

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：96117933

※申請日期：96年05月18日

※IPC分類：A63F 13/10
A63F 13/00

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) 9-7-2, Akasaka, Minato-ku, Tokyo 107-8324, Japan
國籍：(中英) 日本 JAPAN

三、發明人：(共 4 人)

1. 姓 名：(中) 神谷啓介
(英) KAMIYA, KEISUKE
國 籍：(中) 日本
(英) JAPAN

2. 姓 名：(中) 遠山晃
(英) TOYAMA, AKIRA
國 籍：(中) 日本
(英) JAPAN

3. 姓 名：(中) 赤根利永子
(英) AKANE, RIEKO
國 籍：(中) 日本
(英) JAPAN

4. 姓 名：(中) 西野誠人
(英) NISHINO, MAKOTO
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 ; 2006/06/15 ; 2006-165622 ☒ 有主張優先權

(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 ; 2006/06/15 ; 2006-165622 ☒ 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，尤其是關於用以使電腦實現育成藉由玩家而動作之遊戲角色之遊戲的遊戲程式。又，關於藉由該遊戲程式所實現之遊戲裝置及遊戲方法

【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，係公知有例如，玩家選擇1個選手角色，藉由進行增減關於選手角色之各種能力值參數之練習事件及其他事件，來育成選手角色。

在如此之育成遊戲，係目的為使關於藉由玩家選擇之選手角色的各種能力值參數增加，育成出能力值參數較高之作為選手角色的職業棒球選手的遊戲。在此，例如作為選手角色而選擇投手角色時，則為了增加球速、控球、體力等之投手角色的能力值參數，而進行各種練習事件。練習事件係例如有體力練習、投球練習、變化球練習、守備練習、精神練習等之種類，而因應各練習事件，選手角色的能力值參數將會增加。選手角色的能力值參數增加時，則教練評估、球探評估等的參數會增加，在選秀會議的事

(2)

件，選手角色成為職業棒球選手的機率會提高。在該種育成遊戲，使玩家選擇之1個選手角色成為職業棒球選手係成為遊戲過關的條件。使1個選手角色成為職業棒球選手而遊戲過關時，玩家係重新選擇其他選手角色，從初始開始育成選手角色。

[非專利文獻1]

實況 PAWAFURU PRO 棒球11，公式 Guide complete Edition，日本 KONAMI Media Entertainment，2004年9月16日

【發明內容】

在前述習知的育成遊戲，使玩家選擇之1個選手角色成為職業棒球選手係成為遊戲過關的條件。為此，使1個選手角色成為職業棒球選手而遊戲過關時，玩家係必須重新選擇其他選手角色，從初始開始育成選手角色。在此，因為即使前次已經遊戲過關，也必須在與前次遊戲相同之環境下，從初始開始育成選手角色，故不但損失遊戲的有趣性，同時有成為使玩家多次進行遊戲之阻礙的要因之虞。

本發明的課題係實現於遊戲程式中，提高遊戲的有趣性之同時，使玩家可多次遊玩遊戲。

關於申請專利範圍第1項之遊戲程式係用以使可實現育成藉由玩家而動作之遊戲角色之遊戲的電腦，實現以下功能的程式。

(3)

(1)所屬組群決定功能，係決定遊戲角色所屬之所屬組群。

(2)所屬組群變數決定功能，係針對將隨附於所屬組群且對屬於所屬組群之遊戲角色的育成賦予影響的影響度予以表示之所屬組群變數，在第1次進行遊戲時決定初始狀態之所屬組群變數，在第2次之後進行遊戲時決定在前次遊戲決定之所屬組群變數。

(3)所屬組群變數變動功能，係因應相對於所屬組群之遊戲角色的所定事件的結果，使所屬組群變數變動。

在藉由該程式所實現之遊戲，係於所屬組群決定功能中，決定遊戲角色所屬之所屬組群。於所屬組群變數決定功能中，係針對將隨附於所屬組群且對屬於所屬組群之遊戲角色的育成賦予影響的影響度予以表示之所屬組群變數，在第1次進行遊戲時決定初始狀態之所屬組群變數，在第2次之後進行遊戲時決定在前次遊戲決定之所屬組群變數。於所屬組群變數變動功能中，係因應相對於所屬組群之相對於遊戲角色的所定事件的結果，使所屬組群變數變動。

例如，考慮於使選手角色動作之棒球遊戲中，實現育成玩家選擇之選手角色的遊戲之狀況。

在此，首先藉由所屬組群決定功能，遊戲角色所屬之所屬組群係被決定。在所屬組群決定功能，決定遊戲角色所屬之所屬組群。在此，所謂遊戲角色係指投手角色及打者角色等之玩家選擇之選手角色。所謂遊戲角色所屬之所

(4)

屬組群係指玩家選擇之選手角色所屬之地區、都道府縣、學校、球隊等之選手角色所屬之組群。具體來說，作為遊戲角色之選手角色所屬之所屬組群的都道府縣係例如決定為大阪府。

接著，藉由所屬組群變數決定功能，針對將隨附於所屬組群且對屬於所屬組群之遊戲角色的育成賦予影響的影響度予以表示之所屬組群變數，在第1次進行遊戲時，初始狀態的所屬組群變數被決定，在第2次之後進行遊戲時，在前次遊戲決定之所屬組群變數被決定。在所屬組群變數決定功能，係針對將隨附於所屬組群且對屬於所屬組群之遊戲角色的育成賦予影響的影響度予以表示之所屬組群變數，在第1次進行遊戲時決定初始狀態的所屬組群變數，在第2次之後進行遊戲時決定在前次遊戲決定之所屬組群變數。在此，所謂所屬組群變數係表示所屬組群對屬於所屬組群之遊戲角色賦予的影響度之參數，例如，對屬於都道府縣之選手角色賦予影響的狂熱度等級參數。狂熱度等級參數係例如具有一般、狂熱、高度狂熱之3個等級，而以一般 = 0點，狂熱 = 1點，高度狂熱 = 2點之方式，點數越高則賦予屬於都道府縣之選手角色的影響度越大。在作為所屬組群變數的狂熱度等級參數為狂熱 = 1點時，相較於狂熱度等級參數為一般 = 0點時，賦予屬於都道府縣之選手角色的影響度較大。在此，例如作為所屬組群的大阪府之所屬組群變數的狂熱度等級參數係被決定為一般 = 0點。

(5)

然後，藉由所屬組群變數變動功能，因應相對於所屬組群之遊戲角色的所定事件的結果，使所屬組群變數變動。在所屬組群變數變動功能中，因應相對於所屬組群之遊戲角色的所定事件的結果，而使所屬組群變數變動。在此，所謂相對於所屬組群之遊戲角色的所定事件結果係指例如於選秀會議的事件中，選手角色被指名而成為職業棒球選手，或於甲子園大會事件中選手角色所屬之球隊奪冠，且於選秀會議的事件中，選手角色被指名而成為職業棒球選手，例如成為遊戲過關之所定事件結果。具體來說，例如對於在選秀會議的事件中，選手角色被指名而成為職業棒球選手之結果，作為所屬組群變數的狂熱度等級參數係增加1點，從狂熱度等級參數為一般 = 0點增加至狂熱 = 1點。又，例如對於在甲子園大會的事件中，選手角色所屬之球隊奪冠且在選秀會議的事件中，選手角色被指名而成為職業棒球選手之結果，作為所屬組群變數的狂熱度等級參數係增加2點，從狂熱度等級參數為一般 = 0點增加至高度狂熱 = 2點。在此，因應相對於選手角色的所定事件的結果，使作為所屬組群變數的狂熱度等級參數變動。

在該遊戲程式，藉由所屬組群決定功能，決定遊戲角色所屬之所屬組群，藉由所屬組群變數決定功能，決定所屬組群變數，藉由所屬組群變數變動功能，因應相對於所屬組群之遊戲角色的所定事件之結果，使所屬組群變數變動。具體來說，藉由所屬組群決定功能，決定選手角色所屬之都道府縣，藉由所屬組群變數決定功能，決定都道府

(6)

縣的狂熱度等級參數，藉由所屬組群變數變動功能，因應相對於選手角色的所定事件之結果，使都道府縣的狂熱度等級參數變動。在此，新導入都道府縣的所屬組群與狂熱度等級參數等的所屬組群變數，因應於選秀會議的事件中，選手角色被指名而成為職業棒球選手等之所定事件的結果，而狂熱度等級參數等的所屬組群變數會增加。在此，例如在選秀會議的事件中，選手角色被指名而成為職業棒球選手為遊戲過關的條件時，使1個選手角色成為職業棒球選手而遊戲過關，於下次遊戲中玩家又選擇與上次相同的都道府縣的話，則選擇之都道府縣的狂熱度等級參數會增加。在此，因為狂熱度等級參數係表示都道府縣賦予屬於都道府縣之選手角色的影響度之參數，故如果選擇之都道府縣的狂熱度等級參數增加的話，則都道府縣賦予屬於都道府縣之選手角色的影響度變大，為此，玩家係相較於前次的遊戲，可取得較易於育成選手角色之環境。所以，因為玩家相對於前次遊戲過關，可得到例如狂熱度等級參數增加之優惠，故不需像先前一般即使已經遊戲過關，亦須在與前述遊戲相同之遊戲環境下，從初始開始育成選手角色，而可提高遊戲的有趣性。進而，在此因為玩家係使各都道府縣的狂熱度等級參數增加，而例如可得到使下年度新加入球隊的選手角色在玩家製造出之更優良的環境下訓練之先前所沒有之新的遊戲目的，故可持續進行對玩家及選手角色來說更理想之環境的構築，亦即，可提供使玩家多次重複進行遊玩的遊戲。

(7)

關於申請專利範圍第2項之遊戲程式係於第1項的遊戲程式中，更用以使電腦實現以下功能之程式。

(4)所屬組群事件結果決定功能，係因應所屬組群變數，決定相對於所屬組群之遊戲角色的所定事件的結果。

在藉由該程式所實現之遊戲，於所屬組群事件結果決定功能中，因應所屬組群變數，決定相對於所屬組群之遊戲角色的所定事件的結果。在此，所謂相對於所屬組群之遊戲角色的所定事件之結果，係例如因關於作為所屬組群之都道府縣的事件，而關於都道府縣、球隊之特性及關於選手角色的特性產生變動的結果。在此，因為因應作為所屬組群變數之狂熱度等級參數而決定所定事件的結果，亦即，因為因應狂熱度等級參數而關於都道府縣、球隊之特性及關於選手角色的特性變動比例會變化，故例如狂熱度等級參數越大，而使關於都道府縣、球隊之特性及關於選手角色的特性變動之比例變化越多，藉此可更明確使各都道府縣的狂熱度等級參數增加之遊戲目的，為此，可使玩家多次遊玩遊戲。

關於申請專利範圍第3項之遊戲程式係於第2項的遊戲程式中，所屬組群事件結果決定功能，係因應所屬組群變數，使關於遊戲角色之所定特性的變動比例變動，藉此決定相對於所屬組群之遊戲角色的所定事件的結果之功能。在此，例如因為因應作為所屬組群變數的狂熱度等級參數而關於選手角色之特性的變動比例會變動，故例如在關於作為所屬組群之都道府縣的事件中，因應狂熱度等級參數

(8)

之大小，可使選手角色的能力值參數等之關於選手角色之特性的變動比例產生變動。在此，例如狂熱度等級參數越大，則使關於選手角色之特性的變動比例變化越大，藉此可使玩家多次遊玩遊戲。

關於申請專利範圍第4項的遊戲程式係於第1項或第2項所記載之遊戲程式中，所屬組群決定功能，係從複數所屬組群中選擇遊戲角色所屬之所屬組群的功能。在此，因為玩家可從複數所屬組群中選擇任意所屬組群，故對於玩家來說可選擇有感情的都道府縣及球隊等之所屬組群，及可選擇作為所屬組群變數的狂熱度等級參數較大之都道府縣及球隊等之所屬組群而取得易於育成選手角色的環境。

關於申請專利範圍第5項之遊戲程式係於第4項的遊戲程式中，更用以使電腦實現以下功能之程式。

(5)關聯所屬組群決定功能，係從複數所屬組群中決定關聯於遊戲角色所屬之所屬組群的關聯所屬組群。

(6)關聯所屬組群事件結果決定功能，係因應所屬組群變數，決定相對於關聯所屬組群之遊戲角色的所定事件的結果。

在藉由該程式所實現之遊戲，係於關聯所屬組群決定功能中，從複數所屬組群中，關聯於遊戲角色所屬之所屬組群的關聯所屬組群被決定。於關聯所屬組群事件結果決定功能中，因應所屬組群變數，相對於關聯所屬組群之遊戲角色的所定事件的結果被決定。在此，所謂關聯於遊戲角色所屬之所屬組群的關聯所屬組群係達成關聯於遊戲角

(9)

色所屬之所屬組群的所定條件的組群，例如，遊戲角色所屬之都道府縣所鄰接的都道府縣。在此，例如因應作為遊戲角色所屬之都道府縣之所屬組群變數的狂熱度等級參數，而決定相對於關聯所屬組群之遊戲角色的所定事件結果，故可使關聯所屬組群之所定事件發生的機率值變動，及使藉由關聯所屬組群之所定事件而作用於選手角色之影響值，因應狂熱度等級參數而變動，進而提高遊戲的有趣性。

關於申請專利範圍第6項之遊戲程式係於第4項的遊戲程式中，更用以使電腦實現以下功能之程式。

(7)關聯所屬組群決定功能，係從複數所屬組群中決定關聯於遊戲角色所屬之所屬組群的關聯所屬組群。

(8)關聯所屬組群變數決定功能，係決定將隨附於關聯所屬組群且對屬於關聯所屬組群之遊戲角色的育成賦予影響之影響度予以表示之關聯所屬組群變數。

(9)關聯所屬組群事件結果決定功能，係因應關聯所屬組群變數，決定相對於關聯所屬組群之遊戲角色的所定事件的結果。

在藉由該程式所實現之遊戲，係於關聯所屬組群決定功能中，從複數所屬組群中，關聯於遊戲角色所屬之所屬組群的關聯所屬組群被決定。於關聯所屬組群變數決定功能中，將隨附於關聯所屬組群且對屬於關聯所屬組群之遊戲角色的育成賦予影響之影響度予以表示之關聯所屬組群變數，係被決定。於關聯所屬組群事件結果決定功能中，

(10)

因應關聯所屬組群變數，相對於關聯所屬組群之遊戲角色的所定事件的結果被決定。在此，所謂關聯所屬組群變數係表示關聯所屬組群對屬於關聯所屬組群之遊戲角色賦予的影響度之參數，與選手角色所屬之所屬組群的所屬組群變數為不同參數。在此，例如因應與作為遊戲角色所屬之都道府縣鄰接之都道府縣的關聯所屬組群變數之鄰接縣的狂熱度等級參數，而決定相對於關聯所屬組群之遊戲角色的所定事件結果，故可使藉由關聯所屬組群之所定事件而作用於選手角色之影響值，因應鄰接縣的狂熱度等級參數而變動，進而提高遊戲的有趣性。

關於申請專利範圍第7項的遊戲程式係於第1項或第2項所記載之遊戲程式中，所屬組群變數決定功能，係將藉由前次的遊戲之所屬組群變數變動功能而產生變動之所屬組群變數，決定為遊戲的所屬組群變數之功能。在此，因為前次遊戲之所屬組群變數被決定為遊戲的所屬組群變數，故例如藉由玩家選擇在前次的遊戲中作為所屬組群變數的狂熱度等級參數增加之都道府縣，可取得易於育成選手角色的環境，為此，可使玩家多次遊玩遊戲。

關於申請專利範圍第8項之遊戲裝置係實現育成藉由玩家而動作之遊戲角色的遊戲的遊戲裝置。該遊戲裝置係具備所屬組群決定手段、所屬組群變數決定手段、及所屬組群變數變動手段。於所屬組群決定手段中，決定遊戲角色所屬之所屬組群。於所屬組群變數決定手段中，針對將隨附於所屬組群且對屬於所屬組群之遊戲角色的育成賦予

(11)

影響的影響度予以表示之所屬組群變數，在第1次進行遊戲時決定初始狀態之所屬組群變數，在第2次之後進行遊戲時，決定在前次遊戲決定之所屬組群變數。於所屬組群變數變動手段中，因應相對於所屬組群之相對於遊戲角色的所定事件的結果，使所屬組群變數變動。

關於申請專利範圍第9項之遊戲方法係實現育成藉由玩家而動作之遊戲角色的遊戲的遊戲方法。該遊戲方法係具備所屬組群決定步驟、所屬組群變數決定步驟、及所屬組群變數變動步驟。於所屬組群決定步驟中，決定遊戲角色所屬之所屬組群。於所屬組群變數決定步驟中，針對將隨附於所屬組群且對屬於所屬組群之遊戲角色的育成賦予影響的影響度予以表示之所屬組群變數，在第1次進行遊戲時決定初始狀態之所屬組群變數，在第2次之後進行遊戲時，決定在前次遊戲決定之所屬組群變數。於所屬組群變數變動步驟中，因應相對於所屬組群之相對於遊戲角色的所定事件的結果，使所屬組群變數變動。

【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造。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安裝上記錄媒體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、記憶部2、畫像顯示部3、聲音輸出部4、及操作輸入部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係主要爲了依據遊戲程式來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、與訊號處理處理器8、與畫像處理處理器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之遊戲資料等者。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間點之各種遊戲參數。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，類比畫像訊號係作爲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。多邊形資料係爲構成多邊形之頂點的座標資料。材質資

(14)

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、擴大電路 14、D/A 轉換器 15、及介面電路 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。於聲音資料係有例如 ADPCM(Adaptive Differential Pulse Code Modulation)資料及 PCM(Pulse Code Modulation)資料等。為 ADPCM 資

(15)

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，利用於 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 係玩家為了輸入各種操作命令所使用的操作裝置，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

(16)

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，從中立位置被按壓時即為ON，如按壓力解除時即為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係依據儲存於RAM12之程式資料，對儲存於RAM12之畫像資料及聲音資料發派指令。

作為畫像資料時，依據來自於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係依據訊號處理

(17)

