



(19)中華民國智慧財產局

(12)發明說明書公告本

(11)證書號數：TW I752590 B

(45)公告日：中華民國 111 (2022) 年 01 月 11 日

(21)申請案號：109127883

(22)申請日：中華民國 109 (2020) 年 08 月 17 日

(51)Int. Cl. : A63F13/49 (2014.01)

G06F3/023 (2006.01)

(30)優先權：2019/08/20 日本

2019-150735

2020/03/13 日本

2020-044556

(71)申請人：日商科樂美數碼娛樂股份有限公司 (日本) KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. (JP)

日本

(72)發明人：木村和久 KIMURA, KAZUHIISA (JP)；山崎弘靖 YAMAZAKI, HIROYASU (JP)；
大木賢二 OKI, KENJI (JP)；棕橋創 KURAHASHI, SO (JP)；野本哲也 NOMOTO, TETSUYA (JP)；齊藤亮太 SAITO, RYOTA (JP)

(74)代理人：林志剛

(56)參考文獻：

TW 201228696A

JP 2015-223393A

JP 2016-146900A

JP 2018-171250A

審查人員：吳家豪

申請專利範圍項數：15 項 圖式數：31 共 122 頁

(54)名稱

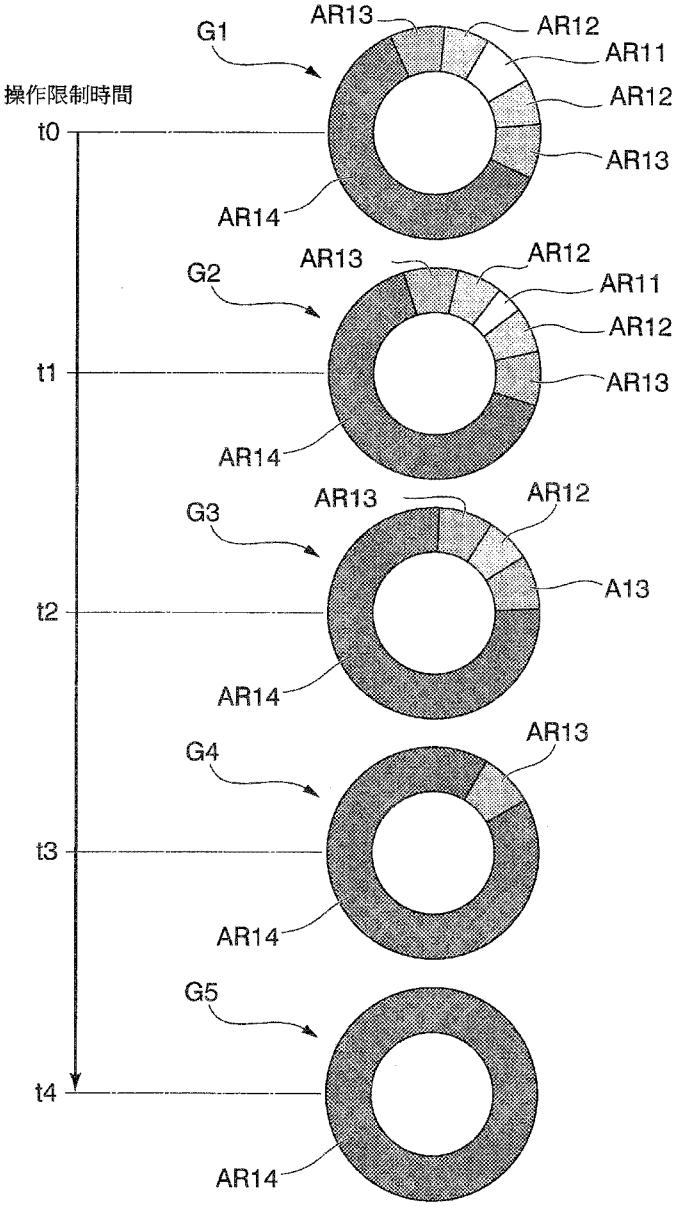
程式、遊戲處理方法、及遊戲裝置

(57)摘要

程式係以依據使用者的操作來進行遊戲的處理之裝置所包含的電腦執行。程式係用以使電腦具有作為以下構件的功能：受理部，係受理使用者的操作；顯示控制部，係顯示具有指示使用者應操作的指示方向之指示子的物件；判定部，係判定對於指示方向之使用者的操作方向，是否包含於對應指示方向的所定方向範圍；及變化部，係在可受理對於指示方向之使用者的操作的受理期間中，使方向範圍漸減。顯示控制部係以表示方向範圍的顯示樣態來顯示指示子，並對應方向範圍的漸減，使指示子的顯示樣態變化。

指定代表圖：

符號簡單說明：
AR11:第 1 區域
AR12:第 2 區域
AR13:第 3 區域
AR14:第 4 區域
G1~G5:導引畫像
t0~t4:時刻



【圖 4】



I752590

公告本

【發明摘要】

【中文發明名稱】

程式、遊戲處理方法、及遊戲裝置

【中文】

程式係以依據使用者的操作來進行遊戲的處理之裝置所包含的電腦執行。程式係用以使電腦具有作為以下構件的功能：受理部，係受理使用者的操作；顯示控制部，係顯示具有指示使用者應操作的指示方向之指示子的物件；判定部，係判定對於指示方向之使用者的操作方向，是否包含於對應指示方向的所定方向範圍；及變化部，係在可受理對於指示方向之使用者的操作的受理期間中，使方向範圍漸減。顯示控制部係以表示方向範圍的顯示樣態來顯示指示子，並對應方向範圍的漸減，使指示子的顯示樣態變化。

【指定代表圖】第(4)圖。

【代表圖之符號簡單說明】

AR11:第1區域

AR12:第2區域

AR13:第3區域

AR14:第4區域

G1~G5:導引畫像

t0~t4:時刻

【特徵化學式】無

【發明說明書】

【中文發明名稱】

程式、遊戲處理方法、及遊戲裝置

【技術領域】

【0001】本發明係關於程式、遊戲處理方法、及遊戲裝置。

【先前技術】

【0002】公知例如於棒球遊戲中，在為了捕捉球而使野手移動至球的到達方向的移動操作時，顯示指定野手應移動之方向的區域，評鑑藉由使用者所進營之移動操作的成功度(例如參照非專利文獻1)。

[先前技術文獻]

[非專利文獻]

【0003】

[非專利文獻1] GameWith、[實況野球APP]守備操作的要訣 挑戰球場聯盟3[實況野球]、[online]、令和1年6月7日、實況野球攻略班[令和1年8月19日檢索]、網際網路<URL：<https://パワプロ.gamewith.jp/article/show/105948>>

【發明內容】

[發明所欲解決之課題]

【0004】例如與現實的野手的行動對照的話，野手被

要求盡可能往球的方向快速移動。考慮此事，於遊戲中，對使用者要求從打者擊球的時機盡可能快速進行移動操作，可提升遊戲的有趣性為佳。

【0005】本發明的幾種樣態，目的之一係提供可實現對使用者要求能以盡可能快的時機進行移動操作的程式、遊戲處理方法、及遊戲裝置。

【0006】又，本發明的其他樣態，其目的之一係提供可發揮後述之實施形態所記載之作用效果的遊戲程式、遊戲處理方法、及遊戲裝置。

[用以解決課題之手段]

【0007】用以解決上述之課題的本發明的一樣態是一種記憶程式的非暫時性記憶媒體，其特徵為：該程式，係以依據使用者的操作來進行遊戲的處理之裝置所包含的電腦執行，用以使前述電腦具有以下構件的功能：受理部，係受理使用者的操作；顯示控制部，係顯示具有指示使用者應操作的指示方向之指示子的物件；判定部，係判定對於前述指示方向之使用者的操作方向，是否包含於對應前述指示方向的所定方向範圍；及變化部，係在可受理對於前述指示方向之使用者的操作的受理期間中，使前述方向範圍漸減；前述顯示控制部，係以表示前述方向範圍的顯示樣態來顯示前述指示子，並對應前述方向範圍的漸減，使前述指示子的顯示樣態變化。

【0008】本發明的一樣態是一種遊戲處理方法，係以

依據使用者的操作來進行遊戲的處理之裝置所包含的電腦執行的遊戲處理方法，其特徵為具有：受理使用者的操作的步驟；顯示具有指示使用者應操作的指示方向之指示子的物件的步驟；判定對於前述指示方向之使用者的操作方向，是否包含於對應前述指示方向的所定方向範圍的步驟；及在可受理對於前述指示方向之使用者的操作的受理期間中，使前述方向範圍漸減的步驟；於前述顯示的步驟中，以表示前述方向範圍的顯示樣態來顯示前述指示子，並對應前述方向範圍的漸減，使前述指示子的顯示樣態變化。

【0009】本發明的一樣態是一種遊戲裝置，係以依據使用者的操作來進行遊戲的處理的遊戲裝置，其特徵為具備：受理部，係受理使用者的操作；顯示控制部，係顯示具有指示使用者應操作的指示方向之指示子的物件；判定部，係判定對於前述指示方向之使用者的操作方向，是否包含於對應前述指示方向的所定方向範圍；及變化部，係在可受理對於前述指示方向之使用者的操作的受理期間中，使前述方向範圍漸減；前述顯示控制部，係以表示前述方向範圍的顯示樣態來顯示前述指示子，並對應前述方向範圍的漸減，使前述指示子的顯示樣態變化。

【圖式簡單說明】

【0010】

[圖1]揭示第1實施形態之主畫面之一例的圖。

[圖 2]揭示第 1 實施形態之擊球守備練習遊戲的遊戲畫像之一例的圖。

[圖 3]揭示第 1 實施形態之方向區域的圖。

[圖 4]揭示第 1 實施形態之因應區域的時間經過的變化之樣態例的圖。

[圖 5]揭示第 1 實施形態相關之遊戲系統的構造之一例的區塊圖。

[圖 6]揭示第 1 實施形態相關之終端裝置的硬體構造之一例的圖。

[圖 7]揭示第 1 實施形態相關之終端裝置的功能構造之一例的圖。

[圖 8]揭示第 1 實施形態之角色資訊之一例的圖。

[圖 9]揭示第 1 實施形態之方向區域設定資訊的圖。

[圖 10]揭示與第 1 實施形態的擊球守備練習遊戲關聯執行之處理順序例的流程圖。

[圖 11]揭示與第 2 實施形態的擊球守備練習遊戲關聯執行之處理順序例的基本流程圖。

[圖 12]揭示第 2 實施形態相關的一般球處理之一例的流程圖。

[圖 13]揭示第 2 實施形態相關的跳躍球處理之一例的流程圖。

[圖 14]揭示第 2 實施形態相關的刺球處理之一例的流程圖。

[圖 15]揭示第 2 實施形態相關的不許動球處理之一例

的流程圖。

[圖 16]揭示第2變形例相關的導引畫像之一例的圖。

[圖 17]揭示第3變形例相關的導引畫像之一例的圖。

[圖 18]揭示第4變形例相關的導引畫像之第1例的圖。

[圖 19]揭示第4變形例相關的導引畫像之第2例的圖。

[圖 20]揭示第4變形例相關的導引畫像之第3例的圖。

[圖 21]揭示第6變形例相關的圓弧形狀的導引畫像之第1例的圖。

[圖 22]揭示第6變形例相關的圓弧形狀的導引畫像之第2例的圖。

[圖 23]揭示第6變形例相關的直線形狀的導引畫像之第1例的圖。

[圖 24]揭示第6變形例相關的直線形狀的導引畫像之第2例的圖。

[圖 25]揭示第6變形例相關的直線形狀的導引畫像之第3例的圖。

[圖 26]揭示第6變形例相關的直線形狀的導引畫像之第4例的圖。

[圖 27]揭示第6變形例相關的多角形的導引畫像之一例的圖。

[圖 28]揭示第7變形例相關的導引畫像的變化之一例的圖。

[圖 29]揭示第8變形例相關的導引畫像的變化之一例的圖。

[圖 30]揭示第9變形例相關的導引畫像的變化之第1例的圖。

[圖 31]揭示第9變形例相關的導引畫像的變化之第2例的圖。

【實施方式】

[第1實施形態]

【0011】以下，針對本發明的一實施形態，參照圖面來進行說明。

[1.遊戲的概要]

首先，針對以本實施形態的遊戲系統執行的遊戲之一例，說明其概要。本實施形態的遊戲係使用複數角色來進行的遊戲。角色係出現於遊戲的人物、動物、物體(例如搭乘物)等的遊戲角色，在遊戲畫面內作為畫像(角色畫像)顯示。具體來說，本實施形態的遊戲的範例係具備培訓部分與對戰部分的棒球遊戲。

【0012】培訓部分係培訓包含相當於複數選手之角色的遊戲部分。在培訓部分中，可進行角色的培訓，來提升角色的能力。

對戰部分係使用作為選手包含以培訓部分培訓的角色的球隊，與對戰對手的球隊以棒球的比賽進行對戰的遊戲部分。

【0013】圖1係揭示主畫面之一例的圖。主畫面係指

顯示相當於該遊戲的起點之主選單的主畫像的畫面。於圖示的主畫面G100，顯示有具有作為受理使用者的操作的操作子之功能的圖示P110、P120、P130、P140、P150、P160、P170、及P180。於各圖示，分別與因應受理選擇圖示的操作所執行的處理建立關聯。

【0014】於圖示P110顯示「培訓」，與培訓部分相關的處理建立關聯。選擇圖示P110時，則執行培訓部分的處理。

於圖示P120顯示「比賽」，與對戰部分相關的處理建立關聯。選擇圖示P120時，則執行對戰部分的處理。

於圖示P130顯示「角色一覽」，與用以顯示持有角色的一覽的角色一覽顯示處理建立關聯。使用者可利用後述的抽選處理等，取得並持有角色。選擇圖示P130時，則執行角色一覽顯示處理。

【0015】於圖示P140顯示「我的球隊」，與進行使用者在培訓部分中培訓之球隊等相關的資訊的顯示及對於該球隊之各種設定的球隊處理建立關聯。選擇圖示P140時，則執行球隊處理。

於圖示P150顯示「抽選」，與藉由抽選來決定使用者所取得之角色的抽選處理建立關聯。選擇圖示P150時，則執行抽選處理。

於圖示P160顯示「商店」，與利用點數等的遊藝價值，用以購入並取得道具等的購入處理建立關聯。選擇圖示P160時，則執行購入處理。

再者，進行結束遊戲的操作的話，則遊戲結束。

【0016】於圖示P170顯示「特別」，執行可遊玩構成遊戲之一部分的特定遊戲的特別部分的處理。例如，於特別部分，包含組合了集中於棒球中的特定要素而遊戲化的遊戲(例如擊球守備練習(fungo)遊戲等)、及與棒球的規則並無直接關係的遊戲性(賓果等)的遊戲等。該特別部分的遊戲係相較於對戰部分及培訓部分，為比較小規模的遊戲(小遊戲、小對戰)。選擇圖示P170時，則執行特別部分的處理。

【0017】於圖示P180顯示「大會」，與在大會中進行對戰部分的大會部分的處理建立關聯。選擇圖示P180時，則執行大會部分的處理。例如，因應遊玩前述的特別部分之擊球守備練習遊戲等的結果，對玩家附加階級(例如全國排名)，進入該全國排名的上位的話，則被賦予大會的出場權利。

【0018】

[2.關於擊球守備練習遊戲]

於特別部分，作為遊戲的一部分包含擊球守備練習遊戲。在擊球守備練習遊戲中，使用者讓作為培訓對象所選擇的角色進行擊球守備練習。於擊球守備練習遊戲中，使用者操作作為培訓對象所選擇的角色，以補接被擊球者擊出的球之方式進行遊玩。

【0019】圖2係揭示擊球守備練習遊戲的遊戲畫面G200之一例。

於遊戲畫面 G200，顯示模擬棒球場的場地的遊戲空間。於其遊戲空間，顯示野手角色 C1 與擊球者角色 C2。對於遊戲空間的視點係以從野手角色 C1 的後方觀看擊球者角色 C2 之方式設定。於遊戲空間，於遊戲畫面 G200 的上側，且遊戲空間的深側配置打擊區，於遊戲畫面 G200 的下側，且遊戲空間的前側配置守備區域。換句話說，擊球者角色 C2 顯示於遊戲畫面 G200 的上側，野手角色 C1 顯示於遊戲畫面 G200 的下側。被擊球者角色 C2 擊出的球 B 以從遊戲空間的深側往前側，亦即從遊戲畫面 G200 的上側之擊球者角色 C2 的方向，往遊戲畫面 G200 的下側之野手角色 C1 的方向移動之方式顯示。

【0020】於遊戲畫面 G200，設置有資訊提示區域 AR10。於資訊提示區域 AR10，顯示擊球守備練習遊戲相關聯的遊戲資訊。例如作為遊戲資訊，顯示表示作為擊球守備練習遊戲的資訊、在遊戲中所獲得之獲得點數、遊戲的剩餘球數。獲得點數係指因應對於為了補接被擊出的球 B，使用者所進行之操作的評鑑所賦予的點數。

【0021】再者，資訊提示區域 AR10 係例如顯示因應至今為止的每次補接的評鑑所賦予之點數的累積值(點數累積值)亦可。點數累積值係賦予野手角色 C1 者，但是，由於使用者操作野手角色 C1，可當成賦予使用者的參數。

【0022】剩餘球數係指於擊球守備練習遊戲中，表示例如全部可接受 30 次的擊球中，現在開始可接受擊球之剩餘的次數。

【0023】擊球者角色C2藉由擊球所擊出之球B的到達方向係例如以野手角色C1的正面為基準之橫方向的任意方向。球B的到達方向係每於擊球時，例如隨機決定。

使用者係因應藉由擊球者角色C2擊出球B，判斷球B的到達方向。然後，使用者係作為用以讓野手角色C1補接球B的操作，進行因應球B的到達方向，指定應使野手角色C1移動之方向的操作(移動操作)。移動操作係因應藉由擊球者角色C2擊出球B，成為可受理的狀態。

【0024】於本實施形態中，移動操作係對於顯示於觸控面板顯示器之遊戲畫面G200的輕拂(flick)操作。作為移動操作，輕拂操作以外亦可，作為滑頁(swipe)操作或滑動(slide)操作亦可。亦即，只要是指定應使野手角色C1移動之方向的操作的話，移動操作的操作手段可為任意。輕拂操作等之觸控操作的操作起點係野手角色C1配置於遊戲畫面G200的位置為佳，但與配置野手角色C1的位置不同亦可，作為配置野手角色C1的位置及與該位置不同的位置雙方亦可。

【0025】如上所述，被擊球者角色C2擊出的球B係以從遊戲畫面G200的上側往下側之野手角色C1的方向移動之方式顯示，故採用以配置野手角色C1的位置作為起點的觸控操作的話，可減輕使用者的觸控操作遮蔽遊戲畫面G200的野手角色C1之上側的狀況，可提升移動於遊戲空間之球B的顯示之使用者的視認性，結果上提升對於遊戲的操作性。

