

關於申請專利範圍第 6 項之遊戲裝置係使於監視器顯示遊戲角色之動作畫面的遊戲實現的遊戲裝置。該遊戲裝置係具備第 1 遊戲條件判斷手段、第 1 遊戲角色動作顯示手段、第 2 遊戲條件判斷手段、及第 2 遊戲角色動作顯示手段。於第 1 遊戲條件判斷手段中，判斷是否達成關於遊戲之進行的特定第 1 遊戲條件。於第 1 遊戲角色動作顯示手段中，係於藉由第 1 遊戲條件判斷手段判斷達成特定第 1 遊戲條件時，重播顯示遊戲角色的第 1 動作畫面。於第 2 遊戲條件判斷手段中，係判斷是否達成關於遊戲之進行的特定第 2 遊戲條件。於第 2 遊戲角色動作顯示手段中，係於藉由第 2 遊戲條件判斷手段判斷達成特定第 2 遊戲條件時，重播顯示與顯示於遊戲角色的第 1 動作畫面之遊戲角色同一時間動作的其他遊戲角色之第 2 動作畫面。

關於申請專利範圍第 7 項之遊戲控制方法係使於監視器顯示遊戲角色之動作畫面的遊戲實現的遊戲控制方法。該遊戲控制方法係具備第 1 遊戲條件判斷步驟、第 1 遊戲角色動作顯示步驟、第 2 遊戲條件判斷步驟、及第 2 遊戲角色動作顯示步驟。於第 1 遊戲條件判斷步驟中，判斷是

否達成關於遊戲之進行的特定第 1 遊戲條件。於第 1 遊戲角色動作顯示步驟中，係於藉由第 1 遊戲條件判斷步驟判斷達成特定第 1 遊戲條件時，重播顯示遊戲角色的第 1 動作畫面。於第 2 遊戲條件判斷步驟中，係判斷是否達成關於遊戲之進行的特定第 2 遊戲條件。於第 2 遊戲角色動作顯示步驟中，係於藉由第 2 遊戲條件判斷步驟判斷達成特定第 2 遊戲條件時，重播顯示與顯示於遊戲角色的第 1 動作畫面之遊戲角色同一時間動作的其他遊戲角色之第 2 動作畫面。

#### 〔發明的效果〕

依據本發明，於該遊戲程式中，藉由第 1 遊戲角色動作顯示功能，係於藉由第 1 遊戲條件判斷功能判斷達成特定第 1 遊戲條件時，重播顯示遊戲角色的第 1 動作畫面，藉由第 2 遊戲角色動作顯示功能，係於藉由第 2 遊戲條件判斷功能判斷達成特定第 2 遊戲條件時，重播顯示與顯示於遊戲角色的第 1 動作畫面之遊戲角色同一時間動作的其他遊戲角色之第 2 動作畫面，因此，可實現接近現實世界之棒球中繼的具有真實感之棒球遊戲。

#### 【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執行遊戲。如此執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，爲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。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 讀取出之畫像資料等，作爲畫像而輸出。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，為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。該搖桿係以支點作為中心，從直立位置可涵蓋包含前後左右 360 度方向，為可傾倒之構造。左搖桿 17SL 及右搖桿 17SR 係因應搖桿的傾倒方向及傾倒角度，將以直立位置為原點之 x 座標及 y 座標之值，作為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為 ON，如按壓力解除即為 OFF 之 ON/OFF 開關。

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 RAM12 之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。控制部 1 係主要具備：角色顯示手

段 50、角色動作手段 51、第 1 遊戲條件判斷手段 52、第 1 遊戲角色動作顯示手段 53、第 2 遊戲條件判斷手段 54、第 2 遊戲角色動作顯示手段 55、第 3 遊戲條件判斷手段 56、第 3 遊戲角色動作顯示手段 57、第 4 遊戲條件判斷手段 58、第 4 遊戲角色動作顯示手段 59、第 5 遊戲條件判斷手段 60、第 5 遊戲角色動作顯示手段 61、及第 6 遊戲角色動作顯示手段 62。

角色顯示手段 50 係具備於電視監視器 20 顯示打者角色 70 的功能。在角色顯示手段 50 係於電視監視器 20 顯示圖 4 所示之打者角色 70。

在該手段，對應打者角色 70 之打者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，打者用畫像資料係為控制部 1（例如，CPU7）所辨識。又，用以將打者用畫像資料顯示於電視監視器 20 的打者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，打者用畫像資料係為控制部 1（例如，CPU7）所辨識。於是，儲存於 RAM12 之打者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，打者用畫像資料係基於打者用座標資料，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 的特定位置顯示打者用畫像資料的指示係藉由 CPU7 進行。

角色動作手段 51 係具備使打者角色 70 動作之功能。

在角色顯示手段 51，係使打者角色 70 動作。

在該手段，用以使打者角色 70 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，而對應打者角色 70 之打者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，打者角色 70 的揮棒動作係作為動畫而顯示於電視監視器 20。