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 而被供給至 D/A 轉換器 22。在此，畫像資料係以 D/A 轉換器 22 而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，作為畫像而顯示。

作為聲音資料時，首先，訊號處理處理器 8 係依據來自於 CPU7 的指令，進行聲音資料的產生及加工處理。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 作為聲音而輸出。

[遊戲裝置的各種處理概要]

於本遊戲機中所實行之遊戲係例如為棒球遊戲。在該棒球遊戲，係有玩家選擇 1 個選手角色 41 (參考圖 5 ~ 圖 12)，藉由進行增減關於選手角色 41 之各種能力值參數之練習事件及其他事件，來育成選手角色 41 的遊戲。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 之選手角色 41 動作的遊戲。在此，圖 3 所示之地區選擇畫面 31 及圖 4 所示之都道府縣選擇畫面 32 及圖 5 至圖 12 所示之各種事件發生時的事件開始顯示畫面 42 及事件結果顯示畫面 43 等係顯示於電視監視器 20。圖 2 係用以說明在本發明達成主

(18)

要之作用的功能之功能區塊圖。控制部1係主要具備有：角色顯示手段50、角色動作手段51、所屬組群決定手段52、所屬組群變數決定手段53、所屬組群事件結果決定手段54、遊戲角色特性變數變動手段55、所屬組群特性變數變動手段56、所屬組群變數變動手段57、關聯所屬組群決定手段58、關聯所屬組群變數決定手段59及關聯所屬組群事件結果決定手段60。

角色顯示手段50，係具備於電視監視器20顯示選手角色41的功能。在角色顯示手段50係於電視監視器20顯示圖5至圖12所示之選手角色41。

在該手段，對應選手角色41之選手角色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，選手角色用座標資料係被控制部1(例如，CPU7)辨識。又，用以將選手角色用畫像資料顯示於電視監視器20的選手角色用座標資料，係從記憶部2(例如，記錄媒體10)供給至RAM12，並儲存於RAM12。此時，選手角色用座標資料係被控制部1(例如，CPU7)辨識。於是，儲存於RAM12之選手角色用畫像資料係依據來自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，選手角色用畫像資料係依據選手角色用座標資料，顯示於電視監視器20的所定位置。再者，用以於電視監視器20的所定位置顯示選手角色用畫像資料的指示係藉由CPU7進行。

角色動作手段51係具備使選手角色41動作的功能。在

(19)

角色顯示手段51係使選手角色41動作。

在該手段，用以使選手角色41動作之來自控制器17的訊號被控制部1(例如，CPU7)辨識時，則依據來自CPU7的指示，而對應選手角色41之選手角色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41的動作係作為動畫而顯示於電視監視器20。

所屬組群決定手段52，係具有決定遊戲角色所屬之所屬組群的功能。在所屬組群決定手段52，係決定遊戲角色所屬之所屬組群。在此，所謂遊戲角色係指玩家選擇之選手角色41。所謂遊戲角色所屬之所屬組群係指玩家選擇之選手角色41所屬之地區、都道府縣、學校、球隊等之選手角色所屬之組群。具體來說，作為遊戲角色所屬之所屬組群為都道府縣時，作為選手角色41所屬之所屬組群的都道府縣係決定為大阪府(參考圖4)。在此，包含藉由所屬組群決定手段52決定之作為選手角色41所屬之所屬組群的都道府縣為大阪府的資訊之各種資料係儲存於RAM12。

所屬組群變數決定手段53，係具有針對將隨附於所屬組群且對屬於所屬組群之遊戲角色的育成賦予影響的影響度予以表示之所屬組群變數，在第1次進行遊戲時決定初始狀態的所屬組群變數，在第2次之後進行遊戲時決定在前次遊戲決定之所屬組群變數的功能。在所屬組群變數決定手段53，係針對將隨附於所屬組群且對屬於所屬組群之

遊戲角色的育成賦予影響的影響度予以表示之所屬組群變數，在第1次進行遊戲時決定初始狀態的所屬組群變數，在第2次之後進行遊戲時，決定在前次遊戲決定之所屬組群變數。在此，所謂所屬組群變數係表示所屬組群對屬於所屬組群之遊戲角色賦予的影響度之參數，例如，對屬於都道府縣之選手角色賦予影響的狂熱度等級參數。狂熱度等級參數係例如具有一般、狂熱、高度狂熱之3個等級，而以一般 = 0點，狂熱 = 1點，高度狂熱 = 2點之方式，點數越高則賦予屬於都道府縣之選手角色的影響度越大。在作為所屬組群變數的狂熱度等級參數為狂熱 = 1點時，相較於狂熱度等級參數為一般 = 0點時，賦予屬於都道府縣之選手角色的影響度更大。在此，例如作為所屬組群的大阪府之所屬組群變數的狂熱度等級參數係被決定為初始狀態的一般 = 0點(參考圖3、圖4)。在此，包含藉由所屬組群變數決定手段53決定之作為大阪府之所屬組群變數的狂熱度等級參數之各種資料係儲存於RAM12。

所屬組群事件結果決定手段54，係具有因應所屬組群變數，決定相對於所屬組群之遊戲角色的所定事件的結果之功能。在所屬組群事件結果決定手段54，係因應所屬組群變數，決定相對於所屬組群之遊戲角色的所定事件的結果。所屬組群事件結果決定手段54，係更具備：遊戲角色特性變數變動手段55，係因應所屬組群變數，使關於遊戲角色之所定特性的變動比例變動，藉此決定相對於所屬組群之遊戲角色的所定事件的結果。所屬組群事件結果決定

(21)

手段 54，係更具備：所屬組群特性變數變動手段 56，係因應所屬組群變數，使關於所屬組群之所定特性的變動比例變動，藉此決定相對於所屬組群之遊戲角色的所定事件的結果。

遊戲角色特性變數變動手段 55，係具有因應所屬組群變數，使關於遊戲角色之所定特性的變動比例變動之功能。在遊戲角色特性變數變動手段 55，係因應所屬組群變數，使關於遊戲角色之所定特性的變動比例變動。在此，所謂相對於所屬組群之遊戲角色的所定事件之結果，係例如因關於作為所屬組群之都道府縣的事件，而關於選手角色 41 的特性產生變動的結果。具體來說，代表在作為所屬組群的都道府縣為大阪府時，發生在圖 5 所示之在大阪的街道食用章魚燒的事件，相對於在大阪的街道食用章魚燒的事件，作為關於選手角色 41 之特性的體力之能力值參數的增加比例係因應狂熱度等級參數而產生變動。在此，狂熱度等級參數越大，則使關於選手角色 41 之特性的變動比例變化越大。具體來說，作為在圖 6 所示之狂熱度等級參數為一般 = 0 點之狀況而發生大阪府事件時的事件結果，則作為關於選手角色 41 之特性的體力之能力值參數會增加 10 點。該能力值參數係於圖 6 中，對應後述之事件結果內容顯示區域 46 的文字角色「在大阪的街道食用小章魚燒。消除了疲勞。[10]」之最後的數字「10」而顯示。具體來說，作為在圖 7 所示之狂熱度等級參數為狂熱 = 1 點之狀況而發生大阪府事件時的事件結果，則作為關於選手角色 41 之

特性的體力之能力值參數會增加20點。該能力值參數係於圖7中，對應後述之事件結果內容顯示區域46的文字角色「在大阪的街道食用一般尺寸的章魚燒。消除了疲勞。[20]」之最後的數字「20」而顯示。作為在圖7所示之狂熱度等級參數為高度狂熱=2點之狀況而發生大阪府事件時的事件結果，則作為關於選手角色41之特性的體力之能力值參數會增加50點。該能力值參數係於圖8中，對應後述之事件結果內容顯示區域46的文字角色「在大阪的街道食用巨大尺寸的章魚燒。消除了疲勞。[50]」之最後的數字「50」而顯示。亦即，因應狂熱度等級參數為一般=0點，狂熱=1點，高度狂熱=2點，作為關於選手角色41之特性的體力之能力值參數的增加點數係分別以成為10點、20點、50點之方式而變動。在此，相對於藉由遊戲角色特性變數變動手段55決定之所屬組群之遊戲角色的所定事件結果，亦即，包含作為關於增加之選手角色41的體力之能力值參數的各種資料係儲存於RAM12。

所屬組群特性變數變動手段56，係具有因應所屬組群變數，使關於所屬組群之所定特性的變動比例變動之功能。在所屬組群特性變數變動手段56，係因應所屬組群變數，使關於所屬組群之所定特性的變動比例變動。在此，所謂相對於所屬組群之遊戲角色的所定事件之結果，係例如因關於作為所屬組群之都道府縣的事件，而關於都道府縣、球隊的特性產生變動的結果。具體來說，代表藉由所定條件而圖14所示之棒球社的預算提高之事件會發生，表示

作為關於所屬組群之特性的都道府縣及球隊的預算多寡之參數及表示球隊的練習設備之整備狀況的參數等之增加比例，係因應狂熱度等級參數而產生變動。在此，狂熱度等級參數越大，則表示作為關於所屬組群之特性的都道府縣及球隊的預算多寡之參數及表示球隊的練習設備之整備狀況的參數之增加比例變化越大。具體來說，狂熱度等級參數為高度狂熱 = 2點時，相較於狂熱度等級參數為一般 = 0點時，表示都道府縣及球隊的預算多寡之參數及表示球隊的練習設備之整備狀況的參數之增加比例較大。表示都道府縣及球隊的預算多寡之參數及表示球隊的練習設備的整備狀況之參數較大時，則發生因從其他都道府縣越區入學而聚集能力值參數較大之選手角色的事件，玩家的選手角色41所屬球隊會變強，取得於比賽等的事件中較易贏球的效果，而選手角色41使用已整備好的練習設備進行練習時，可取得練習所致之選手角色41的能力值參數的增加比例增大之效果。在此，因應狂熱度等級參數為一般 = 0點，狂熱 = 1點，高度狂熱 = 2點，則表示作為關於所屬組群之特性的都道府縣及球隊的預算多寡之參數及表示球隊的練習設備之整備狀況的參數等之增加比例會增大。在此，相對於藉由所屬組群特性變數變動手段56決定之所屬組群之遊戲角色的所定事件結果，亦即，包含表示作為關於所屬組群之特性的都道府縣及球隊的預算多寡之參數及表示球隊的練習設備之整備狀況的參數的各種資料係儲存於RAM12。

所屬組群變數變動手段57，係具有因應相對於所屬組群之遊戲角色的所定事件的結果，而使所屬組群變數變動的功能。在所屬組群變數變動手段57，係因應相對於所屬組群之相對於遊戲角色的所定事件的結果，使所屬組群變數變動。在此，所謂相對於所屬組群之遊戲角色的所定事件結果係指例如成為遊戲過關的條件之結果，即，於選秀會議的事件中，選手角色41被指名而成為職業棒球選手，或於甲子園大會事件中選手角色41所屬之球隊奪冠，且於選秀會議的事件中，選手角色41被指名而成為職業棒球選手，成為遊戲過關之所定事件結果。具體來說，例如對於在選秀會議的事件中，選手角色41被指名而成為職業棒球選手之結果，作為所屬組群變數的狂熱度等級參數係增加1點，從狂熱度等級參數為一般 = 0點增加至狂熱 = 1點(參考圖16、圖17)。又，例如對於在甲子園大會的事件中，選手角色41所屬之球隊奪冠且在選秀會議的事件中，選手角色41被指名而成為職業棒球選手之結果，作為所屬組群變數的狂熱度等級參數係增加2點，從狂熱度等級參數為一般 = 0點增加至高度狂熱 = 2點(參考圖18、圖19)。在此，因應相對於選手角色的所定事件的結果，使作為所屬組群變數的狂熱度等級參數變動。在此，包含藉由所屬組群變數變動手段57決定之作為所屬組群變數的狂熱度等級參數之各種資料係儲存於RAM12。

關聯所屬組群決定手段58，係具有從複數所屬組群中決定關聯於遊戲角色所屬之所屬組群的關聯所屬組群之功

(25)

能。在關聯所屬組群決定手段58，係從複數所屬組群中決定關聯於遊戲角色所屬之所屬組群的關聯所屬組群。在此，所謂關聯於遊戲角色所屬之所屬組群的關聯所屬組群係達成關聯於遊戲角色所屬之所屬組群的所定條件的組群，亦即，遊戲角色所屬之都道府縣所鄰接的都道府縣。而在為遊戲角色所屬之都道府縣的狀況時，係兵庫縣、京都府、奈良縣、和歌山縣(參考圖4)。在此，包含藉由關聯所屬組群決定手段58決定之關聯所屬組群所鄰接之都道府縣為兵庫縣、京都府、奈良縣、和歌山縣的資訊之各種資料係儲存於RAM12。

關聯所屬組群變數決定手段59，係具有決定將隨附於關聯所屬組群且對屬於關聯所屬組群之遊戲角色的育成賦予影響之影響度予以表示之關聯所屬組群變數。在關聯所屬組群變數決定手段59，係決定將隨附於關聯所屬組群且對屬於關聯所屬組群之遊戲角色的育成賦予影響之影響度予以表示之關聯所屬組群變數。在此，所謂關聯所屬組群變數係表示關聯所屬組群對屬於關聯所屬組群之遊戲角色賦予的影響度之參數，與選手角色41所屬之所屬組群的所屬組群變數為不同參數。在此，例如作為兵庫縣、京都府、奈良縣、和歌山縣之關聯所屬組群變數的狂熱度等級參數係被決定為初始狀態的一般=0點(參考圖3、圖4)。在此，包含藉由關聯所屬組群變數決定手段59決定之作為兵庫縣、京都府、奈良縣、和歌山縣之關聯所屬組群變數的狂熱度等級參數之各種資料係儲存於RAM12。

關聯所屬組群事件結果決定手段60，係具有因應所屬組群變數，決定相對於關聯所屬組群之遊戲角色的所定事件的結果之功能。在關聯所屬組群事件結果決定手段60，係因應所屬組群變數，決定相對於關聯所屬組群之遊戲角色的所定事件的結果。在此，因應作為遊戲角色所屬之都道府縣之所屬組群變數的大阪府之狂熱度等級參數，決定相對於關聯所屬組群之遊戲角色的所定事件的結果。具體來說，代表在作為關聯所屬組群的都道府縣為和歌山時，發生在圖9所示之在和歌山縣食用梅乾的事件，相對於在和歌山縣食用梅乾的事件，作為關於選手角色41之特性的體力之能力值參數的增加比例係因應大阪府的狂熱度等級參數而產生變動。在此，大阪府的狂熱度等級參數越大，則使關於選手角色41之特性的變動比例變化越大。具體來說，作為在圖10所示之大阪府的狂熱度等級參數為一般＝0點之狀況而發生和歌山縣事件時的事件結果，則作為關於選手角色41之特性的體力之能力值參數會增加10點。具體來說，作為在圖11所示之大阪府的狂熱度等級參數為狂熱＝1點之狀況而發生和歌山縣事件時的事件結果，則作為關於選手角色41之特性的體力之能力值參數會增加20點。作為在圖12所示之大阪府的狂熱度等級參數為高度狂熱＝2點之狀況而發生和歌山縣事件時的事件結果，則作為關於選手角色41之特性的體力之能力值參數會增加50點。亦即，因應大阪府的狂熱度等級參數為一般＝0點，狂熱＝1點，高度狂熱＝2點，作為關於選手角色41之特性的體

(27)

力之能力值參數的增加點數係以分別成為10點、20點、50點之方式而變動。在此，相對於藉由關聯所屬組群事件結果決定手段60決定之關聯所屬組群之遊戲角色的所定事件結果，亦即，包含作為關於增加之選手角色41的體力之能力值參數的各種資料係儲存於RAM12。

再者，關聯所屬組群事件結果決定手段60，係亦可構成為具有因應關聯所屬組群變數，決定相對於關聯所屬組群之遊戲角色的所定事件的結果之功能。在此，因應作為遊戲角色所屬之都道府縣之所屬組群變數的和歌山縣之狂熱度等級參數，決定相對於關聯所屬組群之遊戲角色的所定事件的結果。具體來說，作為在圖10所示之和歌山縣的狂熱度等級參數為一般＝0點之狀況而發生和歌山縣事件時的事件結果，則作為關於選手角色41之特性的體力之能力值參數會增加10點。具體來說，作為在圖11所示之和歌山縣的狂熱度等級參數為狂熱＝1點之狀況而發生和歌山縣事件時的事件結果，則作為關於選手角色41之特性的體力之能力值參數會增加20點。作為在圖12所示之和歌山縣的狂熱度等級參數為高度狂熱＝2點之狀況而發生和歌山縣事件時的事件結果，則作為關於選手角色41之特性的體力之能力值參數會增加50點。亦即，因應和歌山縣的狂熱度等級參數為一般＝0點，狂熱＝1點，高度狂熱＝2點，作為關於選手角色41之特性的體力之能力值參數的增加點數係以分別成為10點、20點、50點之方式而變動。在此，相對於藉由關聯所屬組群事件結果決定手段60決定之關聯

(28)

所屬組群之遊戲角色的所定事件結果，亦即，包含作為關於增加之選手角色41的體力之能力值參數的各種資料係儲存於RAM12。

在該遊戲程式，藉由所屬組群決定手段52，決定遊戲角色所屬之所屬組群，藉由所屬組群變數決定手段53，決定所屬組群變數，藉由所屬組群事件結果決定手段54，因應所屬組群變數而決定相對於所屬組群之遊戲角色的所定事件之結果，藉由所屬組群變數變動手段57，因應相對於所屬組群之遊戲角色的所定事件之結果，使所屬組群變數變動。具體來說，藉由所屬組群決定手段52，決定選手角色41所屬之都道府縣為大阪府，藉由所屬組群變數決定手段53，決定大阪府的狂熱度等級參數為普通=0，藉由所屬組群事件結果決定手段54，決定相對於選手角色41的所定事件之結果，藉由所屬組群變數變動手段57，因應相對於選手角色41的所定事件之結果，使大阪府的狂熱度等級參數產生變動。在此，新導入都道府縣等的所屬組群與狂熱度等級參數等的所屬組群變數，因應於選秀會議的事件中，選手角色41被指名而成為職業棒球選手，或於甲子園大會事件中選手角色41所屬之球隊奪冠，且於選秀會議的事件中，選手角色41被指名而成為職業棒球選手等的所定事件之結果，狂熱度等級參數則會增加。在此，因為在選秀會議的事件中，選手角色41被指名而成為職業棒球選手為遊戲過關的條件時，故使1個選手角色41成為職業棒球選手而遊戲過關，於下次遊戲中玩家又選擇與上次相同的

