

發明專利說明書

公告本

(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：94112426

※申請日期：94 年 04 月 19 日

※IPC 分類：E12H 18/00

一、發明名稱：

(中) 遊戲程式，遊戲裝置及遊戲方法
(英)

二、申請人：(共 1 人)

1. 姓 名：(中) 科樂美股份有限公司
(英) KONAMI CORPORATION

代表人：(中) 1. 上月景彥
(英) 1. KOZUKI, KAGEHIKO

地 址：(中) 日本國東京都千代田區丸之內二丁目四番一號
(英) 4-1, Marunouchi 2-chome, Chiyoda-ku, Tokyo 100-6330, Japan

國籍：(中英) 日本 JAPAN

三、發明人：(共 2 人)

1. 姓 名：(中) 清水三十六
(英) SHIMIZU, MITOMU

國 籍：(中) 日本
(英) JAPAN

2. 姓 名：(中) 谷渕弘
(英)

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 ; 2004/05/01 ; 2004-163865 ☒ 有主張優先權

發明專利說明書

公告本

(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：94112426

※申請日期：94 年 04 月 19 日

※IPC 分類：E12H 18/00

一、發明名稱：

(中) 遊戲程式，遊戲裝置及遊戲方法
(英)

二、申請人：(共 1 人)

1. 姓 名：(中) 科樂美股份有限公司
(英) KONAMI CORPORATION

代表人：(中) 1. 上月景彥
(英) 1. KOZUKI, KAGEHIKO

地 址：(中) 日本國東京都千代田區丸之內二丁目四番一號
(英) 4-1, Marunouchi 2-chome, Chiyoda-ku, Tokyo 100-6330, Japan

國籍：(中英) 日本 JAPAN

三、發明人：(共 2 人)

1. 姓 名：(中) 清水三十六
(英) SHIMIZU, MITOMU

國 籍：(中) 日本
(英) JAPAN

2. 姓 名：(中) 谷渕弘
(英)

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 ; 2004/05/01 ; 2004-163865 ☒ 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，尤其是於爲了將可對各種事件，將重播畫像顯示於螢幕之遊戲，加以實現於電腦上的遊戲程式。又，有關於以此遊戲程式來實現的遊戲裝置及遊戲方法。

【先前技術】

先前以來，雖然提案有各種遊戲，但其中一種係可將對應各種事件之重播畫像，顯示於螢幕的遊戲。例如運動對打遊戲中，係設定有用以判別演出內容之演出類型者。此演出類型，係將對應遊戲執行中發生之演出行爲，或遊戲執行中所發生之演出的結果類型化者。例如以棒球遊戲爲例子，演出類型有「要打/打出安打」或「想要/已經盜壘」或「快要/發生失誤」等等行爲。對應如此演出類型之演出發生時，就會對各演出賦予配合演出內容之好壞的評分。在此，一般來說對於好的演出或難度較高之演出，或是及時的演出等，會賦予較高之評分。然後被賦予特定分以上之評分的演出，會成爲重播畫像產生的對象。依此，被賦予特定分以上之評分的演出，其重播畫像可在演出之後立刻被當作最新重播畫像來顯示在螢幕上；或是收集了被賦予特定分以上之評分的演出，其重播畫像可被當作重點（Highlight）重播畫像而顯示在螢幕上（參考專利文件 1）。

(2)

【專利文件 1】日本專利第 3227447 號

【發明內容】

[發明所欲解決之課題]

先前之遊戲，尤其是可對各種事件，將重播畫像顯示於螢幕之遊戲，係將對應遊戲執行中發生之演出行為，或遊戲執行中所發生之演出的結果類型化；當對應此演出類型之演出發生時，就會對各演出賦予配合演出內容之好壞的評分。然後被賦予特定分以上之評分的演出，會成為重播畫像產生的對象。此種然後被賦予特定分以上之評分的演出，會成為重播畫像產生之對象的遊戲中，因為根據遊戲製作者之特定分設定情形，在特定分以下之重播畫像不會被產生，故有產生無法對玩家提供演出後最新重播畫像的問題之虞。又，也有在充分數量回合後，無法對玩家提供重點重播畫像的問題之虞。為了解決此種問題，雖然考慮有將評分臨界值降為相當低者；但若評分臨界值設定較低，則保存於記憶部之重播畫像數量會增加，而有重播畫像容量壓迫到記憶部剩餘容量的疑慮。因此本發明者，不使用評分般設置基準值之方法，而考慮可對玩家，提供最新重播畫像或重點重播畫像等重播畫像者。

用以解決課題之手段

申請專利範圍第 1 項之遊戲程式，係於為了實現可對各種事件，將重播畫像顯示於螢幕之遊戲的電腦，實現以下功能的遊戲程式。

(3)

(1) 用以將判別事件內容與事件內容之重要度之第 1 事件表，加以設定的第 1 事件表設定功能。

(2) 將遊戲執行中所發生之事件之重播畫像保存於記憶部，在遊戲執行中參考第 1 事件表，設定被保存於記憶部之重播畫像之重要度，而用以將判別重播畫像被設定之重要度之第 2 事件表，加以設定的第 2 事件表設定功能。

(3) 將被保存於記憶部之最新重播畫像，與配合重播畫像被設定之重要度而被保存於記憶部之重播畫像，其最少任一方加以顯示於螢幕的重播畫像顯示功能。

以此程式所實現之遊戲中，首先針對第 1 事件表設定功能，來設定用以判別事件內容與事件內容之重要度的第 1 事件表。其次針對第 2 事件表設定功能，將遊戲執行中所發生之事件之重播畫像保存於記憶部。然後於遊戲執行中參考第 1 事件表，對被保存於記憶部之重播畫像設定重要度。然後，設定用以判別重播畫像被設定之重要度的第 2 事件表。最後，將被保存於記憶部之最新重播畫像，與配合重播畫像被設定之重要度而被保存於記憶部之重播畫像，其中任一方加以顯示於螢幕。

在此，設定有用以將判別事件內容與事件內容之重要度的第 1 事件表，和用以判別重播畫像被設定之重要度的第 2 事件表。然後，被保存於記憶部之最新重播畫像，與配合重播畫像被設定之重要度而被保存於記憶部之重播畫像，其中任一方會被當作遊戲執行中發生之事件的重播畫

(4)

像，而被顯示於螢幕上。如此一來，藉由設定第 1 事件表和第 2 事件表，可將最新重播畫像和配合重要度之重播畫像的最少任一方，顯示於螢幕上。亦即，就算不對重播畫像設定基準值，亦可對玩家提供重播畫像。

申請專利範圍第 2 項之遊戲程式，係針對申請專利範圍第 1 項所記載之遊戲程式，第 1 事件表設定功能與第 2 事件表設定功能具有以下功能。

第 1 事件表設定功能具有：

(1-1) 將用以判別事件內容之第 1 事件標籤，加以設定的第 1 事件標籤設定功能。

(1-2) 配合事件內容之重要度，產生第 1 事件標籤所構成之第 1 事件表的第 1 標籤表產生功能。

第 2 事件表設定功能具有：

(2-1) 將遊戲執行中所發生之事件之重播畫像，保存於記憶部之第 1 範圍的第 1 重播畫像保存功能。

(2-2) 將用以判別重播畫像之內容之第 2 事件標籤，設定至被保存於記憶部之第 1 範圍之重播畫像的，重播畫像用標籤設定功能。

(2-3) 依序參考第 1 事件表，檢測第 2 事件標籤是否與第 1 事件標籤一致的，事件標籤檢測功能。

(2-4) 檢測出一致於第 1 事件標籤之第 2 事件標籤時，根據參考次數來設定重播畫像之重要度，再配合重播畫像被設定之重要度，產生第 2 事件標籤所構成之第 2 事件表的，第 2 標籤表產生功能。

(5)

(2-5) 將第 2 事件表，與對應第 2 事件表中第 2 事件標籤之重播畫像，保存於記憶部之第 2 範圍的，第 2 重播畫像保存功能。

第 1 事件表設定功能中，針對第 1 事件標籤設定功能，設定用以判別事件內容的第 1 事件標籤。第 1 標籤表產生功能中，是配合事件內容之重要度，產生第 1 事件標籤所構成之第 1 事件表。又第 2 事件表設定功能中，針對第 1 重播畫像保存功能，係將遊戲執行中所發生之事件之重播畫像，保存於記憶部之第 1 範圍。重播畫像用標籤設定功能中，係將用以判別重播畫像之內容之第 2 事件標籤，設定至被保存於記憶部之第 1 範圍之重播畫像。事件標籤檢測功能中，係依序參考第 1 事件表，檢測第 2 事件標籤是否與第 1 事件標籤一致。第 2 標籤表產生功能中，係檢測出一致於第 1 事件標籤之第 2 事件標籤時，根據參考次數來設定重播畫像之重要度，再配合重播畫像被設定之重要度，產生第 2 事件標籤所構成之第 2 事件表。第 2 重播畫像保存功能中，係將第 2 事件表，與對應第 2 事件表中第 2 事件標籤之重播畫像，保存於記憶部之第 2 範圍。

此時，藉由第 1 事件標籤配合事件內容之重要度被表格化，來產生第 1 事件表。然後遊戲執行中所發生之事件之重播畫像，會被保存於記憶部之第 1 範圍。然後依序參考第 1 事件表，檢測出一致於第 1 事件標籤之第 2 事件標籤時，根據參考次數來設定重播畫像之重要度。然後，藉