第 1 遊戲條件判斷手段 52，係具備判斷是否達成關於遊戲角色之動作的特定第 1 遊戲條件之功能。在第 1 遊戲條件判斷手段 52，係判斷是否達成關於遊戲之進行的特定第 1 遊戲條件。在此，所謂關於遊戲角色之動作的特定第 1 遊戲條件，係用以使遊戲角色的第 1 動作畫面重播顯示之條件。具體來說，在第 1 遊戲條件判斷手段 52，係判斷打者角色 70 是否擊出同分、超前、逆轉全壘打。在此，包含藉由第 1 遊戲條件判斷手段 52 所辨識之打者角色 70 是否擊出同分、超前、逆轉全壘打的判斷結果之各種資料係儲存於 RAM12。

第 1 遊戲角色動作顯示手段 53，係具備於藉由第 1 遊戲條件判斷手段 52 判斷達成特定第 1 遊戲條件時，重播顯示遊戲角色的第 1 動作畫面之功能。在第 1 遊戲角色動作顯示手段 53，係於藉由第 1 遊戲條件判斷手段 52 判斷達成特定第 1 遊戲條件時，重播顯示遊戲角色的第 1 動作畫面。具體來說，藉由第 1 遊戲條件判斷手段 52 判斷打

者角色 70 擊出同分、超前、逆轉全壘打時，重播顯示打者角色 70 擊出全壘打時之作爲以打者角色 70 爲注視點的動作畫面之全壘打重播展示再生顯示畫面 40（參考圖 4）。在此，所謂重播顯示，係於顯示即時的動作畫面之後，使同一時間動作之其他攝像機所致之動作畫面顯示，而具體來說，打者角色 70 擊出全壘打時，係首先即時顯示球物件 73 進入觀眾席時之樣子的以球物件 73 爲注視點的動畫之後，於電視監視器 20 顯示與球物件 73 進入觀眾席時同一時間動作之其他攝像機所致之以打者角色 70 爲注視點的作爲打者角色 70 之動作畫面的全壘打重播展示再生顯示畫面 40。

全壘打重播展示再生顯示畫面 40 係如圖 4 所示，爲與球物件 73 進入觀眾席時同一時間動作之其他攝像機所致之以打者角色 70 爲注視點的打者角色 70 之動作畫面，在此係爲於本壘後方側設置攝像機之角度。又，在全壘打重播展示再生顯示畫面 40，係顯示由用以於畫面右上部份作爲表示重播顯示之指示的「Replay」文字角色所構成之重播文字角色 80。

第 2 遊戲條件判斷手段 54，係具備判斷是否達成關於遊戲之進行的特定第 2 遊戲條件之功能。在第 2 遊戲條件判斷手段 54，係判斷是否達成關於遊戲之進行的特定第 2 遊戲條件。

在此，所謂關於遊戲之進行的特定第 2 遊戲條件，係用以重播顯示與打者角色 70 同一時間動作之其他選手席

選手角色 73 的選手席場面重播展示再生顯示畫面 41（參考圖 5）之條件。具體來說，在第 2 遊戲條件判斷手段 54 係判斷是否為遊戲後段（即，局數為 7 局以後）。在此，包含藉由第 2 遊戲條件判斷手段 54 所辨識之局數是否為 7 局以後的判斷結果之各種資料係儲存於 RAM12。

第 2 遊戲角色動作顯示手段 55，係具備於藉由第 2 遊戲條件判斷手段 54 判斷達成特定第 2 遊戲條件時，重播顯示與顯示於打者角色 70 的全壘打重播展示再生顯示畫面 40 之打者角色 70 同一時間動作的其他選手席選手角色 72 之選手席場面重播展示再生顯示畫面 41 的功能。在第 2 遊戲角色動作顯示手段 55，係於藉由第 2 遊戲條件判斷手段 54 判斷達成特定第 2 遊戲條件時，重播顯示與顯示於打者角色 70 的全壘打重播展示再生顯示畫面 40 之打者角色 70 同一時間動作的其他選手席選手角色 72 之選手席場面重播展示再生顯示畫面 41。具體來說，在第 2 遊戲角色動作顯示手段 55，藉由第 2 遊戲條件判斷手段 54 判斷局數為 7 局以後時，則重播顯示作為以與打者角色 70 擊出全壘打時的打者角色 70 不同之選手席之選手角色 72 為注視點的動作畫面之選手席場面重播展示再生顯示畫面 41。在此，所謂重播顯示，係於顯示初始重播的全壘打重播展示再生顯示畫面 40 之後，使同一時間動作之其他攝像機所致之選手席場面重播展示再生顯示畫面 41 顯示，而具體來說，打者角色 70 擊出全壘打時，係顯示作為以打者角色 70 為注視點之動作畫面的全壘打重播展示再生顯

示畫面 40 之後，於電視監視器 20 顯示與球物件 73 進入觀眾席時同一時間動作之其他攝像機所致之作爲以與打者角色 70 不同之選手席之選手角色 72 爲注視點的動作畫面之選手席場面重播展示再生顯示畫面 41。

選手席場面重播展示再生顯示畫面 40 係如圖 5 所示，爲與球物件 73 進入觀眾席時同一時間動作之其他攝像機所示之以選手席選手角色 72 爲注視點之打者角色 70 的動作畫面，在此，藉由使與擊出全壘打之打者角色 70 同隊的選手席選手角色 72 之選手席場面重播展示再生顯示畫面 41 顯示，可顯示與擊出全壘打之打者角色 70 同隊的選手席選手角色 72 對於擊出全壘打而高興之樣子。又，在選手席場面重播展示再生顯示畫面 41，係顯示由用以於畫面右上部份作爲表示重播顯示之指示的「Replay」文字角色所構成之重播文字角色 80。