大阪府的話，則大阪府的狂熱度等級參數會從一般 = 0 點增加至狂熱 = 1 點。在此，因為狂熱度等級參數係表示都道府縣賦予屬於都道府縣之選手角色 41 的影響度之參數，故如果再次選擇之大阪府的狂熱度等級參數增加的話，則都道府縣賦予屬於都道府縣之選手角色 41 的影響度變大，為此，玩家係相較於前次的遊戲，可取得較易於育成選手角色之環境。所以，因為玩家相對於前次遊戲過關，可得到狂熱度等級參數增加之優惠，故不需像先前一般即使已經遊戲過關，亦須在與前述遊戲相同之遊戲環境下，從初始開始育成選手角色，而可提高遊戲的有趣性。進而，在此因為玩家係使各都道府縣的狂熱度等級參數增加，而例如可得到使下年度新加入球隊的選手角色在玩家製造出之更優良的環境下訓練之先前所沒有之新的遊戲目的，故可持續進行對玩家及選手角色來說更理想之環境的構築，亦即，可提供使玩家多次重複進行遊玩的遊戲。

進而，在此因為藉由所屬組群事件結果決定手段 54，因應作為所屬組群變數之狂熱度等級參數而決定所定事件的結果，亦即，因為因應狂熱度等級參數而關於都道府縣、球隊之特性及關於選手角色的特性變動比例會變化，故可更明確使各都道府縣的狂熱度等級參數增加之遊戲目的，為此，可使玩家多次遊玩遊戲。

[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 20 之顯示畫

面的具體內容，使用圖3至圖12所示之顯示畫面加以說明。

在本棒球遊戲，如圖5至圖12所示，藉由進行關於玩家選擇之選手角色41的事件，而進行育成選手角色41的遊戲。在如此之棒球遊戲，圖3所示之地區選擇畫面31係選擇包含選手角色41所屬之都道府縣的地區之顯示畫面。圖4所示之都道府縣選擇畫面32係選擇選手角色41所屬之都道府縣的顯示畫面。圖5及圖9所示之事件開始顯示畫面42係開始各種事件時的顯示畫面。圖6～圖8，圖10～圖12所示之事件結果顯示畫面43係揭示各種事件時之結果的顯示畫面。

地區選擇畫面31係如圖3所示，顯示日本全國的都道府縣地圖之畫面，具有配置於畫面左上之地區名稱顯示區域33、配置於畫面中央部整體的都道府縣地圖顯示區域34及配置於都道府縣地圖顯示區域34下部之指令指示顯示區域35。於地區名稱顯示區域33係顯示有將日本全國區分為6個地區之地區名稱，亦即顯示有藉由控制器17的左方向鍵17L、右方向鍵17R選擇之北海道・東北地區、關東地區、北信越・東海地區、近畿地區、中國・四國地區及九州・沖繩地區中任一文字角色。在圖3係顯示有表示選擇近畿地區之「近畿地區」的文字角色。都道府縣地圖顯示區域34係模擬日本全國的都道府縣之圖形角色，各都道府縣係因應狂熱度等級參數而以顏色區分，以在狂熱度等級參數為一般＝0點時成為綠色，為狂熱＝1點時成為黃綠色。

(31)

，為高度狂熱 = 2點時成為橘色之方式來區分顏色。例如，近畿地區的大阪府、兵庫縣、京都府、奈良縣、滋賀縣、和歌山縣之各縣係成為代表一般 = 0點之綠色。又，被選擇之地區係為了與未被選擇之其他區域區別，整體成為較淺之配色。在圖3因為近畿地區被選擇，故近畿地區的大阪府、兵庫縣、京都府、奈良縣、滋賀縣、和歌山縣之各縣係成為較其他地區淺的配色。於指令指示顯示區域35係顯示有表示玩家應進行何種操作的操作指示之「請選擇進行遊玩之區域。」之文字角色。

都道府縣選擇畫面32係如圖4所示，擴大顯示有於圖3的地區選擇畫面31中被選擇之地區的都道府縣地圖(在圖4為近畿地區)，具有配置於畫面右上之都道府縣名稱顯示區域36、配置於畫面左側整體的都道府縣地圖擴大顯示區域37及配置於都道府縣地圖擴大顯示區域37下部之指令指示顯示區域38。於都道府縣名稱顯示區域36係顯示有被選擇之都道府縣的名稱及狂熱度等級參數，亦即顯示有藉由控制器17的左方向鍵17L、右方向鍵17R選擇之例如，近畿地區的大阪府、兵庫縣、京都府、奈良縣、滋賀縣、和歌山縣中任一文字角色。在圖4，表示選擇大阪府之「大阪」之文字角色與表示大阪府的狂熱度等級參數為一般 = 0點的「一般」之文字角色係於上下並排顯示。都道府縣地圖擴大顯示區域37係模擬被選擇之地區的都道府縣之圖形角色，顯示有表示各都道府縣的名稱之文字角色與表示各都道府縣的特徵構造物之圖形角色。例如，在圖4的近

畿地區，大阪府係顯示有模擬章魚燒之圖形角色，兵庫縣係顯示有模擬甲子園之圖形角色，京都府係顯示有模擬大文字燒之圖形角色，奈良縣係顯示有模擬大佛之圖形角色，滋賀縣係顯示有模擬琵琶湖之圖形角色，和歌山縣係顯示有模擬梅乾之圖形角色。又，都道府縣地圖擴大顯示區域34係與都道府縣地圖顯示區域34相同，各都道府縣因應狂熱度等級參數而以顏色區分，以在狂熱度等級參數為一般 = 0點時成為綠色，為狂熱 = 1點時成為黃綠色，為高度狂熱 = 2點時成為橘色之方式來區分顏色。例如，近畿地區的大阪府、兵庫縣、京都府、奈良縣、滋賀縣、和歌山縣之各縣係成為代表一般 = 0點之綠色。又，被選擇之地區係為了與未被選擇之其他區域區別，整體成為較淺之配色。在圖4因為選擇大阪府，故大阪府係成為較近畿地區之其他都道府縣淺的配色。於指令指示顯示區域38係顯示有表示玩家應進行何種操作的操作指示之「請選擇進行遊玩之都道府縣。」之文字角色。再者，在圖3及圖4係因為大阪府的狂熱度等級參數為一般 = 0點，故成為代表一般 = 0點之綠色，但是，在大阪府的狂熱度等級參數成為狂熱 = 1點時係如圖16及圖17所示，成為代表狂熱 = 1點之黃綠色，在大阪府的狂熱度等級參數成為高度狂熱 = 2點時係如圖18及圖19所示，成為代表高度狂熱 = 2點之橘色。

事件開始顯示畫面42係如圖5及圖9所示，為表示開始各種事件的顯示畫面，事件結果顯示畫面43係如圖6～圖8、圖10～圖12所示，為表示各種事件結果的顯示畫面。在

圖 5、圖 6～圖 8，發生在大阪的街道食用章魚燒的事件，相對於在大阪的街道食用章魚燒的事件，則表示關於選手角色 41 之特性的體力之能力值參數增加之事件結果。在圖 9、圖 10～圖 12，發生在和歌山縣的街道食用梅乾的事件，相對於在和歌山縣的街道食用梅乾的事件，則表示關於選手角色 41 之特性的體力之能力值參數增加之事件結果。

事件開始顯示畫面 42 係如圖 5 及圖 9 所示，具有配置於畫面中央部左側之選手角色 41、配置於畫面上部之事件開始內容顯示區域 44 及顯示關於配置於畫面下部之作爲選手角色 41 之特性的各種能力值之能力值顯示區域 45。事件開始內容顯示區域 44 係於選手角色 41 之上部顯示於成爲選手角色 41 之台詞之突出形狀的框內之文字角色。具體來說，於事件開始內容顯示區域 44 係圖 5 中顯示有「今天去大阪的街道遊玩吧！」之文字角色，於圖 9 中顯示有「今天去隔壁的和歌山縣遊玩吧！」之文字角色。於能力值顯示區域 45 係顯示有表示選手角色 41 之各種能力值參數之文字角色及條形圖狀的圖形角色，顯示選手角色 41 的氣合量、選手名稱、所屬學校名稱、學年、球速、控球、體力、得意球種等。在此，顯示選手角色 41 的氣合量是最大值，選手名稱是 A 選手，所屬學校名稱是 A 高校，學年是 1 年級，球速是 125 km/h，控球是 G、88 點，體力是 E、38 點，無得意球種。又，於能力值顯示區域 45 係於表示選手角色 41 之氣合量的條形圖狀之圖形角色下部中，顯示有由表示選手角色 41 的體力之能力值參數的條形圖狀之圖形角色所構成

之體力值 45a。

事件結果顯示畫面 43 係如圖 6～圖 8、圖 10～圖 12 所示，具有配置於畫面中央部左側之選手角色 41、配置於畫面上部之事件結果內容顯示區域 46 及顯示關於配置於畫面下部之作為選手角色 41 之特性的各種能力值之能力值顯示區域 45。事件結果內容顯示區域 46 係顯示於矩形框內之文字角色，顯示各種事件的結果。

具體來說，於事件結果內容顯示區域 46 係於圖 6 中，作為狂熱度等級參數為一般 = 0 點之狀況而發生食用大阪府的章魚燒之事件時的事件結果，為了表示關於選手角色 41 之特性的體力之能力值參數會增加 10 點，顯示有「在大阪的街道食用小章魚燒。消除了疲勞。[10]」之文字角色。該文字角色之最後數字「10」係對應能力值參數。此時，能力值顯示區域 45 的體力值 45a 係於圖 6 中，以條形圖狀之圖形角色向右方向伸長僅 10 點數增加份之方式顯示。又，於事件結果內容顯示區域 46 係於圖 7 中，作為狂熱度等級參數為狂熱 = 1 點之狀況而發生食用大阪府的章魚燒之事件時的事件結果，為了表示關於選手角色 41 之特性的體力之能力值參數會增加 20 點，顯示有「在大阪的街道食用一般尺寸的章魚燒。消除了疲勞。[20]」之文字角色。該文字角色之最後數字「20」係對應能力值參數。此時，能力值顯示區域 45 的體力值 45a 係於圖 7 中，以條形圖狀之圖形角色更向右方向伸長 20 點數增加份之方式顯示。又，於事件結果內容顯示區域 46 係於圖 8 中，作為狂熱度等

級參數為高度狂熱 = 2點之狀況而發生食用大阪府的章魚燒之事件時的事件結果，為了表示關於選手角色41之特性的體力之能力值參數會增加50點，顯示有「在大阪的街道食用巨大尺寸的章魚燒。消除了疲勞。[50]」之文字角色。該文字角色之最後數字「50」係對應能力值參數。此時，能力值顯示區域45的體力值45a係於圖8中，以條形圖狀之圖形角色更向右方向伸長50點數增加份之方式顯示。

另一方面，於事件結果內容顯示區域46係於圖10中，作為狂熱度等級參數為一般 = 0點之狀況而發生食用和歌山縣的梅乾之事件時的事件結果，為了表示關於選手角色41之特性的體力之能力值參數會增加10點，顯示有「在和歌山縣食用小梅乾。消除了疲勞。[10]」之文字角色。此時，能力值顯示區域45的體力值45a係於圖10中，以條形圖狀之圖形角色向右方向伸長僅10點數增加份之方式顯示。又，於事件結果內容顯示區域46係於圖11中，作為狂熱度等級參數為狂熱 = 1點之狀況而發生食用和歌山縣的梅乾之事件時的事件結果，為了表示關於選手角色41之特性的體力之能力值參數會增加20點，顯示有「在和歌山縣食用普通尺寸的梅乾。消除了疲勞。[20]」之文字角色。此時，能力值顯示區域45的體力值45a係於圖11中，以條形圖狀之圖形角色更向右方向伸長20點數增加份之方式顯示。又，於事件結果內容顯示區域46係於圖12中，作為狂熱度等級參數為高度狂熱 = 2點之狀況而發生食用和歌山縣的梅乾之事件時的事件結果，為了表示關於選手角色41之

(36)

特性的體力之能力值參數會增加50點，顯示有「在和歌山縣食用巨大尺寸的梅乾。消除了疲勞。[50]」之文字角色。此時，能力值顯示區域45的體力值45a係於圖12中，以條形圖狀之圖形角色更向右方向伸長50點數增加份之方式顯示。

再者，發生棒球社的預算提高之事件時係如圖14所示，於事件結果內容顯示區域46係顯示有「拿到很多棒球社的預算！」之文字角色。

[相對於棒球遊戲之各種事件的參數變動處理系統執行時之處理流程]

使用圖13所示之流程圖說明相對於本實施形態的棒球遊戲之各種事件的參數變動處理系統，尤其是說明作用在相對於各種事件之選手角色的參數變動處理系統，又，使用圖15所示之流程圖說明作用在相對於各種事件的所屬組群之參數變動處理系統。

首先，如圖13所示，進行決定遊戲角色所屬之所屬組群的所屬組群決定處理(S1)。

於步驟S1的所屬組群決定處理，決定遊戲角色所屬之所屬組群。在此，所謂遊戲角色係指玩家選擇之選手角色41。所謂遊戲角色所屬之所屬組群係指玩家選擇之選手角色41所屬之地區、都道府縣、學校、球隊等之選手角色所屬之組群。具體來說，作為遊戲角色所屬之所屬組群為都道府縣時，作為選手角色41所屬之所屬組群的都道府縣

係決定為大阪府(參考圖4)。於步驟 S1的所屬組群決定處理中，決定選手角色41所屬之所屬組群時，則轉變至針對將隨附於所屬組群且對屬於所屬組群之遊戲角色的育成賦予影響的影響度予以表示之所屬組群變數，在第1次進行遊戲時決定初始狀態的所屬組群變數，在第2次之後進行遊戲時決定在前次遊戲決定之所屬組群變數的所屬組群變數決定處理(S2)。

在步驟 S2的所屬組群變數決定處理中，針對將隨附於所屬組群且對屬於所屬組群之遊戲角色的育成賦予影響的影響度予以表示之所屬組群變數，在第1次進行遊戲時，決定初始狀態的所屬組群變數，在第2次之後進行遊戲時，決定在前次遊戲決定之所屬組群變數。在此，所謂所屬組群變數係表示所屬組群對屬於所屬組群之遊戲角色賦予的影響度之參數，例如，對屬於都道府縣之選手角色賦予影響的狂熱度等級參數。狂熱度等級參數係例如具有一般、狂熱、高度狂熱之3個等級，而以一般 = 0點，狂熱 = 1點，高度狂熱 = 2點之方式，點數越高則賦予屬於都道府縣之選手角色的影響度越大。在作為所屬組群變數的狂熱度等級參數為狂熱 = 1點時，相較於狂熱度等級參數為一般 = 0點時，賦予屬於都道府縣之選手角色的影響度更大。在此，例如作為所屬組群的大阪府之所屬組群變數的狂熱度等級參數係被決定為初始狀態的一般 = 0點(參考圖3、圖4)。於步驟 S2的所屬組群變數決定處理中，決定作為大阪府之所屬組群變數的狂熱度等級參數時，則轉變至

從複數所屬組群中決定關聯於遊戲角色所屬之所屬組群的關聯所屬組群的步驟 S3的關聯所屬組群決定處理(S3)。

在步驟 S3的關聯所屬組群決定處理，係從複數所屬組群中決定關聯於遊戲角色所屬之所屬組群的關聯所屬組群。在此，所謂關聯於遊戲角色所屬之所屬組群的關聯所屬組群係達成關聯於遊戲角色所屬之所屬組群的所定條件的組群，亦即，遊戲角色所屬之都道府縣所鄰接的都道府縣。而在為遊戲角色所屬之都道府縣的狀況時，係兵庫縣、京都府、奈良縣、和歌山縣(參考圖4)。於步驟 S3的關聯所屬組群決定處理中，決定關聯於選手角色41所屬之所屬組群的關聯所屬組群時，則轉變至針對將隨附於關聯所屬組群且對屬於關聯所屬組群之遊戲角色的育成賦予影響的影響度予以表示之所屬組群變數的關聯所屬組群變數決定處理(S4)。

在步驟 S4的關聯所屬組群變數決定處理，決定將隨附於關聯所屬組群且對屬於關聯所屬組群之遊戲角色的育成賦予影響之影響度予以表示之關聯所屬組群變數。在此，所謂關聯所屬組群變數係表示關聯所屬組群對屬於關聯所屬組群之遊戲角色賦予的影響度之參數，與選手角色41所屬之所屬組群的所屬組群變數為不同參數。在此，例如作為兵庫縣、京都府、奈良縣、和歌山縣之關聯所屬組群變數的狂熱度等級參數係被決定為初始狀態的一般 = 0點(參考圖3、圖4)。於步驟 S4的關聯所屬組群變數決定處理中，決定作為兵庫縣、京都府、奈良縣、和歌山縣之關聯

所屬組群變數的狂熱度等級參數時，則判斷是否發生所屬組群事件(S5)。

在步驟 S5判斷已發生所屬組群事件時，則轉變至遊戲角色特性變數變動處理(S6)，在步驟 S5判斷未發生所屬組群事件時，則判斷是否發生關聯所屬組群事件(S9)。在步驟 S9判斷已發生關聯所屬組群事件時，則轉變至遊戲角色特性變數變動處理(S10)，在步驟 S9判斷未發生關聯所屬組群事件時，則回到 S5。