(6)

由第 2 事件標籤配合重播畫像被設定之重要度被表格化，來產生第 2 事件表。然後，將第 2 事件表，與對應第 2 事件表中第 2 事件標籤之重播畫像，保存於記憶部之第 2 範圍。如此一來，藉由產生第 1 事件表和第 2 事件表，將重播畫像保存於記憶部之第 1 範圍和第 2 範圍，則可將最新重播畫像，與配合根據參考次數而設定之重要度的重播畫像，其中任一方加以顯示於螢幕。亦即，就算不對重播畫像設定基準值，亦可對玩家提供重播畫像。

申請專利範圍第 3 項之遊戲程式，係針對申請專利範圍第 2 項所記載之遊戲程式，其中第 1 標籤表產生功能，係藉由依照事件內容之重要度，以由高至低之順序排列第 1 事件標籤，來產生第 1 事件表。又事件標籤檢測功能，係依照事件內容之重要度，將以由高至低之順序反覆參考第 1 事件表之第 1 事件標籤的次數，設定為參考次數。此時，事件標籤檢測功能中，係依照事件內容之重要度，將以由高至低之順序反覆參考第 1 事件表之第 1 事件標籤的次數，設定為參考次數；故參考次數越少者就對應事件內容重要度越高者，參考次數越多者就對應事件內容重要度越低者。亦即，第 2 標籤表產生功能中，可依據參考次數之高低，來設定重播畫像所設之重要度的高低。

申請專利範圍第 4 項之遊戲程式，係針對申請專利範圍第 2 項所記載之遊戲程式，其中第 1 標籤表產生功能，係藉由依照事件內容之重要度，以由低至高之順序排列第 1 事件標籤，來產生第 1 事件表。又事件標籤檢測功能，

(7)

係依照事件內容之重要度，將以由高至低之順序反覆參考第 1 事件表之第 1 事件標籤的次數，設定為參考次數。此時第 1 標籤表產生功能中，即使依照事件內容之重要度，以由低至高之順序排列第 1 事件標籤，來產生第 1 事件表，因為事件標籤檢測功能中，係依照事件內容之重要度，以由高至低之順序反覆參考第 1 事件表之第 1 事件標籤；故若是將反覆參考之次數設定為參考次數，則參考次數越少者就對應事件內容重要度越高者，參考次數越多者就對應事件內容重要度越低者。亦即，第 2 標籤表產生功能中，可依據參考次數之高低，來設定重播畫像所設之重要度的高低。

申請專利範圍第 5 項之遊戲程式，係針對申請專利範圍第 2 項至第 4 項之任一項所記載之遊戲程式，其中第 2 標籤表產生功能，係將重要度較高之特定數量的第 2 事件標籤，加以選擇性表格化。此時，因為重要度較高之特定數量的第 2 事件標籤，被選擇性表格化，故被保存在記憶部之重播畫像的數量增加，而重播畫像之容量壓迫到記憶部剩餘容量的狀況會消失。又，可僅將對應重要度較高之第 2 事件標籤的重播畫像，優先顯示於螢幕。

申請專利範圍第 6 項之遊戲程式，係針對申請專利範圍第 2 項至第 5 項之任一項所記載之遊戲程式，其中重播畫像顯示功能，係使用被保存於記憶部之第 1 範圍的最新重播畫像，將遊戲執行中發生之事件之後，用以重現事件之重播畫像，顯示於螢幕。此時，因使用被保存於記憶部

(8)

之第 1 範圍的最新重播畫像，將遊戲執行中發生之事件之後，用以重現事件之重播畫像，顯示於螢幕；故被要求有最新重播畫像時，即使不對重播畫像設定基準值，亦可對玩家提供最新重播畫像。

申請專利範圍第 7 項之遊戲程式，係針對申請專利範圍第 2 項至第 6 項之任一項所記載之遊戲程式，其中重播畫像顯示功能，係使用被保存於記憶部之第 2 範圍的重播畫像，將用以重現遊戲執行中之重點的重播畫像，顯示於螢幕。此時，因使用被保存於記憶部之第 2 範圍的重播畫像，將用以重現遊戲執行中之重點的重播畫像，顯示於螢幕；故被要求有重點重播畫像時，即使不對重播畫像設定基準值，亦可對玩家提供重點重播畫像。

申請專利範圍第 8 項之遊戲裝置，係爲了實現對各種事件，將重播畫像顯示於螢幕之遊戲的遊戲裝置；其中具備第 1 事件表設定手段，和第 2 事件表設定手段，和重播畫像顯示手段。第 1 事件表設定手段，係設定用以判別事件內容與事件內容之重要度的第 1 事件表。第 2 事件表設定手段，係將遊戲執行中所發生之事件之重播畫像保存於記憶部，在遊戲執行中參考第 1 事件表，對被保存於記憶部之重播畫像設定重要度，而設定用以判別重播畫像被設定之重要度的第 2 事件表。重播畫像顯示手段，係使用被保存於記憶部之最新重播畫像，與配合重播畫像被設定之重要度而被保存於記憶部之重播畫像的最少任一方，將遊戲執行中所發生之事件的重播畫像顯示於螢幕。

(9)

申請專利範圍第 9 項之遊戲方法，係爲了實現對各種事件，將重播畫像顯示於螢幕之遊戲的遊戲裝置；其中具備第 1 事件表設定步驟，和第 2 事件表設定步驟，和重播畫像顯示步驟。第 1 事件表設定步驟，係設定用以判別事件內容與事件內容之重要度的第 1 事件表。第 2 事件表設定步驟，係將遊戲執行中所發生之事件之重播畫像保存於記憶部，在遊戲執行中參考第 1 事件表，對被保存於記憶部之重播畫像設定重要度，而設定用以判別重播畫像被設定之重要度的第 2 事件表。重播畫像顯示步驟，係使用被保存於記憶部之最新重播畫像，與配合重播畫像被設定之重要度而被保存於記憶部之重播畫像的最少任一方，將遊戲執行中所發生之事件的重播畫像顯示於螢幕。

【實施方式】

[遊戲裝置之構造與動作]

第 1 圖，係表示本發明之一實施方式下，遊戲裝置之基本構造。在此，做爲視訊遊戲之一例，以家庭用視訊遊戲裝置來舉例說明。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機。家庭用遊戲機本體，可裝入記錄媒體 10，而自記錄媒體 10 適當讀出遊戲資料並執行遊戲。如此被執行之遊戲內容，會被顯示於家庭用電視機。

家庭用視訊遊戲裝置之遊戲系統，係由控制部 1、記憶部 2、畫像顯示部 3、聲音輸出部 4、和操作輸入部 5 所

(10)

構成，分別經由匯流排 6 而被連接。此匯流排 6，含有位址匯流排、資料匯流排、及控制匯流排。在此，控制部 1、記憶部 2、聲音輸出部 4 及操作輸入部 5，係被包含在家庭用視訊遊戲裝置之家庭用遊戲機本體，而畫像顯示部 3 則被包含於家庭用電視機。

控制部 1，主要是爲了根據遊戲程式，來控制遊戲整體進行而設置的。控制部 1，係例如由 CPU (Central Processing Unit 中央處理單元) 7，和處理訊號處理器 8，和處理畫像處理器 9 所構成。CPU7 與處理訊號處理器 8 與處理畫像處理器 9，係分別經由匯流排 6 而被互相連接。CPU7 係解釋來自由係程式之命令，而進行各種資料處理或控制。例如 CPU7 對處理訊號處理器 8，命令其供給畫像資料至處理畫像處理器。處理訊號處理器 8，主要進行 3 維空間上的計算，和光源處理計算，和畫像及聲音資料的產生加工處理。處理畫像處理器 9，主要是根據處理訊號處理器 8 之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。

記憶部 2，主要是爲了收容程式資料、或被使用於程式資料的各種資料而設置。記憶部 2 係例如以記錄媒體 10，和介面電路 11，和 RAM (Random Access Memory 隨機存取記憶體) 12 所構成。記錄媒體 10，係連接於介面電路 11。然後介面電路 11 和 RAM12 經由匯流排 6 而被連接。記錄媒體 10，係用以記錄操作系統之程式資料，或畫像資料、聲音資料及各種程式資料所構成的遊戲資料者。

(11)

此記錄媒體 10，例如有 ROM (Read Only Memory 唯讀記憶體) 卡匣、光碟片、以及軟碟片等，記錄有操作系統之程式資料或遊戲資料等。另外，記錄媒體 10 亦包含卡型記憶體，此卡型記憶體主要用於遊戲中斷時，保存中斷時間點之各種遊戲參數者。RAM12，係用以暫時收容自記錄媒體 10 讀出之各種資料，或暫時記錄來自控制部 1 的處理結果。此 RAM12，係被裝配於遊戲裝置內部，工作為內部記憶部。RAM12 中，與各種資料一同地，收容有表示各種資料記憶位置的位址資料，並可指定讀寫任意之位址。