【0026】針對移動操作更具體進行說明。同圖的遊戲畫面G200係揭示於1次擊球中，藉由擊球者角色C2揮擊球B之時機的樣子。

在球B藉由擊球者角色C2擊球，球B開始往野手角色C1側移動的時機，於遊戲畫面G200，於野手角色C1的腳下開始用以導引以移動操作應指示之方向的導引畫像G的顯示。

導引畫像G係因應藉由擊球者角色C2擊出球B的到達方向，導引被要求藉由移動操作指定的方向(最佳方向)。導引畫像G係讓以野手角色C1的腳下為中心之最佳方向在視覺上容易理解，故具有圓環狀(甜甜圈狀)的形態。同圖之導引畫像G係因為對於遊戲空間之視點的關係，以橢圓形顯示，但是，對於棒球場地之面從上方向觀看的話為圓形。

【0027】圖3係抽出遊戲畫面G200中配置之導引畫像G，對於棒球場地之面從上方向觀看的圖。於導引畫像G，以區分圓環狀(甜甜圈狀)的圓周之方式，包含第1區域AR11、第2區域AR12、第3區域AR13、及第4區域AR14的4個區域，各區域區分顏色。作為一例，第1區域AR11以白色區分，第2區域AR12以黃色區分，第3區域AR13以綠色區分，第4區域AR14以紅色區分。在同圖中，模式上以網點的濃度來表現顏色區分。

【0028】第1區域AR11配置1個。第2區域AR12係以從兩側挾持第1區域AR11之方式配置2個。第3區域AR13係以

從兩側挾持第1區域AR11與2個第2區域AR12所致之區域之方式配置2個。第1區域AR11、第2區域AR12、及第3區域AR13的至少一個，以作為指示使用者應操作的指示方向之指示子的方式顯示。第1區域AR11、第2區域AR12、及第3區域AR13以外的導引畫像G內的區域成為第4區域AR14。

【0029】第1區域AR11係對應藉由擊球者角色C2擊出球B的到達方向，表示被要求以中心點O為基準藉由移動操作指定的方向(最佳方向)的區域。

藉由使用者所致之移動操作指示的方向，包含於第1區域AR11時，則判定為以最佳的狀態捕接成功，移動操作相關的評鑑(操作評鑑)成為在5階段中最高的第1級。此時，於遊戲畫面G200中，作為模擬野手角色C1例如以正面補接球B之樣子的畫像進行顯示。亦即，第1區域AR11係相當於將操作評鑑判斷為第1級的判定區域。

於第1區域AR11，分派5階段中最高的點數(參數的一例)。因應藉由移動操作指定第1區域AR11，對於野手角色C1賦予被分派至第1區域AR11的點數。

【0030】第2區域AR12係表示作為離開最佳方向的方向，對於最佳方向最近的方向的區域。

藉由使用者所致之移動操作指示的方向，包含於第2區域AR12時，則判定為以第2佳的狀態捕接成功，操作的評鑑成為在5階段中第2高的第2級。此時，於遊戲畫面G200中，作為模擬野手角色C1例如撲接球B之樣子的畫像

進行顯示。亦即，第2區域AR12係相當於將操作評鑑判斷為第2級的判定區域。

於第2區域AR12，分派5階段中第2高的點數(參數的一例)。因應藉由移動操作指定第2區域AR12，對於野手角色C1賦予被分派至第2區域AR12的點數。

【0031】第3區域AR13係表示作為離開最佳方向的方向，對於最佳方向，第2區域AR12所示方向之次近的方向的區域。

藉由使用者所致之移動操作指示的方向，包含於第3區域AR13時，則判定為捕接失敗但差一點，操作的評鑑成為在5階段中第3高的第3級。此時，於遊戲畫面G200中，作為模擬野手角色C1例如以無法補接球B而掉落於前面之樣子的畫像進行顯示。亦即，第3區域AR13係相當於將操作評鑑判斷為第3級的判定區域。

於第3區域AR13，分派5階段中第3高的點數(參數的一例)。因應藉由移動操作指定第3區域AR13，對於野手角色C1賦予被分派至第3區域AR13的點數。

【0032】第4區域AR14係表示離開最佳方向的方向的區域。

藉由使用者所致之移動操作指示的方向，包含於第4區域AR14時，則判定為捕接完全失敗，操作的評鑑成為在5階段中第4高的第4級。此時，於遊戲畫面G200中，作為模擬野手角色C1例如無法追到球B之樣子的畫像進行顯示。亦即，第4區域AR14係相當於將操作評鑑判斷為第4

級的判定區域。

於第4區域AR14，分派5階段中第4高的點數(參數的一例)。因應藉由移動操作指定第4區域AR14，對於野手角色C1賦予被分派至第4區域AR14的點數。

【0033】於遊戲畫面G200中，以往藉由擊球者角色C2擊出球B的到達方向，從中心點O朝向第1區域AR11的方向之中心的方向，設定導引畫像G的各判定區域。

例如，在球B的到達方向為野手角色C1的右側時，於遊戲畫面G200中，以從中心點O朝向第1區域AR11的方向之中心，因應球B的到達方向表示出右上之方式，設定導引畫像G的各判定區域。又，在球B的到達方向為野手角色C1的正面時，於遊戲畫面G200中，以從中心點O朝向第1區域AR11的方向之中心，因應球B的到達方向表示出正上方之方式，設定導引畫像G的各判定區域。

【0034】又，於本實施形態中，針對移動操作設置限制時間(操作限制時間)。該操作限制時間係相當於藉由擊球者角色C2擊出球B，到球B通過野手角色C1的守備範圍為止的時間。亦即，操作限制時間係可受理對於來自擊球者角色C2的球B之使用者的移動操作的受理期間。

在操作限制時間內未進行移動操作時，操作評鑑會成為5階段中最差的第5級。對於操作限制時間內未進行移動操作一事，分派5階段中最低的點數(參數的一例)。對於操作限制時間內未進行移動操作一事，對野手角色C1賦予最低的點數。例如，最低的點數設為「0」(無賦予點數)

亦可。

【0035】進而，於本實施形態中，使對於操作評鑑之各等級的判定區域，因應操作限制時間內之時間經過而變化。因此，使導引畫像G之各區域AR11~AR14因應時間經過而變化。例如，因為因應時間經過而縮小將操作評鑑判斷為第1級的判定區域，因應時間經過，藉由使用者所致之移動操作指示的方式，與第1區域AR11(最佳方向)會難以一致。藉此，時間越經過，讓指定最佳方向的移動操作成功的難易度越高。

【0036】進而，因應時間經過而縮小判斷為第2級的判定區域、判斷為第3級的判定區域亦可。此時，判斷為第4級的判定區域，係伴隨其他判定區域縮小而相對地擴大。再者，判定區域的縮小之概念也包含判定區域消失(消滅)。又，對於導引畫像G1，因應時間經過而縮小的判定區域係至少包含1個即可。

【0037】以下的說明，係使導引畫像G之第1區域AR11、第2區域AR12、及第3區域AR13因應時間經過而縮小之方式變化的形態例。在此形態例中，第4區域AR14係以因應時間經過，伴隨其他區域AR11~AR13縮小而相對地擴大之方式變化。

【0038】圖4係揭示關於導引畫像G之各區域AR11~AR14的因應操作限制時間內之時間經過的變化之樣態例。在此樣態例中，揭示時間序列地變化之4個導引畫像G1~G5。

導引畫像 G1 係揭示開始操作限制時間的時刻 t0 之各區域 AR11~AR14 的狀態。

導引畫像 G2 係揭示從開始操作限制時間的時刻 t0 經過某時刻 t1 的時機之各區域 AR11~AR14 的狀態。

導引畫像 G3 係揭示從時刻 t1 經過某時間的時刻 t2 之各區域 AR11~AR14 的狀態。

導引畫像 G4 係揭示從時刻 t2 更經過某時間的時刻 t3 之各區域 AR11~AR14 的狀態。

導引畫像 G5 係揭示操作限制時間結束的時刻 t4 之各區域 AR11~AR14 的狀態。

【0039】因應從時刻 t0 至時刻 t1 的時間經過，從導引畫像 G1 的狀態變化成導引畫像 G2 的狀態。也就是說，關於第 1 區域 AR11、第 2 區域 AR12、第 3 區域 AR13，以將最佳方向為中心逐漸縮小之方式變化。另一方面，關於剩下的第 4 區域 AR14、以伴隨第 1 區域 AR11、第 2 區域 AR12、第 3 區域 AR13 的縮小而擴大之方式變化。

【0040】然後，從時刻 t1 更經過某時間的時刻 t2 中，如作為導引畫像 G3 所示般，成為第 1 區域 AR11 消滅，第 2 區域 AR12、第 3 區域 AR13、第 4 區域 AR14 殘留的狀態。

【0041】進而，從時刻 t2 經過某時間的時刻 t3 中，如作為導引畫像 G4 所示般，成為進而第 2 區域 AR12 消滅，第 3 區域 AR13、第 4 區域 AR14 殘留的狀態。

【0042】然後，在從時刻 t3 經過某時間而到操作限制時間結束的時刻 t4 之時間點中，如作為導引畫像 G4 所示

般，成為進而第3區域AR13消滅，僅第4區域AR14殘留的狀態。

如此，因為因應操作限制時間內的時間經過，有助於操作評鑑的判定區域漸減，時間越經過，讓指定最佳方向的移動操作成功的難易度越提高。有助於操作評鑑的判定區域，係至少包含第1區域AR11，根據樣態例，還包含第2區域AR12及第3區域AR13。

【0043】再者，於同圖中，在到操作限制時間的結束時間點之前的時機中第1區域AR11消滅，但是，根據樣態例，在到操作限制時間的結束時間點的時機中第1區域AR11消滅亦可，不消滅亦可。又，即使是到操作限制時間的結束時間點之前的時機中第1區域AR11消滅之狀況，消滅的時機也可任意訂定。又，此時，第1區域AR11消滅之後，使殘留的第2區域AR12及第3區域AR13更加縮小，例如在到操作限制時間的結束時間點的時機中，作為讓第2區域AR12消滅，第3區域AR13與第4區域AR14殘留的狀態亦可。

【0044】以上所說明的第1區域AR11、第2區域AR12、第3區域AR13、及第4區域AR14係用以判定藉由使用者所致之移動操作指示的方向，是否包含於對應使用者應操作之指示方向的方向範圍的判定區域(判定操作方向的區域)。作為表示前述方向範圍的顯示樣態之一例，顯示圖3及圖4所示之各區域AR11~AR14。導引畫像G的圓周藉由複數區域AR11~AR14區分，對應該區域區分，前述方

向範圍被區分成複數個。換句話說，於導引畫像G中，作為表示被區分成複數個之方向範圍個別的顯示樣態，顯示被區域區分的各區域AR11~AR14。以下，將各區域AR11~AR14，由於是表示方向範圍的區域，稱為「方向區域」。

【0045】

[3.關於初始狀態之方向區域的區域區分的設定]

於本實施形態中，關於顯示開始時(初始狀態)的導引畫像G之各區域AR11~AR14的區域區分的設定，再次參照圖3來進行說明。

【0046】於圖3中，作為對應以中心點O為基準的各區域AR11~AR14個別的方向範圍，揭示中心角 $\theta 1$ 、 $\theta 2$ 、 $\theta 3$ 、 $\theta 4$ 。中心角 $\theta 1$ 係與導引畫像G的圓周上之第1區域AR11部分之圓弧對應的中心角。中心角 $\theta 2$ 係與當成連續以中間挾持第1區域AR11之方式配置的第2區域AR12的區域時的圓弧對應的中心角。中心角 $\theta 3$ 係與當成連續以中間挾持第1區域AR11及第2區域AR12之方式配置的第3區域AR13的區域時的圓弧對應的中心角。中心角 $\theta 4$ 係導引畫像G的圓周上不包含中心角 $\theta 1$ 、 $\theta 2$ 、 $\theta 3$ 之任一的方向範圍，與第4區域AR14部分之圓弧對應的中心角。作為導引畫像G的初始狀態(顯示開始時間點)之方向區域的區域區分的設定，設定各區域AR11~AR14的中心角 $\theta 1$ 、 $\theta 2$ 、 $\theta 3$ 、 $\theta 4$ 的初始值。

【0047】例如，中心角 $\theta 1$ 的初始值係作為計算用的參數使用野手角色C1的角色資訊中的基本能力及特殊能力，

與連續補接成功的次數(關於操作之結果的一例)來計算出。具體來說，將依據基本能力之守備力與補接的合計值所設定的倍率、因應特殊能力所設定的倍率、因應連續補接成功之次數所設定的倍率乘以 360° 所求出之值，設定為中心角 θ_1 的初始值。

【0048】在中心角 θ_2 的初始值的計算時，將依據基本能力之守備力與跑力所設定的倍率、因應特殊能力所設定的倍率、因應連續補接成功之次數所設定的倍率乘以 360° 所求出之值，設定為中心角 θ_2 的初始值。進而，在中心角 θ_3 的初始值的計算時，將依據守備力與跑力所設定的倍率、因應特殊能力所設定的倍率、因應連續補接成功之次數所設定的倍率乘以 360° 所求出之值，設定為中心角 θ_3 的初始值。

再者，關於中心角 θ_1 、 θ_2 、 θ_3 的初始值至少之一，使用與其他初始值之狀況不同的參數來計算亦可。中心角 θ_4 的初始值係從 360° 減去中心角 θ_3 之值來求出。

【0049】又，關於中心角 θ_1 、 θ_2 、 θ_3 之任一，以基本能力越高，設定的倍率越高之方式設定。

又，關於中心角 θ_1 、 θ_2 、 θ_3 之任一，以越具有高特殊能力，設定的倍率越高之方式設定。

又，關於中心角 θ_1 、 θ_2 、 θ_3 之任一，因應連續補接成功之次數所設定的倍率，係以因應連續補接成功之次數的增加而逐漸變低之方式設定。

亦即，作為野手角色C1，基本能力越高，又，特殊能

力越高，初始狀態之第1區域AR11、第2區域AR12、第3區域AR13被設定為越寬，第4區域AR14被設定為越窄，所以，成為補接容易成功的設定。

另一方面，連續補接成功的次數越多，初始狀態之區域AR11、AR12、AR13則被設定為越窄，所以，補接變難成功，難易度變高。

【0050】

[4.關於方向區域的變化速度的設定]

如參照圖4所說明般，導引畫像G係因應操作限制時間內之時間經過，第1區域AR11、第2區域AR12、第3區域AR13(亦即，中心角 $\theta 1$ 、 $\theta 2$ 、 $\theta 3$)縮小，第4區域AR14(亦即，中心角 $\theta 4$)擴大，有助於操作評鑑的方向區域(方向範圍)漸減。

進而，因應時間經過而有助於操作評鑑的方向區域(方向範圍)漸減的速度(區域變化速度)係因應被設定於野手角色C1的所定參數(例如能力參數)來設定。區域變化速度係成為每一單位時間的各區域AR11~AR14之中心角的變化量。

【0051】例如，區域變化速度係因應野手角色C1的所定基本能力，與連續補接成功的次數而變更。作為一具體例，區域變化速度可如下般設定。依據基本能力之守備力、跑力、肩力的合計值，計算出第4區域AR14的區域變化速度。將其設為基本擴大速度，此外，將基本擴大速度乘以因應連續補接成功的次數所設定的倍率(係數)之值，

被計算出以作為第4區域AR14的擴大速度。

【0052】操作限制時間的開始時之後，第4區域AR14係以遵照所計算之擴大速度，使中心角 θ_4 漸漸擴大之方式變化。相對於此種第4區域AR14的變化，第1區域AR11、第2區域AR12、第3區域AR13係一樣地以漸漸縮小中心角 θ_1 、 θ_2 、 θ_3 亦可。亦即，因應中心角 θ_4 擴大 3° ，中心角 θ_1 、 θ_2 、 θ_3 分別縮小 3° 亦可。

亦即，每一單位時間的各區域AR11~AR14之中心角的變化量即區域變化速度，係根據第4區域AR14的擴大速度決定。

【0053】如此藉由變更區域變化速度，也會變更操作限制時間。於擊球守備練習遊戲中，藉由變更操作限制時間，使被擊球者角色C2擊出之球B的移動速度變化亦可。

【0054】

[5.遊戲系統的構造]

接著，針對本實施形態的遊戲系統1的構造進行說明。

圖5係揭示本實施形態的遊戲系統1的構造之一例的區塊圖。遊戲系統1係由複數終端裝置10-1、10-2、...、10-n (n為自然數)，與伺服器裝置30所構成，該等裝置透過通訊網路NW連接。終端裝置10-1、10-2、...、10-n為同樣的構造，故在未特別區別時，僅作為終端裝置10進行說明。

【0055】終端裝置10係藉由執行遊戲控制程式，具有作為遊戲裝置的功能。例如，終端裝置10係使用者所利用

的電腦裝置，遊戲機、PC(Personal Computer)、平板電腦PC、智慧型手機及功能型手機等的手機等可適用。

【0056】伺服器裝置30係管理為了利用終端裝置10執行遊戲控制程式所需的遊戲資料及遊戲控制程式。例如，伺服器裝置30係遊戲營運公司所管理的電腦裝置，也可掌握成是以複數伺服器機器、儲存器、網路開關、路由器、防火牆等所構成的系統。

以伺服器裝置30管理的遊戲資料，係利用於以終端裝置10執行遊戲控制程式的狀況，或預先發送至終端裝置10來利用。

又，於遊戲資料，包含遊戲中所顯示的廣告資料(其他遊戲的資訊)亦可。例如，顯示於終端裝置10的畫面之畫像為遊戲資料的一部分。

以伺服器裝置30管理的遊戲控制程式係包含遊戲控制之一部分的程式。於遊戲控制程式，不僅遊戲開始前下載至終端裝置10者，也包含遊戲開始後下載至終端裝置10者。

再者，遊戲開始前下載至終端裝置10的遊戲控制程式，作為不利用伺服器裝置30，而是利用遞送終端裝置10中動作的程式的伺服器裝置管理者亦可。

【0057】

[5-1.遊戲終端的硬體構造]

接著，針對本實施形態的終端裝置10的構造詳細進行說明。

圖6係揭示本實施形態的終端裝置10的硬體構造之一例的圖。終端裝置10係例如包含通訊部11、輸入部12、顯示部13、聲音輸出部14、記憶部15、CPU(Central Processing Unit)16所構成。終端裝置10係可利用萬用的智慧型手機，不管CPU的處理能力的話，也不需要用以執行遊戲控制程式的特別硬體。亦即，配合執行遊戲控制程式之終端裝置10的硬體構造，使用適當作成的程式的話，硬體構造的一部分不同於本實施形態亦可。

【0058】通訊部11係進行對應終端裝置10與伺服器裝置30可通訊的無線LAN、有線LAN、移動體通訊(LTE)等之通訊網路NW的通訊規格之通訊的裝置。

【0059】輸入部12係可於遊戲執行中接收互動之資訊的裝置。互動之資訊係例如對於終端裝置10之使用者的操作資訊。作為輸入部12，可例示按鍵、鍵盤、搖桿等的機械性操作所致之物理裝置、GUI所致之指向裝置(滑鼠或觸控面板)、聲音及姿勢(gesture)所致之辨識裝置(麥克風、相機)。輸入部12係與終端裝置10一體地構成亦可，構成為以有線或無線連接的其他個體亦可。輸入部12係輸出依據操作所輸入的操作訊號。