步驟 S6的遊戲角色特性變數變動處理，係具有因應所屬組群變數，使關於遊戲角色之所定特性的變動比例變動之功能。在步驟 S6的遊戲角色特性變數變動處理，係因應所屬組群變數，使關於遊戲角色之所定特性的變動比例變動。在此，所謂相對於所屬組群之遊戲角色的所定事件之結果，係例如因關於作為所屬組群之都道府縣的事件，而關於選手角色41的特性產生變動的結果。具體來說，代表在作為所屬組群的都道府縣為大阪府時，發生在圖5所示之在大阪的街道食用章魚燒的事件，相對於在大阪的街道食用章魚燒的事件，作為關於選手角色41之特性的體力之能力值參數的增加比例係因應狂熱度等級參數而產生變動。在此，狂熱度等級參數越大，則使關於選手角色41之特性的變動比例變化越大。具體來說，作為在圖6所示之狂熱度等級參數為一般＝0點之狀況而發生大阪府事件時的事件結果，則作為關於選手角色41之特性的體力之能力值參數會增加10點。該能力值參數係於圖6中，對應後

(40)

述之事件結果內容顯示區域46的文字角色「在大阪的街道食用小章魚燒。消除了疲勞。[10]」之最後的數字「10」而顯示。具體來說，作為在圖7所示之狂熱度等級參數為狂熱=1點之狀況而發生大阪府事件時的事件結果，則作為關於選手角色41之特性的體力之能力值參數會增加20點。該能力值參數係於圖7中，對應後述之事件結果內容顯示區域46的文字角色「在大阪的街道食用一般尺寸的章魚燒。消除了疲勞。[20]」之最後的數字「20」而顯示。作為在圖7所示之狂熱度等級參數為高度狂熱=2點之狀況而發生大阪府事件時的事件結果，則作為關於選手角色41之特性的體力之能力值參數會增加50點。該能力值參數係於圖8中，對應後述之事件結果內容顯示區域46的文字角色「在大阪的街道食用巨大尺寸的章魚燒。消除了疲勞。[50]」之最後的數字「50」而顯示。亦即，因應狂熱度等級參數為一般=0點，狂熱=1點，高度狂熱=2點，作為關於選手角色41之特性的體力之能力值參數的增加點數係分別以成為10點、20點、50點之方式而變動。於步驟S6的遊戲角色特性變數變動處理中，相對於所屬組群之遊戲角色的所定事件結果，亦即，決定作為關於增加之選手角色41的體力之能力值參數時，則轉變至所屬組群事件結果決定處理(S7)，而決定相對於所屬組群之遊戲角色的所定事件之結果。於步驟S7的所屬組群事件結果決定處理中，決定相對於所屬組群之遊戲角色的所定事件之結果時，則因應所屬組群之遊戲角色的所定事件之結果，轉變至使

(41)

所屬組群變數變動的所屬組群變數變動處理(S8)。

在步驟 S8的所屬組群變數變動處理，係因應相對於所屬組群之相對於遊戲角色的所定事件的結果，使所屬組群變數變動。在此，所謂相對於所屬組群之遊戲角色的所定事件結果係指例如成為遊戲過關的條件之結果，即，於選秀會議的事件中，選手角色41被指名而成為職業棒球選手，或於甲子園大會事件中選手角色41所屬之球隊奪冠，且於選秀會議的事件中，選手角色41被指名而成為職業棒球選手，成為遊戲過關之所定事件結果。具體來說，例如對於在選秀會議的事件中，選手角色41被指名而成為職業棒球選手之結果，作為所屬組群變數的狂熱度等級參數係增加1點，從狂熱度等級參數為一般 = 0點增加至狂熱 = 1點(參考圖16、圖17)。又，例如對於在甲子園大會的事件中，選手角色41所屬之球隊奪冠且在選秀會議的事件中，選手角色41被指名而成為職業棒球選手之結果，作為所屬組群變數的狂熱度等級參數係增加2點，從狂熱度等級參數為一般 = 0點增加至高度狂熱 = 2點(參考圖18、圖19)。在此，因應相對於選手角色的所定事件的結果，使作為所屬組群變數的狂熱度等級參數變動。

另一方面，在步驟 S1的遊戲角色特性變數變動處理，係因應所屬組群變數，決定相對於關聯所屬組群之遊戲角色的所定事件之結果。在此，因應作為遊戲角色所屬之都道府縣之所屬組群變數的大阪府之狂熱度等級參數，決定相對於關聯所屬組群之遊戲角色的所定事件的結果。具

體來說，代表在作為關聯所屬組群的都道府縣為和歌山時，發生在圖9所示之在和歌山縣食用梅乾的事件，相對於在和歌山縣食用梅乾的事件，作為關於選手角色41之特性的體力之能力值參數的增加比例係因應大阪府的狂熱度等級參數而產生變動。在此，大阪府的狂熱度等級參數越大，則使關於選手角色41之特性的變動比例變化越大。具體來說，作為在圖10所示之大阪府的狂熱度等級參數為一般＝0點之狀況而發生和歌山縣事件時的事件結果，則作為關於選手角色41之特性的體力之能力值參數會增加10點。具體來說，作為在圖11所示之大阪府的狂熱度等級參數為狂熱＝1點之狀況而發生和歌山縣事件時的事件結果，則作為關於選手角色41之特性的體力之能力值參數會增加20點。作為在圖12所示之大阪府的狂熱度等級參數為高度狂熱＝2點之狀況而發生和歌山縣事件時的事件結果，則作為關於選手角色41之特性的體力之能力值參數會增加50點。亦即，因應大阪府的狂熱度等級參數為一般＝0點，狂熱＝1點，高度狂熱＝2點，作為關於選手角色41之特性的體力之能力值參數的增加點數係以分別成為10點、20點、50點之方式而變動。於步驟S10的遊戲角色特性變數變動處理中，相對於關聯所屬組群之遊戲角色的所定事件之結果，亦即，決定作為關於增加之選手角色41的體力之能力值參數時，則轉變至關聯所屬組群事件結果決定處理(S11)，而決定相對於關聯所屬組群之遊戲角色的所定事件之結果。在步驟S11的關聯所屬組群事件結果決定處理

(43)

中，決定相對於關聯所屬組群之相對於遊戲角色的所定事件之結果時，則回到主要流程。

又，亦可構成爲以進行圖 15 所示之步驟 S26 的所屬組群特性變數變動處理來代替圖 13 所示之步驟 S6 的遊戲角色特性變數變動處理。再者，步驟 S26 之外的構造係於圖 13 所示之各步驟附加 20 者，圖 15 所示之各步驟的處理內容係與圖 13 所示之各步驟的處理內容相同，故省略詳細的說明。

在圖 15 所示之步驟 S26 的所屬組群特性變數變動處理，係因應所屬組群變數，使關於所屬組群之所定特性的變動比例變動。在此，所謂相對於所屬組群之遊戲角色的所定事件之結果，係例如因關於作爲所屬組群之都道府縣的事件，而關於都道府縣、球隊的特性產生變動的結果。具體來說，代表藉由所定條件而圖 14 所示之棒球社的預算提高之事件會發生，表示作爲關於所屬組群之特性的都道府縣及球隊的預算多寡之參數及表示球隊的練習設備之整備狀況的參數等之增加比例，係因應狂熱度等級參數而產生變動。在此，狂熱度等級參數越大，則表示作爲關於所屬組群之特性的都道府縣及球隊的預算多寡之參數及表示球隊的練習設備之整備狀況的參數之增加比例變化越大。具體來說，在狂熱度等級參數爲高度狂熱 = 2 點的狀況，相較於狂熱度等級參數爲一般 = 0 點的狀況，表示都道府縣及球隊的預算多寡之參數及表示球隊的練習設備之整備狀況的參數之增加比例較大。表示都道府縣及球隊的預算多

寡之參數及表示球隊的練習設備的整備狀況之參數較大時，則發生因從其他都道府縣越區入學而聚集能力值參數較大之選手角色的事件，玩家的選手角色41所屬球隊會變強，取得於比賽等的事件中較易贏球的效果，而選手角色41使用已整備好的練習設備進行練習時，可取得練習所致之選手角色41的能力值參數的增加比例增大之效果。在此，因應狂熱度等級參數為一般＝0點，狂熱＝1點，高度狂熱＝2點，則表示作為關於所屬組群之特性的都道府縣及球隊的預算多寡之參數及表示球隊的練習設備之整備狀況的參數等之增加比例會增大。

在該遊戲程式，藉由步驟 S1的所屬組群決定處理，決定遊戲角色所屬之所屬組群，藉由步驟 S2的所屬組群變數決定處理，決定所屬組群變數，藉由步驟 S7所屬組群事件結果決定處理，因應所屬組群變數而決定相對於所屬組群之遊戲角色的所定事件之結果，藉由步驟 S8所屬組群變數變動處理，因應相對於所屬組群之遊戲角色的所定事件之結果，使所屬組群變數變動。具體來說，藉由步驟 S1的所屬組群決定處理，決定選手角色41所屬之都道府縣為大阪府，藉由步驟 S2的所屬組群變數決定處理，決定大阪府的狂熱度等級參數為普通＝0，藉由步驟 S7的所屬組群事件結果決定處理，決定相對於選手角色41的所定事件之結果，藉由步驟 S8的所屬組群變數變動處理，因應相對於選手角色41的所定事件之結果，使大阪府的狂熱度等級參數產生變動。在此，新導入都道府縣等的所屬

(45)

組群與狂熱度等級參數等的所屬組群變數，因應於選秀會議的事件中，選手角色41被指名而成為職業棒球選手，或於甲子園大會事件中選手角色41所屬之球隊奪冠，且於選秀會議的事件中，選手角色41被指名而成為職業棒球選手等的所定事件之結果，狂熱度等級參數則會增加。在此，因為在選秀會議的事件中，選手角色41被指名而成為職業棒球選手為遊戲過關的條件時，故使1個選手角色41成為職業棒球選手而遊戲過關，於下次遊戲中玩家又選擇與上次相同的大阪府的話，則大阪府的狂熱度等級參數會從一般 = 0點增加至狂熱 = 1點。在此，因為狂熱度等級參數係表示都道府縣賦予屬於都道府縣之選手角色41的影響度之參數，故如果再次選擇之大阪府的狂熱度等級參數增加的話，則都道府縣賦予屬於都道府縣之選手角色41的影響度變大，為此，玩家係相較於前次的遊戲，可取得較易於育成選手角色之環境。所以，因為玩家相對於前次遊戲過關，可得到狂熱度等級參數增加之優惠，故不需像先前一般即使已經遊戲過關，亦須在與前述遊戲相同之遊戲環境下，從初始開始育成選手角色，而可提高遊戲的有趣性。進而，在此因為玩家係使各都道府縣的狂熱度等級參數增加，而例如可得到使下年度新加入球隊的選手角色在玩家製造出之更優良的環境下訓練之先前所沒有之新的遊戲目的，故可持續進行對玩家及選手角色來說更理想之環境的構築，亦即，可提供使玩家多次重複進行遊玩的遊戲。

進而，在此因為藉由步驟 S7的所屬組群事件結果決

(46)

定處理，因應作為所屬組群變數之狂熱度等級參數而決定所定事件的結果，亦即，因為因應狂熱度等級參數而關於都道府縣、球隊之特性及關於選手角色的特性變動比例會變化，故可更明確使各都道府縣的狂熱度等級參數增加之遊戲目的，為此，可使玩家多次遊玩遊戲。

[其他實施形態]

(a)在前述實施形態，已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。

(c)在前述實施型態，作為於對戰遊戲之一例，針對棒球遊戲而加以例示，但是，對戰遊戲係並不限定於前述實施形態，只要是具有複數對戰事件的對戰遊戲，則可適用於各種遊戲。例如，亦可同樣適用於足球及格鬥技等之各種的運動遊戲、模擬遊戲、射擊遊戲、角色扮演遊戲等。

(d)在前述實施形態，於關聯所屬組群事件結果決定手段60中，因應狂熱度等級參數而使藉由關聯所屬組群之所定事件而作用於選手角色41之影響值變動，但是，如圖20所示，因應狂熱度等級參數而使發生關聯所屬組群之所定事件的機率值變動亦可。具體來說，在狂熱度等級參數為一般＝0點時的所屬組群之所定事件的發生機率為50%，在狂熱度等級參數為狂熱＝1點時的所屬組群之所定事件的發生機率為70%，在狂熱度等級參數為高度狂熱＝2點時的所屬組群之所定事件的發生機率為100%。又，於所屬組群事件結果決定手段54中，因應狂熱度等級參數而使發生所屬組群之所定事件的機率值變動亦可。具體來說，在狂熱度等級參數為一般＝0點時的關聯所屬組群之所定事件的發生機率為10%，在狂熱度等級參數為狂熱＝1點時的關聯所屬組群之所定事件的發生機率為20%，在狂熱度等級參數為高度狂熱＝2點時的關聯所屬組群之所定事件的發生機率為30%。

〔產業上之利用可能性〕

依據本發明，於遊戲程式中，藉由所屬組群決定功能，決定遊戲角色所屬之所屬組群，藉由所屬組群變數決定功能，決定所屬組群變數，藉由所屬組群變數變動功能，因應相對於所屬組群之遊戲角色的所定事件之結果，使所屬組群變數變動，故可提供一邊提高遊戲的有趣性一邊使玩家多次遊玩遊戲的遊戲。

【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〕揭示地區選擇畫面的電視監視器圖。

〔圖4〕揭示都道府縣選擇畫面的電視監視器圖。

〔圖5〕揭示食用章魚燒的大阪府之事件發生時的事件開始顯示畫面的電視監視器圖。

〔圖6〕揭示在狂熱度等級參數為一般時的前述大阪府之事件發生時的事件結果顯示畫面的電視監視器圖。

〔圖7〕揭示在前述狂熱度等級參數為狂熱(fever)時的前述大阪府之事件發生時的事件結果顯示畫面的電視監視器圖。

〔圖8〕揭示在前述狂熱度等級參數為高度狂熱時的前述大阪府之事件發生時的事件結果顯示畫面的電視監視器圖。

〔圖9〕揭示鄰接前述大阪府的和歌山縣之事件發生時的事件開始顯示畫面的電視監視器圖。

〔圖10〕揭示在狂熱度等級參數為一般時的前述和歌山縣之事件發生時的事件結果顯示畫面的電視監視器圖。

〔圖11〕揭示在前述狂熱度等級參數為狂熱時的前述和歌山縣之事件發生時的事件結果顯示畫面的電視監視器圖。

(49)

〔圖 12〕揭示在前述狂熱度等級參數為高度狂熱時的前述和歌山縣之事件發生時的事件結果顯示畫面的電視監視器圖。

〔圖 13〕用以說明對於相對於棒球遊戲之各種事件的選手角色作用之參數變動處理的流程圖。

〔圖 14〕揭示預算上升的大阪府之事件發生時的事件開始顯示畫面的電視監視器圖。

〔圖 15〕用以說明對於相對於棒球遊戲之各種事件之所屬組群作用之參數變動處理的流程圖。

〔圖 16〕揭示前述狂熱度等級參數提升至狂熱時的前述地區選擇畫面的電視監視器圖。

〔圖 17〕揭示前述狂熱度等級參數提升至狂熱時的前述都道府縣選擇畫面的電視監視器圖。

〔圖 18〕揭示前述狂熱度等級參數提升至高度狂熱時的前述地區選擇畫面的電視監視器圖。

〔圖 19〕揭示前述狂熱度等級參數提升至高度狂熱時的前述都道府縣選擇畫面的電視監視器圖。

〔圖 20〕揭示狂熱度等級參數與所屬組群事件及關聯所屬組群事件之發生機率的表格。

【主要元件符號說明】

1：控制部

7：CPU

17：控制器

(50)

- 20：電視監視器
- 31：地區選擇畫面
- 32：都道府縣選擇畫面
- 33：地區名稱顯示區域
- 34：都道府縣地圖顯示區域
- 35：指令指示顯示區域
- 36：都道府縣名稱顯示區域
- 37：都道府縣地圖擴大顯示區域
- 38：指令指示顯示區域
- 41：選手角色
- 42：事件開始顯示畫面
- 43：事件結果顯示畫面
- 44：事件開始內容顯示區域
- 45：能力值顯示區域
- 45a：體力值
- 46：事件結果內容顯示區域
- 50：角色顯示手段
- 51：角色動作手段
- 52：所屬組群決定手段
- 53：所屬組群變數決定手段
- 54：所屬組群事件結果決定手段
- 55：遊戲角色特性變數變動手段
- 56：所屬組群特性變數變動手段
- 57：所屬組群變數變動手段

(51)

58：關聯所屬組群決定手段

59：關聯所屬組群變數決定手段

60：關聯所屬組群事件結果決定手段

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

提高遊戲的有趣性之同時，使玩家可複數次遊玩遊戲。藉由所屬組群決定手段52，決定選手角色41所屬之都道府縣為大阪府，藉由所屬組群變數決定手段53，決定大阪府的狂熱度等級參數為普通=0，藉由所屬組群事件結果決定手段54，決定相對於選手角色41的所定事件之結果，藉由所屬組群變數變動手段57，因應相對於選手角色41的所定事件之結果，使大阪府的狂熱度等級參數產生變動。

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，其特徵為用以使可實現育成藉由玩家而動作之遊戲角色之遊戲的電腦，實現以下功能：

所屬組群決定功能，係決定前述遊戲角色所屬之所屬組群；

所屬組群變數決定功能，係針對將隨附於前述所屬組群且對屬於前述所屬組群之遊戲角色的育成賦予影響的影響度予以表示之所屬組群變數，在第1次進行遊戲時決定初始狀態的所屬組群變數，在第2次之後進行遊戲時決定在前次遊戲決定之所屬組群變數；及

所屬組群變數變動功能，係因應相對於前述所屬組群之前述遊戲角色的所定事件的結果，使前述所屬組群變數變動。

2.如申請專利範圍第1項所記載之遊戲程式，其中，更使前述電腦實現以下功能：

所屬組群事件結果決定功能，係因應前述所屬組群變數，決定相對於前述所屬組群之前述遊戲角色的所定事件的結果。

3.如申請專利範圍第2項所記載之遊戲程式，其中，

前述所屬組群事件結果決定功能，係因應前述所屬組群變數，使關於前述遊戲角色之所定特性的變動比例變動，藉此決定相對於前述所屬組群之前述遊戲角色的所定事件的結果之功能。