畫像顯示部 3，主要是為了將處理畫像處理器 9 對 RAM12 寫入之畫像資料，或是將自記錄媒體 10 所讀出之畫像資料等，輸出為畫像而設置者。此畫像顯示部 3，例如由電視機螢幕 20，和介面電路 21，和 D/A 轉換器 (Digital-To-Analog 數位類比轉換器) 22 所構成。電視機螢幕 20 連接有 D/A 轉換器 22，而 D/A 轉換器 22 被連接至介面電路 21。然後，介面電路 21 被連接至匯流排 6。在此，畫像資料經由介面電路 21 而被供給至 D/A 轉換器 22，而在此被轉換為類比訊號。然後類比訊號會在電視機螢幕 20，被輸出為畫像。

聲音輸出部 4，主要是為了將自記錄媒體 10 所讀出之聲音資料，輸出維生因而設置的。聲音輸出部 4 例如由揚聲器 13，和放大電路 14，和 D/A 轉換器 15，和介面電路 16 所構成。揚聲器 13 連接有放大電路 14，放大電路 14 連接有 D/A 轉換器 15，D/A 轉換器 15 連接有介面電路

(12)

16。然後，介面電路 16 被連接於匯流排 6。在此，聲音資料係經由介面電路 16 而被供給至 D/A 轉換器 15，在此被轉換為類比聲音訊號。此類比聲音訊號會被放大電路 14 放大，而自揚聲器 13 被輸出為聲音。聲音資料中，例如有 ADPCM (Adaptive Differential Pulse Code Modulation 可適性差分脈衝碼調變) 資料或 PCM (Pulse Code Modulation 脈衝碼調變) 資料。ADPCM 資料的情況下，可用與上述相同之方法自揚聲器 13 輸出聲音。PCM 資料的情況下，可預先在 RAM12 將 PCM 資料轉換為 ADPCM 資料，再用與上述相同之方法自揚聲器 13 輸出聲音。

操作輸入部 5，主要由控制器 17，和操作資訊介面電路 18，和介面電路 19 所構成。控制器 17，係被連接於操作資訊介面電路 18；操作資訊介面電路 18 則連接有介面電路 19。然後，介面電路 19 連接有匯流排 6。

控制器 17，係使用者為了輸入各種操作命令而使用的操作裝置，將配合玩家操作之操作訊號送出至 CPU7。控制器 17，設置有第 1 按鈕 17a、第 2 按鈕 17b、第 3 按鈕 17c、第 4 按鈕 17d、上方向鍵 17U、下方向鍵 17D、左方向鍵 17L、右方向鍵 17R、L1 按鈕 17L1、L2 按鈕 17L2、R1 按鈕 17R1、R2 按鈕 17R2、開始按鈕 17e、選擇按鈕 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，係例如使用來將在電視機螢幕 20 之畫面上，使角色或游標上下左右移動的指令，賦予給 CPU7。

(13)

開始按鈕 17e，係於自記錄媒體 10 載入遊戲程式般，指示 CPU7 的時機等來使用。

選擇按鈕 17f，係於對自記錄媒體 10 被載入之遊戲程式，向 CPU7 指示各種選擇的時機等來使用。

左搖桿 17SL 及右搖桿 17SR，係與操作桿（Joystick）幾乎相同構造之搖桿型控制器。此搖桿型控制器，具有直立之搖桿。此搖桿點係以支點為中心，可自直立位置傾斜向包含前後左右，整個 360°方向的構造。左搖桿 17SL 及右搖桿 17SR，係配合搖桿之傾斜方向及傾斜角度，將以直立位置為原點的 x 座標及 y 座標值，經由操作資訊介面電路 18 和介面電路 19，對 CPU7 送出為操作訊號。

第 1 按鈕 17a、第 2 按鈕 17b、第 3 按鈕 17c、第 4 按鈕 17d、L1 按鈕 17L1、L2 按鈕 17L2、R1 按鈕 17R1 及 R2 按鈕 17R2，係配合自記錄媒體 10 被載入的遊戲程式，而被分配有各種功能。

另外，控制器 17 中除了左搖桿 17SL 及右搖桿 17SR 的按鈕及按鍵，都是當受到外部按壓力而自中立位置被按壓時則導通，而當按壓力解除則回到中立位置並關閉的開閉開關。

以，說明如以上之構造所構成之家庭用視訊裝置的概略動作。當電源開關（圖示省略）打開而對遊戲系統 1 投入電源時，CPU7 會根據被記憶於記錄媒體 10 之操作系統，自記錄媒體 10 讀出畫像資料、聲音資料及程式資

(14)

料。被讀出之畫像資料、聲音資料及程式資料，其一部分或全部會被收容於 RAM12。然後 CPU7 根據被收容於 RAM12 之程式資料，對被收容於 RAM12 之畫像資料或聲音資料發號施令。

畫像資料的情況下，首先處理訊號處理器 8 會根據來自 CPU7 之指令，進行 3 維空間上的角色位置計算及光源計算。其次處理畫像處理器 9 會根據處理訊號處理器 8 的計算結果，進行應描繪之畫像對 RAM12 的寫入處理等。然後被寫入 RAM12 之畫像資料，會經由介面電路 13 而被供給至 D/A 轉換器 17。在此，畫像資料會被 D/A 轉換器 17 轉換為類比畫像訊號。然後畫像資料會被供給至電視機螢幕 20，而顯示為畫像。

聲音資料的情況下，首先處理訊號處理器 8 會根據來自 CPU7 之指令，進行聲音資料的產生及加工處理。在此，對聲音資料例如施加有音高（Pitch）轉換、追加雜訊、設定音栓（Rank）及追加混響（Reverb）等處理。其次聲音資料，會自處理訊號處理器 8 被輸出，經由介面電路 16 而被供給至 D/A 轉換器 15。在此，聲音資料會被轉換為類比聲音訊號。然後聲音資料會經由放大電路 14，而自揚聲器 13 被輸出為聲音。

[遊戲裝置中各種手段]

第 2 圖，係用以說明第 1 圖所示之控制部 1，其主要控制之手段的功能方塊圖。使用此功能方塊圖，進行達到

(15)

本發明主要任務之各種手段的說明。

本遊戲裝置，爲了實現可對各種事件，將重播畫像顯示於電視機螢幕 20 之遊戲的遊戲裝置；具備第 1 事件表設定手段 50，和第 2 事件表設定手段 60，和重播畫像顯示手段 70。

第 1 事件表設定手段 50，係實現一種功能的手段；該功能係設定用以判別事件內容和事件內容之重要度的第 1 事件表。第 1 事件表設定功能 50 中，係有第 1 事件表被設定於記憶部 2；其用以使控制部 1 於遊戲執行中，判別遊戲執行中以控制部所控制執行之事件內容和此事件內容之重要度。

如此之第 1 事件表設定手段 50，係具有第 1 事件標籤設定手段 51，和第 1 標籤表產生手段 52。

第 1 事件標籤設定手段 51，係實現一種功能的手段；該功能係設定用以判別事件內容的第 1 事件標籤。第 1 事件標籤設定手段 51 中，爲了判別遊戲執行中，以控制部 1 所控制執行的事件內容，而將對應各事件內容之第 1 事件標籤設定於記憶部 2。

第 1 標籤表產生手段 52，係實現一種功能的手段；該功能係配合事件內容之重要度，產生第 1 事件標籤所構成之第 1 事件表。第 1 標籤表產生手段 52 中，係配合事件內容之重要度，在記憶部 2 產生第 1 事件標籤所構成之第 1 事件表。此時第 1 事件表中，第 1 事件標籤會藉由控制部 1，由事件內容重要度高到低依序排列。

(16)

第 2 事件表設定手段 60，係實現一種功能的手段；該功能係將遊戲執行中發生之事件的重播畫像保存於記憶部 2，於遊戲執行中參考第 1 事件表，對被保存於記憶部 2 之重播畫像設定重要度，而設定用以判別重播畫像被設定之重要度的第二事件表。第 2 事件表設定手段 60 中，係將遊戲執行中發生之事件的重播畫像保存於記憶部 2。然後於遊戲執行中參考第 1 事件表，對被保存於記憶部 2 之重播畫像設定重要度。然後於記憶部 2，設定用以判別重播畫像被設定之重要度的第二事件表。

如此之第 2 事件表設定手段 60，係具有第 1 重播畫像保存手段 61，和重播畫像用標籤設定手段 62，和事件標籤檢測手段 63，和第 2 標籤表產生手段 64，和第 2 重播畫像保存手段 65。

第 1 重播畫像保存手段 61，係實現一種功能的手段；該功能係將遊戲執行中所發生之事件的重播畫像，保存於記憶部 2 之第 1 範圍。第 1 重播畫像保存手段 61 中，係將遊戲執行中所發生之事件的重播畫像，保存於記憶部 2 之第 1 範圍。

重播畫像用標籤設定手段 62，係將用以判別重播畫像內容之第 2 事件標籤，設定至被保存於記憶部 2 之第 1 範圍之重播畫像的手段。重播畫像用標籤設定手段 62 中，係藉由控制部 1，將用以判別重播畫像內容之第 2 事件標籤，設定至被保存於記憶部 2 之第 1 範圍的重播畫像。

事件標籤檢測手段 63，係依序參考第 1 事件表，檢測

(17)

第 2 事件標籤是否一致於第 1 事件標籤的手段。事件標籤檢側手段 63 中，係以控制部 1 依序參考第 1 事件表，並以控制部 1 檢測被設定至重播畫像的第 2 事件標籤，是否一致於第 1 事件表內的第 1 事件標籤。在此，第 1 事件表之第 1 事件標籤，以控制部 1 由事件內容重要度高到低依序反覆參考的次數，會被當作參考次數而設定於記憶部 2。