【0060】顯示部13係顯示畫像或正文等之資訊的顯示器，例如包含液晶顯示器面板、有機EL(Electro Luminescence)顯示器面板等所構成。再者，顯示部13係構成與終端裝置10不同的其他個體亦可，例如作為電視、外接監視器、頭戴顯示裝置(HMD)亦可。

【0061】聲音輸出部14係例如包含揚聲器及對耳機等輸出聲音的聲音輸出端子等所構成。

【0062】記憶部15係例如包含HDD(Hard Disk Drive)及SSD(Solid State Drive)、EEPROM(Electrically Erasable Programmable Read-Only Memory)、ROM(Read-Only Memory)、RAM(Random Access Memory)等，記憶終端裝置10用於處理之各種資訊及畫像、遊戲程式等。再者，記憶部15並不限於內藏於終端裝置10者，作為藉由USB等的數位輸出入埠等所連接之外接型的記憶裝置亦可。

【0063】CPU16係執行被記憶部15記憶之各種程式，控制終端裝置10的各部。再者，CPU16係以終端裝置10執行處理的處理器之一例。

【0064】再者，終端裝置10係包含未圖示的相機、迴轉感測器、GPS(Global Positioning System)晶片、加速度感測器、磁性感測器、環境光感測器、近接感測器、指紋感測器所構成亦可。

【0065】

[5-2.遊戲終端的功能構造]

圖7係揭示本實施形態的終端裝置10的功能構造之一例的圖。在此圖中，作為終端裝置10的功能構造，揭示資料記憶部150與控制部160。資料記憶部150係對應圖7所示之記憶部15的功能構造。控制部160係例如藉由CPU16執行記憶於記憶部15的遊戲控制程式來實現的功能構造。

【0066】資料記憶部150係作為記憶執行對應本實施

形態的擊球守備練習遊戲的遊戲處理時所需之資訊的部位，具備角色資訊記憶部151，與區域資訊記憶部152。

【0067】於角色資訊記憶部151，記憶有可在遊戲中利用之複數角色的資訊。

圖8係揭示記憶於角色資訊記憶部151的角色資訊D151之一例。

於角色資訊D151與角色ID、角色名稱、表示角色的能力的資料等建立關聯。

角色ID係識別各角色的識別資訊。角色名稱係角色的名稱。於表示角色的能力的資料，包含有表示「基本能力」的基本能力資料、表示「特殊能力」的特殊能力資料等。

「基本能力」係角色所具有之基本的能力。於基本能力資料，包含對應「守備力」、「跑力」、「肩力」、「補接」等之「階級」與「能力值」的各個的能力參數。「守備力」係守備相關的能力。例如，守備力的能力值越高，角色可越快速地進行補接及投球。「跑力」係跑動的速度。例如「跑力」的能力值越高，跑動速度越高，於進攻中成為內野安打的機率及盜壘的成功率變高而容易進壘，於守備中守備範圍變寬。「肩力」係肩膀的強度。例如「肩力」的能力值越高，角色投球的速度越快，距離越長。「補接」係迴避「失誤」的能力。「補接」的能力值越高，越難失誤。

「特殊能力」係角色在基本能力以外可具有的能力。

於特殊能力資料，作為「特殊能力#1」、「特殊能力#2」、「特殊能力#3」等所示般，包含表示對應各所定特殊能力，角色是否具有其的能力參數。該等能力參數係影響遊戲進行的參數。再者，該等資訊僅為一例，角色資訊D151與各角色的角色畫像、守備位置、打擊姿勢等之各種角色相關的資訊等建立關聯亦可。

【0068】回到圖7進行說明。

區域資訊記憶部152係記憶區域設定資訊。區域設定資訊係與關於導引畫像G的設定相關聯所利用的資訊。在此的導引畫像G相關的設定，係包含導引畫像G之各區域AR11~SR14的初始狀態的設定，與操作限制時間之區域變化速度的設定。

【0069】圖9係揭示區域資訊記憶部152所記憶的區域設定資訊D152之一例。同圖的區域設定資訊D152係包含第1區域設定資訊、第2區域設定資訊、第3區域設定資訊、及第4區域設定資訊。

【0070】第1區域設定資訊係導引畫像G的初始狀態之第1區域AR11的中心角 $\theta 1$ 的設定所利用的資訊。第1區域設定資訊係包含連續倍率資訊、基本倍率資訊、及特殊倍率資訊。

連續倍率資訊係在中心角 $\theta 1$ 的設定時，表示因應連續補接成功之次數所設定的倍率的資訊。

基本倍率資訊係在中心角 $\theta 1$ 的設定時，表示因應角色資訊之所定基本能力(守備力、補接)所設定的倍率的資

訊。於基本倍率資訊，揭示作為變數利用所定基本能力，用以計算出倍率的運算式亦可。

特殊倍率資訊係在中心角 $\theta 1$ 的設定時，表示因應角色資訊之特殊能力所設定的倍率的資訊。

【0071】第2區域設定資訊係導引畫像G的初始狀態之第2區域AR12的中心角 $\theta 2$ 的設定所利用的資訊。第2區域設定資訊係包含連續倍率資訊、基本倍率資訊、及特殊倍率資訊。

連續倍率資訊係在中心角 $\theta 2$ 的設定時，表示因應連續補接成功之次數所設定的倍率的資訊。

基本倍率資訊係在中心角 $\theta 2$ 的設定時，表示因應角色資訊之所定基本能力(守備力、跑力)所設定的倍率的資訊。於基本倍率資訊，揭示作為變數利用所定基本能力，用以計算出倍率的運算式亦可。

特殊倍率資訊係在中心角 $\theta 2$ 的設定時，表示因應角色資訊之特殊能力所設定的倍率的資訊。

【0072】第3區域設定資訊係導引畫像G的初始狀態之第3區域AR13的中心角 $\theta 3$ 的設定所利用的資訊。第3區域設定資訊係包含連續倍率資訊、基本倍率資訊、及特殊倍率資訊。

連續倍率資訊係在中心角 $\theta 3$ 的設定時，表示因應連續補接成功之次數所設定的倍率的資訊。

基本倍率資訊係在中心角 $\theta 3$ 的設定時，表示因應角色資訊之所定基本能力(守備力、跑力)所設定的倍率的資

訊。於基本倍率資訊，揭示作為變數利用所定基本能力，用以計算出倍率的運算式亦可。

特殊倍率資訊係在中心角 $\theta 3$ 的設定時，表示因應角色資訊之特殊能力所設定的倍率的資訊。

【0073】導引畫像G的初始狀態之第4區域AR14的中心角 $\theta 4$ 的設定，係藉由設定中心角 $\theta 1$ 、 $\theta 2$ 、 $\theta 3$ 而相對地決定。

第4區域設定資訊係第4區域AR14的擴大速度的設定所利用的資訊。第4區域設定資訊係包含擴大速度資訊與倍率設定資訊。

擴大速度資訊係設定基本擴大速度的資訊。擴大速度資訊係揭示例如將角色資訊之所定基本能力(守備力、跑力、肩力)作為變數，用以計算出基本擴大速度的運算式亦可。

倍率設定資訊係設定對於所計算出之基本擴大速度進行乘算的倍率的資訊。倍率設定資訊係例如將連續補接成功之次數與所定倍率之值建立對應的資訊。

【0074】回到圖7進行說明。控制部160係作為實現對應本實施形態的擊球守備練習遊戲之遊戲處理的功能部，具備操作受理部161、初始設定部162、顯示控制部163、判定部164、評鑑部165、變化部166。

【0075】操作受理部161係受理對於輸入部12的操作。操作受理部161係依據前述的各種遊戲畫面之使用者的操作，取得對於輸入部12輸入的操作訊號。對應擊球守

備練習遊戲的遊戲處理，操作受理部161係受理移動操作。

【0076】初始設定部162係設定導引畫像G的初始狀態之方向區域。例如，初始設定部162係參照角色資訊D151(參照圖8)與區域設定資訊D152(參照圖9)，依據野手角色C1的角色資訊中的基本能力及特殊能力等的能力參數，決定方向區域初始值。作為具體例，如參照圖3前述所說明般，初始設定部162係依據野手角色C1的基本能力及特殊能力，與連續補接成功的次數等，決定第1區域AR11、第2區域AR12、及第3區域AR13的各中心角 $\theta 1$ 、 $\theta 2$ 、 $\theta 3$ 的初始值。又，初始設定部162係依據所決定之中心角 $\theta 1$ 、 $\theta 2$ 、 $\theta 3$ 的初始值，決定第4區域AR14的中心角 $\theta 4$ 的初始值。

【0077】顯示控制部163係將對應前述之主畫面G100及遊戲畫面G200(參照圖1、2)等的畫像，顯示於顯示部13。例如圖2所示般，顯示控制部163係作為對應遊戲畫面G200的畫像，將包含導引畫像G之擊球守備練習遊戲的畫像顯示於顯示部13。如上所述，導引畫像G係作為指示使用者應操作的指示方向之指示子的作為具有方向區域的物件所顯示者。顯示控制部163係作為表示對應使用者應操作之指示方向的方向範圍的顯示樣態之一例，顯示包含方向區域的導引畫像G。例如，顯示控制部163係顯示表示依據中心角 $\theta 1$ 、 $\theta 2$ 、 $\theta 3$ 、 $\theta 4$ 而被區分成複數個之方向範圍個別的複數方向區域(第1區域AR11、第2區域AR12、第3區

域 AR13、及第4區域 AR14)。

【0078】在此，對應第1區域 AR11的方向範圍，係對應中心角 θ_1 的方向範圍。對應第2區域 AR12的方向範圍，係對應從中心角 θ_2 去除中心角 θ_1 之剩餘的方向範圍。對應第3區域 AR13的方向範圍，係對應從中心角 θ_3 去除中心角 θ_2 之剩餘的方向範圍。對應第4區域 AR14的方向範圍，係對應中心角 θ_4 的方向範圍。

【0079】判定部 164係判定對於使用者應操作的指示方向之使用者的操作方向(移動操作的操作方向)，是否包含於對應該指示方向的所定方向範圍。例如，所定方向範圍係指對應使用者應操作之指示方向的方向範圍，且對應第1區域 AR11、第2區域 AR12、及第3區域 AR13的至少任之一的方向範圍。例如，判定部 164係藉由判定使用者所致之移動操作指示的方向，是否包含於第1區域 AR11、第2區域 AR12、第3區域 AR13、及第4區域 AR14的任一區域，來判定對於使用者應操作的指示方向之使用者的操作方向。又，判定部 164係判定在操作限制時間內是否進行了移動操作。

【0080】評鑑部 165係依據判定部 164的判定結果，評鑑使用者所致之移動操作的操作方向。評鑑部 165係在判定為使用者的操作方向不包含於第1區域 AR11時，設為比判定為包含於該第1區域 AR11時還低評鑑。被判定為不包含於第1區域 AR11之狀況，係被判定為包含於第2區域 AR12、第3區域 AR13、或第4區域 AR14之狀況。

又，評鑑部 165係在判定為使用者的操作方向不包含於第 1區域 AR11及第 2區域 AR12時，設為比判定為包含於該第 1區域 AR11及第 2區域 AR12時還低評鑑。被判定為不包含於第 1區域 AR11及第 2區域 AR12任一之狀況，係被判定為包含於第 3區域 AR13或第 4區域 AR14之狀況。

進而，評鑑部 165係在判定為使用者的操作方向不包含於第 1區域 AR11、第 2區域 AR12、及第 3區域 AR13時，設為比判定為包含於該第 1區域 AR11、第 2區域 AR12、及第 3區域 AR13的任一時還低評鑑。被判定為不包含於第 1區域 AR11、第 2區域 AR12、及第 3區域 AR13之狀況，係被判定為包含於第 4區域 AR14之狀況。

【0081】亦即，評鑑部 165係在判定為使用者的操作方向包含於第 1區域 AR11時，設為最高評鑑(第 1級)。又，評鑑部 165係在判定為使用者的操作方向包含於第 2區域 AR12時，設為 5階段中第 2高的評鑑(第 2級)。又，評鑑部 165係在判定為使用者的操作方向包含於第 3區域 AR13時，設為 5階段中第 3高的評鑑(第 3級)。又，評鑑部 165係在判定為使用者的操作方向包含於第 4區域 AR14時，設為 5階段中第 4高的評鑑(第 4級)。又，評鑑部 165係在藉由判定部 164判定為操作限制時間內未進行移動操作時，設為 5階段中最差的評鑑(第 5級)。例如，評鑑部 165係因應該等評鑑結果，越高的評鑑將越高價值的點數，越低的評鑑則將越低價值的點數賦予給使用者。再者，評鑑部 165係在最差的評鑑(第 5級)時，點數作為「0」亦可。也就是說，

評鑑部 165 係在最差的評鑑(第 5 級)時，不賦予點數亦可。
又，評鑑部 165 係在第 4 高的評鑑(第 4 級)與最差的評鑑(第 5 級)時，由於雙方都是補接失敗而設為相同評鑑，將低價值的點數賦予給使用者，或賦予的點數作為「0」亦可。

【0082】再者，點數係因應操作評鑑所賦予給使用者的報酬之一例，作為點數以外的參數亦可。例如，因應操作評鑑所賦予給使用者的報酬，作為得分或硬幣等的參數來代替點數亦可。

【0083】變化部 166 係執行導引畫像 G 之顯示樣態的變化相關的控制。例如，變化部 166 係在可受理對於導引畫像 G 之使用者的操作(移動操作)的操作限制時間(受理期間)中，使方向範圍漸減。具體來說，變化部 166 係因應操作限制時間內之時間經過，使中心角 $\theta 1$ 、中心角 $\theta 2$ 、及中心角 $\theta 3$ 的一部分或全部漸減。例如，變化部 166 係以到操作限制時間結束為止，中心角 $\theta 1$ 、中心角 $\theta 2$ 、及中心角 $\theta 3$ 的任一或全部的角度成為 0 之方式漸減，又，變化部 166 係對應中心角 $\theta 1$ 、中心角 $\theta 2$ 、及中心角 $\theta 3$ 的一部分或全部的漸減，使中心角 $\theta 4$ 漸增。例如，變化部 166 係依據設定於區域設定資訊 D152(圖 9)的第 4 區域設定資訊之第 4 區域 AR14 的擴大速度資訊，以因應該擴大速度的速度，控制中心角 $\theta 1$ 、中心角 $\theta 2$ 、及中心角 $\theta 3$ 的一部分或全部的漸減，及中心角 $\theta 4$ 的漸增。在此，變化部 166 係依據野手角色 C1 的角色資訊中的基本能力及特殊能力等的能力參數，決定設定於擴大速度資訊的擴大速度之值。再者，該擴大速度(中

心角 θ_4 的漸增速度)，與中心角 θ_1 、中心角 θ_2 、及中心角 θ_3 的漸減速度(區域變化速度)對應。

【0084】又，顯示控制部163係因應操作限制時間內之時間經過，對應前述變化部166所致之方向範圍的漸減，使各方向區域的顯示樣態變化(參照圖4)。例如，顯示控制部163係以對應中心角 θ_1 、中心角 θ_2 、及中心角 θ_3 的一部分或全部的漸減，讓第1區域AR11、第2區域AR12、及第3區域AR13的至少一部分縮小之方式變化。又，顯示控制部163係以對應中心角 θ_4 的漸減，擴大第4區域AR14之方式變化。

【0085】

[6.處理順序例]

參照圖10的流程圖，針對本實施形態的終端裝置10關聯於擊球守備練習遊戲所執行之處理順序例進行說明。

例如，因應使用者對於終端裝置10進行了指示擊球守備練習遊戲所致之遊戲的執行的所定操作一事，CPU16係使顯示部13顯示對應擊球守備練習遊戲的遊戲畫面G200(步驟S101)。

又，CPU16係針對擊球守備練習遊戲中表示進行了擊球之次數的變數 n ，作為初始值代入「1」(步驟S103)。

【0086】CPU16係以於遊戲畫面G200中顯示野手角色C1等待擊球之樣子的方式進行控制(步驟S105)。此時，野手角色C1係例如存在於棒球場地之所定守備位置。

【0087】CPU16係生成初始狀態之導引畫像G的畫像

(步驟S121)。此時，CPU16係取得儲存於角色資訊D151的野手角色C1的基本能力之所定參數及特殊能力的資訊。又，取得至今為止的本次擊球守備練習遊戲中連續補接成功的次數。

CPU16係依據所取得之該等資訊與區域設定資訊D152，計算出用以決定初始狀態之第1區域AR11、第2區域AR12、第3區域AR13的中心角 $\theta 1$ 、 $\theta 2$ 、 $\theta 3$ 的初始值。CPU16係利用中心角 $\theta 1$ 、 $\theta 2$ 、 $\theta 3$ 的初始值，計算出第4區域AR14的中心角 $\theta 4$ 。

CPU16係依據如上所述般計算出的中心角 $\theta 1$ 、 $\theta 2$ 、 $\theta 3$ 、 $\theta 4$ ，生成導引畫像G的畫像。

【0088】CPU16係設定區域變化速度(步驟S123)。如上所述，區域變化速度係對應每一單位時間的各區域AR11~AR14個別之中心角的變化量，根據第4區域AR14的擴大速度決定。亦即，CPU16係每於設定區域變化速度時，計算出第4區域AR14的擴大速度。例如，CPU16係依據儲存於野手角色C1的角色資訊之所定基本能力(守備力、跑力、肩力)的合計值與區域設定資訊D152，計算出基本擴大速度。CPU16係將所計算出的基本擴大速度乘以因應連續補接成功的次數所設定的倍率(於區域設定資訊D152中表示)，計算出擴大速度。

再者，步驟S121與步驟S123係變更處理的順序亦可。或者，步驟S121與步驟S123的處理係同步執行亦可。

【0089】CPU16係開始受理使用者的移動操作的操作

限制時間(步驟 S125)。操作限制時間的計時開始時，CPU16係計算出操作限制時間。

操作限制時間係依據藉由步驟 S121所計算出之第4區域 AR14的中心角 $\theta 4$ 的初始值，與步驟 S123中所計算出之第4區域 AR14的擴大速度來計算亦可。

亦即，CPU16係根據中心角 $\theta 4$ 的初始值與擴大速度，計算出導引畫像 G 從初始狀態到成為僅第4區域 AR14為止的時間。如此計算出的時間成為操作限制時間。

【0090】又，CPU16係開始球 B 的移動顯示(步驟 S127)。此時，CPU16係決定球 B 的移動方向(從野手角色 C1觀看時，球 B 的到達方向)，並且計算出球 B 的移動速度。

球 B 的移動方向係預先因應各擊球次數訂定亦可，例如隨機決定。

球 B 的移動速度係例如可依據對應步驟 S125所計算出的操作限制時間，與從因應決定之移動方向所訂定之球 B 從擊球者角色 C2 的位置到通過野手角色 C1 的守備範圍為止的距離來計算。

CPU16係根據如上所述般決定之移動方向與計算出的移動速度來讓球 B 移動，開始球 B 的移動顯示。

【0091】CPU16係開始導引畫像 G 的顯示(步驟 S129)。CPU16係首先將藉由步驟 S121所生成之初始狀態的導引畫像 G，配置並顯示於對應野手角色 C1 的位置。此時，CPU16係以第1區域 AR11表示步驟 S106中決定之球 B