4.如申請專利範圍第1項或第2項所記載之遊戲程式，

(2)

其中，

前述所屬組群決定功能，係從複數所屬組群中選擇前述遊戲角色所屬之所屬組群的功能。

5.如申請專利範圍第4項所記載之遊戲程式，其中，更使前述電腦實現以下功能：

關聯所屬組群決定功能，係從複數所屬組群中決定關聯於前述遊戲角色所屬之所屬組群的關聯所屬組群；及

關聯所屬組群事件結果決定功能，係因應前述所屬組群變數，決定相對於前述關聯所屬組群之前述遊戲角色的所定事件的結果。

6.如申請專利範圍第4項所記載之遊戲程式，其中，更使前述電腦實現以下功能：

關聯所屬組群決定功能，係從複數所屬組群中決定關聯於前述遊戲角色所屬之所屬組群的關聯所屬組群；

關聯所屬組群變數決定功能，係決定將隨附於前述關聯所屬組群且對屬於前述關聯所屬組群之遊戲角色的育成賦予影響之影響度予以表示之關聯所屬組群變數；及

關聯所屬組群事件結果決定功能，係因應前述關聯所屬組群變數，決定相對於前述關聯所屬組群之前述遊戲角色的所定事件的結果。

7.如申請專利範圍第1項或第2項所記載之遊戲程式，其中，

前述所屬組群變數決定功能，係將藉由前次的遊戲之前述所屬組群變數變動功能而產生變動之所屬組群變數，

(3)

決定為遊戲的所屬組群變數之功能。

8.一種遊戲裝置，係實現育成藉由玩家而動作之遊戲角色之遊戲的遊戲裝置，其特徵為具備：

所屬組群決定手段，係決定前述遊戲角色所屬之所屬組群；

所屬組群變數決定手段，係針對將隨附於前述所屬組群且對屬於前述所屬組群之遊戲角色的育成賦予影響的影響度予以表示之所屬組群變數，在第1次進行遊戲時決定初始狀態的所屬組群變數，在第2次之後進行遊戲時決定在前次遊戲決定之所屬組群變數；及

所屬組群變數變動手段，係因應相對於前述所屬組群之前述遊戲角色的所定事件的結果，使前述所屬組群變數變動。

9.一種遊戲方法，係使電腦實現育成藉由玩家而動作之遊戲角色之遊戲的遊戲方法，其特徵為具備：

所屬組群決定步驟，係決定前述遊戲角色所屬之所屬組群；

所屬組群變數決定步驟，係針對將隨附於前述所屬組群且對屬於前述所屬組群之遊戲角色的育成賦予影響的影響度予以表示之所屬組群變數，在第1次進行遊戲時決定初始狀態的所屬組群變數，在第2次之後進行遊戲時決定在前次遊戲決定之所屬組群變數；及

所屬組群變數變動步驟，係因應相對於前述所屬組群之前述遊戲角色的所定事件的結果，使前述所屬組群變數

200821022

(4)