第 3 遊戲條件判斷手段 56，係具備於藉由第 1 遊戲條件判斷手段 52 判斷未達成特定第 1 遊戲條件時，判斷是否達成關於遊戲角色之動作的特定第 3 遊戲條件之功能。在第 3 遊戲條件判斷手段 56，於藉由第 1 遊戲條件判斷手段 52 判斷未達成特定第 1 遊戲條件時，判斷是否達成關於遊戲角色之動作的特定第 3 遊戲條件。在此，所謂關於遊戲角色之動作的特定第 3 遊戲條件，係用以使遊戲角色的第 3 動作畫面重播顯示之條件。具體來說，在第 3 遊戲條件判斷手段 56，係藉由第 1 遊戲條件判斷手段 52 判斷打者角色 70 未擊出逆轉全壘打時，判斷是否藉由投手角

色 71（參考圖 6）奪取三振而成爲 3 出局交替。在此，包含藉由第 3 遊戲條件判斷手段 56 所辨識之是否藉由投手角色 71 奪取三振而 3 出局交替的判斷結果之各種資料係儲存於 RAM12。

第 3 遊戲角色動作顯示手段 57，係具備於藉由第 3 遊戲條件判斷手段 56 判斷達成特定第 3 遊戲條件時，重播顯示遊戲角色的第 3 動作畫面之功能。在第 3 遊戲角色動作顯示手段 57，係於藉由第 3 遊戲條件判斷手段 56 判斷達成特定第 3 遊戲條件時，重播顯示遊戲角色的第 3 動作畫面。具體來說，藉由第 3 遊戲條件判斷手段 56，係於判斷藉由投手角色 71 奪取三振而 3 出局交替時，重播顯示投手角色 71 奪取三振時之作爲以投手角色 71 爲注視點的動作畫面之投手奪三振重播展示再生顯示畫面 42（參考圖 6）。在此，所謂重播顯示，係於顯示即時的動作畫面之後，使同一時間動作之其他攝像機所致之動作畫面顯示，而具體來說，投手角色 71 奪取三振時，係首先即時顯示球物件 73 進入捕手角色的手套之樣子的以球物件 73 爲注視點的動畫之後，於電視監視器 20 顯示與球物件 73 進入捕手角色的手套時同一時間動作之其他攝像機所致之作爲以投手角色 71 爲注視點的投手角色 71 之動作畫面的投手奪三振重播展示再生顯示畫面 42。

投手奪三振重播展示再生顯示畫面 42 係如圖 6 所示，爲與球物件 73 進入捕手角色的手套時同一時間動作之其他攝像機所致之以投手角色 71 爲注視點的投手角色 71

之動作畫面，在此係為於本壘後方側設置攝像機之角度。又，在投手奪三振重播展示再生顯示畫面 42，係顯示由用以於畫面右上部份作為表示重播顯示之指示的「Replay」文字角色所構成之重播文字角色 80。

第 4 遊戲條件判斷手段 58，係具備判斷是否達成關於遊戲之進行的特定第 4 遊戲條件之功能。在第 4 遊戲條件判斷手段 58，係判斷是否達成關於遊戲之進行的特定第 4 遊戲條件。在此，所謂關於遊戲之進行的特定第 4 遊戲條件，係用以顯示接續於顯示在投手角色 71 的投手奪三振重播展示再生顯示畫面 42 之後而動作之投手角色 71 的投手勝利姿勢展示再生顯示畫面 43（參考圖 7）之條件。具體來說，係為關於攻守兩球隊的得分狀況、及攻擊方的跑者狀況之條件，而判斷是否為對於投手角色 71 所屬之守備方有被逆轉之可能性高的危機場面（例如，投手角色 71 所屬之守備方得分為攻擊方得分以上且跑者存在於 2 壘以上）。在此，包含藉由第 4 遊戲條件判斷手段 58 所辨識之是否為投手角色 71 所屬之守備方得分為攻擊方得分以上且跑者存在於 2 壘以上的判斷結果之各種資料係儲存於 RAM12。

第 4 遊戲角色動作顯示手段 59，係具備於藉由第 4 遊戲條件判斷手段 58 判斷達成特定第 4 遊戲條件時，顯示接續於顯示在遊戲角色的第 3 動作畫面之後而動作之遊戲角色的第 4 動作畫面之功能。在第 4 遊戲角色動作顯示手段 59，係於藉由第 4 遊戲條件判斷手段 58 判斷達成特定

第 4 遊戲條件時，顯示接續於顯示在投手角色 71 的投手奪三振重播展示再生顯示畫面 42 之後而動作之投手角色 71 的投手勝利姿勢展示再生顯示畫面 43。在此，於顯示作為投手角色 71 之重播顯示的投手奪三振重播展示再生顯示畫面 42 之後，使接續動作之同一投手角色 71 的投手勝利姿勢展示再生顯示畫面 43 顯示，具體來說，係於電視監視器 20 顯示與作為投手角色 71 奪取三振之重播畫面的投手奪三振重播展示再生顯示畫面 42 接續之同一投手角色 71 擺出勝利姿勢之作為投手角色 71 的動作畫面之投手勝利姿勢展示再生顯示畫面 43。