的移動方向之方式，配置初始狀態的導引畫像 G。

此外，CPU16係配置初始狀態的導引畫像 G之後，針對導引畫像 G之各區域 AR11~AR14，以根據藉由步驟 S123所設定的區域變化速度來縮小、擴大之方式顯示。

再者，步驟 S127與步驟 S129係變更處理的順序亦可。或者，步驟 S127與步驟 S129的處理係同步執行亦可。於遊戲畫面 G200中，藉由步驟 S127開始球 B的移動的時機，與藉由步驟 S129開始導引畫像 G的顯示的時機，從使用者來看是辨識為同時。

【0092】如上所述，開始球 B的移動與導引畫像 G的顯示之後，CPU16係針對是否進行了移動操作進行判定(步驟 S141)。

在判定為未進行移動操作時(步驟 S141：NO)，CPU16係針對藉由步驟 S125開始之操作限制時間是否已結束進行判定(步驟 S143)。在判定為操作限制時間並未結束時(步驟 S143：NO)，返回步驟 S141的處理。

【0093】再者，代替藉由步驟 S125開始的操作限制時間是否已結束的判定，判定導引畫像 G的方向區域的全部是否成為第4區域 AR14(紅色的區域)亦可。亦即，在步驟 S143的處理中，將導引畫像 G的方向區域的全部成為第4區域 AR14(紅色的區域)一事，作為與操作限制時間結束相同的時機來判定亦可。又，將導引畫像 G的方向區域中所定比例以上成為第4區域 AR14(紅色的區域)一事，作為與操作限制時間結束相同的時機來判定亦可。

【0094】在判定為已進行移動操作時(步驟S141：YES)，CPU16係判定藉由移動操作所指定的方向區域(步驟S147)。亦即，CPU16係判定移動操作所致之操作方向是包含於各區域AR11~AR14的哪個區域。此時，CPU16係判定於進行了移動操作的時機的導引畫像G之各區域AR11~AR14的配置狀態中，移動操作所致之操作方向是否包含於各區域AR11~AR14中任一區域。藉此，判定藉由移動操作所指定的方向區域。

【0095】於步驟S147中，CPU16係依據移動操作所致之操作方向是包含於哪個方向區域的判定，並且依據判定結果，評鑑使用者所致之移動操作的操作方向。例如如上所述般，CPU16係在判定為操作方向包含於第1區域AR11時，設為第1級的評鑑，在判定為操作方向包含於第2區域AR12時，設為第2級的評估。又，CPU16係在判定為操作方向包含於第3區域AR13時，設為第3級的評鑑，在判定為操作方向包含於第4區域AR14時，設為第4級的評估。

【0096】CPU16係顯示因應步驟S147的判定結果(亦即，移動操作所致之操作方向)的接球畫像(步驟S151)。接球畫像係於遊戲畫面G200中，野手角色C1補接球B之樣子的畫像。例如，CPU16係判定為移動操作所致之操作方向包含於第1區域AR11時，顯示正面接住球B之樣子(補接成功)的接球畫像。又，CPU16係在判定為移動操作所致之操作方向包含於第2區域AR12時，顯示野手角色C1撲接球B之樣子(補接成功)的接球畫像。又，CPU16係在判定為

移動操作所致之操作方向包含於第3區域AR13時，顯示野手角色C1錯過補接球B而掉落在前方之樣子(補接失敗)的接球畫像。又，CPU16係在判定為移動操作所致之操作方向包含於第4區域AR14時，顯示野手角色C1無法追到球B，無法補接之樣子(補接失敗)的接球畫像。

【0097】又，CPU16係因應依據步驟S147之操作方向的判定結果的評鑑，對使用者賦予點數(步驟S153)。例如，CPU16係越高的評鑑，賦予越高的點數，越低的評鑑則賦予越低的點數。CPU16係將賦予使用者的點數之值，加算至該使用者至今為止的點數累積值，更新點數累積值。

【0098】另一方面，在步驟S143中判定為操作限制時間已結束時(步驟S143：YES)，則成為在操作限制時間內未進行移動操作。此時，CPU16係評鑑為移動操作失誤(補接失敗)(步驟S145)。例如，CPU16係顯示表示移動操作失誤(補接失敗)的資訊，不賦予點數。

【0099】CPU16係因應對於本次擊球之使用者的操作，更新遊戲畫面G200中配置之資訊提示區域AR10的顯示(步驟S171)。具體來說，CPU16係因應本次的擊球，變更資訊提示區域AR10之點數及殘餘球數的顯示內容。例如，CPU16係將顯示內容變更為步驟S153中所更新的點數之值。又，CPU16係以減少1個殘餘球數之方式變更顯示內容。

【0100】CPU16係增加變數n(步驟S601)。CPU16係針

對藉由步驟S601增加的變數 n ，判定是否大於最大值(步驟S603)。變數 n 的最大值係對應擊球守備練習次數。

變數 n 是最大值以下時(步驟S603：NO)，還剩餘擊球的次數。此時，返回步驟S103的處理。

另一方面，變數 n 大於最大值時(步驟S603：YES)，結束同圖的處理。此時，結束擊球守備練習遊戲亦可。

【0101】

[7.第1實施形態的總結]

如以上所說明般，本實施形態的終端裝置10(遊戲裝置之一例)係具備操作受理部161(受理部之一例)、顯示控制部163、判定部164、變化部166。操作受理部161係受理使用者的操作。顯示控制部163係顯示具有指示使用者應操作之指示方向的指示子之一例即方向區域(例如第1區域AR11)的導引畫像G(物件之一例)。判定部164係判定對於前述指示方向之使用者的操作方向(移動操作的操作方向)，是否包含於對應該指示方向的所定方向範圍(例如中心角 $\theta 1$)。變化部166係在可受理對於前述指示方向之使用者的操作的受理期間即操作限制時間中，使前述方向範圍(例如中心角 $\theta 1$)漸減。顯示控制部163係以表示前述方向範圍的顯示樣態來顯示前述方向區域(例如第1區域AR11)，並對應該方向範圍的漸減，使前述方向區域(例如第1區域AR11)的顯示樣態變化。

【0102】依據前述構造，終端裝置10係在可受理使用者的操作的受理期間中，使對應使用者應操作之指示方向

的方向範圍漸減，並且對應方向範圍的漸減，使表示方向範圍的方向區域(例如第1區域AR11)變化，故可使使用者的移動操作的難度變化。藉此，終端裝置10可獲得利用使藉由移動所應操作操作之操作方向的方向範圍漸減，可實現對使用者要求能以盡可能快的時機進行移動操作之遊戲的效果。

【0103】例如，前述方向範圍係隨著離開使用者應操作的指示方向而階段性區分成複數方向範圍(例如依據中心角 $\theta 1$ 、中心角 $\theta 2$ 、中心角 $\theta 3$ 的方向範圍)。判定部164係判定使用者的操作方向是否包含於被區分成複數個的方向範圍之任一。變化部166係因應可受理使用者的操作(移動操作)的受理期間(例如操作限制時間)內之時間經過，使被區分成複數個的方向範圍(例如依據中心角 $\theta 1$ 、中心角 $\theta 2$ 、中心角 $\theta 3$ 的方向範圍)的一部分或全部漸減。此時，顯示控制部係作為表示被區分成複數個的方向範圍個別的顯示樣態，顯示第1區域AR11、第2區域AR12、及第3區域AR13(指示子之一例)，並對應被區分成複數個的方向範圍的漸減，使第1區域AR11、第2區域AR12、及第3區域AR13的至少一部分變化。

【0104】依據前述構造，終端裝置10係在可受理使用者的操作(移動操作)的受理期間中，使隨著離開使用者應操作的指示方向而階段性區分成複數方向範圍，因應時間經過而漸減，並且對應該漸減，使表示複數方向範圍個別的第1區域AR11、第2區域AR12、及第3區域AR13的至少

一部分，因應時間經過而變化，故可使使用者的移動操作的難度變化。藉此，終端裝置10可獲得利用使藉由移動所應操作操作之操作方向的方向範圍，因應時間經過而漸減，可實現對使用者要求能以盡可能快的時機進行移動操作之遊戲的效果。

【0105】又，終端裝置10係具備依據判定部164的判定結果，評鑑操作方向(移動操作所致之操作方向)的評鑑部165。評鑑部165係在判定為前述操作方向不包含於前述方向範圍(例如中心角 $\theta 1$)時，設為比判定為包含於前述方向範圍時還低評鑑。例如評鑑部165係在判定為前述操作方向不包含於第1區域AR11時，設為比判定為包含於第1區域AR11時還低評鑑。

【0106】依據前述構造，終端裝置10係隨著使用者的移動操作所致之操作方向離開使用者應操作之指示方向(最佳方向)而設為低評鑑，故使用者盡量在對應最佳方向的方向範圍寬廣時進行移動操作比較容易獲得高評鑑。因此，終端裝置10可獲得可實現對使用者要求能以盡可能快的時機進行移動操作之遊戲的效果。

【0107】例如，變化部166係以到受理期間(例如操作限制時間)結束為止，前述方向範圍(例如中心角 $\theta 1$)成為0之方式使前述方向範圍漸減。例如，變化部166係以到受理期間(例如操作限制時間)結束為止，第1區域AR11成為0之方式使第1區域AR11漸減。

【0108】依據前述構造，終端裝置10係在使用者的移

動操作超過受理期間(例如操作限制時間)時，消除對應使用者應操作之指示方向(最佳方向)的方向範圍，故能獲得可實現對使用者要求能以盡可能快的時機進行移動操作之遊戲的效果。

【0109】又，於野手角色C1(使用者的操作相關聯的遊戲物件之一例)，設定有影響遊戲的進行的參數(第1參數之一例)。變化部166係因應前述能力參數，決定使方向範圍(例如中心角 $\theta 1$ 、中心角 $\theta 2$ 、及中心角 $\theta 3$ 的至少一部分)漸減時的漸減速度。例如，變化部166係因應前述能力參數，決定使第1區域AR11、第2區域AR12、及第3區域AR13的至少一部分漸減時的區域變化速度。

【0110】依據前述構造，野手角色C1的能力會影響使方向範圍(例如中心角 $\theta 1$)漸減時的漸減速度。藉此，終端裝置10係因為根據野手角色C1的培訓結果，遊戲的難易度會改變，故可提升遊戲的有趣性。

【0111】又，終端裝置10係具備初始設定部162。初始設定部162係依據野手角色C1的能力參數，決定前述方向範圍(例如中心角 $\theta 1$ 、中心角 $\theta 2$ 、及中心角 $\theta 3$ 的至少一部分)的初始值。

【0112】依據前述構造，野手角色C1的能力會影響方向範圍(例如中心角 $\theta 1$ 、中心角 $\theta 2$ 、及中心角 $\theta 3$ 的至少一部分)的初始值。藉此，終端裝置10係因為根據野手角色C1的培訓結果，遊戲的難易度會改變，故可提升遊戲的有趣性。

【0113】又，包含可受理對於1次分之前述指示方向的指示之使用者的操作的受理期間(例如操作限制時間)的單位遊戲(例如擊球守備練習遊戲之1次的擊球)被重複進行複數次，初始設定部162係依據某單位遊戲的結果，於「下個單位遊戲」或「下個之後的一部分或全部的單位遊戲」中，決定前述方向範圍(例如中心角 $\theta 1$ 、中心角 $\theta 2$ 、及中心角 $\theta 3$ 的至少一部分)的初始值。

【0114】依據前述構造，終端裝置10係因為因應使用者的操作結果(例如補接結果)而下次之後的方向範圍的初始值會改變，故可因應使用者的操作結果，變更遊戲的難易度，可提升遊戲的有趣性。

【0115】又，包含可受理對於1次分之前述指示方向的指示之使用者的操作的受理期間(例如操作限制時間)的單位遊戲(例如擊球守備練習遊戲之1次的擊球)被重複進行複數次，變化部166係依據某單位遊戲的結果，於「下個單位遊戲」或「下個之後的一部分或全部的單位遊戲」中，決定使前述方向範圍(例如中心角 $\theta 1$ 、中心角 $\theta 2$ 、及中心角 $\theta 3$ 的至少一部分)漸減時的漸減速度。例如，變化部166係依據某單位遊戲的結果，於「下個單位遊戲」或「下個之後的一部分或全部的單位遊戲」中，決定使第1區域AR11、第2區域AR12、及第3區域AR13的至少一部分漸減時的區域變速度。

【0116】依據前述構造，終端裝置10係因為因應使用者的操作結果(例如補接結果)而下次之後的方向範圍的漸

減速度會改變，故可因應使用者的操作結果，變更遊戲的難易度，可提升遊戲的有趣性。

【0117】又，包含可受理對於1次分之前述指示方向的指示之使用者的操作的受理期間(例如操作限制時間)的單位遊戲(例如擊球守備練習遊戲之1次的擊球)被重複進行複數次，各單位遊戲所指示的前述指示方向，係從預先訂定的複數方向選擇任意方向。

【0118】依據前述構造，終端裝置10係每次隨機決定使用者應操作之方向(球B到達的方向)，故每次使用者需要瞬間判斷應操作的方向。因此，可提升遊戲的有趣性。

【0119】又，於依據使用者的操作，使野手角色C1(遊戲物件之一例)在遊戲空間(例如棒球場)移動的擊球守備練習遊戲(遊戲之一例)中，顯示控制部163係以於遊戲空間上的接地面(例如棒球場地)，野手角色C1接地的接地位置為中心，顯示導引畫像G(物件之一例)。操作受理部161係至少可受理對於前述接地位置之使用者的操作(移動操作)。

【0120】依據前述構造，終端裝置10係以使用者的操作對象的野手角色C1接地的接地位置為中心，表示使用者應操作的指示方向。例如，顯示導引畫像G，故使用者可直覺地進行操作，可提升操作性。

【0121】

[第2實施形態]

接著，針對本發明的第2實施形態進行說明。

在本實施形態中，針對擊球守備練習遊戲的詳細範例進行說明。在擊球守備練習遊戲中，根據被擊球者擊出之球的種類及補接的限制等，包含應操作之操作內容不同的複數種類的擊球守備練習亦可。如第1實施形態中所說明般，將藉由移動操作至該球的到達方向，補接被擊球者擊出之球的擊球守備練習，稱為「一般球」的擊球守備練習遊戲。在本實施形態的擊球守備練習遊戲中，除了「一般球」之外，還有「跳躍球」、「刺球」、及「不許動球」的3種類。「跳躍球」係被擊球者擊出的球是跳躍補接的球，使用者應操作之移動操作的方向僅限定於第1區域AR11。「刺球」係被擊球者擊出的球有刺，需要躲避到來的球。亦即，「刺球」係應操作的方向與「一般球」反轉，使用者的操作方向與指示方向相反時成為高評鑑。「不許動球」係到被擊球者擊出的球到達為止的所定時間，野手角色C1不能移動。亦即，在「不許動球」中，即使球到達，使用者也不進行操作一事成為高評鑑，進行操作的話成為低評鑑(錯過)。使用者無法事前得知被擊球者擊出的球是「一般球」、「跳躍球」、「刺球」、及「不許動球」的哪一種，故需要瞬間判斷從擊球者到來之球的種類，進行適切的對應。藉此，可提升有趣性，讓擊球守備練習遊戲不會變得單調。

【0122】參照圖11~圖15的流程圖，針對本實施形態的終端裝置10關聯於擊球守備練習遊戲所執行之處理順序例進行說明。

[基本流程]

圖 11 係揭示本實施形態的擊球守備練習遊戲的基本流程圖之一例。本圖的步驟 S101、S103、S105、S601、S603 的處理係與圖 10 的相同符號的處理相同，省略該說明。

【0123】CPU16 係選擇被擊球者擊出之球的種類(步驟 S111)。例如，CPU16 係從「一般球」、「跳躍球」、「刺球」、及「不許動球」中隨機選擇。

CPU16 係在選擇的球都不是「跳躍球」、「刺球」、及「不許動球」之任一時(步驟 S113、S115、S117：NO)，則作為選擇了「一般球」，執行一般球處理(步驟 S200)。

CPU16 係在選擇了「跳躍球」時(步驟 S113：YES)，執行跳躍球處理(步驟 S300)。

CPU16 係在選擇了「刺球」時(步驟 S115：YES)，執行刺球處理(步驟 S400)。

CPU16 係在選擇了「不許動球」時(步驟 S117：YES)，執行不許動球處理(步驟 S500)。

【0124】

[一般球處理流程]

圖 12 係揭示一般球處理(步驟 S200)的詳細範例的流程圖。該圖的步驟 S221、S223、S225、S227、S229 的處理係對應圖 10 的步驟 S121、S123、S125、S127、S129 的處

理，因為是相同的處理，故省略說明。於一般球處理中顯示的導引畫像G，包含第1區域AR11、第2區域AR12、第3區域AR13、及第4區域AR14(參照圖3)。

【0125】又，圖12的步驟S241、S243、S245、S247的處理係對應圖10的步驟S141、S143、S145、S147的處理。

CPU16係判定為已進行移動操作時(步驟S241：YES)，判定移動操作所致之操作方向是包含於各區域AR11~AR14的哪個區域(步驟S247)。又，CPU16係依據判定結果，評鑑使用者所致之移動操作的操作方向。例如如上所述般，CPU16係在判定為操作方向包含於第1區域AR11(白色的區域)時，設為第1級的評鑑，在判定為操作方向包含於第2區域AR12(黃色的區域)時，設為第2級的評估。又，CPU16係在判定為操作方向包含於第3區域AR13(綠色的區域)時，設為第3級的評鑑，在判定為操作方向包含於第4區域AR14(紅色的區域)時，設為第4級的評估。

【0126】在判定為移動操作所致之操作方向包含於第1區域AR11(白色的區域)時(步驟S247：第1區域(白))，CPU16係顯示因應第1區域AR11(白色的區域)的接球畫像(步驟S251)。例如，CPU16係作為接球畫像，顯示正面接住球B之樣子(補接成功)。又，CPU16係將因應第1區域AR11(白色的區域)的點數，賦予給使用者(步驟S253)。例如，CPU16係賦予因應第1級的最高的點數，更新點數累積值。

【0127】在判定為移動操作所致之操作方向包含於第

2區域AR12(黃色的區域)時(步驟S247：第2區域(黃))，CPU16係顯示因應第2區域AR12(黃色的區域)的接球畫像(步驟S255)。例如，CPU16係作為接球畫像，顯示野手角色C1撲接球B之樣子(補接成功)。又，CPU16係將因應第2區域AR12(黃色的區域)的點數，賦予給使用者(步驟S257)。例如，CPU16係賦予因應第2級的第2高的點數，更新點數累積值。

【0128】在判定為移動操作所致之操作方向包含於第3區域AR13(綠色的區域)時(步驟S247：第3區域(綠))，CPU16係顯示因應第3區域AR13(綠色的區域)的接球畫像(步驟S259)。例如，CPU16係作為接球畫像，顯示野手角色C1錯過補接球B而掉落於前方之樣子(補接失敗)。又，CPU16係將因應第3區域AR13(綠色的區域)的點數，賦予給使用者(步驟S261)。例如，CPU16係賦予因應第3級的第3高的點數，更新點數累積值。