變動。

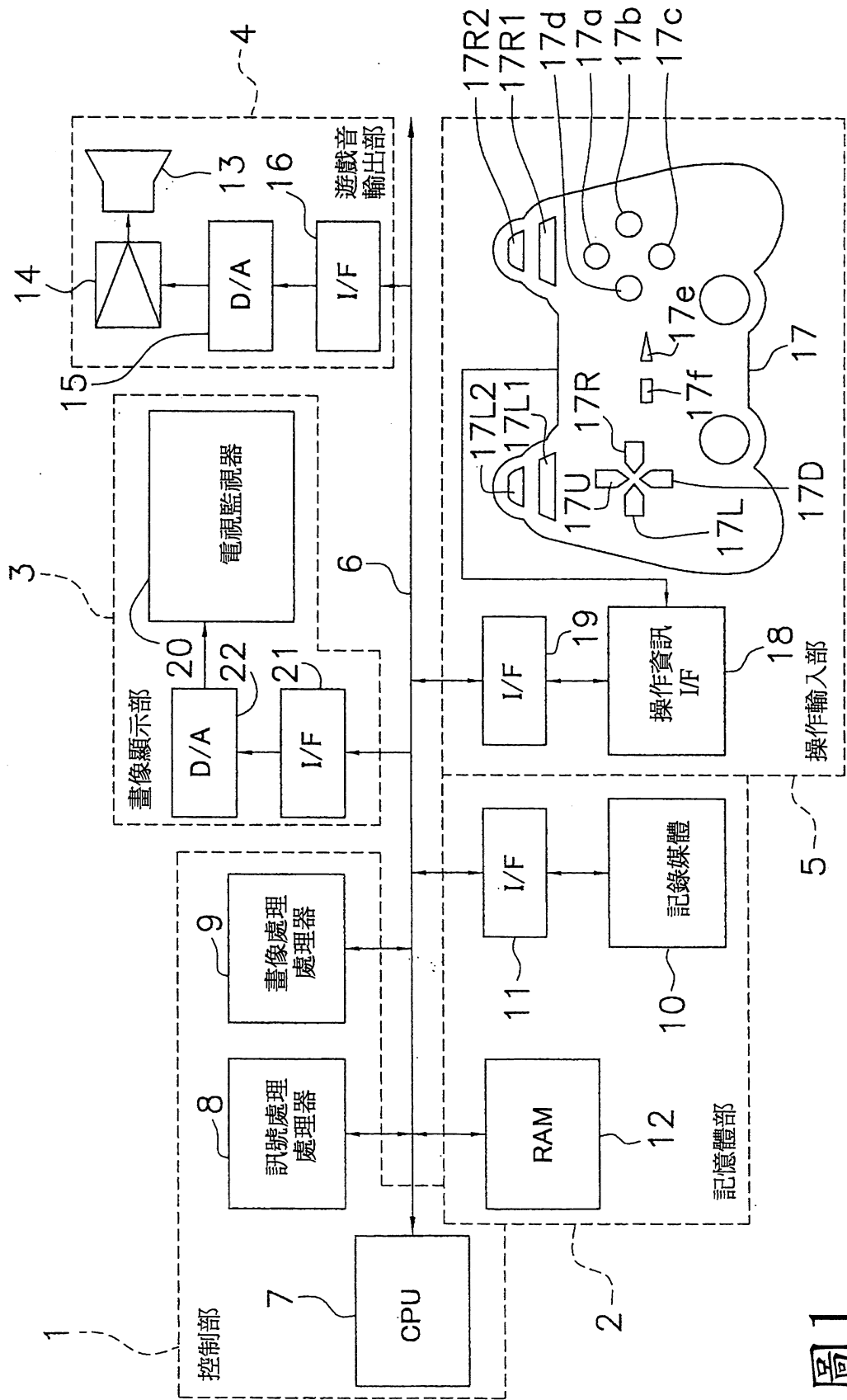


圖1

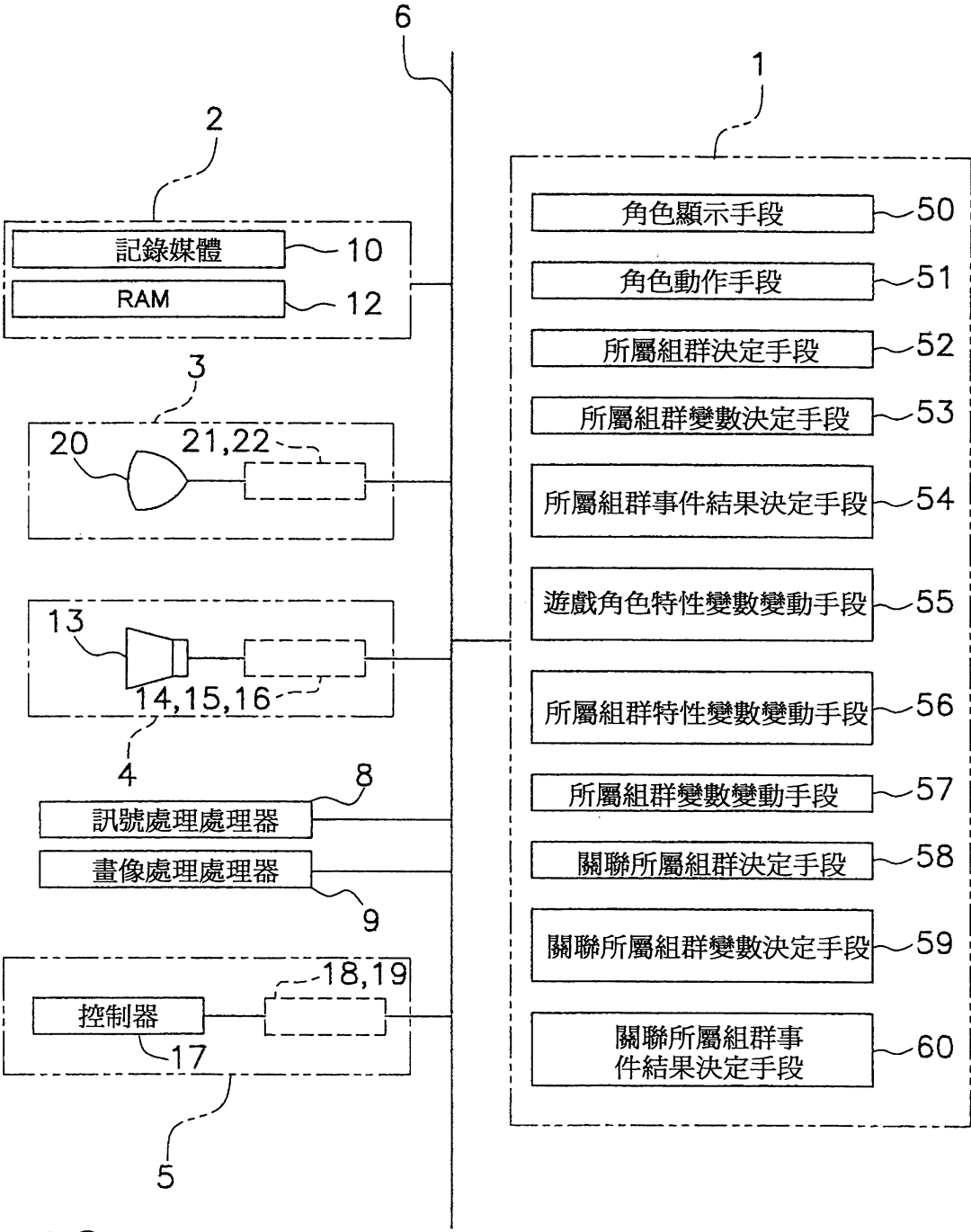


圖2

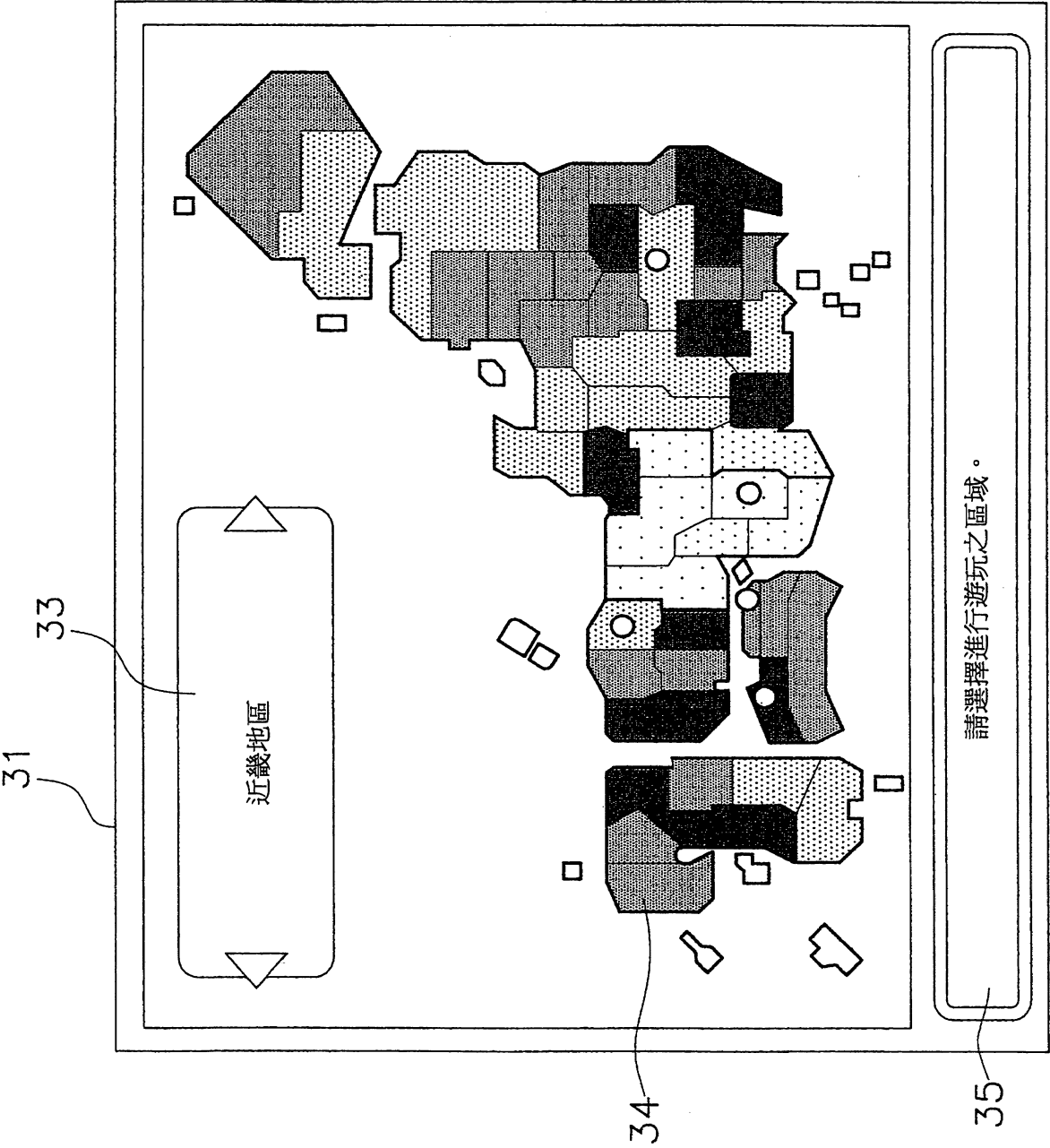


圖3

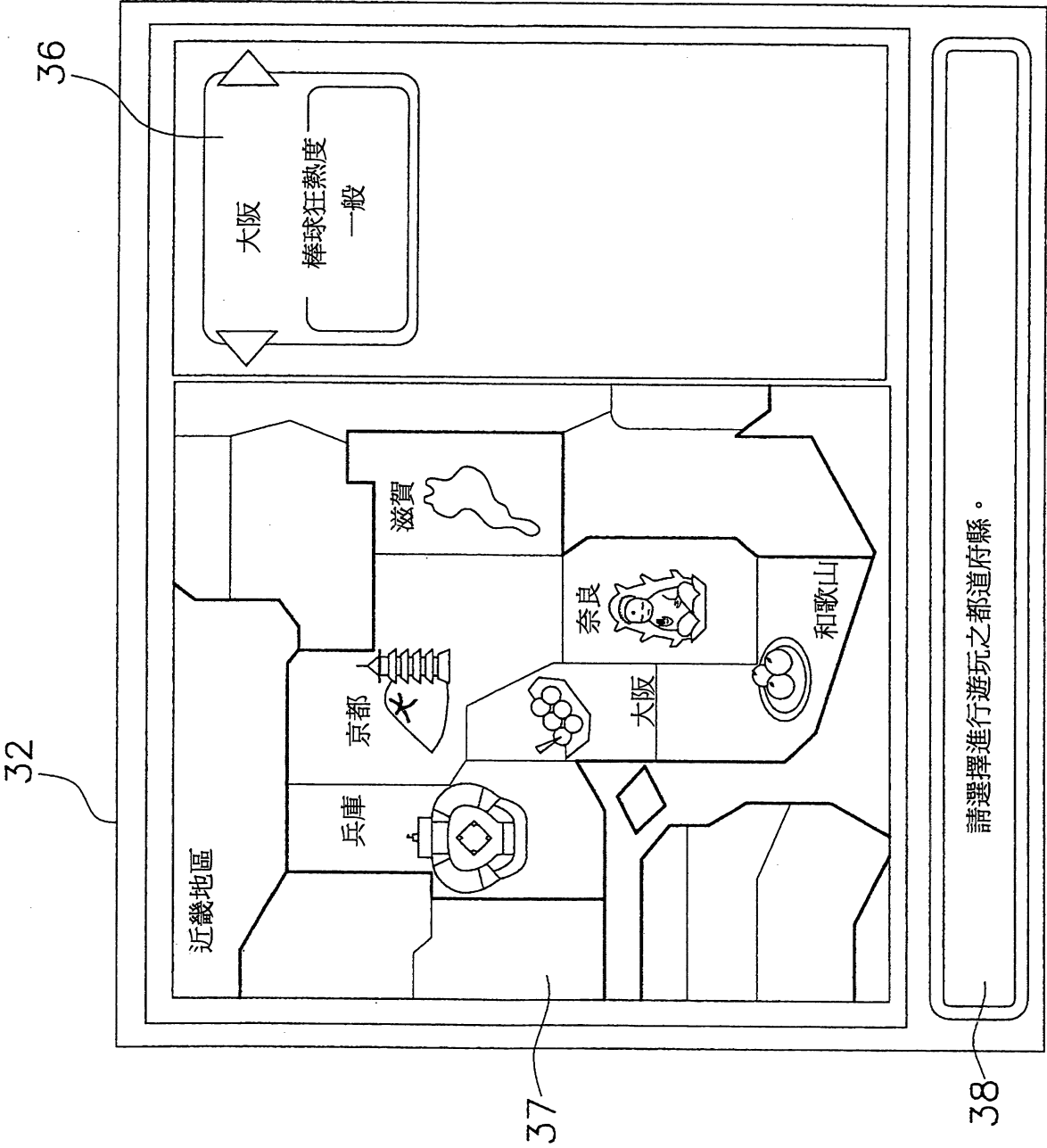


圖4

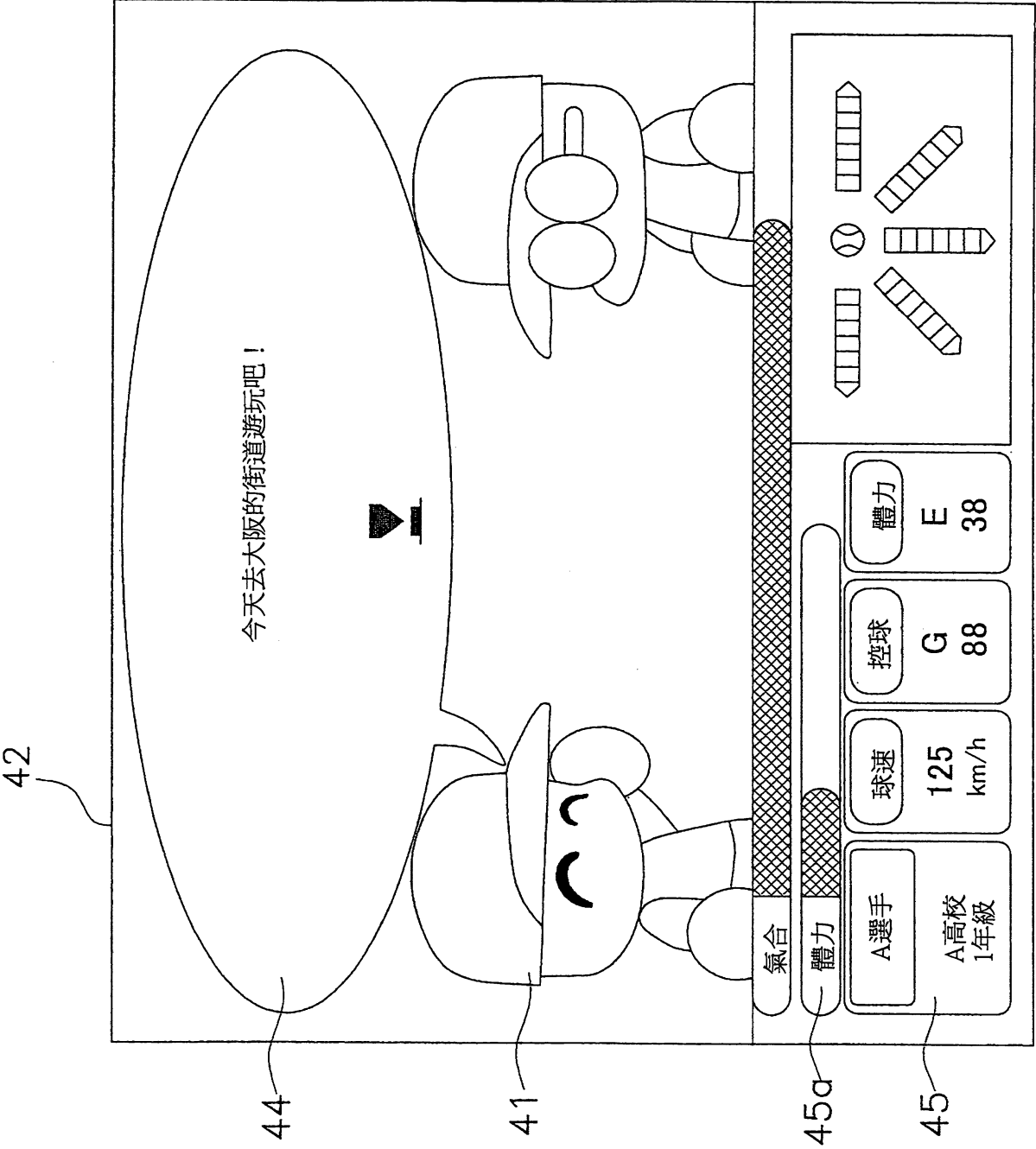


圖5

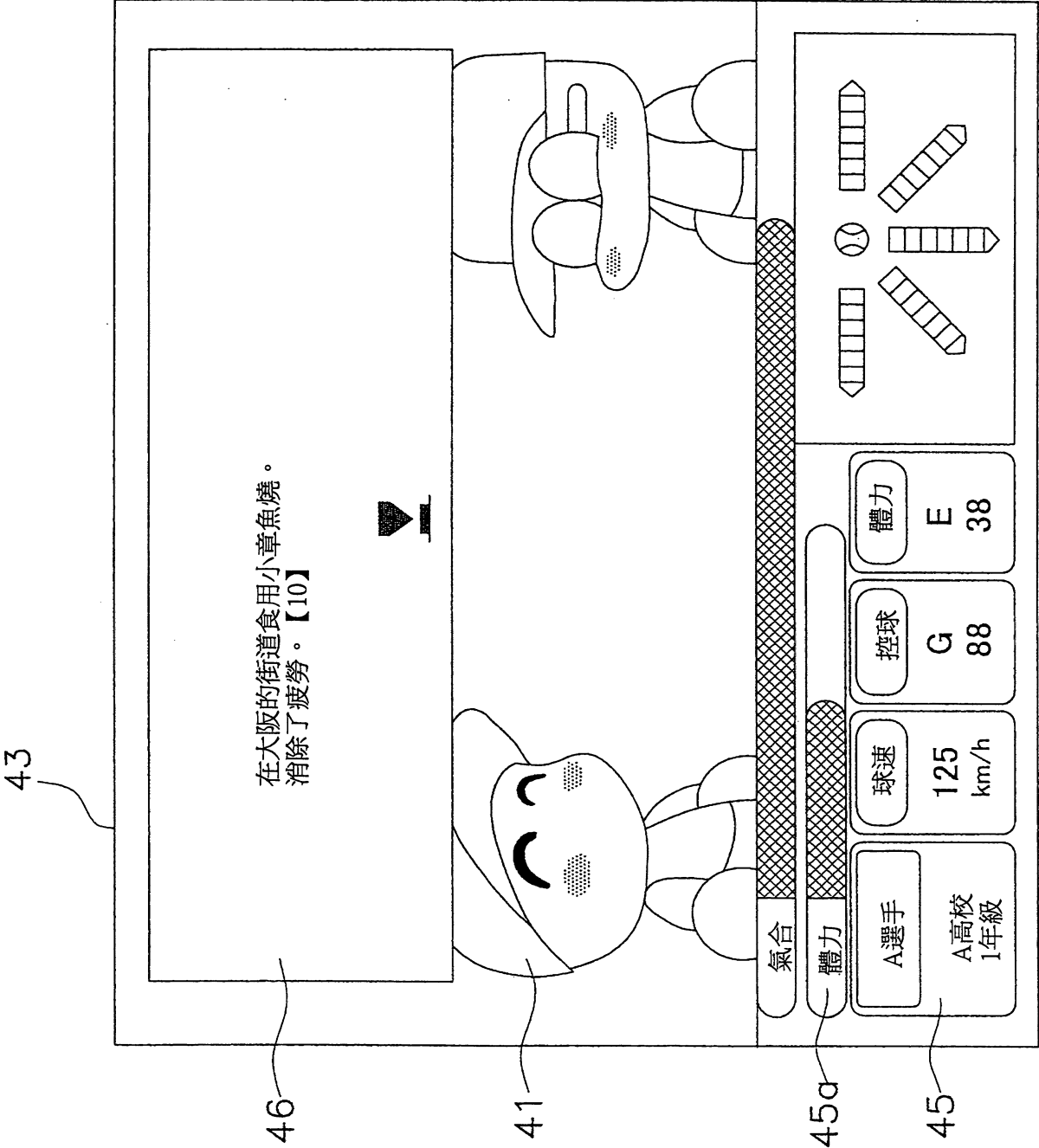


圖6

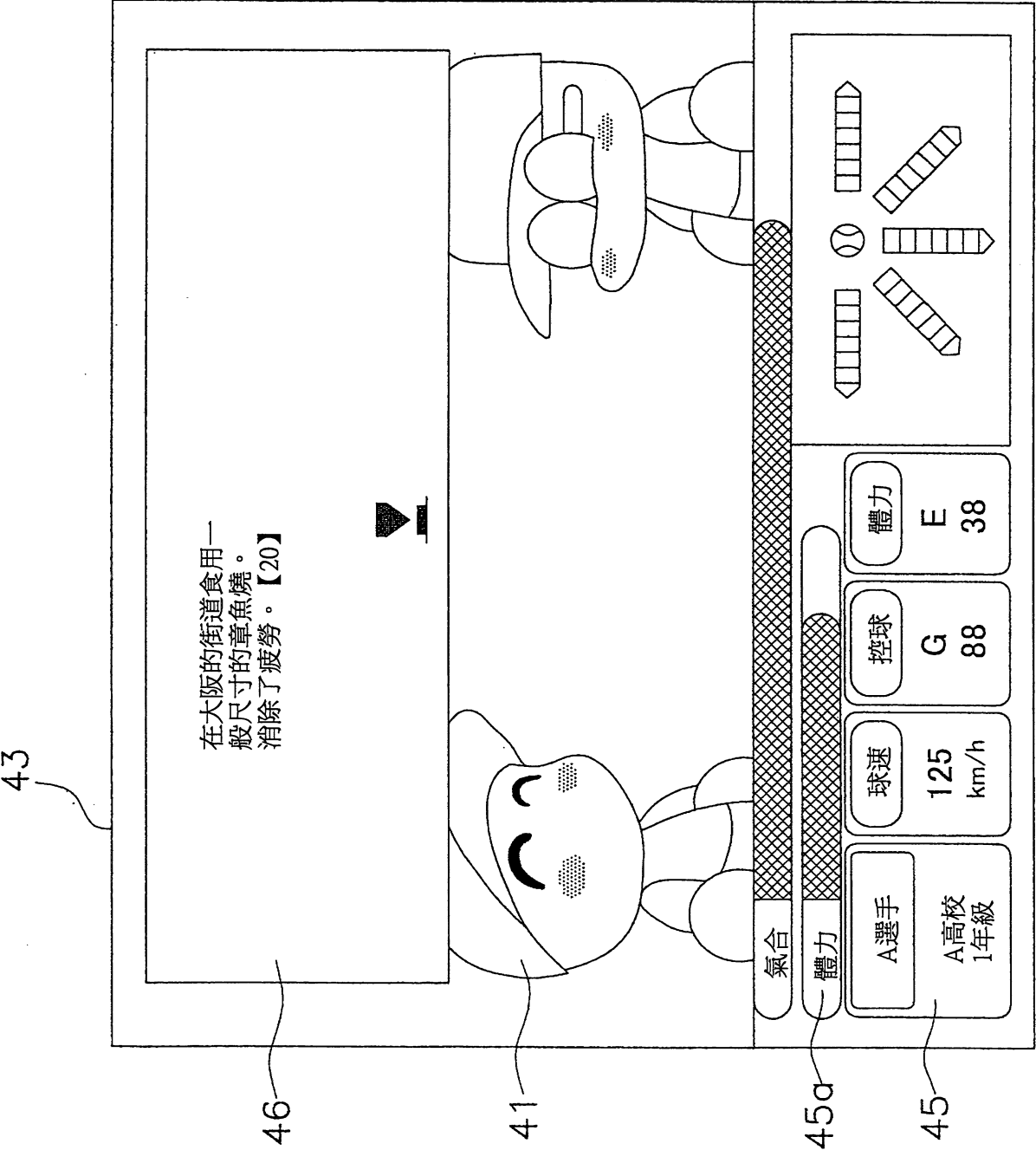


圖7

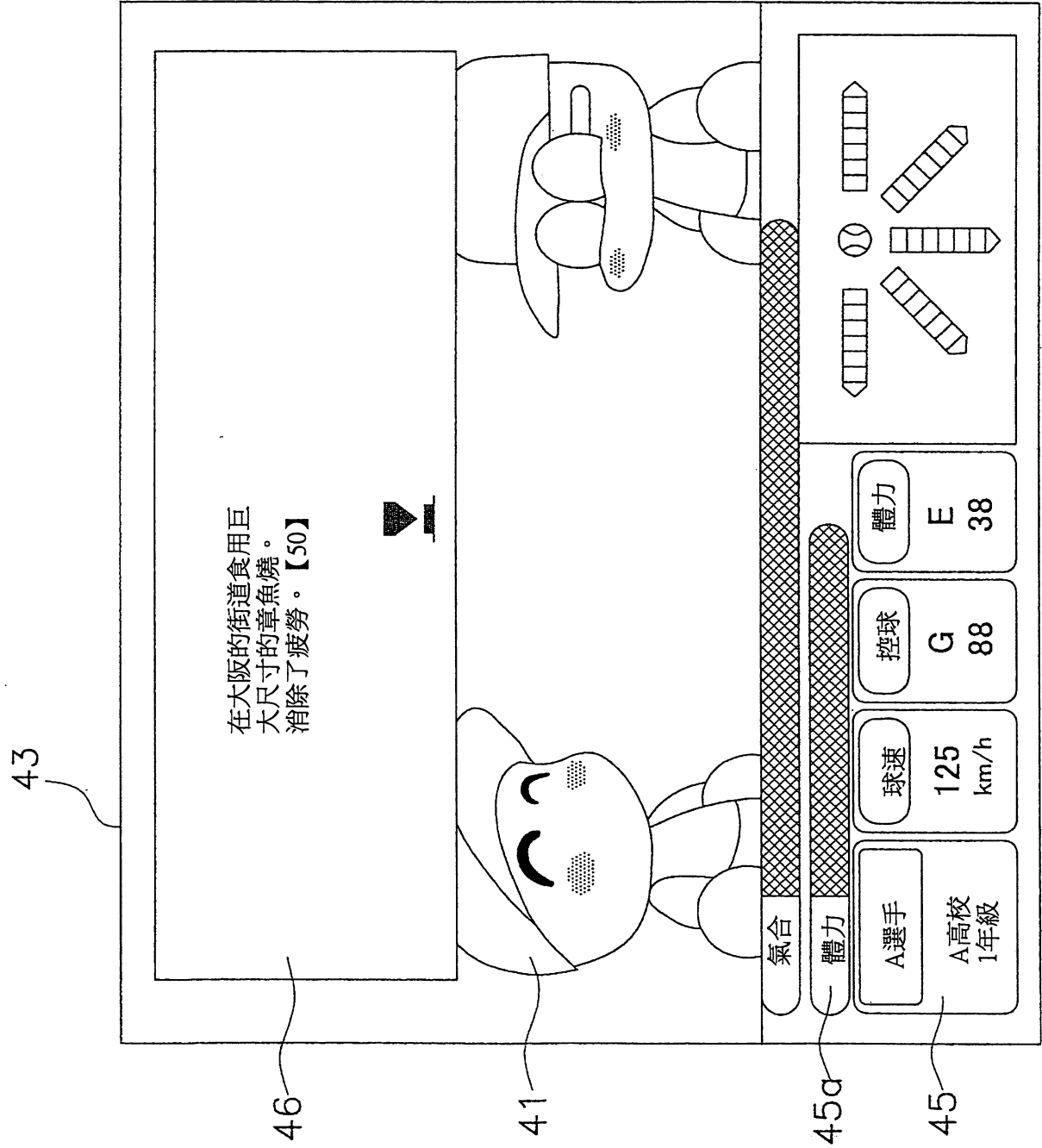


圖8

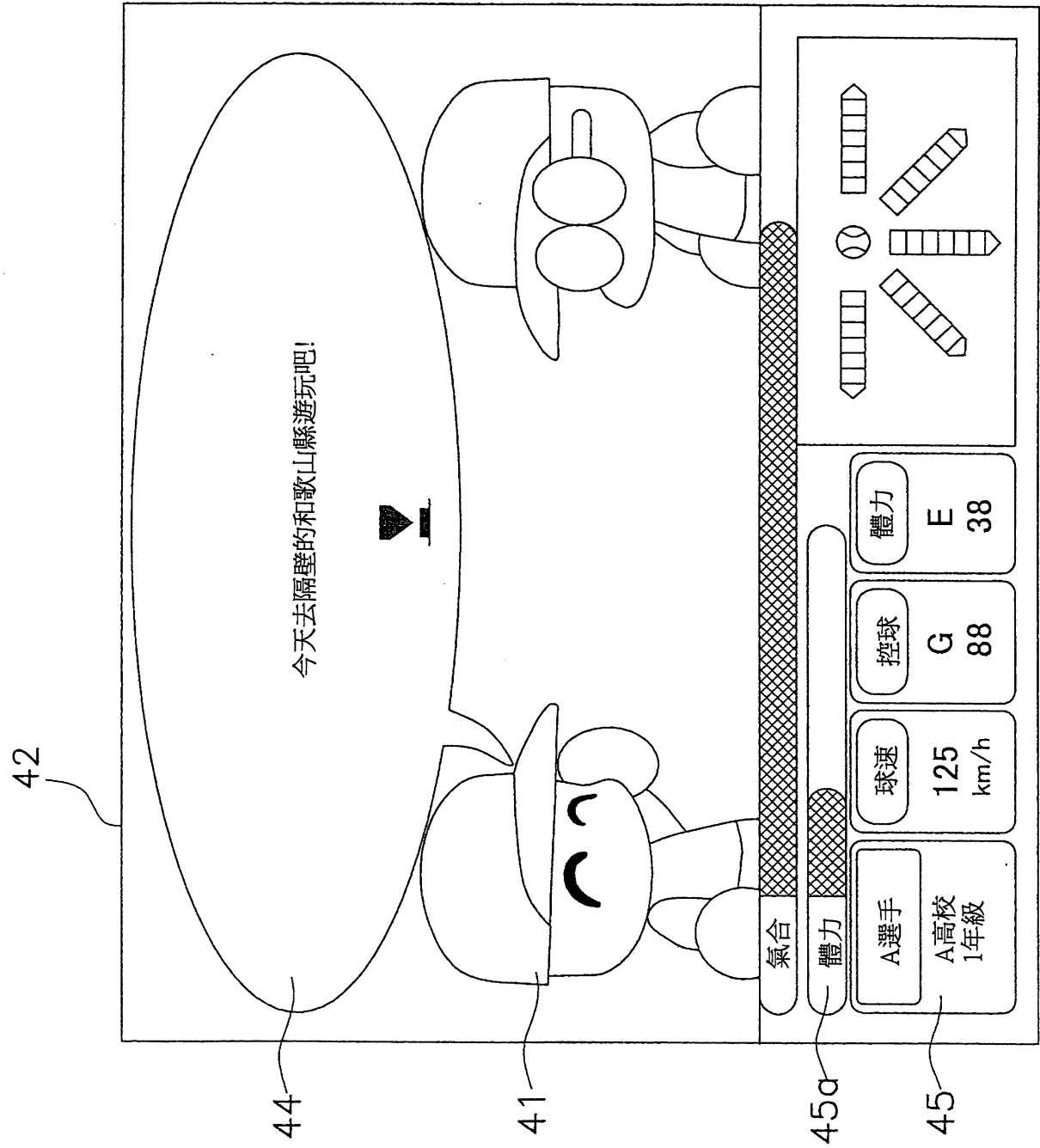


圖9

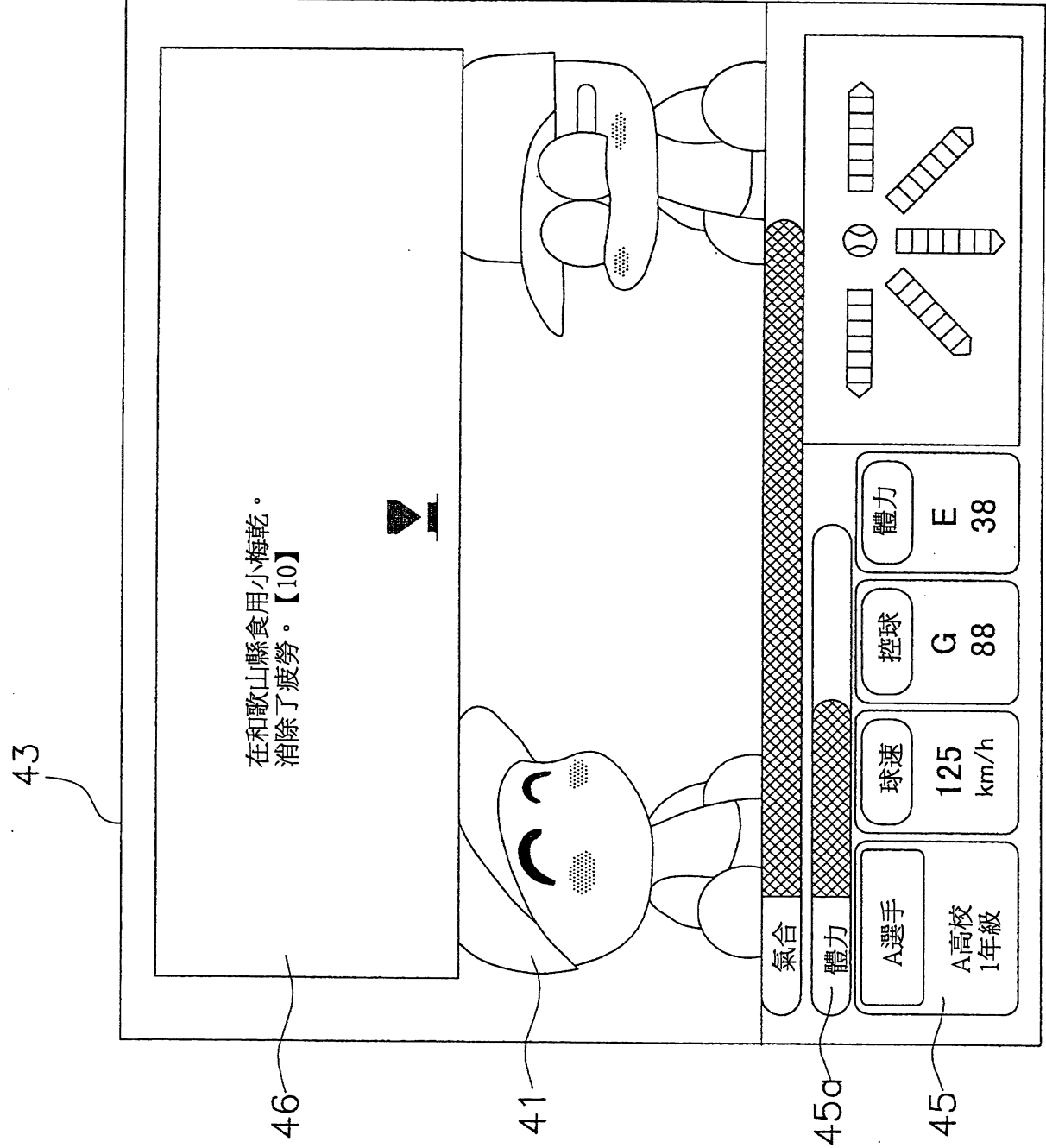