第 2 標籤表產生手段 64，係當檢測出一致於第 1 事件標籤之第 2 事件標籤時，根據參考次數設定重播畫像之重要度，配合重播畫像被設定之重要度，來產生第 2 事件標所構成之第 2 事件表的手段。第 2 標籤表產生手段 64 中，當檢測出一致於第 1 事件標籤之第 2 事件標籤時，根據控制部 1 之參考次數設定重播畫像之重要度。然後，配合重播畫像被設定之重要度，以控制部 1 於記憶部 2 產生第 2 事件標所構成的第 2 事件表。此時第 2 事件表中，重要度較高之特定數量第 2 事件標籤，會被控制部 1 選擇性表格化。

第 2 重播畫像保存手段 65，係實現一種功能的手段；該功能係將第 2 事件表，和對應第 2 事件表之第 2 事件標籤之重播畫像，保存於記憶部的第 2 範圍。第 2 重播畫像保存手段 65 中，係將第 2 事件表，和對應第 2 事件表之第 2 事件標籤之重播畫像，保存於記憶部的第 2 範圍。

重播畫像顯示手段 70，係實現一種功能的手段；該功能係將被保存於記憶部 2 之最新重播畫像，和配合被設定

(18)

於重播畫像之重要度而被保存於記憶部 2 之重播畫像，其最少任一方顯示於電視機螢幕 20。重播畫像顯示手段 70 中，係將被保存於記憶部 2 之最新重播畫像，和配合被設定於重播畫像之重要度而被保存於記憶部 2 之重播畫像，其最少任一方顯示於電視機螢幕 20。此時，於遊戲執行中所發生之事件之後，用以重現此事件之重播畫像，可藉由使用被保存於記憶部 2 之第 1 範圍的最新重播畫像，而顯示於電視機螢幕 20。又，爲了重現遊戲執行中之重點的重播畫像，可藉由使用被保存於記憶部 2 之第 2 範圍的重播畫像，而顯示於電視機螢幕 20。

[遊戲中各種功能之執行方法]

具有本實施方式之遊戲，其各種功能之執行概要，係使用第 3 圖及第 4 圖的流程圖來說明。在此，說明可將對應各種事件之重播畫像，顯示於電視機螢幕 20 的遊戲，例如於棒球遊戲中執行各種功能的狀況。

可將對各種事件，亦即對各種演出之重播畫像顯示於電視機螢幕 20 的棒球遊戲中，當記錄媒體 10 被設置於遊戲機本體而打開主電源時，被收容於記錄媒體 10 或 RAM12 之遊戲程式會被載入，而於電視機螢幕 20 顯示啓動畫面。

此時，預先於 RAM12 中設定第 1 事件表 30，其用以使控制部 1 於遊戲執行中，判別遊戲執行中以控制部 1 所控制執行的事件內容，和此事件之重要度。在此，首先控

(19)

制部 1 爲了判別遊戲執行中以控制部 1 所控制執行的事件內容，對應各事件內容之第 1 事件標籤 31，會自記錄媒體 10 被讀出而設定於 RAM12 (S1)。此第 1 事件標籤 31 中，例如第 5 圖所示，準備有『比賽結束』、『達成各歷史記錄的瞬間』、『完封』、『完投』、『落後時的逆轉全壘打』、『落後時的安打得分逆轉』、『同分時的全壘打』、『同分時的安打得分』、『落後時的同分全壘打』、『落後時的得分而同分』、『落後時有逆轉機會而出局』、『落後時有同分機會而出局』、『同分時有領先機會而出局』、『全壘打』、『3 壘安打』、『2 壘安打』、『安打』、『犧牲高飛球』、『犧牲短打』、『失誤』、『出局』等 21 種標籤。其次配合事件內容之重要度，於 RAM12 以控制部 1 產生第 1 事件標籤 31 所構成的第 1 事件表 30 (S2)。此時第 1 事件表 30 中，係如第 2 圖所示，第 1 事件標籤 31 以控制部 1 排列爲事件內容重要度由高到低的順序。例如第 5 圖中，第 1 事件標籤 31 由第 1 事件表 30 的上部向著下部，係被排列爲事件內容重要度由高到低的順序。如此設定第 1 事件標籤 31 所構成的第 1 事件表 30，而玩家進行了棒球遊戲比賽開始前的各種初期設定之後，則由控制部 1 控制開始棒球遊戲的比賽 (S3)。棒球遊戲之比賽開始後，玩家藉由操作控制器 17 使棒球遊戲的比賽進行，配合比賽進行，各種事件亦即各種演出會被控制部 1 執行 (S4、S5)。

每次各種事件亦即各種演出被控制部 1 執行，棒球遊

(20)

戲比賽中發生之事件亦即演出的重播畫像，會被保存於 RAM12 的第 1 範圍（S6）。例如棒球遊戲比賽中，從主審宣佈 1 個演出開始到 1 個演出結束為止一連串的動作，會被當作 1 個事件亦即演出的重播畫像而被保存於 RAM12 的第 1 範圍。此 1 個演出，係對應例如投手投球開始到捕手接球結束為止的演出；或從投手頭開始到打者打出全壘打，而打者及壘包上之選手跑回本壘為止的演出等各種演出。這種演出每次於比賽中發生，被保存於 RAM12 之第 1 範圍的既有重播畫像，會被複寫維新的重播畫像，而將此新的重播畫像保存於 RAM12 之第 1 範圍。其次，用以判別重播畫像內容之第 2 事件標籤 42，會藉由控制部 1，而被設定至保存在 RAM12 之第 1 範圍的重播畫像（S7）。此第 2 事件標籤 41 中，不只有例如『比賽結束』、『達成各歷史記錄的瞬間』、『完封』、『完投』、『落後時的逆轉全壘打』、『落後時的安打得分逆轉』、『同分時的全壘打』、『同分時的安打得分』、『落後時的同分全壘打』、『落後時的得分而同分』、『落後時有逆轉機會而出局』、『落後時有同分機會而出局』、『同分時有領先機會而出局』、『全壘打』、『3 壘安打』、『2 壘安打』、『安打』、『犧牲高飛球』、『犧牲短打』、『失誤』、『出局』等 21 種標籤，亦準備有對應此等 21 種標籤以外之各種演出的標籤。

其次，以控制部 1 依序參考第 1 事件表 30，並以控制部 1 檢測被設定於重播畫像之第 2 事件標籤 41，是否一致

(21)

於第 1 事件表 30 內的第 1 事件標籤 31。亦即以控制部 1 依序參考第 1 事件表 30，並以控制部 1 來執行用以檢測被設定於重播畫像之第 2 事件標籤 41，是否一致於第 1 事件表 30 內之第 1 事件標籤 31 的，標籤判別處理（S8）。

標籤判別處理中，係如第 4 圖所示，第 1 事件表 30 之第 1 事件標籤 31，藉由控制部 1 而以事件內容重要度由高到低之順序被反覆參考的次數，會於 RAM12 被設定為參考次數 n。如此之標籤判別處理中，第 1 事件表 30 之第 1 事件標籤 31，會藉由控制部 1 而以事件內容重要度由高到低之順序被反覆參考（S81）。例如從第 5 圖所示之第 1 事件表 30 的上部向著下部，第 2 事件標籤 41，會自第 1 個第 1 事件標籤 31 至第 21 個第 1 事件標籤 31 為止，1 個個依序參考第 1 事件標籤 31。然後以控制部 1，會判別第 1 事件標籤 31 與第幾個第 2 事件標籤 41 一致（S82）。第 1 事件標籤 31 不一致於第 n 個第 2 事件標籤 41 時（S82 為 NO），在檢測出與第 1 事件標籤 31 一致的第 2 事件標籤 41 之前，參考次數 n 會 1 次次的依序遞增，並依序變動直到參考次數 n 從「2」成為「22（最大參考次數）」為止（S83）。然後被遞增之參考次數 n，會被判斷是否成為最大參考次數「22」（S84）。只要被遞增之參考次數 n 沒有成為最大參考次數「22」（S84 為 NO），就會反覆執行 S82 到 S84 的處理。然後參考次數 n 成為最大參考次數時（S84 為 YES），結束標籤判別處理。結束了此種標籤判別處理的情況，係對應檢測出一致

(22)

於第 1 事件標籤 31 之第 2 事件標籤 41 的情況（S8 為 NO）。此時控制部 1，不會將第 2 事件標籤 41 反映至後述的第 2 事件表 40，而是移動至下一個事件的執行處理（S4）。