投手勝利姿勢展示再生顯示畫面 43 係如圖 7 所示，為與作為投手角色 71 奪取三振之重播畫面的投手奪三振重播展示再生顯示畫面 42 接續之同一投手角色 71 擺出勝利姿勢的投手角色 71 之動作畫面，在此係為於本壘後方側設置攝像機之角度。在投手奪三振重播展示再生顯示畫面 42，可顯示對於投手角色 71 所屬之守備方得分為攻擊方以上且跑者存在於 2 壘以上之狀況（即，對於投手角色 71 所屬之守備方有被逆轉之可能性高的危機狀況），藉由投手角色 71 奪取三振而度過該危機狀況而自然發生之投手角色 71 擺出勝利姿勢之樣子。

第 5 遊戲條件判斷手段 60，係具備於藉由第 3 遊戲條件判斷手段 56 判斷未達成特定第 3 遊戲條件時，判斷是否達成關於遊戲角色之動作的特定第 5 遊戲條件之功能。在第 5 遊戲條件判斷手段 60，於藉由第 3 遊戲條件判斷手

段 56 判斷未達成特定第 3 遊戲條件時，判斷是否達成關於遊戲角色之動作的特定第 5 遊戲條件。在此，所謂關於遊戲角色之動作的特定第 5 遊戲條件，係用以使投手角色 70 的雙殺投手重播展示再生顯示畫面 44（參考圖 8 及圖 9）重播顯示之條件。具體來說，在第 5 遊戲條件判斷手段 60，係藉由第 3 遊戲條件判斷手段 56 判斷未藉由投手角色奪取三振而成爲 3 出局時，判斷是否因雙殺而 3 出局交替，且投手角色 71 是否存在於投手丘附近。在此，包含藉由第 5 遊戲條件判斷手段 60 所辨識之因雙殺而 3 出局交替，且投手角色 71 是否存在於投手丘附近的判斷結果之各種資料係儲存於 RAM12。

第 5 遊戲角色動作顯示手段 61，係具備於藉由第 5 遊戲條件判斷手段 60 判斷達成特定第 5 遊戲條件時，重播顯示投手角色 71 的雙殺投手重播展示再生顯示畫面 44 之功能。第 5 遊戲角色動作顯示手段 61，係於藉由第 5 遊戲條件判斷手段 60 判斷達成特定第 5 遊戲條件時，重播顯示投手角色 71 的雙殺投手重播展示再生顯示畫面 44。具體來說，藉由第 5 遊戲條件判斷功能，於判斷因雙殺而 3 出局交替，且投手角色存在於投手丘附近時，則重播顯示投手角色 71 例如一邊觀看 2 壘及 1 壘雙殺的樣子（參考圖 8），一邊於雙殺成立時擺出勝利姿勢時（參考圖 9）之作爲以投手角色 71 爲注視點的一連串之動作畫面的雙殺投手重播展示再生顯示畫面 44。在此，所謂重播顯示，係於顯示即時的動作畫面之後，使同一時間動作之其他攝

像機所致之動作畫面顯示，而具體來說，即時顯示從 2 壘至 1 壘之守備選手角色進行雙殺時之以球物件 73 為注視點的動畫之後，於電視監視器 20 顯示與 2 壘、1 壘守備選手角色進行雙殺時同一時間動作之其他攝像機所致之作為以投手角色 71 為注視點的投手角色 71 之動作畫面的雙殺投手重播展示再生顯示畫面 44。

雙殺投手重播展示再生顯示畫面 44 係如圖 8 及圖 9 所示，為與 2 壘、1 壘守備選手角色進行雙殺時同一時間動作之其他攝像機所致之作為以投手角色 71 為注視點的投手角色 71 之動作畫面，在此係為於本壘後方側設置攝像機之角度。在雙殺投手重播展示再生顯示畫面 44 係如圖 8 所示，顯示投手角色 71 觀看 2 壘、1 壘雙殺之樣子的狀況，進而如圖 9 所示，作為一連串之動畫而顯示成立雙殺時投手角色 71 擺出勝利姿勢的樣子。又，在投手奪三振重播展示再生顯示畫面 42，係顯示由用以於畫面右上部份作為表示重播顯示之指示的「Replay」文字角色所構成之重播文字角色 80。

第 6 遊戲角色動作顯示手段 62，係具備於藉由第 5 遊戲條件判斷手段 60 判斷未達成特定第 5 遊戲條件時，顯示投手角色 71 的通常投手交替展示再生顯示畫面 45 之功能。在第 6 遊戲角色動作顯示手段 62，係於藉由第 5 遊戲條件判斷手段 60 判斷未達成特定第 5 遊戲條件時，顯示投手角色 71 的通常投手交替展示再生顯示畫面 45。在此，顯示與第 6 遊戲角色動作顯示手段 62 所致之作為以投

手角色 71 為注視點的重播顯示之雙殺投手重播展示再生顯示畫面 44 不同的作為即時顯示之投手角色 71 的通常投手交替展示再生顯示畫面 45（參考圖 10）。具體來說，藉由第 6 遊戲角色動作顯示手段 62，以第 5 遊戲條件判斷手段 60 判斷因雙殺而 3 出局交替，且投手角色 71 未存在於投手丘附近時，則即時於電視監視器 20 顯示投手角色 71 與其他守備選手角色 74 一起回到選手席時之作為以投手角色 71 為注視點的動作畫面之通常投手交替展示再生顯示畫面 45。