圖10

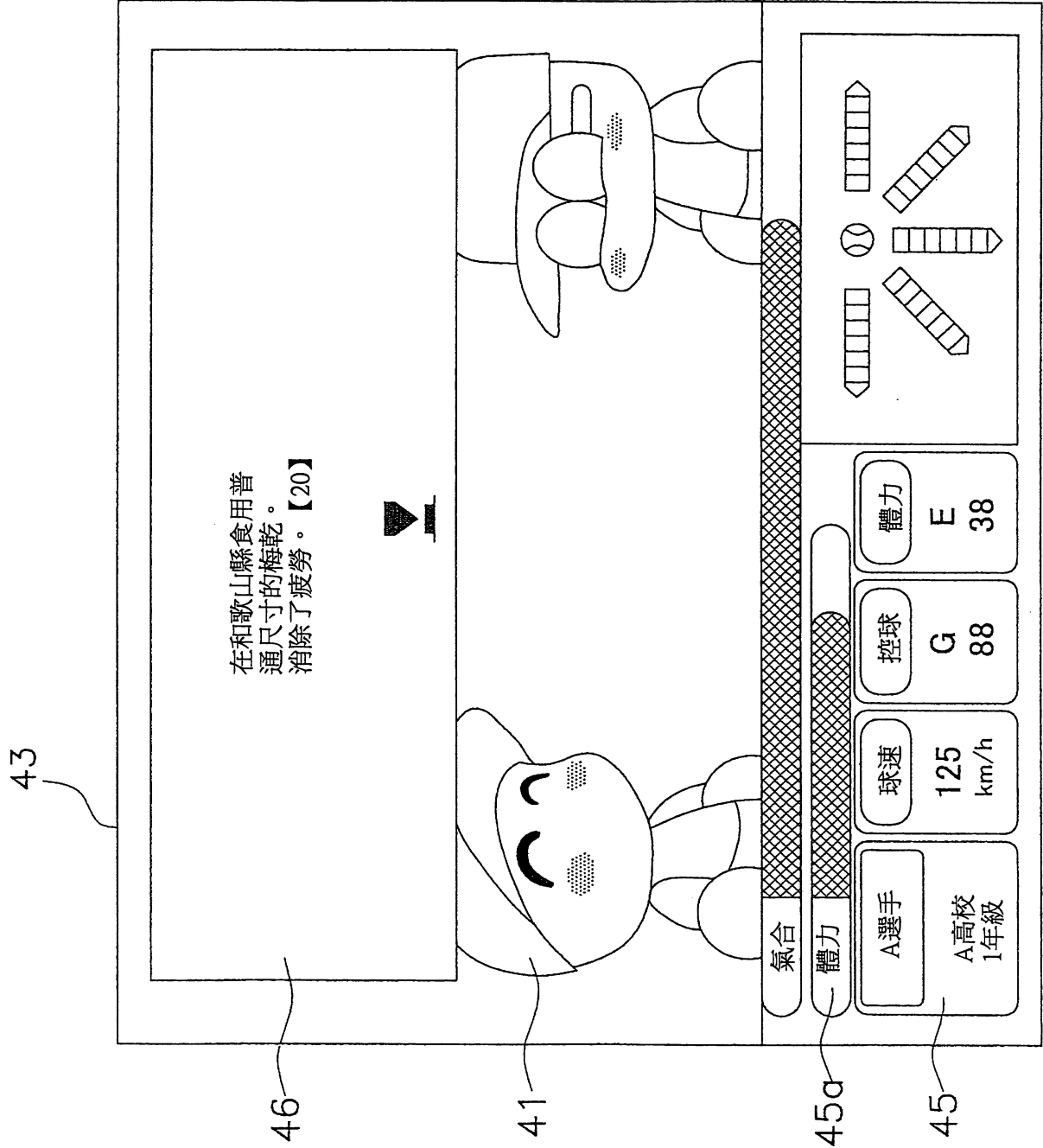


圖11

43

在和歌山縣食用巨
大尺寸的梅乾。
消除了疲勞。【50】

46

41

氣合

45a

體力

A選手

A高校
1年級

球速

125
km/h

控球

G 88

體力

E 38

圖12

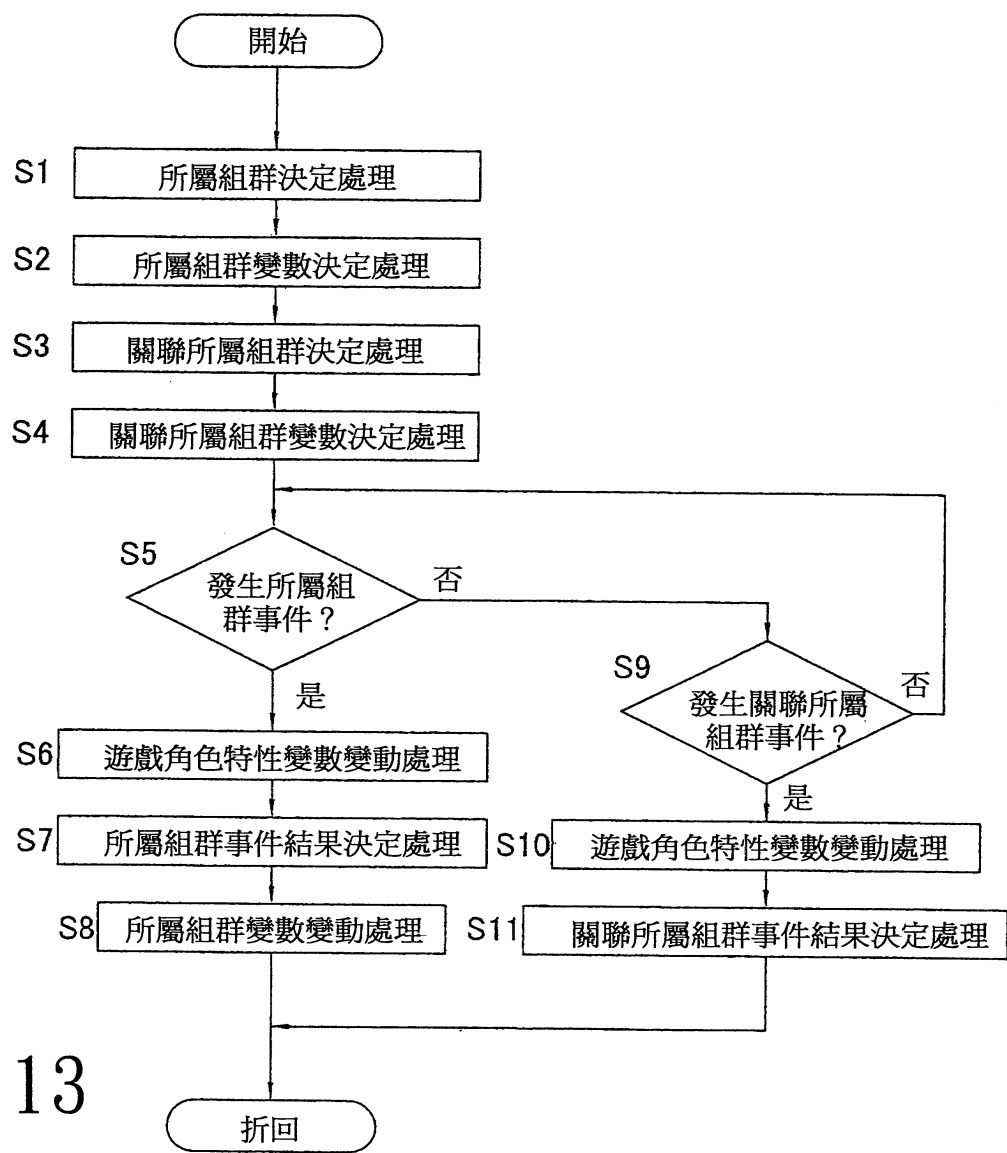


圖 13

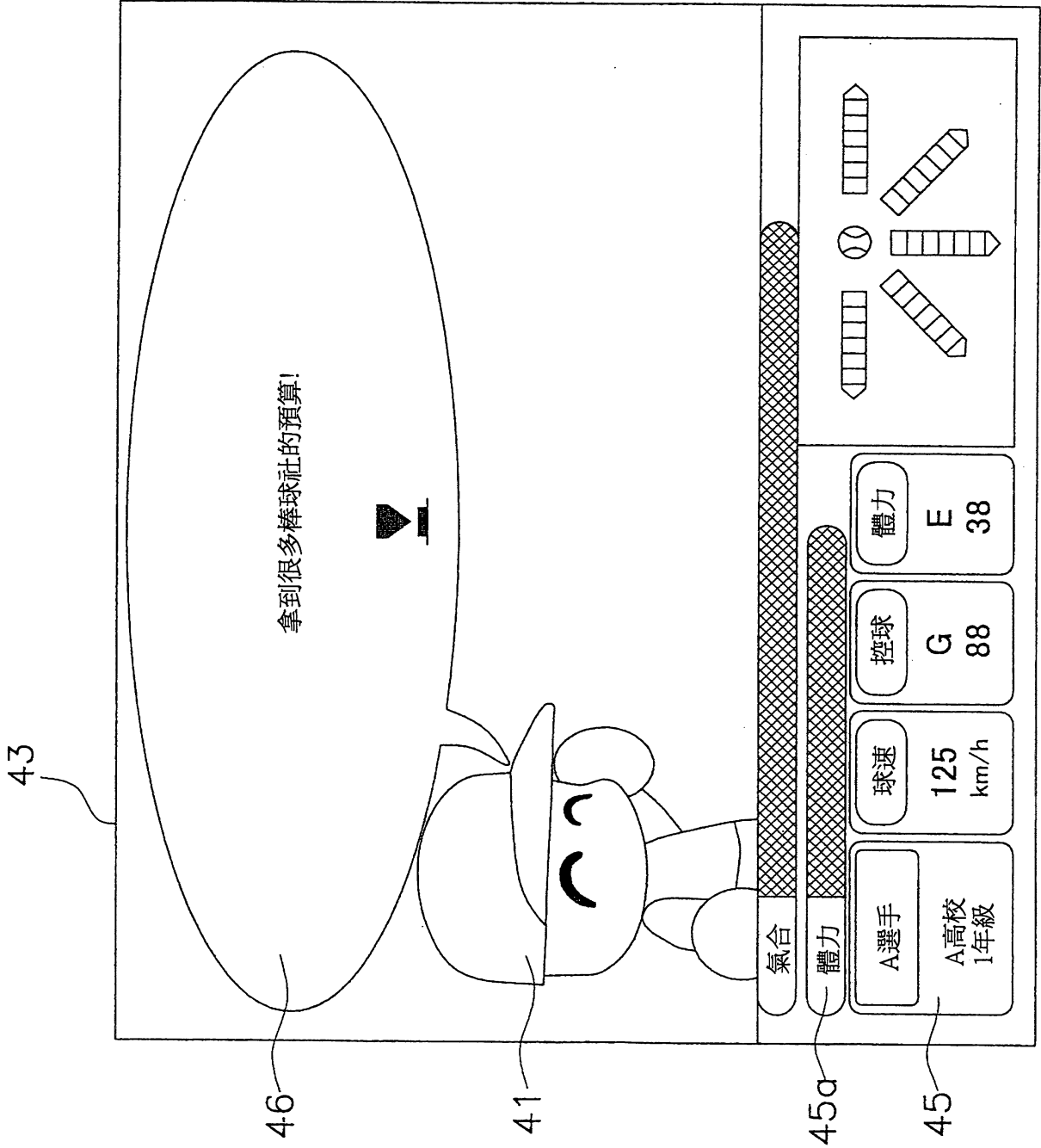


圖14

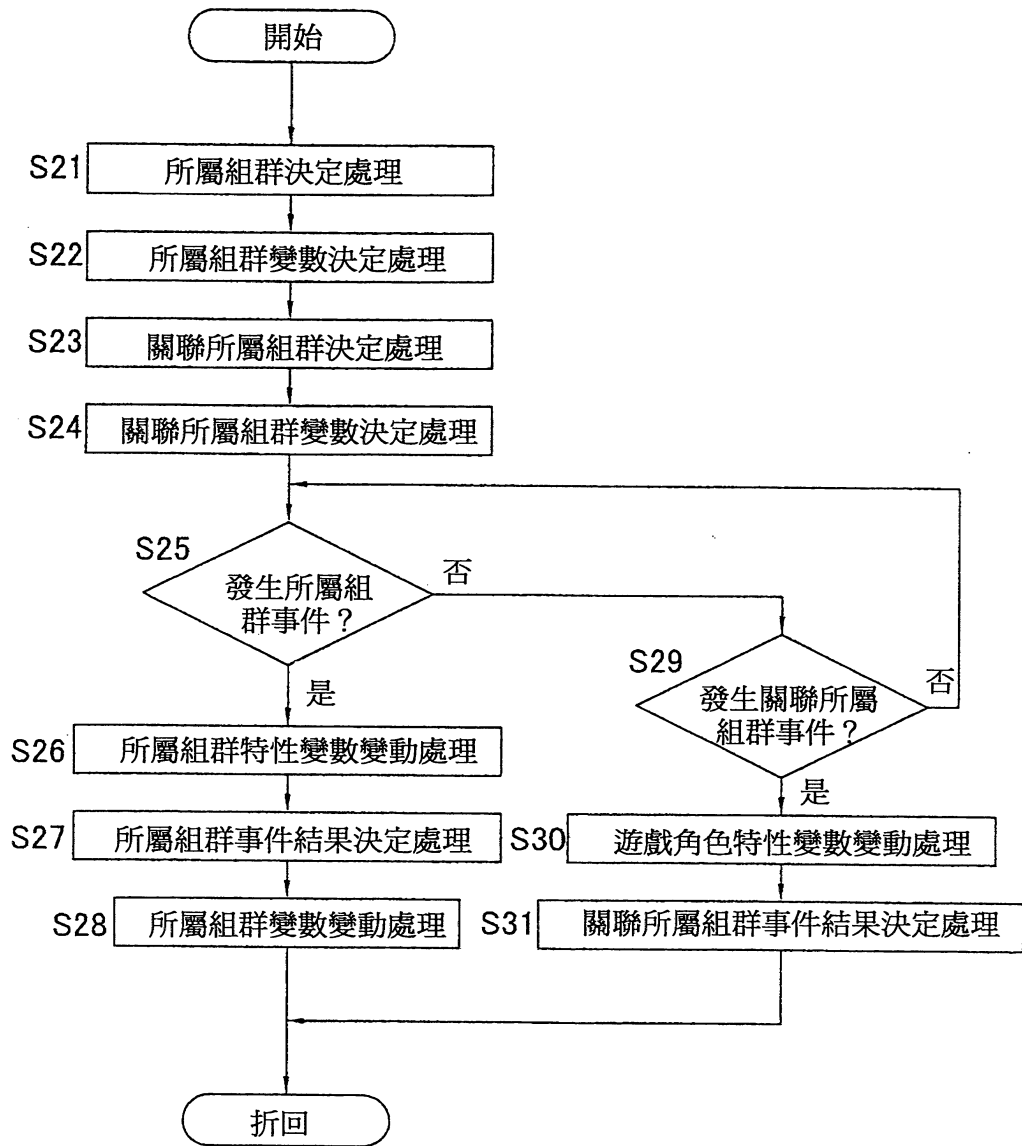


圖 15

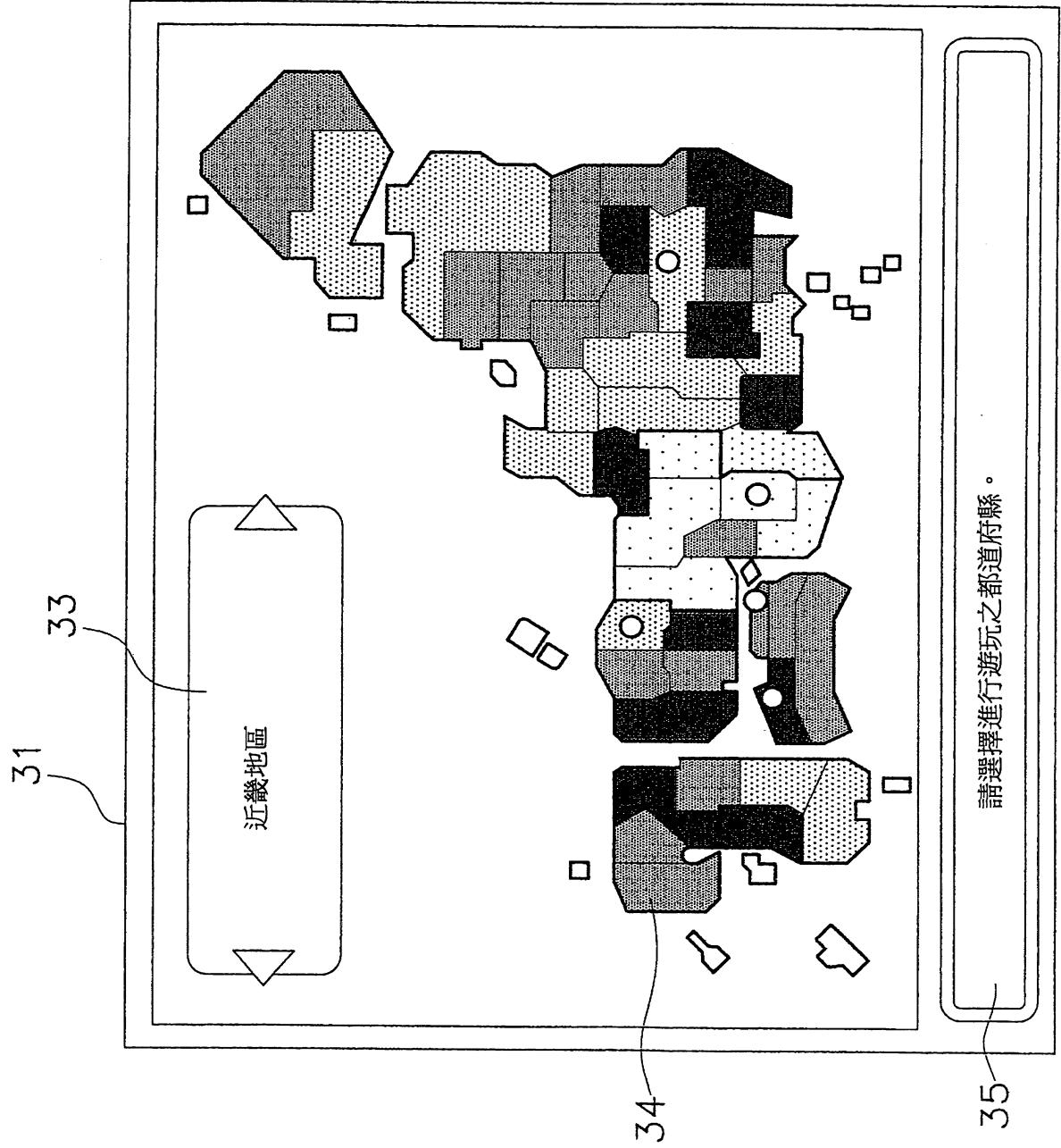


圖16

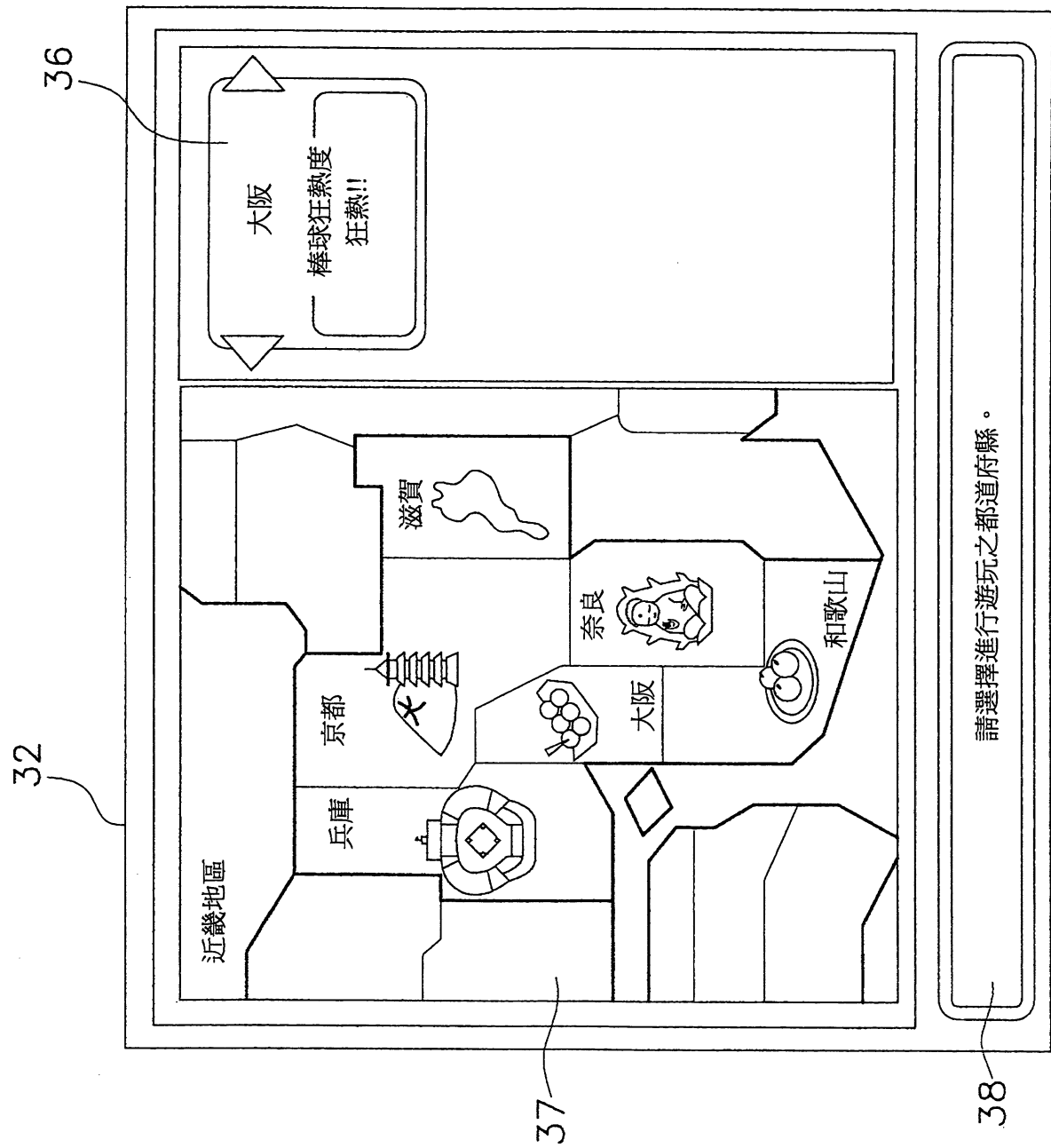


圖17

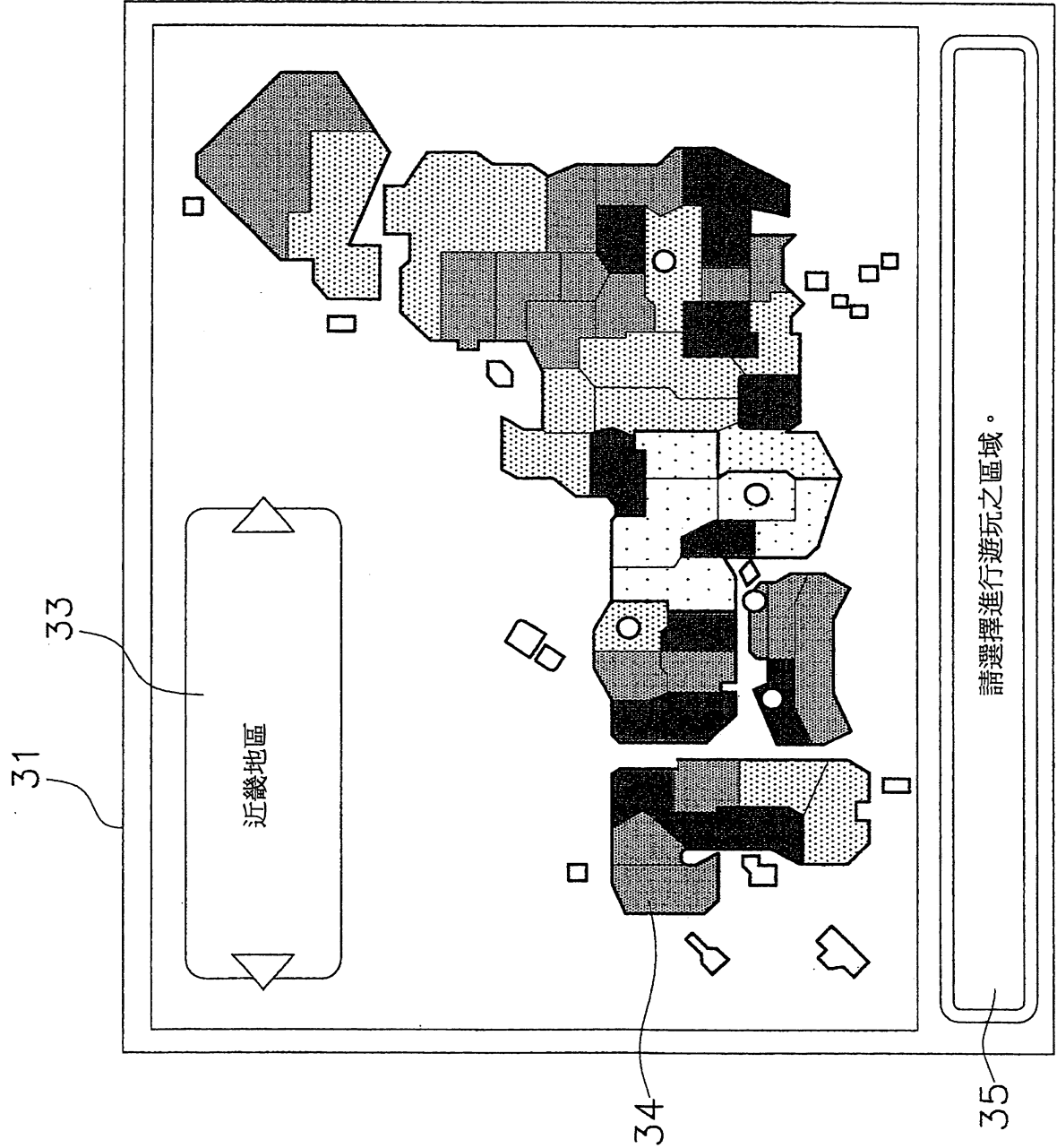


圖18