另一方面標籤判別處理中，第 1 事件表 30 之第 1 事件標籤 31，藉由控制部 1 而以事件內容重要度由高到低之順序被反覆參考（S81），當第 1 事件標籤 31 一致於第 n 個第 2 事件標籤 41 時（S82 為 YES），參考次數 n 就被設定（S82）。在此，將第 1 事件標籤 31 一致於第 2 事件標籤 41 時的參考次數 n 設定為「N」。例如第 2 事件標籤 41 為『落後時的逆轉全壘打』時，對應此『落後時的逆轉全壘打』之第 1 事件表 30 內的第 1 事件標籤 31，如第 5 圖般是第 1 事件表 30 的第 5 個，故參考次數 n 為「5」，而這個「5」的參考次數 n 則被保存於 RAM12。同樣的，第 2 事件標籤 41 為『落後時有逆轉機會而出局』時，對應此『落後時有逆轉機會而出局』之第 1 事件表 30 內的第 1 事件標籤 31，如第 5 圖般是第 1 事件表 30 的第 11 個，故參考次數 n 為「11」，而這個「11」的參考次數 n 則被保存於 RAM12。同樣的，第 2 事件標籤 41 為『同分時有領先機會而出局』時，對應此『同分時有領先機會而出局』之第 1 事件表 30 內的第 1 事件標籤 31，如第 5 圖般是第 1 事件表 30 的第 13 個，故參考次數 n 為「13」，而這個「13」的參考次數 n 則被保存於 RAM12。如此設定參考次數 n 之後結束標籤判別處理，此時係對應檢測出一

(23)

致於第 1 事件標籤 31 之第 2 事件標籤 41 的情況（S8 為 YES）。

檢測出一致於第 1 事件標籤 31 之第 2 事件標籤 41 的情況下（S8 為 YES），係以控制部 1 根據參考次數 n 而對重播畫像設定重要度 42（S9）。在此，被設定至重播畫像之重要度 42，係以參考次數 n 來規定。例如規定參考次數 n 越少重要度 42 越高，或規定參考次數 n 越多重要度 42 越高。例如一致於第 1 事件標籤 31 之第 2 事件標籤 41 為『落後時的逆轉全壘打』時，因參考次數 n 為「5」，故對重播畫像設定「5」的重要度 42。同樣的，一致於第 1 事件標籤 31 之第 2 事件標籤 41 為『落後時有逆轉機會而出局』時，因參考次數 n 為「11」，故對重播畫像設定「11」的重要度 42。同樣的，一致於第 1 事件標籤 31 之第 2 事件標籤 41 為『同分時有領先機會而出局』時，因參考次數 n 為「13」，故對重播畫像設定「13」的重要度 42。其次，配合重播畫像被設定的重要度 42，於 RAM12 產生第 2 事件標籤 41 所構成的第 2 事件表 40（S10）。此時，重要度較高的特定數量第 2 事件標籤 41，會被控制部 1 選擇性表格化。亦即隨著棒球遊戲比賽的進行，即使接連產生設定第 2 事件標籤 41，也只有重要度 42 較高的特定數量第 2 事件標籤 41 會被選擇性表格化。此時第 2 事件標籤 41 之選擇，可當比重要度 42 最低之第 2 事件標籤 41 其重要度 42 更高的第 2 事件標籤 41 被產生時，針對第 2 事件表 40，將重要度 42 最低之第 2

(24)

事件標籤 41 替換為重要度 42 較高的第 2 事件標籤 41，來實現之。例如第 6 圖所示，第 2 事件標籤 41 之特定數量為 3，在棒球遊戲比賽進行中，第 2 事件表 40 包含具有「5」之重要度 42 的『落後時的逆轉全壘打』、具有「11」之重要度 42 的『落後時有逆轉機會而出局』、具有「13」之重要度 42 的『同分時有領先機會而出局』的情況下，當重要度 42 比『同分時有領先機會而出局』更高之『比賽結束』發生時，第 2 事件表 40 中會把具有「13」之重要度 42 的『同分時有領先機會而出局』，替換為具有「1」之重要度 42 的『比賽結束』的第 2 事件標籤 41。另外，第 2 事件表 40 之第 2 事件標籤 41 的特定數量較少時，第 2 事件標籤 41 在到達特定數量之前會被依序追加至第 2 事件表 40。如此被設定之第 2 事件表 40，和對應第 2 事件表 40 之第 2 事件標籤 41 的重播畫像，會被保存於 RAM12 之第 2 範圍（S11）。然後於遊戲執行中發生事件之後，用以重現此事件的重播畫像，可藉由使用被保存於 RAM12 之第 1 範圍的最新重播畫像，來顯示於電視機螢幕 20（S12）。

上述之處理，在比賽結束之前，每次有各種事件亦及各種演出發生，就會反覆執行（S13 為 NO）。當比賽結束（S13 為 YES），用以重現比賽中之重點的重播畫像，則藉由使用被保存於 RAM12 之第 2 範圍的重播畫像，來顯示於電視機螢幕 20（S14）。此時，RAM12 之第 2 範圍，因保存有第 2 事件標籤 41 之特定數量為 3 的第 2 事

(25)

件表 40，和對應第 2 事件標籤 41 的重播畫像；故 3 個對應第 2 事件標籤 41 的重播畫像，會被當作重點重播畫像而顯示於電視機螢幕 20。

本實施方式中，係設定有用以判別事件內容與事件內容重要度的，第 1 事件表 30；和藉由參考第 1 事件表 30，而用以判別被設定至重播畫像之重要度的，第 2 事件表 40。然後，被保存於 RAM12 之第 1 範圍的重播畫像，和被保存於 RAM12 之第 2 範圍的對應第 2 事件標籤 41 之重播畫像，會被當作最新重播畫像和重點重播畫像而顯示於電視機螢幕 20。如此一來，藉由設定第 1 事件表 30 和第 2 事件表 40，可將最新重播畫像和重點重播畫像顯示於電視機螢幕 20。亦即就算不對重播畫像設定基準值，亦可對玩家提供最新重播畫像或重點重播畫像。又，將重要度 42 較高的特定數量第 2 事件標籤 41 選擇性表格化，故被保存在 RAM12 之重播畫像的數量增加，而重播畫像之容量壓迫到 RAM12 剩餘容量的狀況會消失。又，可僅將對應重要度 42 較高之第 2 事件標籤 41 的重播畫像，優先顯示於電視機螢幕 20。

[其他實施方式]

(a) 本發明中，亦包含執行上述方法之程式，及記錄有此程式之電腦可讀取之記錄媒體 10。做為此記錄媒體 10，可舉出例如電腦可讀取之軟碟片、半導體記憶體、CD-ROM、DVD、MO、ROM 卡匣及其他者。

(26)

(b) 上述實施方式中，雖例舉使用家庭用遊戲裝置的情況，但遊戲裝置並不限定於上述實施方式，而同樣適用於與電視機螢幕 20 一體構成的大型遊戲裝置，藉由執行遊戲程式而做為遊戲裝置的個人電腦，或是工作站等。

(c) 上述實施方式中，雖例舉於第 1 事件表 30，將第 1 事件標籤 31 排列為事件內容重要度由高到低之順序的情況，但亦可將第 1 事件標籤 31 排列為事件內容重要度由低到高的順序。即使如此於第 1 事件表 30 中將第 1 事件標籤 31 之排列順序反轉，只要以事件內容重要度由高到低的順序，反覆參考第 1 事件表 30 之第 1 事件標籤 31，即可用與上述實施方式相同的方法，檢測第 2 事件標籤 41 是否一致於第 1 事件標籤 31。

(d) 上述實施方式中，雖使用第 2 事件標籤 41 之特定數量為 3 之第 2 事件表 40 的情況來舉例，但第 2 事件標籤 41 之特定數量，並不限定於上述實施方式，為何種狀態亦可。

(e) 上述實施方式中，雖例舉於比賽結束後將重點重播畫像顯示於電視機螢幕 20 的情況，但亦可於遊戲執行中發生事件之後，顯示對應遊戲執行中發生事件之前之各種事件的重點重播畫像。

(f) 上述實施方式中，雖例舉同時於電視機螢幕 20 顯示最新重播畫像和重點重播畫像的情況，但重播畫像之顯示，並不限於上述實施方式，亦可僅於電視機螢幕 20 顯示重點重播畫像。

[產業上之可利用性]

本發明中，係設定有用以判別事件內容與事件內容重要度的，第 1 事件表；和藉由參考第 1 事件表，而用以判別被設定至重播畫像之重要度的，第 2 事件表。然後，將被保存於記憶部之最新重播畫像，與配合重播畫像被設定之重要度而被保存於記憶部之重播畫像，其最少任一方當作遊戲執行中所發生之事件的重播畫像，而顯示於螢幕。如此一來，藉由設定第 1 事件表和第 2 事件表，可將最新重播畫像和對應重要度之重播畫像，其最少任一方顯示於螢幕。亦即就算不對重播畫像設定基準值，亦可對玩家提供最新重播畫像或重點重播畫像。在此，因使用被保存於記憶部之第 1 範圍的最新重播畫像，將遊戲執行中發生之事件之後，用以重現事件之重播畫像，顯示於螢幕；故被要求有最新重播畫像時，即使不對重播畫像設定基準值，亦可對玩家提供最新重播畫像。又，因使用被保存於記憶部之第 2 範圍的重播畫像，將用以重現遊戲執行中之重點的重播畫像，顯示於螢幕；故被要求有重點重播畫像時，即使不對重播畫像設定基準值，亦可對玩家提供重點重播畫像。更且，因為重要度較高之特定數量的第 2 事件標籤，被選擇性表格化，故被保存在記憶部之重播畫像的數量增加，而重播畫像之容量壓迫到記憶部剩餘容量的狀況會消失。然後，可僅將對應重要度較高之第 2 事件標籤的重播畫像，優先顯示於螢幕。