通常投手交替展示再生顯示畫面 45 係如圖 10 所示，為與作為以投手角色 71 為注視點的重播顯示之雙殺投手重播展示再生顯示畫面 44 不同之即時顯示，在此係為於本壘後方配置攝像機之角度。在此，例如 1 壘的守備選手角色 74 接住球物件 73 而成為 3 出局時，投手角色 71 係為了補位而移動至 1 壘附近之狀況，因為投手角色 71 並未存在於投手丘附近，故顯示投手角色 71 與其他守備選手角色 74 一起回到選手席時之作為以投手角色 71 為注視點的動作畫面之通常投手交替展示再生顯示畫面 45。再者，代替藉由第 6 遊戲角色動作顯示手段 62 所顯示之通常投手交替展示再生顯示畫面 45，顯示不包含投手角色 71 之守備選手角色 74 回到選手席時之以守備選手角色 74 為注視點的動作畫面、及對戰球隊之守備選手角色 74 出現在球場時之以守備選手角色 74 為注視點的動作畫面亦可。

在該遊戲程式，藉由第 1 遊戲角色動作顯示手段 53，係於藉由第 1 遊戲條件判斷手段 52 判斷達成特定第 1 遊戲條件時，重播顯示作為打者角色 70 的動作畫面之全壘打重播展示再生顯示畫面 40，藉由第 2 遊戲角色動作顯示手段 55，係於藉由第 2 遊戲條件判斷手段 54 判斷達成特定第 2 遊戲條件時，重播顯示作為與打者角色 70 同一時間動作的其他選手席選手角色 72 之動作畫面的選手席場面重播展示再生顯示畫面 41。具體來說，藉由第 1 遊戲角色動作顯示手段 53，以第 1 遊戲條件判斷手段 52 判斷判斷打者角色 70 擊出同分、超前、逆轉全壘打時，重播顯示打者角色 70 擊出全壘打時之作為以打者角色 70 為注視點的動作畫面之全壘打重播展示再生顯示畫面 40，藉由第 2 遊戲角色動作顯示手段 55，以第 2 遊戲條件判斷手段 54 判斷局數為 7 局以後時，則重播顯示顯示作為以與打者角色 70 不同之選手席選手角色 72 為注視點的動作畫面之選手席場面重播展示再生顯示畫面 41。在此，如現實世界之棒球中繼般，因為可再現複數台其他攝像機所致之打者角色 70 及選手席選手角色 72 為注視點之動畫的重播顯示，故可實現藉近現實世界的棒球中繼之具有真實感的棒球遊戲。

〔 棒球遊戲之交替展示再生顯示處理系統執行時的處理流程 〕

使用圖 3 所示之流程圖說明本實施形態的棒球遊戲之

交替展示再生顯示系統。在此，所謂棒球遊戲的交替展示再生顯示係於電視監視器 20 顯示在棒球遊戲中成為 3 出局而攻擊方與守備方交替（change）時的動作畫面（交替展示）。

首先，判斷是否達成關於遊戲角色之動作的特定第 1 遊戲條件（S1）。在步驟 S1，具體來說係判斷打者角色 70 是否擊出同分、超前、逆轉全壘打。於步驟 S1 中，判斷打者角色 70 擊出同分、超前、逆轉全壘打時，則移動進行至全壘打重播展示再生顯示處理（S2）。

在步驟 S2 的全壘打重播展示再生顯示處理，係於步驟 S1 中判斷打者角色 70 擊出同分、超前、逆轉全壘打時，重播顯示打者角色 70 擊出全壘打時之作爲以打者角色 70 爲注視點的動作畫面之全壘打重播展示再生顯示畫面 40（參考圖 4）。在此，所謂重播顯示，係於顯示即時的動作畫面之後，使同一時間動作之其他攝像機所致之動作畫面顯示，而具體來說，打者角色 70 擊出全壘打時，係首先即時顯示球物件 73 進入觀眾席時之樣子的以球物件 73 爲注視點的動畫之後，於電視監視器 20 顯示與球物件 73 進入觀眾席時同一時間動作之其他攝像機所致之以打者角色 70 爲注視點的作爲打者角色 70 之動作畫面的全壘打重播展示再生顯示畫面 40。進行步驟 S2 的全壘打重播展示再生顯示處理時，則判斷是否達成關於遊戲之進行的特定第 2 遊戲條件（S3）。

在步驟 S3 係判斷關於遊戲之進行的特定第 2 遊戲條

件，具體來說，判斷是否為遊戲後段（即，局數為 7 局以後）。於步驟 S3 中判斷局數為 7 局以後時，則移動進行至選手席場面重播展示再生顯示處理（S4）。於步驟 S3 中判斷局數並不為 7 局以後時，則結束交替展示的再生顯示。