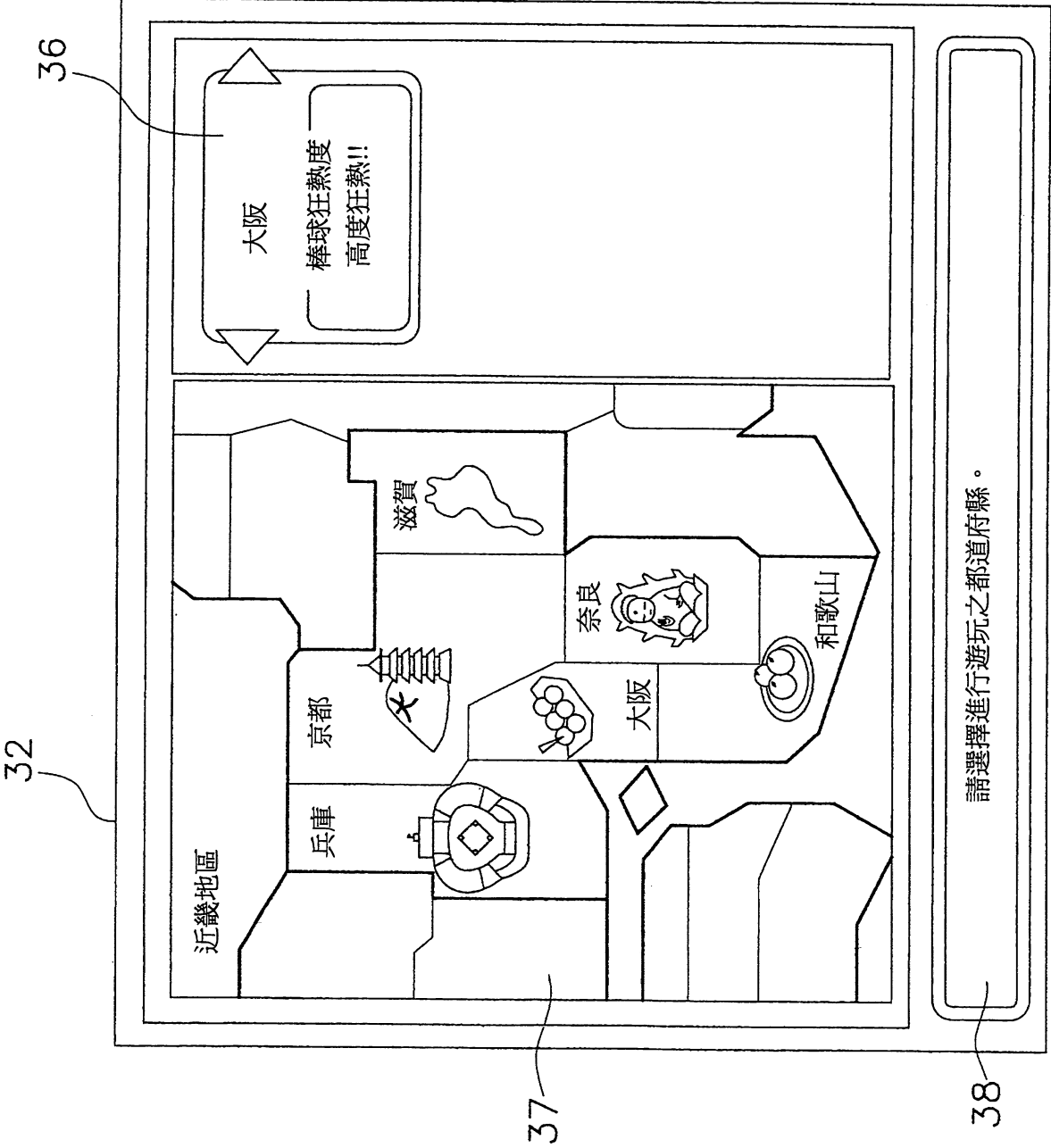


圖19

狂熱度等級參數	所屬組群事件發生機率	關聯所屬組群事件發生機率
一般	50%	10%
狂熱	70%	20%
高度狂熱	100%	30%

圖 20

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：訊號處理處理器，9：畫像處理處理器，
10：紀錄媒體，12：RAM，13：揚聲器，14：擴大電路，
15，22：D/A轉換器，16，21：介面電路，
17：控制器，20：電視監視器，50：角色顯示手段，
51：角色動作手段，52：所屬組群決定手段，
53：所屬組群變數決定手段，
54：所屬組群事件結果決定手段，
55：遊戲角色特性變數變動手段，
56：所屬組群特性變數變動手段，
57：所屬組群變數變動手段，
58：關聯所屬組群決定手段，
59：關聯所屬組群變數決定手段，
60：關聯所屬組群事件結果決定手段

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