【圖式簡單說明】

[第 1 圖]本發明之一實施方式下，遊戲裝置之基本構造圖。

[第 2 圖]用以說明第 1 圖所示之控制部，其主要控制之手段的功能方塊圖。

[第 3 圖]用以說明遊戲裝置之各種手段之執行概要的流程圖。

[第 4 圖]用以說明遊戲裝置之標籤認定處理之執行概要的流程圖。

[第 5 圖]用以說明第 1 事件表的圖。

[第 6 圖]用以說明第 2 事件表的圖。

【主要元件符號說明】

- 1 控制部
- 2 記憶部
- 3 畫像顯示部
- 4 聲音輸出部
- 5 操作輸入部
- 6 匯流排
- 7 CPU
- 8 處理訊號處理器
- 9 處理畫像處理器
- 10 記錄媒體

(29)

12	R A M
13	揚 聲 器
17	控 制 器
20	電 視 機 螢 幕
30	第 1 事 件 表
31	第 1 事 件 標 籤
40	第 2 事 件 表
41	第 2 事 件 標 籤
42	被 設 定 於 重 播 畫 像 之 重 要 度
50	第 1 事 件 表 設 定 手 段
51	第 1 事 件 標 籤 設 定 手 段
52	第 1 標 籤 表 設 定 手 段
60	第 2 事 件 表 設 定 手 段
61	第 1 重 播 畫 像 保 存 手 段
62	重 播 畫 像 用 標 籤 設 定 手 段
63	事 件 標 籤 檢 測 手 段
64	第 2 標 籤 表 產 生 手 段
65	第 2 重 播 畫 像 保 存 手 段
70	重 播 畫 像 顯 示 手 段
n	參 考 次 數

五、中文發明摘要

發明之名稱：遊戲程式，遊戲裝置及遊戲方法

本發明之課題

即使不於重播畫像設定基準直，亦可對玩家提供重播畫像者。

本發明之解決手段

首先，設定用以判別事件內容與事件內容之重要度的第1事件表30。其次，遊戲執行中所發生之事件之重播畫像，被保存於記憶部2。然後，遊戲執行中參考第1事件表30，對被保存於記憶部2之重播畫像設定重要度42。然後，設定用以判別重播畫像被設定之重要度42的第2事件表40。最後，將被保存於記憶部2之最新重播畫像，與配合重播畫像被設定之重要度42而被保存於記憶部2之重播畫像，其中任一方加以顯示於上述螢幕。

六、英文發明摘要

發明之名稱：

(1)

十、申請專利範圍

1. 一種遊戲程式，其特徵係於爲了實現可對各種事件，將重播畫像顯示於螢幕之遊戲的電腦，實現

用以將判別事件內容與上述事件內容之重要度之第 1 事件表，加以設定的第 1 事件表設定功能；

和將遊戲執行中所發生之事件之重播畫像保存於記憶部，在遊戲執行中參考上述第 1 事件表，對被保存於上述記憶部之重播畫像設定重要度，而用以將判別上述重播畫像被設定之重要度之第 2 事件表，加以設定的第 2 事件表設定功能；

和將被保存於上述記憶部之最新重播畫像，與配合上述重播畫像被設定之重要度而被保存於上述記憶部之重播畫像，其最少任一方加以顯示於上述螢幕的重播畫像顯示功能。

2. 如申請專利範圍第 1 項所記載之遊戲程式，其中，第 1 事件表設定功能，係具有

將用以判別上述事件內容之第 1 事件標籤，加以設定的第 1 事件標籤設定功能；

和配合上述事件內容之重要度，產生上述第 1 事件標籤所構成之上述第 1 事件表的第 1 標籤表產生功能；

上述第 2 事件表設定功能，係具有

將遊戲執行中所發生之事件之上述重播畫像，保存於記憶部之第 1 範圍的第 1 重播畫像保存功能；

和將用以判別上述重播畫像之內容之第 2 事件標籤，

(2)

設定至被保存於上述記憶部之第 1 範圍之上述重播畫像的，重播畫像用標籤設定功能；

和依序參考上述第 1 事件表，檢測上述第 2 事件標籤是否與上述第 1 事件標籤一致的，事件標籤檢測功能；

和檢測出一致於上述第 1 事件標籤之上述第 2 事件標籤時，根據參考次數來設定上述重播畫像之重要度，再配合上述重播畫像被設定之重要度，產生上述第 2 事件標籤所構成之第 2 事件表的，第 2 標籤表產生功能；

和將上述第 2 事件表，與對應上述第 2 事件表中上述第 2 事件標籤之重播畫像，保存於記憶部之第 2 範圍的，第 2 重播畫像保存功能。

3. 如申請專利範圍第 2 項所記載之遊戲程式，其中，第 1 標籤表產生功能，係藉由依照上述事件內容之重要度，以由高至低之順序排列上述第 1 事件標籤，來產生上述第 1 事件表；

事件標籤檢測功能，係依照上述事件內容之重要度，將以由高至低之順序反覆參考上述第 1 事件表之上述第 1 事件標籤的次數，設定為參考次數。

4. 如申請專利範圍第 2 項所記載之遊戲程式，其中，第 1 標籤表產生功能，係藉由依照上述事件內容之重要度，以由低至高之順序排列上述第 1 事件標籤，來產生上述第 1 事件表；

事件標籤檢測功能，係依照上述事件內容之重要度，將以由高至低之順序反覆參考上述第 1 事件表之上述第 1

(3)

事件標籤的次數，設定為參考次數。

5. 如申請專利範圍第 2 項所記載之遊戲程式，其中，第 2 標籤表產生功能，係將重要度較高之特定數量的上述第 2 事件標籤，加以選擇性表格化者。

6. 如申請專利範圍第 2 項所記載之遊戲程式，其中，上述重播畫像顯示功能，係使用被保存於上述記憶部之第 1 範圍的最新重播畫像，將遊戲執行中發生之事件之後，用以重現上述事件之重播畫像，顯示於上述螢幕。

7. 如申請專利範圍第 2 項所記載之遊戲程式，其中，上述重播畫像顯示功能，係使用被保存於上述記憶部之第 2 範圍的重播畫像，將用以重現遊戲執行中之重點的重播畫像，顯示於上述螢幕。

8. 一種遊戲裝置，係為了實現對各種事件，將重播畫像顯示於螢幕之遊戲的遊戲裝置；其特徵係具備

用以將判別事件內容與上述事件內容之重要度之第 1 事件表，加以設定的第 1 事件表設定手段；

和將遊戲執行中所發生之事件之重播畫像保存於記憶部，在遊戲執行中參考上述第 1 事件表，對被保存於上述記憶部之重播畫像設定重要度，而用以將判別上述重播畫像被設定之重要度之第 2 事件表，加以設定的第 2 事件表設定手段；

和將被保存於上述記憶部之最新重播畫像，與配合上述重播畫像被設定之重要度而被保存於上述記憶部之重播畫像，其最少任一方加以顯示於上述螢幕的重播畫像顯示

(4)