在步驟 S4 的選手席場面重播展示再生顯示處理，係於步驟 S3 中判斷局數為 7 局以後時，則重播顯示作為打者角色 70 擊出全壘打時的以與打者角色 70 不同之選手席選手角色 72 為注視點的動作畫面之選手席場面重播展示再生顯示畫面 41（參考圖 5）。在此，所謂重播顯示，係於顯示初始重播的全壘打重播展示再生顯示畫面 40 之後，使同一時間動作之其他攝像機所致之選手席場面重播展示再生顯示畫面 41 顯示，而具體來說，打者角色 70 擊出全壘打時，係顯示作為以打者角色 70 為注視點之動作畫面的全壘打重播展示再生顯示畫面 40 之後，於電視監視器 20 顯示與球物件 73 進入觀眾席時同一時間動作之其他攝像機所致之作為以與打者角色 70 不同之選手席之選手角色 72 為注視點的動作畫面之選手席場面重播展示再生顯示畫面 41。進行步驟 S4 的選手席場面重播展示再生顯示處理時，則結束交替展示的再生顯示。

於步驟 S1，判斷打者角色 70 未擊出同分、超前、逆轉全壘打時，則判斷是否達成關於遊戲角色之動作的特定第 3 遊戲條件（S5）。在步驟 S5，具體來說係判斷是否藉由投手角色 71 奪取三振而成為 3 出局交替。於步驟 S5

中判斷藉由投手角色 71 奪取三振而成爲 3 出局交替時，則移動進行至投手奪三振重播展示再生顯示處理（S5）。

在步驟 S6 的投手奪三振重播展示再生顯示處理，係於步驟 S5 中判斷藉由投手角色 71 奪取三振而 3 出局交替時，重播顯示投手角色 71 奪取三振時之作爲以投手角色 71 爲注視點的動作畫面之投手奪三振重播展示再生顯示畫面 42（參考圖 6）。在此，所謂重播顯示，係於顯示即時的動作畫面之後，使同一時間動作之其他攝像機所致之動作畫面顯示，而具體來說，投手角色 71 奪取三振時，係首先即時顯示球物件 73 進入捕手角色的手套之樣子的以球物件 73 爲注視點的動畫之後，於電視監視器 20 顯示與球物件 73 進入捕手角色的手套時同一時間動作之其他攝像機所致之作爲以投手角色 71 爲注視點的投手角色 71 之動作畫面的投手奪三振重播展示再生顯示畫面 42。進行步驟 S6 的投手奪三振重播展示再生顯示處理時，則判斷是否達成關於遊戲之進行的特定第 4 遊戲條件（S7）。

在步驟 S7，關於遊戲之進行的特定第 4 遊戲條件，具體來說係爲關於攻守兩球隊的得分狀況、及攻擊方的跑者狀況之條件，而判斷是否爲對於投手角色 71 所屬之守備方有被逆轉之可能性高的危機場面（例如，投手角色 71 所屬之守備方得分爲攻擊方得分以上且跑者存在於 2 壘以上）。於步驟 S7 中判斷投手角色 71 所屬之守備方得分爲攻擊方得分以上且跑者存在於 2 壘以上時，則移動進行至投手勝利姿勢展示再生顯示處理（S8）。於步驟 S7 中判

斷投手角色 71 所屬之守備方得分為攻擊方得分以上且跑者未存在於 2 壘以上時，則結束交替展示的再生顯示。

在步驟 S8 的投手勝利姿勢展示再生顯示處理，係於步驟 S7 中判斷投手角色 71 所屬之守備方得分為攻擊方得分以上且跑者存在於 2 壘以上時，則顯示接續於顯示在投手角色 71 之投手奪三振重播展示再生顯示畫面 42 之後而動作之投手角色 71 的投手勝利姿勢展示再生顯示畫面 43（參考圖 7）。在此，於顯示作為投手角色 71 之重播顯示的投手奪三振重播展示再生顯示畫面 42 之後，使接續動作之同一投手角色 71 的投手勝利姿勢展示再生顯示畫面 43 顯示，具體來說，係於電視監視器 20 顯示與作為投手角色 71 奪取三振之重播畫面的投手奪三振重播展示再生顯示畫面 42 接續之同一投手角色 71 擺出勝利姿勢之作為投手角色 71 的動作畫面之投手勝利姿勢展示再生顯示畫面 43。進行步驟 S8 的投手勝利姿勢展示再生顯示處理時，則結束交替展示的再生顯示。

於步驟 S5 中判斷藉由投手角色奪取三振而成為 3 出局交替時，則判斷是否達成關於遊戲角色之動作的特定第 5 遊戲條件（S9）。在步驟 S9，具體來說係判斷是否因雙殺而 3 出局交替，且投手角色 71 是否存在於投手丘附近。在步驟 S9 中判斷因雙殺而 3 出局交替，且投手角色 71 存在於投手丘附近時，則移動進行至雙殺投手重播展示再生顯示處理（S10）。在步驟 S9 中判斷因雙殺而 3 出局交替，且投手角色 71 未存在於投手丘附近時，則移動進行

至通常投手交替展示再生顯示處理（S11）。

在步驟 S10 的雙殺投手重播展示再生顯示處理，於步驟 S9 中判斷因雙殺而 3 出局交替，且投手角色存在於投手丘附近時，則重播顯示投手角色 71 例如一邊觀看 2 壘及 1 壘雙殺的樣子（參考圖 8），一邊於雙殺成立時擺出勝利姿勢時（參考圖 9）之作爲以投手角色 71 爲注視點的一連串之動作畫面的雙殺投手重播展示再生顯示畫面 44（參考圖 8 及圖 9）。在此，所謂重播顯示，係於顯示即時的動作畫面之後，使同一時間動作之其他攝像機所致之動作畫面顯示，而具體來說，即時顯示從 2 壘、1 壘之守備選手角色進行雙殺時之以球物件 73 爲注視點的動畫之後，於電視監視器 20 顯示與 2 壘、1 壘守備選手角色進行雙殺時同一時間動作之其他攝像機所致之作爲以投手角色 71 爲注視點的投手角色 71 之動作畫面的雙殺投手重播展示再生顯示畫面 44。進行步驟 S10 的雙殺投手重播展示再生顯示處理時，則結束交替展示的再生顯示。