再者，CPU16係由於補接失敗，不賦予點數亦可。

【0129】顯示因應移動操作所致之操作方向是第4區域AR14(紅色的區域)的接球畫像(步驟S263)。例如，CPU16係在判定為包含於接球畫像時(步驟S247：第4區域(紅))，CPU16係顯示因應第4區域AR14(紅色的區域)的接球畫像(步驟S263)。例如，CPU16係作為接球畫像，顯示野手角色C1無法追到球B，無法補接之樣子(補接失敗)。又，CPU16係將因應第4區域AR14(紅色的區域)的點數，賦予給使用者(步驟S265)。例如，CPU16係賦予因應第4級

的第4高的點數，更新點數累積值。

再者，CPU16係由於補接失敗，不賦予點數亦可。

【0130】另一方面，在步驟S243中判定為操作限制時間已結束時(步驟S243：YES)，亦即在操作限制時間內未進行移動操作時，CPU16則評鑑為移動操作失誤(補接失敗)(步驟S245)。例如，CPU16係顯示表示移動操作失誤(補接失敗)的資訊(例如「時機太慢」)，不賦予點數。

【0131】再者，代替藉由步驟S225開始的操作限制時間是否已結束的判定，判定導引畫像G的方向區域的全部是否成為第4區域AR14(紅色的區域)亦可。亦即，在步驟S243的處理中，將導引畫像G的方向區域的全部成為第4區域AR14(紅色的區域)一事，作為與操作限制時間結束相同的時機來判定亦可。又，將導引畫像G的方向區域中所定比例以上成為第4區域AR14(紅色的區域)一事，作為與操作限制時間結束相同的時機來判定亦可。

【0132】步驟S271的處理係對應圖10的步驟S171的處理，CPU16係因應對於本次擊球之使用者的操作，更新遊戲畫面G200中配置之資訊提示區域AR10的顯示。

【0133】

[跳躍球處理流程]

圖13係揭示跳躍球處理(步驟S300)的詳細範例的流程圖。該圖的步驟S321、S323、S325、S327、S329的處理係對應圖10的步驟S121、S123、S125、S127、S129的處理。於跳躍球處理中顯示的導引畫像G，僅包含第1區域

AR11與第4區域AR14。例如，第1區域AR11係將圖3所示之第1區域AR11、第2區域AR12、及第3區域AR13中第2區域AR12及第3區域AR13也變更成白色，作為包含第1區域AR11、第2區域AR12、及第3區域AR13的全部的區域亦可。

【0134】在跳躍球處理中，CPU16係將用以讓使用者辨識「跳躍球」的跳躍圖示，顯示於遊戲畫面G200(步驟S331)。跳躍圖示係顯示為「跳躍」的圖示。再者，步驟S327與步驟S329與步驟S331的處理係變更處理的順序亦可。或者，步驟S327與步驟S329與步驟S331的處理係同步執行亦可。例如，於遊戲畫面G200中，顯示跳躍圖示的時機，係藉由步驟S327開始球B的移動的時機，及藉由步驟S329開始導引畫像G的顯示的時機，從使用者來看是辨識為同時的時機。

【0135】又，圖13的步驟S341、S343、S345、S347的處理係對應圖10的步驟S141、S143、S145、S147的處理。

CPU16係判定為已進行移動操作時(步驟S341：YES)，判定移動操作所致之操作方向是包含於第1區域AR11與第4區域AR14的哪個區域(步驟S347)。又，CPU16係依據判定結果，評鑑使用者所致之移動操作的操作方向。例如如上所述般，CPU16係在判定為操作方向包含於第1區域AR11(白色的區域)時，設為第1級的評鑑，在判定為操作方向包含於第4區域AR14(紅色的區域)時，設為第4級的評估。

【0136】在判定為移動操作所致之操作方向包含於第1區域AR11(白色的區域)時(步驟S347：第1區域(白))，CPU16係顯示因應第1區域AR11(白色的區域)的接球畫像(步驟S351)。例如，CPU16係作為接球畫像，顯示正面接住球B之樣子(補接成功)。又，CPU16係將因應第1區域AR11(白色的區域)的點數，賦予給使用者(步驟S353)。例如，CPU16係賦予因應第1級的點數，更新點數累積值。

【0137】在判定為移動操作所致之操作方向包含於第4區域AR14(紅色的區域)時(步驟S347：第4區域(紅))，CPU16係顯示因應第4區域AR14(紅色的區域)的接球畫像(步驟S363)。例如，CPU16係作為接球畫像，顯示野手角色C1無法追到球B，無法補接之樣子(補接失敗)。又，CPU16係將因應第4區域AR14(紅色的區域)的點數，賦予給使用者(步驟S365)。例如，CPU16係賦予因應第4級的點數，更新點數累積值。

再者，CPU16係由於補接失敗，不賦予點數亦可。

【0138】另一方面，在步驟S343中判定為操作限制時間已結束時(步驟S343：YES)，亦即在操作限制時間內未進行移動操作時，CPU16則評鑑為移動操作失誤(補接失敗)(步驟S345)。例如，CPU16係顯示表示移動操作失誤(補接失敗)的資訊(例如「時機太慢」)，不賦予點數。

【0139】再者，代替藉由步驟S325開始的操作限制時間是否已結束的判定，判定導引畫像G的方向區域的全部是否成為第4區域AR14(紅色的區域)亦可。亦即，在步驟

S343的處理中，將導引畫像G的方向區域的全部成為第4區域AR14(紅色的區域)一事，作為與操作限制時間結束相同的時機來判定亦可。又，將導引畫像G的方向區域中所定比例以上成為第4區域AR14(紅色的區域)一事，作為與操作限制時間結束相同的時機來判定亦可。

【0140】步驟S371的處理係對應圖10的步驟S171的處理，CPU16係因應對於本次擊球之使用者的操作，更新遊戲畫面G200中配置之資訊提示區域AR10的顯示。

【0141】再者，與一般球處理同樣地，先顯示包含第1區域AR11、第2區域AR12、第3區域AR13、及第4區域AR14的導引畫像G，判定及評鑑移動操作所致之操作方向時，第2區域AR12及第3區域AR13也作為第1區域AR11(白色的區域)來進行判定及評鑑亦可。

【0142】

[刺球處理流程]

圖14係揭示刺球處理(步驟S400)的詳細範例的流程圖。該圖的步驟S421、S423、S425、S427、S429的處理係對應圖10的步驟S121、S123、S125、S127、S129的處理。於刺球處理中顯示的導引畫像G，與一般球處理同樣地，包含第1區域AR11、第2區域AR12、第3區域AR13、及第4區域AR14。

【0143】在刺球處理中，CPU16係將用以讓使用者辨識「刺球」的刺球圖示，顯示於遊戲畫面G200(步驟S431)。刺球圖示係顯示球有刺之「刺球」的畫像的圖

示。又，在刺球處理中，即使從擊球者到來的球B有刺，使用者也可辨識。再者，步驟S427與步驟S429與步驟S431的處理係變更處理的順序亦可。或者，步驟S427與步驟S429與步驟S431的處理係同步執行亦可。例如，於遊戲畫面G200中，顯示刺球圖示的時機，係藉由步驟S427開始球B(有刺的球)的移動的時機，及藉由步驟S429開始導引畫像G的顯示的時機，從使用者來看是辨識為同時的時機。

【0144】又，圖14的步驟S441、S443、S445、S447的處理係對應圖10的步驟S141、S143、S145、S147的處理。

CPU16係判定為已進行移動操作時(步驟S441：YES)，判定移動操作所致之操作方向是包含於各區域AR11~AR14的哪個區域(步驟S447)。又，CPU16係依據判定結果，評鑑使用者所致之移動操作的操作方向。在刺球處理中，CPU16係在判定為操作方向包含於第1區域AR11(白色的區域)、第2區域AR12(黃色的區域)、及第3區域AR13(綠色的區域)之任一時，設為第4級的評鑑，在判定為操作方向包含於第4區域AR14(紅色的區域)時，設為第1級的評估。

【0145】在判定為移動操作所致之操作方向包含於第1區域AR11(白色的區域)、第2區域AR12(黃色的區域)、及第3區域AR13(綠色的區域)之任一時(步驟S447：第1區域(白)or第2區域(黃)or第3區域(綠))，CPU16係顯示因應第4區域AR14(紅色的區域)的畫像(步驟S451)。例如，CPU16

係顯示球 B(刺球)撞到野手角色 C1之樣子(躲避失敗)的畫像。又，CPU16係將因應第4區域 AR14(紅色的區域)的點數，賦予給使用者(步驟 S453)。例如，CPU16係賦予因應第4級的點數，更新點數累積值。再者，CPU16係由於躲避失敗，不賦予點數亦可。或者，CPU16係由於躲避失敗，從累積點數減少點數亦可。

【0146】在判定為移動操作所致之操作方向包含於第4區域 AR14)時(步驟 S447：第4區域(紅))，CPU16係顯示因應第1區域 AR11(白色的區域)的畫像(步驟 S463)。例如，CPU16係顯示野手角色 C1成功躲避球 B(刺球)之樣子(躲避成功)的畫像。又，CPU16係將因應第1區域 AR11(白色的區域)的點數，賦予給使用者(步驟 S465)。例如，CPU16係賦予因應第1級的點數，更新點數累積值。

【0147】另一方面，在步驟 S443中判定為操作限制時間已結束時(步驟 S443：YES)，亦即在操作限制時間內未進行移動操作時，CPU16則評鑑為移動操作失誤(躲避失敗)(步驟 S445)。例如，CPU16係顯示表示移動操作失誤(躲避失敗)的資訊(例如「時機太慢」)，顯示球 B(刺球)撞到野手角色 C1之樣子的畫像，不賦予點數。

【0148】再者，代替藉由步驟 S425開始的操作限制時間是否已結束的判定，判定導引畫像 G的方向區域的全部是否成為第4區域 AR14(紅色的區域)亦可。亦即，在步驟 S443的處理中，將導引畫像 G的方向區域的全部成為第4區域 AR14(紅色的區域)一事，作為與操作限制時間結束相

同的時機來判定亦可。又，將導引畫像G的方向區域中所定比例以上成為第4區域AR14(紅色的區域)一事，作為與操作限制時間結束相同的時機來判定亦可。

【0149】步驟S471的處理係對應圖10的步驟S171的處理，CPU16係因應對於本次擊球之使用者的操作，更新遊戲畫面G200中配置之資訊提示區域AR10的顯示。

【0150】

[不許動球處理流程]

圖15係揭示不許動球處理(步驟S500)的詳細範例的流程圖。該圖的步驟S521、S523、S525、S527、S529的處理係對應圖10的步驟S121、S123、S125、S127、S129的處理。於不許動球處理中顯示的導引畫像G，僅包含第4區域AR14。例如，第4區域AR14係作為將圖3所示之第1區域AR11、第2區域AR12、及第3區域AR13都變更成白色紅色之導引畫像G的圓周全部的区域亦可。

【0151】在不許動球處理中，CPU16係將用以讓使用者辨識「不許動球」的不許動圖示，顯示於遊戲畫面G200(步驟S531)。不許動圖示係顯示為「不許動」的圖示。再者，步驟S527與步驟S529與步驟S531的處理係變更處理的順序亦可。或者，步驟S527與步驟S529與步驟S531的處理係同步執行亦可。例如，於遊戲畫面G200中，顯示不許動圖示的時機，係藉由步驟S527開始球B的移動的時機，及藉由步驟S529開始導引畫像G的顯示的時機，從使用者來看是辨識為同時的時機。

【0152】又，圖15的步驟S541的處理係對應圖10的步驟S141的處理。另一方面，CPU16係在判定為已進行移動操作時(步驟S541：YES)，由於野手角色C1移動，CPU16則評鑑為移動操作失誤(補接失敗)(步驟S545)。例如，CPU16係顯示表示移動操作失誤(補接失敗)的資訊(例如「失誤」)，不賦予點數。

【0153】另一方面，於步驟S541中判定為未進行移動操作時(步驟S541：NO)，CPU16係判定從顯示導引畫像G起是否經過一定時間(步驟S549)。未經過一定時間時(步驟S549：NO)，返回步驟S541的處理。在判定為已經過一定時間時(步驟S549：YES)，CPU16係依據判定結果，設為第1級的評鑑，顯示因應第1區域AR11(白色的區域)的接球畫像(步驟S551)。例如，CPU16係作為接球畫像，顯示正面接住球B之樣子(補接成功)。又，CPU16係將因應第1區域AR11(白色的區域)的點數，賦予給使用者(步驟S553)。例如，CPU16係賦予因應第1級的點數，更新點數累積值。在此，一定時間作為操作限制時間亦可。

【0154】步驟S571的處理係對應圖10的步驟S171的處理，CPU16係因應對於本次擊球之使用者的操作，更新遊戲畫面G200中配置之資訊提示區域AR10的顯示。

【0155】再者，CPU16係與一般球處理同樣地，先顯示包含第1區域AR11、第2區域AR12、第3區域AR13、及第4區域AR14的導引畫像G，在從顯示導引畫像G後未進行移動操作之狀態下經過一定時間時，則評鑑為第1級，進

行因應第1區域AR11(白色的區域)的接球畫像的顯示及點數賦予亦可。

【0156】如以上所說明般，在本實施形態相關的終端裝置10中，包含可受理對於1次分之使用者應操作之指示方向的指示之使用者的操作的受理期間(例如操作限制時間)的單位遊戲(例如擊球守備練習遊戲之1次的擊球)被重複進行複數次，於複數單位遊戲，分別包含應按照前述指示方向般操作之「一般球」(一般遊戲之一例)，與不應按照前述指示方向般操作之「刺球」(第1特別遊戲之一例)。評鑑部165係於發生在「一般球」中不可能發生的刺球圖示的顯示(第1告知之一例)的「刺球」中，在使用者的操作方向是與前述指示方向相反時設為高評鑑。

【0157】依據前述構造，終端裝置10係不僅應按照前述指示方向般操作之「一般球」，也包含使用者的操作方向與指示方向相反時成為高評鑑的「刺球」，故可作為多樣性高的遊戲，可提升遊戲的有趣性。

【0158】又，於前述複數單位遊戲，分別包含按照使用者應操作之指示方向般進行操作的「一般球」(一般遊戲之一例)，與不應進行任何操作的「不許動球」(第2特別遊戲之一例)。評鑑部165係於發生在「一般球」中不可能發生的不許動圖示的顯示(第2告知之一例)的「不許動球」中，在可受理使用者的操作的受理期間(例如操作限制時間)中操作受理部161並未受理使用者的操作時設為高評鑑。

【0159】依據前述構造，終端裝置10係不僅應按照前述指示方向般操作之「一般球」，也包含使用者不進行操作成為高評鑑的「不許動球」，故可作為多樣性高的遊戲，可提升遊戲的有趣性。

【0160】

[變形例]

以上，已針對本發明的實施形態，參照圖面詳細敘述，但具體構造並不限定於上述的實施形態，也包含不脫離本發明的要旨的範圍的設計等。例如，於上述之實施形態中所說明的各構造或處理，可任意組合。

【0161】

[第1變形例]

於前述實施形態的導引畫像G中設定各區域AR11~AR14之中心角的初始值時，代替連續補接成功的次數，因應進行擊球的次數來變更倍率亦可。由於每於進行擊球則賦予使用者進行1次移動操作的機會，進行擊球的次數係關於操作之結果的一例。

【0162】

[第2變形例]

前述實施形態的導引畫像G作為僅包含各區域AR11~AR14的一部分的構造亦可。例如，作為僅包含第1區域AR11、第2區域AR12、及第4區域AR14，或第1區域AR11及第4區域AR14的構造亦可。圖16係揭示僅包含第1區域AR11與第4區域AR14的導引畫像G之一例的圖。導引畫像

G11係揭示在顯示開始時間點之第1區域AR11與第4區域AR14的狀態。因應時間經過，第1區域AR11以最佳方向為中心逐漸縮小，並且伴隨該縮小，第4區域AR14逐漸擴大，從導引畫像G11的狀態變化至導引畫像G12的狀態。進而，在從時間經過而到操作限制時間結束的時間點中，變化至第1區域AR11消滅，僅第4區域AR14殘留的導引畫像G13之狀態亦可。再者，僅包含第1區域AR11與第4區域AR14的導引畫像G，係相當於跳躍球處理中顯示之導引畫像G的一例。於跳躍球處理的典型例中，將圖3所示之第1區域AR11、第2區域AR12、及第3區域AR13的全部設為第1區域AR11(白色的區域)，顯示僅包含第1區域AR11及第4區域AR14的導引畫像G。

【0163】

[第3變形例]

包含於導引畫像G的方向區域(區域AR11~AR14)的數量並未特別限定。於此狀況中，包含於導引畫像G的方向區域作為1個亦可。作為一例，於遊戲畫面G200中，僅配置對應最佳方向的1個第1區域AR11亦可。圖17係揭示僅顯示第1區域AR11的導引畫像G之一例的圖。導引畫像G21係揭示在顯示開始時間點之第1區域AR11的狀態。再者，間斷線部分係作為參考用揭示相當於導引畫像G的第1區域AR11以外的部分，並不是實際上顯示者。因應時間經過，第1區域AR11以最佳方向為中心逐漸縮小，從導引畫像G21的狀態變化至導引畫像G22的狀態。進而，在時間

經過而操作限制時間結束的時間點中，第1區域AR11消滅，導引畫像G本身不被顯示。此時，未配置第1區域AR11的區域，係例如被分派最低的所定點數(參數的一例)亦可。

【0164】

[第4變形例]

於圖2所示的遊戲畫面G200中，導引畫像G利用以野手角色C1的腳下為中心之圓環狀(甜甜圈狀)的形態(也就是說，以收納野手角色C1之方式)配置，但是，導引畫像G係配置於未收納野手角色C1的位置亦可，只要使用者可辨識作為目標的方向即可。

圖18及圖19係揭示導引畫像G的位置不同之擊球守備練習遊戲的遊戲畫面之範例。在圖18所示的遊戲畫面G300中，於不與野手角色C1重疊之左下側的位置(不是野手角色C1的腳下的位置)配置導引畫像G。又，在圖19所示的遊戲畫面G400中，與圖18所示範例同樣地，於不與野手角色C1重疊之左下側的位置配置導引畫像G，但是，並不是圖18所示的橢圓形狀，揭示導引畫像G以從上方向來看的圓形狀顯示的範例。藉此，導引畫像G的顯示位置並不限制於野手角色C1的位置，可進行柔軟的遊戲表現。

【0165】又，將導引畫像G，並不是野手角色C1的周邊而顯示於遊戲畫面的周圍亦可。圖20係揭示導引畫像G顯示於遊戲畫面G的周圍之一例。在圖20所示的遊戲畫面G500中，沿著畫面的周圍(畫面內最靠端部的內周)的4

邊，配置各區域 AR11~AR14。此時，沿著畫面的周圍配置，故導引畫像 G 係成為四角形的帶狀。

【0166】

[第5變形例]

以導引畫像 G 顯示的是僅各區域 AR11~AR14 中至少一個亦可。所顯示的一個方向區域並不限於對應最佳方向的第 1 區域 AR11，作為其他方向區域亦可。藉此，可賦予使用者預測從所顯示的方向區域到其他方向區域來進行移動操作，藉此進行遊玩的遊戲性。

【0167】

[第6變形例]