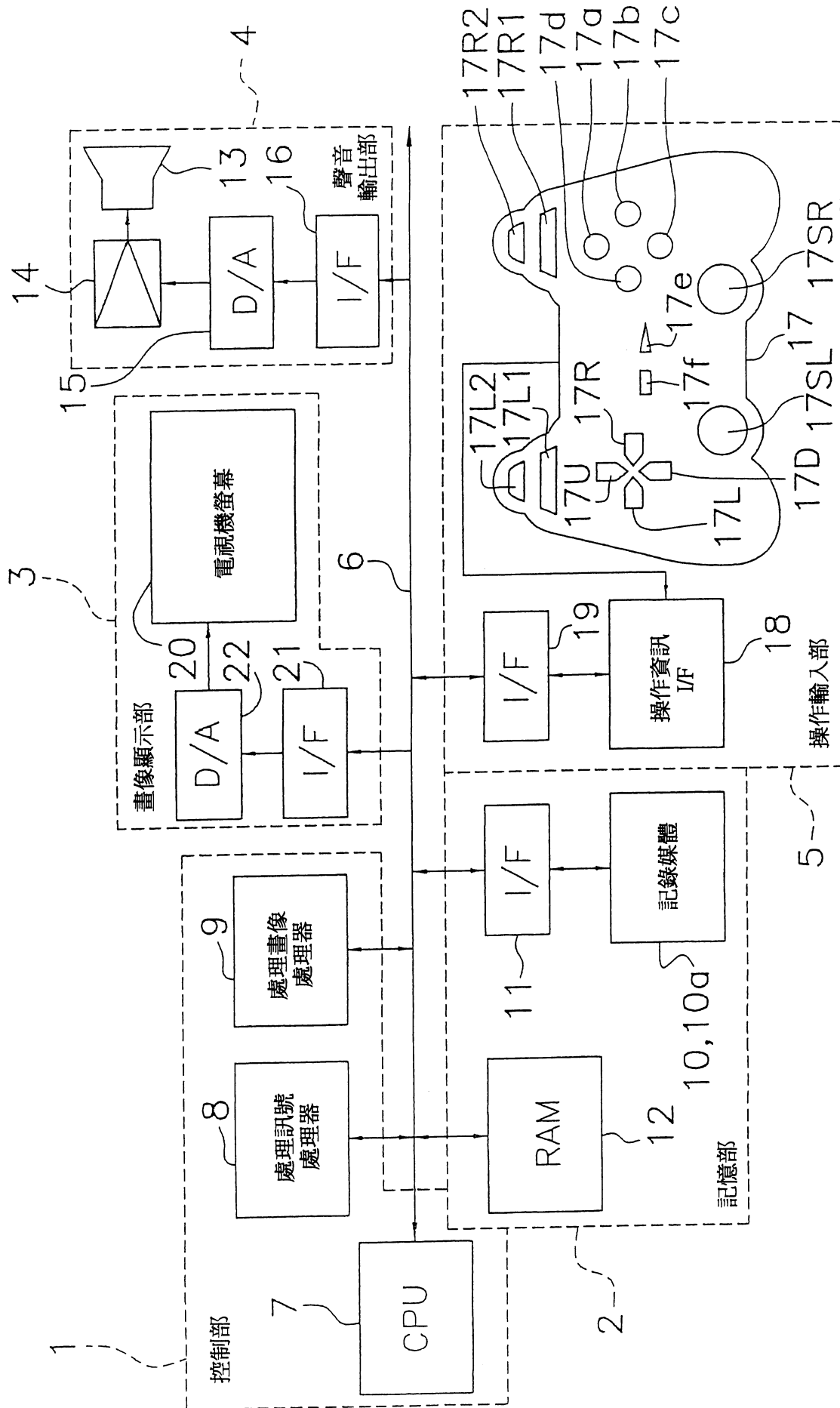
手段。

9. 一種遊戲方法，係爲了實現對各種事件，將重播畫像顯示於螢幕之遊戲的遊戲方法；其特徵係具備

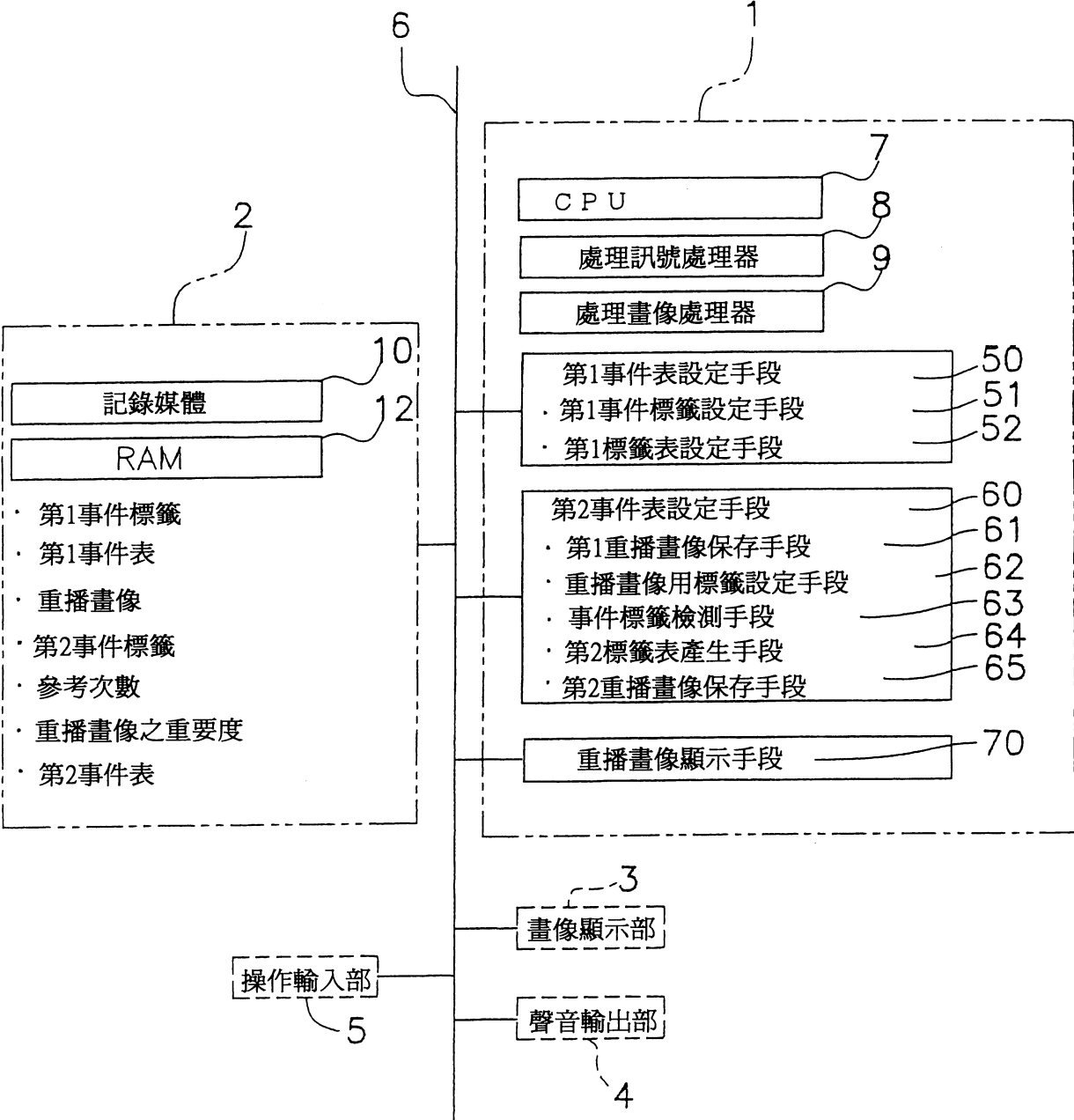
用以將判別事件內容與上述事件內容之重要度之第 1 事件表，加以設定的第 1 事件表設定步驟；

和將遊戲執行中所發生之事件之重播畫像保存於記憶部，在遊戲執行中參考上述第 1 事件表，對被保存於上述記憶部之重播畫像設定重要度，而用以將判別上述重播畫像被設定之重要度之第 2 事件表，加以設定的第 2 事件表設定步驟；

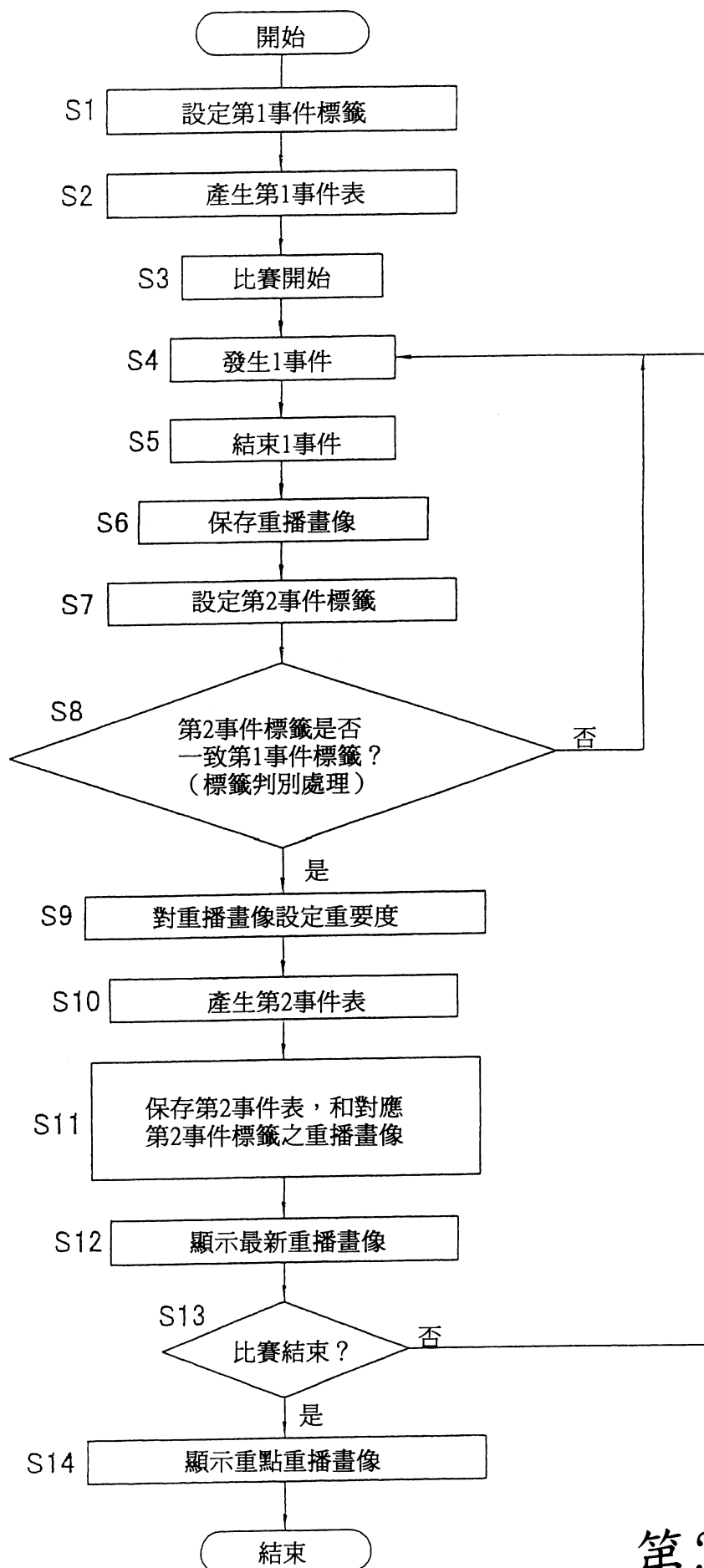
和將被保存於上述記憶部之最新重播畫像，與配合上述重播畫像被設定之重要度而被保存於上述記憶部之重播畫像，其最少任一方加以顯示於上述螢幕的重播畫像顯示步驟。