在步驟 S11 的通常投手交替展示再生顯示處理，於步驟 S9 中判斷因雙殺而 3 出局交替，且投手角色未存在於投手丘附近時，顯示與雙殺投手重播展示再生顯示畫面 44 不同的作爲即時顯示之投手角色 71 的通常投手交替展示再生顯示畫面 45（參考圖 10）。具體來說，於具體來說 S9 中判斷因雙殺而 3 出局交替，且投手角色 71 未存在於投手丘附近時，則即時於電視監視器 20 顯示投手角色 71 與其他守備選手角色 74 一起回到選手席時之作爲以投手

角色 71 為注視點的動作畫面之通常投手交替展示再生顯示畫面 45。進行步驟 S11 的通常投手交替展示再生顯示處理時，則結束交替展示的再生顯示。

在此，藉由步驟 S2 的全壘打重播展示再生顯示處理，於在步驟 S1 判斷達成特定第 1 遊戲條件時，重播顯示作為打者角色 70 的動作畫面之全壘打重播展示再生顯示畫面 40，藉由步驟 S4 的選手席場面重播展示再生顯示處理，於在步驟 S3 判斷達成特定第 2 遊戲條件時，重播顯示作為與打者角色 70 同一時間動作的其他選手席選手角色 72 之動作畫面的選手席場面重播展示再生顯示畫面 41。具體來說，藉由步驟 S2 的全壘打重播展示再生顯示處理，在步驟 S1 判斷打者角色 70 擊出同分、超前、逆轉全壘打時，重播顯示打者角色 70 擊出全壘打時之作為以打者角色 70 為注視點的動作畫面之全壘打重播展示再生顯示畫面 40，藉由步驟 S4 的選手席場面重播展示再生顯示處理，在步驟 S3 判斷局數為 7 局以後時，則重播顯示顯示作為以與打者角色 70 不同之選手席選手角色 72 為注視點的動作畫面之選手席場面重播展示再生顯示畫面 41。在此，如現實世界之棒球中繼般，因為可再現複數台其他攝像機所致之打者角色 70 及選手席選手角色 72 為注視點之動畫的重播顯示，故可實現藉近現實世界的棒球中繼之具有真實感的棒球遊戲。

〔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，也可同樣適用於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、及藉由執行遊戲程式可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。

#### 【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] 前述視訊遊戲裝置的功能區塊圖。

[圖 3] 用以說明交替展示再生顯示處理之流程圖。

[圖 4] 表示全壘打重播展示再生顯示畫面的電視監視器圖。

[圖 5] 表示選手席場面重播展示再生顯示畫面的電視監視器圖。

[圖 6] 表示投手奪三振重播展示再生顯示畫面的電視監視器圖。

[圖 7] 表示投手勝利姿勢展示再生顯示畫面之前半部

分的電視監視器圖。

[圖 8]表示投手勝利姿勢展示再生顯示畫面之後半部分的電視監視器圖。

[圖 9]表示雙殺投手重播展示再生顯示畫面的電視監視器圖。

[圖 10]表示通常投手交替展示再生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

40：全壘打重播展示再生顯示畫面

41：選手席場面重播展示再生顯示畫面

42：投手奪三振重播展示再生顯示畫面

43：投手勝利姿勢展示再生顯示畫面

44：雙殺投手重播展示再生顯示畫面

45：通常投手交替展示再生顯示畫面

50：角色顯示手段

51：角色動作手段

52：第1遊戲條件判斷手段

53：第1遊戲角色動作顯示手段

54：第2遊戲條件判斷手段

- 55：第 2 遊戲角色動作顯示手段
- 56：第 3 遊戲條件判斷手段
- 57：第 3 遊戲角色動作顯示手段
- 58：第 4 遊戲條件判斷手段
- 59：第 4 遊戲角色動作顯示手段
- 60：第 5 遊戲條件判斷手段
- 61：第 5 遊戲角色動作顯示手段
- 62：第 6 遊戲角色動作顯示手段
- 70：打者角色
- 71：投手角色
- 72：選手席選手角色
- 73：球物件
- 74：守備選手角色
- 80：重播文字角色

## 五、中文發明摘要

發明之名稱：記錄遊戲程式的記錄媒體、遊戲裝置及遊戲控制方法

[課題]本發明係於遊戲程式中，使具有真實感的遊戲實現。

[解決手段]藉由步驟 S2 的全壘打重播展示再生顯示處理，在步驟 S1 判斷打者角色 70 擊出同分、超前、逆轉全壘打時，重播顯示打者角色 70 擊出全壘打時之作爲以打者角色 70 爲注視點的動作畫面之全壘打重播展示再生顯示畫面 40，藉由步驟 S4 的選手席場面重播展示再生顯示處理，在步驟 S3 判斷局數爲 7 局以後時，則重播顯示顯示作爲以與打者角色 70 不同之選手席選手角色 72 爲注視點的動作畫面之選手席場面重播展示再生顯示畫面 41。