導引畫像 G 並不限於圓形，作為圓弧、直線、多角形皆可，不是帶狀亦可。在圓弧、直線的狀況中，作為導引畫像 G 設定第 1 區域 AR11、第 2 區域 AR12、及第 3 區域 AR13，將導引畫像 G 以外的區域設為第 4 區域 AR14 亦可。此時，與圓形的狀況同樣地，使第 1 區域 AR11、第 2 區域 AR12、及第 3 區域 AR13 的至少一部分與時間經過一起變化亦可。

圖 21 係揭示圓弧形狀的導引畫像 G 之一例。圖示之導引畫像 G31 的形狀係僅包含第 1 區域 AR11、第 2 區域 AR12、及第 3 區域 AR13 之圓弧的帶狀。從導引畫像 G31 的狀態與時間經過同時，第 1 區域 AR11、第 2 區域 AR12、及第 3 區域 AR13 漸減，變化成導引畫像 G32 的狀態。

又，此時，與時間經過同時，於第 1 區域 AR11、第 2

區域 AR12、及第3區域 AR13的外側顯示第4區域 AR14亦可。圖22係揭示圓弧形狀的導引畫像 G中與時間經過同時顯示第4區域 AR14之範例。圖示之導引畫像 G33的形狀係與圖21的導引畫像 G31的形狀同樣地，僅包含第1區域 AR11、第2區域 AR12、及第3區域 AR13之圓弧的帶狀。從導引畫像 G33的狀態與時間經過同時，第1區域 AR11、第2區域 AR12、及第3區域 AR13漸減的話，伴隨該漸減，於漸減的部分逐漸顯示第4區域 AR14，變化成導引畫像 G34的狀態。

【0168】圖23係揭示直線形狀的導引畫像 G之一例。圖示之導引畫像 G41的形狀係第1區域 AR11、第2區域 AR12、第3區域 AR13、及第4區域 AR14直線地橫向並排的帶狀。從導引畫像 G41的狀態與時間經過同時，與第1區域 AR11、第2區域 AR12、及第3區域 AR13漸減一起，伴隨該漸減，第4區域 AR14漸增，變化成導引畫像 G42的狀態。

又，於直線形狀的導引畫像 G中，與圖21之圓弧形狀的範例同樣地，作為僅包含第1區域 AR11、第2區域 AR12、及第3區域 AR13的導引畫像 G，第4區域 AR14並不顯示，作為導引畫像 G以外的區域亦可。圖24係揭示第4區域 AR14不被顯示之直線形狀的導引畫像 G之一例。圖示之導引畫像 G43的形狀係僅包含第1區域 AR11、第2區域 AR12、及第3區域 AR13之直線的帶狀。從導引畫像 G43的狀態與時間經過同時，第1區域 AR11、第2區域 AR12、及第3區域 AR13漸減，變化成導引畫像 G44的狀態。

又，此時，與時間經過同時，於第1區域AR11、第2區域AR12、及第3區域AR13的外側顯示第4區域AR14亦可。圖25係揭示直線形狀的導引畫像G中與時間經過同時顯示第4區域AR14之範例。圖示之導引畫像G45的形狀係與圖24的導引畫像G43的形狀同樣地，僅包含第1區域AR11、第2區域AR12、及第3區域AR13之直線的帶狀。從導引畫像G45的狀態與時間經過同時，第1區域AR11、第2區域AR12、及第3區域AR13漸減的話，伴隨該漸減，於漸減的部分逐漸顯示第4區域AR14，變化成導引畫像G46的狀態。

圖26係與圖23的範例同樣地，第1區域AR11、第2區域AR12、第3區域AR13、及第4區域AR14直線地橫向並排的帶狀，但是與時間經過同時僅第1區域AR11以外的區域變化的範例。圖示之導引畫像G47的形狀係與圖23的導引畫像G41的形狀同樣地，第1區域AR11、第2區域AR12、第3區域AR13、及第4區域AR14直線地橫向並排的帶狀。從導引畫像G47的狀態與時間經過同時，與第2區域AR12及第3區域AR13漸減一起，伴隨該漸減，第4區域AR14漸增，變化成導引畫像G48的狀態。如此，方向區域的一部分不與時間經過同時變化亦可。

【0169】在導引畫像G為多角形時，於多角形之邊的帶狀的區域設定方向區域，與圓形的狀況同樣地使方向區域與時間經過一起變化亦可。

圖27係揭示多角形的導引畫像G之一例。圖示的導引

畫像 G51 係三角形的導引畫像 G 之範例。於導引畫像 G51 中，於 3 邊之帶狀的區域，設定第 1 區域 AR11、第 2 區域 AR12、第 3 區域 AR13、及第 4 區域 AR14。從導引畫像 G51 的狀態與時間經過同時，與第 1 區域 AR11、第 2 區域 AR12、及第 3 區域 AR13 漸減一起，伴隨該漸減，第 4 區域 AR14 漸增，變化成導引畫像 G52 的狀態。

再者，導引畫像 G 並不限定於三角形，作為四角形、五角形、六角形等亦可。

【0170】

[第 7 變形例]

導引畫像 G 之中心角 $\theta 4$ 的區域變化速度係與時間經過同時變化亦可。圖 28 係揭示導引畫像 G 之區域變化速度的變化之一例。導引畫像 G61~G65 係揭示區域變化速度為一定時的因應時間經過之導引畫像 G 的變化之一例。從導引畫像 G61~G65 係因應從開始操作限制時間的時刻 t_0 到操作限制時間結束的時刻 t_4 的時間經過，與第 1 區域 AR11、第 2 區域 AR12、及第 3 區域 AR13 以一定的區域變化速度漸減一起，伴隨該漸減，第 4 區域 AR14 漸增。另一方面，導引畫像 G71~G75 係揭示區域變化速度逐漸變快時的因應時間經過之導引畫像 G 的變化之一例。因應從時刻 t_0 到時刻 t_4 的時間經過，與第 1 區域 AR11、第 2 區域 AR12、及第 3 區域 AR13 一起，漸減的速度逐漸變快。伴隨該漸減，第 4 區域 AR14 漸減的速度逐漸變快。

藉此，可賦予使用者在藉由時間經過而加快變化速度

時，早期的移動操作更為有利的遊戲性。又，可賦予使用者在藉由時間經過而減慢變化速度時，即使移動操作較慢也可利用指定正確的方向而獲得好結果的遊戲性。

【0171】

[第8變形例]

導引畫像 G 之中心角 $\theta 4$ 係依據所計算出的擴大速度，每隔一定時間，階段性地反映角度的變化。

圖 29 係揭示導引畫像 G 之方向區域階段性變化之範例。導引畫像 G81~G85 係因應從時刻 t_0 到時刻 t_4 的時間經過，與第 1 區域 AR11、第 2 區域 AR12、及第 3 區域 AR13 以一定的區域變化速度漸減一起，伴隨該漸減，第 4 區域 AR14 漸增。另一方面，導引畫像 G91~G95 係在時刻 t_0 為導引畫像 G91 的狀態者，階段性變化成時刻 t_1 中導引畫像 G92 的狀態、時刻 t_2 中導引畫像 G93 的狀態、時刻 t_3 中導引畫像 G94 的狀態、時刻 t_4 中導引畫像 G95 的狀態。亦即，導引畫像 G91~G95 係與第 1 區域 AR11、第 2 區域 AR12、及第 3 區域 AR13 每隔一定時間階段性漸減一起，伴隨該漸減，在各時刻中第 4 區域 AR14 每隔一定時間階段性漸增。

藉此，可賦予使用者方向區域的變化成為階段性，使其在有利的階段中進行移動操作的遊戲性。

【0172】

[第9變形例]

又，如前述的第 8 變形例般，讓方向區域的變化成為階段性時，將表示中心角 $\theta 1$ 、 $\theta 2$ 、 $\theta 3$ 之任一的角度的直線

作為1邊的多角形設為導引畫像G，因應階段來增加多角形之邊的數量亦可。藉此，因為導引畫像G的形狀變化，可讓使用者更視覺上地辨識出階段性變化。

【0173】

[第10變形例]

又，僅包含於導引畫像G的方向區域的一部分與時間經過同時變化，包含不變化的方向區域亦可。

圖30係揭示第1區域AR11不與時間經過同時變化的導引畫像G之一例。在圖示的範例中，伴隨時間經過，以導引畫像G101~G104的順序，第2區域AR12及第3區域AR13漸減，第4區域AR14漸增。第1區域AR11並不會變化。

圖31係揭示第2區域AR12不與時間經過同時變化的導引畫像G之一例。在圖示的範例中，伴隨時間經過，以導引畫像G111~G114的順序，第1區域AR11及第3區域AR13漸減，第4區域AR14漸增。第2區域AR12並不會變化。

【0174】

[第11變形例]

操作限制時間並不依存於方向區域的變化，另外設定亦可。例如，導引畫像G之方向區域全部以在變化成第4區域AR14之前或之後操作限制時間結束之方式設定亦可。藉此，可賦予使用者在方向區域的變化以外之操作限制時間中進行移動操作的遊戲性。

【0175】

[第12變形例]

於不依存於前述方向區域的變化而設定操作限制時間的狀況中，操作限制時間係因應野手角色的基本能力及特殊能力或連續補接成功之次數的至少之一變化亦可。藉此，可賦予使用者在方向區域的變化不同之操作限制時間中進行移動操作的遊戲性。

【0176】

[第13變形例]

於導引畫像G的方向區域，不分派因應各區域AR11~AR14的點數(參數之一例)，而因應作為因應藉由移動操作所指定之方向的區域的補接動作被角色進行的結果所產生之補接的狀態，賦予點數亦可。

【0177】

[第14變形例]

於前述實施形態中，已說明方向區域(方向範圍)漸減的速度(區域變化速度)因應野手角色C1的能力參數來決定的範例，但是，代替野手角色C1或除此之外，因應擊球者角色C2的能力參數來決定亦可。又，於前述實施形態中，已說明與方向區域的初始值同樣地，因應野手角色C1的能力參數來決定的範例，但是，代替野手角色C1或除此之外，因應擊球者角色C2的能力參數來決定亦可。

【0178】擊球者角色C2的能力參數係與野手角色C1的能力參數同樣地，是影響遊戲進行的參數。但是，擊球者角色C2的能力參數係關於打擊的能力參數。於關於打擊的能力參數，包含表示球棒擊中球時之打擊力的「力

量」、表示球棒擊中球時之正確性的「擊球」等。例如，擊球者角色C2的能力參數係設定與培訓部分中所設定之能力參數相同之值。又，擊球者角色C2的能力參數係預先一律地設定亦可，對應各角色的種類來設定亦可。又，擊球者角色C2的能力參數係每於進行遊戲時隨機決定亦可。例如，因應擊球者角色C2的力量與擊球的合計值，決定方向區域(方向範圍)的漸減速度(區域變化速度)，或者方向區域(方向範圍)的初始值亦可。

再者，擊球者角色C2的能力參數並不限定於力量與擊球，使用其他能力參數亦可。

【0179】如此，存在與野手角色C1對峙的擊球者角色C2(對手遊戲物件之一例)，於擊球者角色C2，設定有影響遊戲的進行的能力參數(第2參數之一例)。變化部166係因應該擊球者角色C2的能力參數，決定使方向範圍(例如中心角 $\theta 1$ 、中心角 $\theta 2$ 、及中心角 $\theta 3$ 的至少一部分)漸減時的漸減速度亦可。例如，變化部166係因應該擊球者角色C2的能力參數，決定使第1區域AR11、第2區域AR12、及第3區域AR13的至少一部分漸減時的區域變化速度亦可。

【0180】依據前述構造，終端裝置10係擊球者角色C2的能力會影響使方向範圍(例如中心角 $\theta 1$ 、中心角 $\theta 2$ 、及中心角 $\theta 3$ 的至少一部分)時的漸減速度。藉此，根據對手遊戲物件(例如擊球者角色C2)的培訓結果，也會改變遊戲的難易度，故可提升遊戲的有趣性。

【0181】又，如上所述，於野手角色C1(使用者的操

作相關聯的遊戲物件之一例)，設定有影響遊戲的進行的參數(第1參數之一例)。存在與野手角色C1對峙的擊球者角色C2(對手遊戲物件之一例)，於擊球者角色C2，設定有影響遊戲的進行的能力參數(第2參數之一例)。初始設定部162係依據野手角色C1的能力參數或擊球者角色C2的能力參數的至少任一方，決定方向範圍(例如中心角 $\theta 1$ 、中心角 $\theta 2$ 、及中心角 $\theta 3$ 的至少一部分)的初始值。

【0182】依據前述構造，終端裝置10係野手角色C1的能力與擊球者角色C2的能力的任一方或雙方，會影響方向範圍(例如中心角 $\theta 1$ 、中心角 $\theta 2$ 、及中心角 $\theta 3$ 的至少一部分)的初始值。藉此，終端裝置10係因為根據野手角色C1的培訓結果與擊球者角色C2的培訓結果的任一方或雙方，遊戲的難易度會改變，故可提升遊戲的有趣性。

【0183】

[第15變形例]

評鑑部165係因應使用者的操作連續所定次數進行了所定評鑑(例如第1級的評鑑)一事，賦予獎勵評鑑亦可。獎勵評鑑係指比一般的1次操作所致之第1級的評鑑還高的評鑑。評鑑部165係作為獎勵評鑑，賦予比第1級的評鑑時還高的點數(獎勵點數)亦可。又此時，變化部166係針對下次或下次之後的一部分或全部的擊球，加快方向區域(方向範圍)的漸減速度(區域變化速度)亦可。

【0184】亦即，於包含可受理1次分之使用者應操作之指示方向的指示之使用者的操作的受理期間(例如操作

限制時間)的單位遊戲(例如擊球守備練習遊戲之1次的擊球)被重複進行複數次的終端裝置10中，評鑑部165係於複數次的單位遊戲中，因應所定次數連續進行了所定評鑑一事，賦予獎勵評鑑。又，變化部166係於「下個單位遊戲」或「下個之後的一部分或全部的單位遊戲」中，加快使方向範圍(方向區域)漸減時的漸減速度(區域變化速度)。

【0185】依據前述構造，終端裝置10係與根據使用者連續進行獲得高評鑑的操作，而獲得高評鑑同時，遊戲的難易度會提升，故可提升遊戲的有趣性。

【0186】

[第16變形例]

於前述實施形態中，主要針對將本發明適用於棒球遊戲的範例進行說明，但是，本實施形態的構造係也可將本發明適用於棒球遊戲以外的遊戲。

例如，於按照配合樂曲的韻律所指定的時機來進行操作(時機操作)的音樂遊戲中，對於時機操作，如前述實施形態的移動操作般，組合方向指定的要素亦可。又，前述實施形態的構造係也可將本發明適用於足球遊戲、籃球遊戲、或冰上曲棍球遊戲等之棒球遊戲以外的運動遊戲。又，適用本發明的遊戲也可在esports(e電競)中利用。

【0187】再者，將用以實現上述之控制部160之功能的程式記錄於電腦可讀取的記錄媒體，並使電腦系統讀入並執行被記錄於該記錄媒體的程式，藉此進行作為控制部

160的處理亦可。在此，「使電腦系統讀入並執行被記錄於記錄媒體的程式」係包含將程式安裝於電腦系統。在此所謂「電腦系統」係作為包含OS及周邊機器等的硬體者。又，「電腦系統」係包含透過包含網際網路或WAN、LAN、專用線路等之通訊線路的網路所連接之複數電腦裝置亦可。又，「電腦可讀取的記錄媒體」係指可撓性碟、光磁碟、ROM、CD-ROM等的可搬運媒體、內藏於電腦系統的硬碟等的記憶裝置。如此，記憶程式的記錄媒體係CD-ROM等的非暫態的記錄媒體亦可。又，於記錄媒體，也包含為了配送該程式而可從配送伺服器存取之設置於內部或外部的記錄媒體。記憶於配送伺服器的記錄媒體之程式的編碼，係與在終端裝置中可執行之形式的程式的編碼不同亦可。亦即，只要是可從配送伺服器下載而以在終端裝置中可執行的形式安裝者的話，在配送伺服器中記憶的形式並無限制。再者，作為將程式分割成複數個，以分別不同時機下載之後在終端裝置中結合的構造亦可，配送被分割之程式個別的配送伺服器不同亦可。進而，「電腦可讀取的記錄媒體」係如在透過網路發送程式時的伺服器及客戶端的電腦系統內部的揮發性記憶體(RAM)，作為也包含一定時間保持程式者。又，前述程式作為用以實現上述之功能的一部分者亦可。進而，作為可利用與已記錄於電腦系統的程式的組合來實現上述之功能者，所謂差異檔(差異程式)亦可。

【0188】又，將上述之控制部160的一部分或全部的

功能，作為LSI(Large Scale Integration)等的積體電路來實現亦可。上述之各功能係個別處理器化亦可，將一部分或全部進行積體而處理器化亦可。又，積體電路化的手法並不限於LSI，利用專用電路或萬用處理器來實現亦可。又，因為半導體技術的進步而出現代替LSI之積體電路化的技術時，使用該技術所致之積體電路亦可。

【0189】

[附記]

根據以上的記載，例如可如下掌握本發明。再者，為了容易理解本發明而便利上以括弧附記添附圖面的參照符號，但本發明並不因此限定於圖示的樣態。

【0190】(附記A1)本發明的一樣態是一種程式，係以依據使用者的操作來進行遊戲的處理之裝置所包含的電腦執行，用以使前述電腦具有以下構件的功能：受理部(161，S141)，係受理使用者的操作；顯示控制部(163，S129，S229，S329，S429，S529)，係顯示具有指示使用者應操作的指示方向之指示子(例如第1區域AR11)的物件(例如導引畫像G)；判定部(164，S147，S247，S347，S447)，係判定對於前述指示方向之使用者的操作方向，是否包含於對應前述指示方向的所定方向範圍(例如中心角 $\theta 1$)；及變化部(166，S123，S129，S223，S229，S323，S329，S423，S429，S523，S529)，係在可受理對於前述指示方向之使用者的操作的受理期間(例如操作限制時間)中，使前述方向範圍(例如中心角 $\theta 1$)漸減；前述顯

示控制部，係以表示前述方向範圍的顯示樣態(例如第1區域AR11)來顯示前述指示子，並對應前述方向範圍的漸減，使前述指示子的顯示樣態變化。

【0191】依據前述構造，在可受理使用者的操作的受理期間中，使對應使用者應操作之指示方向的方向範圍漸減，並且對應方向範圍的漸減，表示方向範圍的顯示樣態會變化，故可使使用者的移動操作的難度變化。藉此，可獲得利用使藉由移動操作所應操作之操作方向的方向範圍漸減，可實現對使用者要求能以盡可能快的時機進行移動操作之遊戲的效果。

【0192】(附記A2)本發明的一樣態係附記A1所記載之程式，其中，前述方向範圍，係隨著離開前述指示方向而階段性區分成複數方向範圍；前述判定部，係判定前述操作方向是否包含於前述被區分成複數個的方向範圍之任一；前述變化部，係因應前述受理期間(例如操作限制時間)內之時間經過，使前述被區分成複數個的方向範圍(例如依據中心角 $\theta 1$ 、中心角 $\theta 2$ 、中心角 $\theta 3$ 的方向範圍)的一部分或全部漸減；前述顯示控制部，係以表示前述被區分成複數個的方向範圍個別的顯示樣態(例如第1區域AR11、第2區域AR12、第3區域AR13)來顯示前述指示子，並對應前述被區分成複數個的方向範圍的漸減，使前述指示子之表示前述被區分成複數個的方向範圍個別的顯示樣態之至少一部分變化。