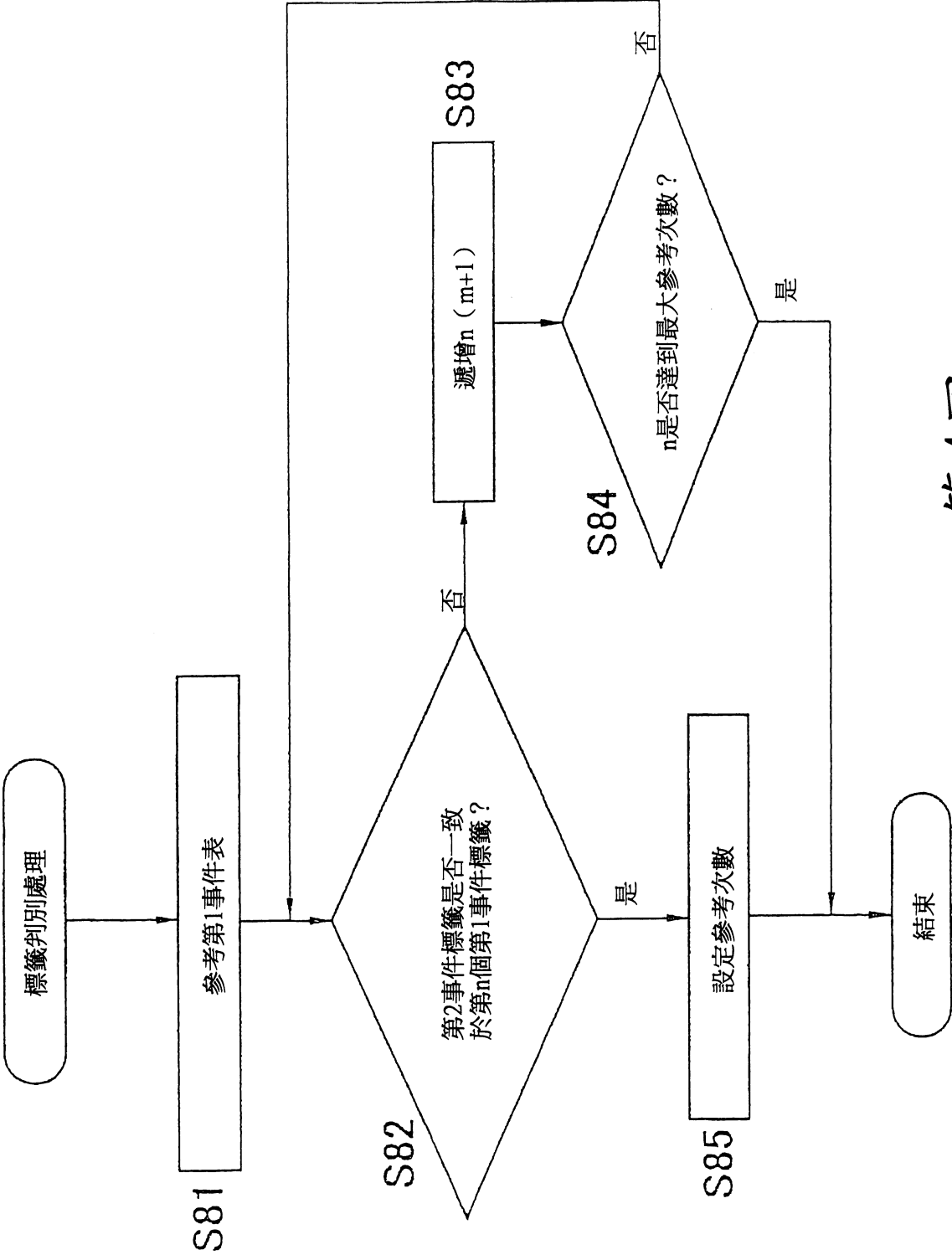
第1圖



第2圖

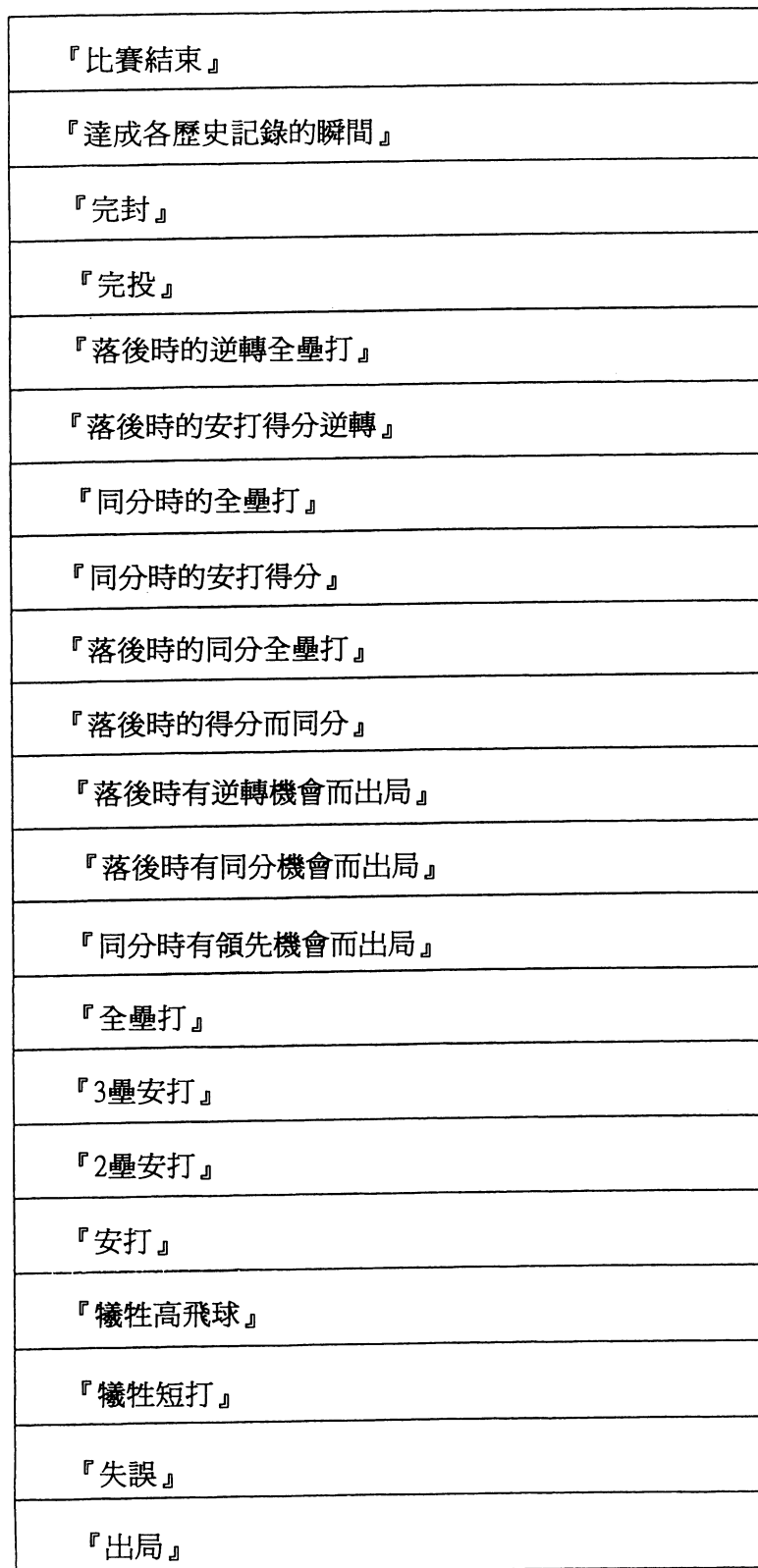


第3圖



第4圖

30



『比賽結束』
『達成各歷史記錄的瞬間』
『完封』
『完投』
『落後時的逆轉全壘打』
『落後時的安打得分逆轉』
『同分時的全壘打』
『同分時的安打得分』
『落後時的同分全壘打』
『落後時的得分而同分』
『落後時有逆轉機會而出局』
『落後時有同分機會而出局』
『同分時有領先機會而出局』
『全壘打』
『3壘安打』
『2壘安打』
『安打』
『犧牲高飛球』
『犧牲短打』
『失誤』
『出局』

31

第5圖

40

5	『落後時的逆轉全壘打』
11	『落後時有逆轉機會而全壘打』
13	『落後時有逆轉機會而出局』

41

42

第6圖

七、指定代表圖：

(一)、本案指定代表圖為：第 2 圖。

(二)、本代表圖之元件代表符號簡單說明：

1	控制部	2	記憶部
3	畫像顯示部	4	聲音輸出部
5	操作輸入部	6	匯流排
7	CPU	8	處理訊號處理器
9	處理畫像處理器	10	記錄媒體
12	RAM	50	第 1 事件表設定手段
51	第 1 事件標籤設定手段	52	第 1 標籤表設定手段
60	第 2 事件表設定手段	61	第 1 重播畫像保存手段
62	重播畫像用標籤設定手段		
63	事件標籤檢測手段	64	第 2 標籤表產生手段
65	第 2 重播畫像保存手段	70	重播畫像顯示手段

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