## 六、英文發明摘要

發明之名稱：

## 十、申請專利範圍

1. 一種記錄遊戲程式的記錄媒體，其特徵為用以使可實現於監視器顯示遊戲角色之動作畫面的遊戲之電腦，實現以下功能：

第 1 遊戲條件判斷功能，係判斷是否達成關於前述遊戲角色之動作的特定第 1 遊戲條件；

第 1 遊戲角色動作顯示功能，係於藉由前述第 1 遊戲條件判斷功能判斷達成前述特定第 1 遊戲條件時，重播顯示前述遊戲角色的第 1 動作畫面；

第 2 遊戲條件判斷功能，係判斷是否達成關於前述遊戲之進行的特定第 2 遊戲條件；及

第 2 遊戲角色動作顯示功能，係於藉由前述第 2 遊戲條件判斷功能判斷達成前述特定第 2 遊戲條件時，重播顯示與顯示於前述遊戲角色的第 1 動作畫面之前述遊戲角色同一時間動作的其他遊戲角色之第 2 動作畫面。

2. 如申請專利範圍第 1 項所記載之記錄遊戲程式的記錄媒體，其中，前述其他遊戲角色的第 2 動作畫面係與前述遊戲角色的第 1 動作畫面同時作成。

3. 如申請專利範圍第 1 項所記載之記錄遊戲程式的記錄媒體，其中，更用以使前述電腦實現以下功能：

第 3 遊戲條件判斷功能，係於藉由前述第 1 遊戲條件判斷功能判斷未達成前述特定第 1 遊戲條件時，判斷是否達成關於前述遊戲角色之動作的特定第 3 遊戲條件；

第 3 遊戲角色動作顯示功能，係於藉由前述第 3 遊戲

條件判斷功能判斷達成前述特定第 3 遊戲條件時，重播顯示前述遊戲角色的第 3 動作畫面；

第 4 遊戲條件判斷功能，係判斷是否達成關於前述遊戲之進行的特定第 4 遊戲條件；及

第 4 遊戲角色動作顯示功能，係於藉由前述第 4 遊戲條件判斷功能判斷達成前述特定第 4 遊戲條件時，顯示接續於顯示在前述遊戲角色的第 3 動作畫面之後而動作之前述遊戲角色的第 4 動作畫面。

4. 如申請專利範圍第 3 項所記載之記錄遊戲程式的記錄媒體，其中，更用以使前述電腦實現以下功能：

第 5 遊戲條件判斷功能，係於藉由前述第 3 遊戲條件判斷功能判斷未達成前述特定第 3 遊戲條件時，判斷是否達成關於前述遊戲角色之動作的特定第 5 遊戲條件；及

第 5 遊戲角色動作顯示功能，係於藉由前述第 5 遊戲條件判斷功能判斷達成前述特定第 5 遊戲條件時，重播顯示前述遊戲角色的第 5 動作畫面。

5. 如申請專利範圍第 4 項所記載之記錄遊戲程式的記錄媒體，其中，更用以使前述電腦實現以下功能：

第 6 遊戲角色動作顯示功能，係於藉由前述第 5 遊戲條件判斷功能判斷未達成前述特定第 5 遊戲條件時，顯示前述遊戲角色的第 6 動作畫面。

6. 一種遊戲裝置，係實現於監視器顯示遊戲角色的動作畫面之遊戲的遊戲裝置，其特徵為具備：

第 1 遊戲條件判斷手段，係判斷是否達成關於前述遊

戲角色之動作的特定第 1 遊戲條件；

第 1 遊戲角色動作顯示手段，係於藉由前述第 1 遊戲條件判斷手段判斷達成前述特定第 1 遊戲條件時，重播顯示前述遊戲角色的第 1 動作畫面；

第 2 遊戲條件判斷手段，係判斷是否達成關於前述遊戲之進行的特定第 2 遊戲條件；及

第 2 遊戲角色動作顯示手段，係於藉由前述第 2 遊戲條件判斷手段判斷達成前述特定第 2 遊戲條件時，顯示與顯示於前述遊戲角色的第 1 動作畫面之前述遊戲角色同一時間動作的其他遊戲角色之第 2 動作畫面。

7. 一種遊戲控制方法，係使電腦實現於監視器顯示遊戲角色的動作畫面之遊戲的遊戲控制方法，其特徵為具備：

第 1 遊戲條件判斷步驟，係判斷是否達成關於前述遊戲角色之動作的特定第 1 遊戲條件；

第 1 遊戲角色動作顯示步驟，係於藉由前述第 1 遊戲條件判斷步驟判斷達成前述特定第 1 遊戲條件時，重播顯示前述遊戲角色的第 1 動作畫面；

第 2 遊戲條件判斷步驟，係判斷是否達成關於前述遊戲之進行的特定第 2 遊戲條件；及

第 2 遊戲角色動作顯示步驟，係於藉由前述第 2 遊戲條件判斷步驟判斷達成前述特定第 2 遊戲條件時，顯示與顯示於前述遊戲角色的第 1 動作畫面之前述遊戲角色同一時間動作的其他遊戲角色之第 2 動作畫面。

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