【0193】依據前述構造，在可受理使用者的操作的受

理期間中，使隨著離開使用者應操作的指示方向而階段性區分成複數方向範圍，因應時間經過而漸減，並且對應該漸減，使表示複數方向範圍個別的顯示樣態，因應時間經過而變化，故可使使用者的移動操作的難度變化。藉此，可獲得利用使藉由移動所應操作操作之操作方向的方向範圍，因應時間經過而漸減，可實現對使用者要求能以盡可能快的時機進行移動操作之遊戲的效果。

【0194】(附記A3)本發明的一樣態係附記A1或附記A2所記載之程式，其中，進而使前述電腦具有以下構件的功能：評鑑部(165，S147，S247，S347，S447)，係依據前述判定部的判定結果，評鑑前述操作方向；前述評鑑部，係在判定為前述操作方向不包含於前述方向範圍(例如中心角 $\theta 1$ 、第1區域AR11)時，設為比判定為包含於前述方向範圍時還低評鑑。

【0195】依據前述構造，隨著使用者的移動操作的操作方向離開使用者應操作之指示方向(最佳方向)而設為低評鑑，故使用者盡量在對應最佳方向的方向範圍寬廣時進行移動操作比較容易獲得高評鑑。因此，可獲得可實現對使用者要求能以盡可能快的時機進行移動操作之遊戲的效果。

【0196】(附記A4)本發明的一樣態係附記A1至附記A3中任一項所記載之程式，其中，前述變化部係以到前述受理期間(例如操作限制時間)結束為止，前述方向範圍(例如中心角 $\theta 1$ 、第1區域AR11)成為0之方式使前述方向範圍

漸減。

【0197】依據前述構造，在使用者的移動操作超過受理期間(例如操作限制時間)時，消除對應使用者應操作之指示方向(最佳方向)的方向範圍，故能獲得可實現對使用者要求能以盡可能快的時機進行移動操作之遊戲的效果。

【0198】(附記A5)本發明的一樣態係附記A1至附記A4中任一項所記載之程式，其中，於使用者的操作相關聯的遊戲物件(例如野手角色C1)，設定有影響遊戲的進行的第1參數(例如能力參數)；前述變化部，係因應前述第1參數，決定使前述方向範圍(例如中心角 $\theta 1$ 、第1區域AR11)漸減時的漸減速度。

【0199】依據前述構造，關聯於使用者的操作之遊戲物件(例如野手角色C1)的能力會影響使方向範圍(例如中心角 $\theta 1$ 、第1區域AR11)漸減時的漸減速度。藉此，根據遊戲物件(例如野手角色C1)的培訓結果，會改變遊戲的難易度，故可提升遊戲的有趣性。

【0200】(附記A6)本發明的一樣態係附記A5所記載之程式，其中，存在與前述遊戲物件對峙的對手遊戲物件(例如擊球者角色C2)；於前述對手遊戲物件，設定有影響遊戲的進行的第2參數(例如能力參數)；因應前述第2參數，決定使前述方向範圍(例如中心角 $\theta 1$ 、第1區域AR11)漸減時的漸減速度(區域變化速度)。

【0201】依據前述構造，對手遊戲物件(例如擊球者角色C2)的能力會影響使方向範圍(例如中心角 $\theta 1$ 、第1區

域AR11)漸減時的漸減速度。藉此，根據對手遊戲物件(例如擊球者角色C2)的培訓結果，也會改變遊戲的難易度，故可提升遊戲的有趣性。

【0202】(附記A7)本發明的一樣態係附記A1至附記A4中任一項所記載之程式，其中，於使用者的操作相關聯的遊戲物件(例如野手角色C1)，設定有影響遊戲的進行的第1參數(例如能力參數)；存在與前述遊戲物件對峙的對手遊戲物件(例如擊球者角色C2)；於前述對手遊戲物件，設定有影響遊戲的進行的第2參數(例如能力參數)；進而使前述電腦具有以下構件的功能：初始設定部，係依據前述第1參數(例如野手角色C1的能力參數)或前述第2參數(例如擊球者角色C2的能力參數)的至少任一方，決定前述方向範圍(例如中心角 $\theta 1$ 、中心角 $\theta 2$ 、中心角 $\theta 3$)的初始值。

【0203】依據前述構造，關聯於使用者的操作之遊戲物件(例如野手角色C1)的能力與對手遊戲物件(例如擊球者角色C2)的能力的任一方或雙方會影響方向範圍(例如中心角 $\theta 1$ 、第1區域AR11)的初始值。藉此，因為根據遊戲物件(例如野手角色C1)的培訓結果與對手遊戲物件(例如擊球者角色C2)的培訓結果的任一方或雙方，遊戲的難易度會改變，故可提升遊戲的有趣性。

【0204】(附記A8)本發明的一樣態係於附記A1至附記A6中任一項所記載之程式，其中，包含可受理對於1次分之前述指示方向的指示之使用者的操作的受理期間(例如

操作限制時間)的單位遊戲(例如擊球守備練習遊戲之1次的擊球)被重複進行複數次；用以使前述電腦具有作為以下構件的功能：初始設定部，係依據某單位遊戲的結果，於「下個單位遊戲」或「下個之後的一部分或全部的單位遊戲」中，決定前述方向範圍(例如中心角 $\theta 1$ 、中心角 $\theta 2$ 、及中心角 $\theta 3$ 的至少一部分)的初始值。

【0205】依據前述構造，因為因應使用者的操作結果(例如補接結果)而下次之後的方向範圍的初始值會改變，故可因應使用者的操作結果，變更遊戲的難易度，可提升遊戲的有趣性。

【0206】(附記A9)本發明的一樣態係於附記A1至附記A8中任一項所記載之程式，其中，包含可受理對於1次之前述指示方向的指示之使用者的操作的前述受理期間(例如操作限制時間)的單位遊戲(例如擊球守備練習遊戲之1次擊球)被重複進行複數次；進而使前述電腦具有以下構件的功能：初始設定部，係依據某單位遊戲的結果，於「下個單位遊戲」或「下個之後的一部分或全部的單位遊戲」中，決定使前述方向範圍漸減時的漸減速度(區域變化速度)。

【0207】依據前述構造，因為因應使用者的操作結果(例如補接結果)而下次之後的方向範圍的漸減速度會改變，故可因應使用者的操作結果，變更遊戲的難易度，可提升遊戲的有趣性。

【0208】(附記A10)本發明的一樣態係附記A1至附記

A9中任一項所記載之程式，其中，包含可受理對於1次分之前述指示方向的指示之使用者的操作的受理期間(例如操作限制時間)的單位遊戲(例如擊球守備練習遊戲之1次的擊球)被重複進行複數次；各單位遊戲所指示的前述指示方向，係從預先訂定的複數方向選擇任意方向。

【0209】依據前述構造，每次隨機決定使用者應操作之方向(球B到達的方向)，故每次使用者需要瞬間判斷應操作的方向。因此，可提升遊戲的有趣性。

【0210】(附記A11)本發明的一樣態係附記A3所記載之程式，其中，包含可受理對於1次分之前述指示方向的指示之使用者的操作的前述受理期間(例如操作限制時間)的單位遊戲(例如擊球守備練習遊戲之1次擊球)被重複進行複數次；前述評鑑部，係於前述複數次的單位遊戲中，因應連續所定次數進行了所定評鑑一事，賦予獎勵評鑑；前述變化部，係於「下個單位遊戲」或「下個之後的一部分或全部的單位遊戲」中，加快使前述方向範圍漸減時的漸減速度(區域變化速度)。

【0211】依據前述構造，與根據連續進行獲得高評鑑的操作，而獲得高評鑑同時，遊戲的難易度會提升，故可提升遊戲的有趣性。

【0212】(附記A12)本發明的一樣態係附記A3所記載之程式，其中，包含可受理對於1次分之前述指示方向的指示之使用者的操作的前述受理期間(例如操作限制時間)的單位遊戲(例如擊球守備練習遊戲之1次擊球)被重複進

行複數次；於前述複數單位遊戲，分別包含應按照前述指示方向進行操作的一般遊戲(例如「一般球」)，與不應按照前述指示方向進行操作的第1特別遊戲(例如「刺球」)；前述評鑑部，係於發生前述一般遊戲中不可能發生的第1告知(例如刺球圖示的顯示)的前述第1特別遊戲中，在使用者的操作方向是與前述指示方向相反時設為高評鑑。

【0213】依據前述構造，不僅應按照前述指示方向般操作之一般遊戲，也包含使用者的操作方向與指示方向相反時成為高評鑑的特別遊戲，故可作為多樣性高的遊戲，可提升遊戲的有趣性。

【0214】(附記A13)本發明的一樣態係附記A3所記載之程式，其中，包含可受理對於1次分之前述指示方向的指示之使用者的操作的前述受理期間(例如操作限制時間)的單位遊戲(例如擊球守備練習遊戲之1次擊球)被重複進行複數次；於前述複數單位遊戲，分別包含應按照前述指示方向進行操作的一般遊戲(例如「一般球」)，與不應進行任何操作的第2特別遊戲(例如「不許動球」)；前述評鑑部，係於發生前述一般遊戲中不可能發生的第2告知(例如不許動圖示的顯示)的前述第2特別遊戲中，在前述受理期間前述受理部未受理使用者的操作時設為高評鑑。

【0215】依據前述構造，不僅應按照前述指示方向般操作之一般遊戲，也包含使用者不進行操作一事成為高評鑑的特別遊戲，故可作為多樣性高的遊戲，可提升遊戲的

有趣性。

【0216】(附記 A14)本發明的一樣態係附記 A1 至附記 A13 中任一項所記載之程式，其中，於依據使用者的操作，使遊戲物件(例如野手角色 C1)在遊戲空間(例如棒球場)移動的遊戲中，前述顯示控制部，係以於前述遊戲空間上的接地面(例如棒球場地)，前述遊戲物件接地的接地位置為中心，顯示前述物件(例如導引畫像 G)；前述受理部，係至少可受理對於前述接地位置之使用者的操作。

【0217】依據前述構造，以成為使用者的操作對象的遊戲物件(例如野手角色 C1)接地的接地位置為中心，顯示表示使用者應操作的指示方向的物件(例如導引畫像 G)，故使用者可直覺地操作，可提升操作性。

【0218】(附記 A15)本發明的一樣態是一種遊戲處理方法，係以依據使用者的操作來進行遊戲的處理之裝置所包含的電腦執行的遊戲處理方法，具有：受理使用者的操作的步驟(A141)；顯示具有指示使用者應操作的指示方向之指示子(例如第 1 區域 AR11)的物件(例如導引畫像 G)的步驟(S129，S229，S329，S429，S529)；判定對於前述指示方向之使用者的操作方向，是否包含於對應前述指示方向的所定方向範圍(例如中心角 $\theta 1$)的步驟(S147，S247，S347，S447)，及在可受理對於前述指示方向之使用者的操作的受理期間(例如操作限制時間)中，使前述方向範圍(例如中心角 $\theta 1$)漸減的步驟(S123，S129，S223，S229，S323，S329，S423，S429，S523，S529)，於前述顯示的

步驟中，以表示前述方向範圍的顯示樣態(例如第1區域AR11)來顯示前述指示子，並對應前述方向範圍的漸減，使前述指示子的顯示樣態變化。

【0219】依據前述構造，在可受理使用者的操作的受理期間中，使對應使用者應操作之指示方向的方向範圍漸減，並且對應方向範圍的漸減，表示方向範圍的顯示樣態會變化，故可使使用者的移動操作的難度變化。藉此，可獲得利用使藉由移動操作所應操作之操作方向的方向範圍漸減，可實現對使用者要求能以盡可能快的時機進行移動操作之遊戲的效果。

【0220】(附記A16)本發明的一樣態是一種遊戲裝置，係以依據使用者的操作來進行遊戲的處理的遊戲裝置，具備：受理部(161)，係受理使用者的操作；顯示控制部(163)，係顯示具有指示使用者應操作的指示方向之指示子(例如第1區域AR11)的物件(例如導引畫像G)；判定部(164)，係判定對於前述指示方向之使用者的操作方向，是否包含於對應前述指示方向的所定方向範圍(例如中心角 $\theta 1$)；及變化部(166)，係在可受理對於前述指示方向之使用者的操作的受理期間(例如操作限制時間)中，使前述方向範圍(例如中心角 $\theta 1$)漸減；前述顯示控制部，係以表示前述方向範圍的顯示樣態(例如第1區域AR11)來顯示前述指示子，並對應前述方向範圍的漸減，使前述指示子的顯示樣態變化。

【0221】依據前述構造，在可受理使用者的操作的受

理期間中，使對應使用者應操作之指示方向的方向範圍漸減，並且對應方向範圍的漸減，表示方向範圍的顯示樣態會變化，故可使使用者的移動操作的難度變化。藉此，可獲得利用使藉由移動操作所應操作之操作方向的方向範圍漸減，可實現對使用者要求能以盡可能快的時機進行移動操作之遊戲的效果。

【0222】又，本發明係例如可如下掌握。

(附記B1)本發明的一樣態是一種程式，用以使電腦執行以下步驟：受理指定方向的操作的步驟(S141)；將藉由前述操作所指定之對象的區域(區域AR11~AR14)，配置於畫面內的步驟(S129)；及在可進行前述操作的時間之間，使前述區域因應時間經過變化的步驟(S123，S129)。

【0223】依據前述構造，藉由因應時間經過而區域變化，可讓移動操作的難度因應時間經過而變化。藉此，可獲得利用使藉由移動操作所指定之對象的區域因應時間經過而縮小，可實現對使用者要求能以盡可能快的時機進行移動操作之遊戲的效果。

【0224】(附記B2)本發明的一樣態係附記B1所記載之程式，其中，前述變化的步驟，係依據關於移動操作的結果(例如連續補接成功的次數)，變更因應時間經過而使前述區域變化的速度(區域變化速度)(步驟S123)。

【0225】依據前述構造，因應關於移動操作的結果來變更使區域變化的速度。藉此，使用者可因應關於移動操作的結果來變更遊戲的難易度，可提升遊戲的有趣性。

【0226】(附記B3)本發明的一樣態係附記B1或附記B2所記載之程式，其中，前述變化的步驟，係依據設定於與移動操作建立對應的角色(野手角色C1)的所定參數(例如基本資訊之守備力、跑力、肩力等、特殊能力)，變更因應時間經過而使前述區域變化的速度(區域變化速度)(步驟S123)。

【0227】依據前述構造，因應角色的參數來變更使區域變化的速度。藉此，可根據角色的參數來變更遊戲的難易度，可提升遊戲的有趣性。又例如，也可促進使用者熱衷培訓角色，故可增加使用者由玩遊戲的機會。

【0228】(附記B4)本發明的一樣態係附記B1至B3中任一項所記載之程式，其中，進而使電腦執行以下步驟：將參數(例如點數)分派至前述各區域的步驟，與依據分派至和藉由前述操作所指定之方向因應的區域的參數，來使使用者的參數(例如點數累積值)變化的步驟(S153，S171)。

【0229】依據前述構造，依據分派至藉由使用者的操作所指定之區域的參數，變更使用者的參數。藉此，使用者變成以盡可能進行有利的參數的變更為目標來進行指定區域的操作，可提升遊戲的有趣性。

【0230】(附記B5)本發明的一樣態係附記B1至B4中任一項所記載之程式，其中，前述變化的步驟，係使至少一個區域(第1區域AR11、第2區域AR12、第3區域AR13)與時間的經過同時縮小，並且使縮小的區域以外的區域(第4區域AR14)與時間的經過同時擴大(S129)。

【0231】依據前述構造，例如區域中，可針對藉由操作指定的話會產生對於使用者來說成為有利的結果的區域，使其與時間經過同時縮小之外，使藉由操作指定的話會產生對於使用者來說成為不利的結果的區域與時間經過同時擴大。此時，由於因應時間經過，使用者成為不利的可能性變高，可進而促使使用者在比較快的時機來進行移動操作。

【0232】(附記B6)本發明的一樣態係附記B1至B5中任一項所記載之程式，其中，前述變化的步驟，係依據關於前述操作的結果，變更前述區域的初始狀態(步驟S121)。

【0233】依據前述構造，因應關於移動操作的結果來變更區域的初始狀態。藉此，可藉由變更區域的初始狀態，來變更遊戲的難易度，可提升遊戲的有趣性。

【0234】(附記B7)本發明的一樣態是一種遊戲處理方法，包含：受理指定方向的操作的步驟(S141)；將藉由前述操作所指定之對象的區域，配置於畫面內的步驟(S129)；及在可進行前述操作的時間之間，使前述區域因應時間經過變化的步驟(S123，S129)。

【0235】(附記B8)本發明的一樣態是一種遊戲裝置，具備：操作受理部(161)，係受理指定方向的操作；配置部(163)，係將藉由前述操作所指定之對象的區域，配置於畫面內；及變化部(166)，係在可進行前述操作的時間之間，使前述區域因應時間經過變化。

【符號說明】

【0236】

1:遊戲系統

10,10-1,10-2:終端裝置

11:通訊部

12:輸入部

13:顯示部

14:聲音輸出部

15:記憶部

16:CPU

30:伺服器裝置

150:資料記憶部

151:角色資訊記憶部

152:區域資訊記憶部

160:控制部

161:操作受理部

162:初始設定部

163:顯示控制部

164:判定部

165:評鑑部

166:變化部

AR11:第1區域

AR12:第2區域

AR13:第3區域

AR14:第4區域

B:球

C1:野手角色

C2:擊球者角色

D151:角色資訊

D152:區域設定資訊

G,G1~G5,G11~G15,G21,G22,G31~G34,G41~G48,G51,G52,
G61~G65,G71~G75,G81~G85,G91~G95,G101~G104:導引畫
像

G100:主畫面

G200,G300,G400,G500:遊戲畫面

O:中心點

P110,P120,P130,P140,P150,P160,P170,P180:圖示

t0~t4:時刻

$\theta 1, \theta 2, \theta 3, \theta 4$:中心角

【發明申請專利範圍】

【請求項 1】一種記憶程式的非暫時性記憶媒體，其特徵為：

該程式，係以依據使用者的操作來進行遊戲的處理之裝置所包含的電腦執行，用以使前述電腦具有以下構件的功能：

受理部，係受理使用者的操作；

顯示控制部，係顯示具有指示使用者應操作的指示方向之指示子的物件；

判定部，係判定對於前述指示方向之使用者的操作方向，是否包含於對應前述指示方向的所定方向範圍；

變化部，係在可受理對於前述指示方向之使用者的操作的受理期間中，使前述方向範圍漸減；及

評鑑部，係依據前述判定部的判定結果，評鑑前述操作方向；

前述顯示控制部，係以表示前述方向範圍的顯示樣態來顯示前述指示子，並對應前述方向範圍的漸減，使前述指示子的顯示樣態變化；

前述評鑑部，係在判定為前述操作方向不包含於前述方向範圍時，設為比判定為包含於前述方向範圍時還低評鑑。

【請求項 2】如請求項 1 所記載之記憶程式的非暫時性記憶媒體，其中，

前述變化部，係以到前述受理期間結束為止，前述方

向範圍成為0之方式使前述方向範圍漸減。

【請求項3】如請求項1所記載之記憶程式的非暫時性記憶媒體，其中，

於使用者的操作相關聯的遊戲物件，設定有影響遊戲的進行的第1參數；

前述變化部，係因應前述第1參數，決定使前述方向範圍漸減時的漸減速度。

【請求項4】如請求項1所記載之記憶程式的非暫時性記憶媒體，其中，

於使用者的操作相關聯的遊戲物件，設定有影響遊戲的進行的第1參數；

存在與前述遊戲物件對峙的對手遊戲物件；

於前述對手遊戲物件，設定有影響遊戲的進行的第2參數；

進而使前述電腦具有以下構件的功能：

初始設定部，係依據前述第1參數或前述第2參數的至少任一方，決定前述方向範圍的初始值。

【請求項5】如請求項1所記載之記憶程式的非暫時性記憶媒體，其中，

包含可受理對於1次分之前述指示方向的指示之使用者的操作的前述受理期間的單位遊戲被重複進行複數次；

前述評鑑部，係於前述複數次的單位遊戲中，因應連續所定次數進行了所定評鑑一事，賦予獎勵評鑑；

前述變化部，係於「下個單位遊戲」或「下個之後的

一部分或全部的單位遊戲」中，加快使前述方向範圍漸減時的漸減速度。

【請求項 6】如請求項 1 所記載之記憶程式的非暫時性記憶媒體，其中，

包含可受理對於 1 次分之前述指示方向的指示之使用者的操作的前述受理期間的單位遊戲被重複進行複數次；

於前述複數單位遊戲，分別包含應按照前述指示方向進行操作的一般遊戲，與不應按照前述指示方向進行操作的第 1 特別遊戲；

前述評鑑部，係於發生前述一般遊戲中不可能發生的第 1 告知的前述第 1 特別遊戲中，在使用者的操作方向是與前述指示方向相反時設為高評鑑。

【請求項 7】如請求項 1 所記載之記憶程式的非暫時性記憶媒體，其中，

包含可受理對於 1 次分之前述指示方向的指示之使用者的操作的前述受理期間的單位遊戲被重複進行複數次；

於前述複數單位遊戲，分別包含應按照前述指示方向進行操作的一般遊戲，與不應進行任何操作的第 2 特別遊戲；

前述評鑑部，係於發生前述一般遊戲中不可能發生的第 2 告知的前述第 2 特別遊戲中，在前述受理期間前述受理部未受理使用者的操作時設為高評鑑。

【請求項 8】如請求項 1 所記載之記憶程式的非暫時性記憶媒體，其中，

於依據使用者的操作，使遊戲物件在遊戲空間移動的遊戲中，

前述顯示控制部，係以於前述遊戲空間上的接地面，前述遊戲物件接地的接地位置為中心，顯示前述物件；

前述受理部，係至少可受理對於前述接地位置之使用者的操作。

【請求項 9】一種記憶程式的非暫時性記憶媒體，其特徵為：

該程式，係以依據使用者的操作來進行遊戲的處理之裝置所包含的電腦執行，用以使前述電腦具有以下構件的功能：

受理部，係受理使用者的操作；

顯示控制部，係顯示具有指示使用者應操作的指示方向之指示子的物件；

判定部，係判定對於前述指示方向之使用者的操作方向，是否包含於對應前述指示方向的所定方向範圍；及

變化部，係在可受理對於前述指示方向之使用者的操作的受理期間中，使前述方向範圍漸減；

前述顯示控制部，係以表示前述方向範圍的顯示樣態來顯示前述指示子，並對應前述方向範圍的漸減，使前述指示子的顯示樣態變化；

前述方向範圍，係隨著離開前述指示方向而階段性區分成複數方向範圍；

前述判定部，係判定前述操作方向是否包含於前述被

區分成複數個的方向範圍之任一；

前述變化部，係因應前述受理期間內之時間經過，使前述被區分成複數個的方向範圍的一部分或全部漸減；

前述顯示控制部，係以表示前述被區分成複數個的方向範圍個別的顯示樣態來顯示前述指示子，並對應前述被區分成複數個的方向範圍的漸減，使前述指示子之表示前述被區分成複數個的方向範圍個別的顯示樣態之至少一部分變化。

【請求項 10】一種記憶程式的非暫時性記憶媒體，其特徵為：

該程式，係以依據使用者的操作來進行遊戲的處理之裝置所包含的電腦執行，用以使前述電腦具有以下構件的功能：

受理部，係受理使用者的操作；

顯示控制部，係顯示具有指示使用者應操作的指示方向之指示子的物件；

判定部，係判定對於前述指示方向之使用者的操作方向，是否包含於對應前述指示方向的所定方向範圍；及

變化部，係在可受理對於前述指示方向之使用者的操作的受理期間中，使前述方向範圍漸減；

前述顯示控制部，係以表示前述方向範圍的顯示樣態來顯示前述指示子，並對應前述方向範圍的漸減，使前述指示子的顯示樣態變化；

於使用者的操作相關聯的遊戲物件，設定有影響遊戲

的進行的第1參數；

前述變化部，係因應前述第1參數，決定使前述方向範圍漸減時的漸減速度；

存在與前述遊戲物件對峙的對手遊戲物件；

於前述對手遊戲物件，設定有影響遊戲的進行的第2參數；

因應前述第2參數，決定使前述方向範圍漸減時的漸減速度。

【請求項11】一種記憶程式的非暫時性記憶媒體，其特徵為：

該程式，係以依據使用者的操作來進行遊戲的處理之裝置所包含的電腦執行，用以使前述電腦具有以下構件的功能：

受理部，係受理使用者的操作；

顯示控制部，係顯示具有指示使用者應操作的指示方向之指示子的物件；

判定部，係判定對於前述指示方向之使用者的操作方向，是否包含於對應前述指示方向的所定方向範圍；及

變化部，係在可受理對於前述指示方向之使用者的操作的受理期間中，使前述方向範圍漸減；

前述顯示控制部，係以表示前述方向範圍的顯示樣態來顯示前述指示子，並對應前述方向範圍的漸減，使前述指示子的顯示樣態變化；

包含可受理對於1次分之前述指示方向的指示之使用

者的操作的前述受理期間的單位遊戲被重複進行複數次；

進而使前述電腦具有以下構件的功能：初始設定部，係依據某單位遊戲的結果，於「下個單位遊戲」或「下個之後的一部分或全部的單位遊戲」中，決定前述方向範圍的初始值。

【請求項 12】一種記憶程式的非暫時性記憶媒體，其特徵為：

該程式，係以依據使用者的操作來進行遊戲的處理之裝置所包含的電腦執行，用以使前述電腦具有以下構件的功能：

受理部，係受理使用者的操作；

顯示控制部，係顯示具有指示使用者應操作的指示方向之指示子的物件；

判定部，係判定對於前述指示方向之使用者的操作方向，是否包含於對應前述指示方向的所定方向範圍；及

變化部，係在可受理對於前述指示方向之使用者的操作的受理期間中，使前述方向範圍漸減；

前述顯示控制部，係以表示前述方向範圍的顯示樣態來顯示前述指示子，並對應前述方向範圍的漸減，使前述指示子的顯示樣態變化；

包含可受理對於 1 次分之前述指示方向的指示之使用者的操作的前述受理期間的單位遊戲被重複進行複數次；

前述變化部，係依據某單位遊戲的結果，於「下個單位遊戲」或「下個之後的一部分或全部的單位遊戲」中，

決定使前述方向範圍漸減時的漸減速度。

【請求項 13】一種記憶程式的非暫時性記憶媒體，其特徵為：

該程式，係以依據使用者的操作來進行遊戲的處理之裝置所包含的電腦執行，用以使前述電腦具有以下構件的功能：

受理部，係受理使用者的操作；

顯示控制部，係顯示具有指示使用者應操作的指示方向之指示子的物件；

判定部，係判定對於前述指示方向之使用者的操作方向，是否包含於對應前述指示方向的所定方向範圍；及

變化部，係在可受理對於前述指示方向之使用者的操作的受理期間中，使前述方向範圍漸減；

前述顯示控制部，係以表示前述方向範圍的顯示樣態來顯示前述指示子，並對應前述方向範圍的漸減，使前述指示子的顯示樣態變化；

包含可受理對於 1 次分之前述指示方向的指示之使用者的操作的前述受理期間的單位遊戲被重複進行複數次；

各單位遊戲所指示的前述指示方向，係從預先訂定的複數方向選擇任意方向。

【請求項 14】一種遊戲處理方法，係以依據使用者的操作來進行遊戲的處理之裝置所包含的電腦執行的遊戲處理方法，其特徵為具有：

受理使用者的操作的步驟；

顯示具有指示使用者應操作的指示方向之指示子的物件的步驟；

判定對於前述指示方向之使用者的操作方向，是否包含於對應前述指示方向的所定方向範圍的步驟；

在可受理對於前述指示方向之使用者的操作的受理期間中，使前述方向範圍漸減的步驟；及

依據前述判定部的判定結果，評鑑前述操作方向的步驟；

於前述顯示的步驟中，

以表示前述方向範圍的顯示樣態來顯示前述指示子，並對應前述方向範圍的漸減，使前述指示子的顯示樣態變化；

在判定為前述操作方向不包含於前述方向範圍時，設為比判定為包含於前述方向範圍時還低評鑑。

【請求項 15】一種遊戲裝置，係以依據使用者的操作來進行遊戲的處理的遊戲裝置，其特徵為具備：

受理部，係受理使用者的操作；

顯示控制部，係顯示具有指示使用者應操作的指示方向之指示子的物件；

判定部，係判定對於前述指示方向之使用者的操作方向，是否包含於對應前述指示方向的所定方向範圍；及

變化部，係在可受理對於前述指示方向之使用者的操作的受理期間中，使前述方向範圍漸減；及

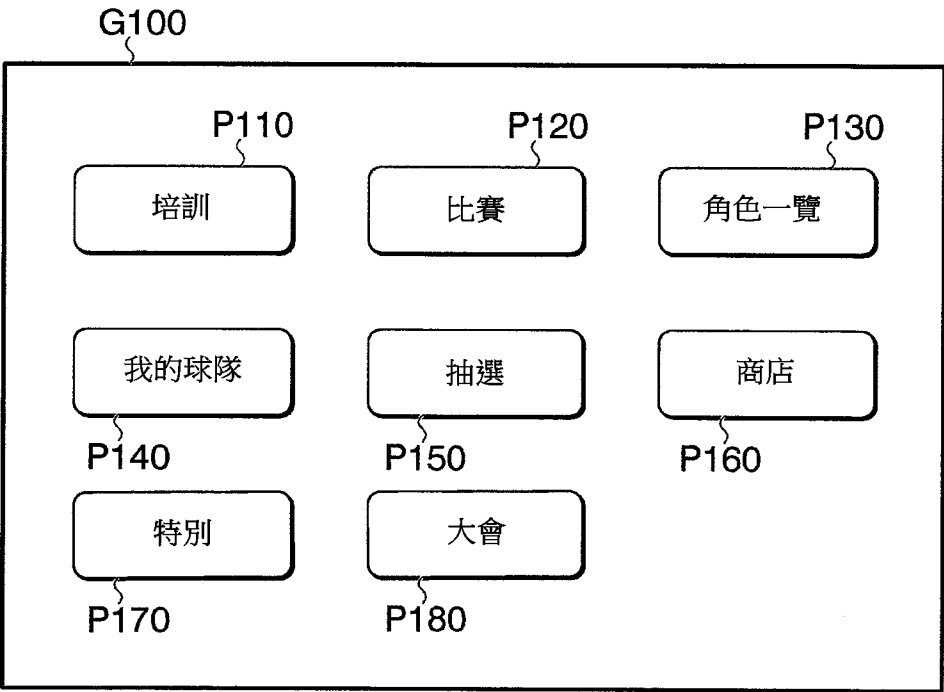
評鑑部，係依據前述判定部的判定結果，評鑑前述操

作方向；

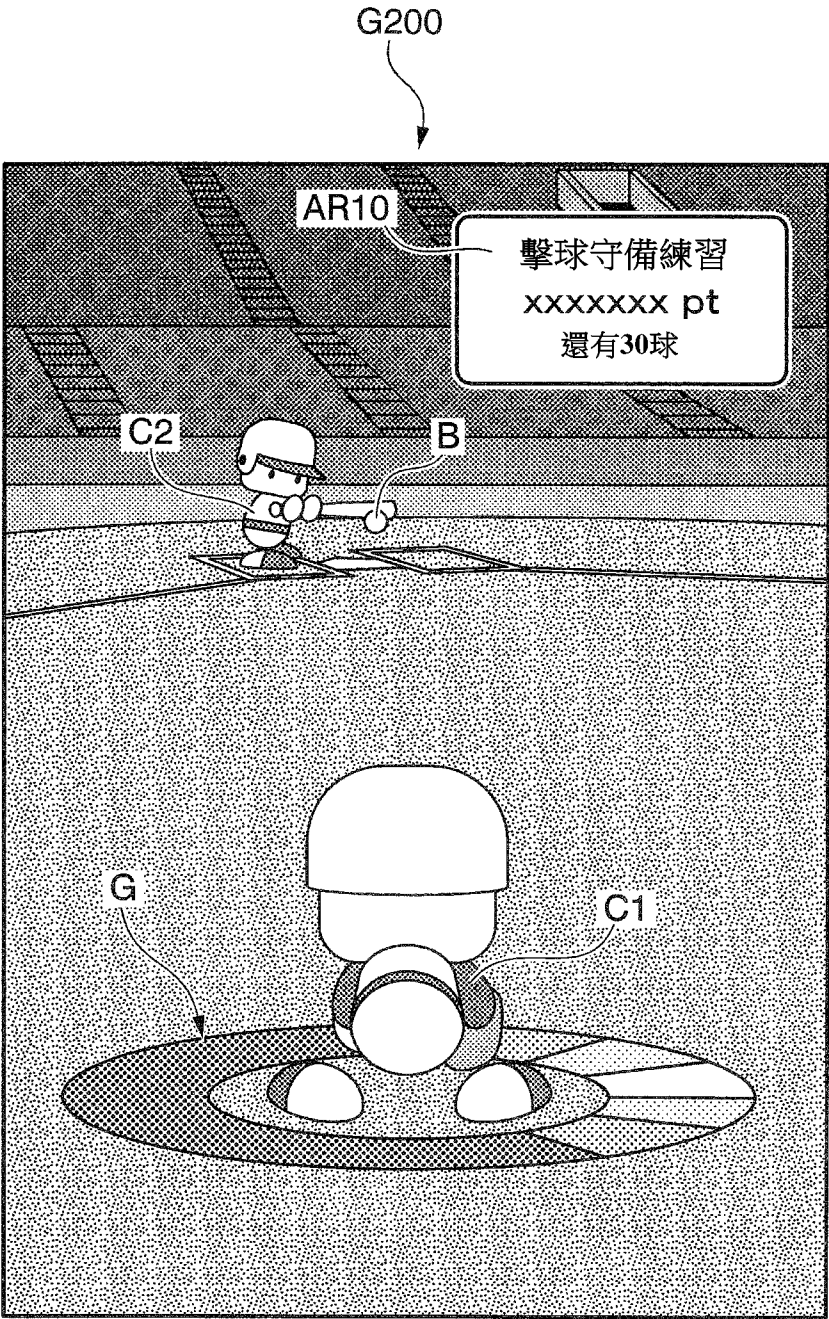
前述顯示控制部，係以表示前述方向範圍的顯示樣態來顯示前述指示子，並對應前述方向範圍的漸減，使前述指示子的顯示樣態變化；

前述評鑑部，係在判定為前述操作方向不包含於前述方向範圍時，設為比判定為包含於前述方向範圍時還低評鑑。

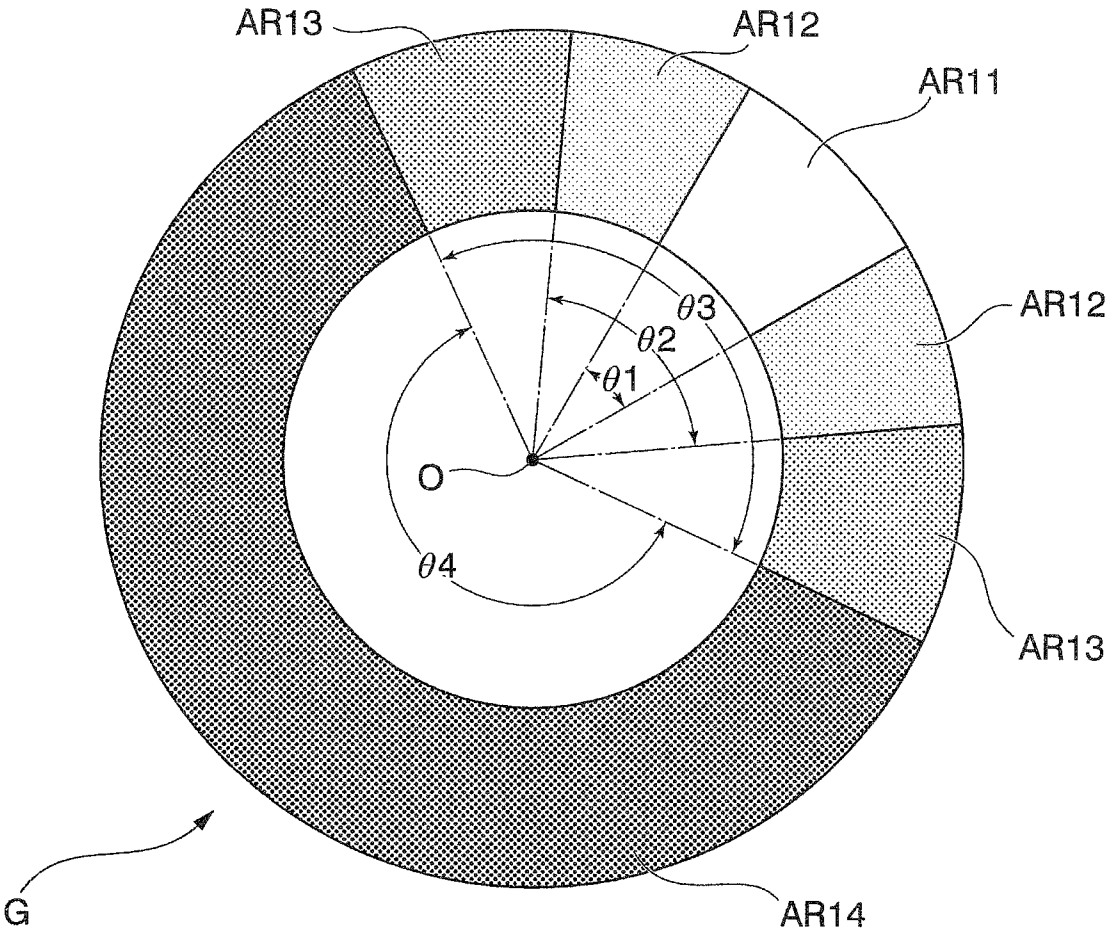
【發明圖式】



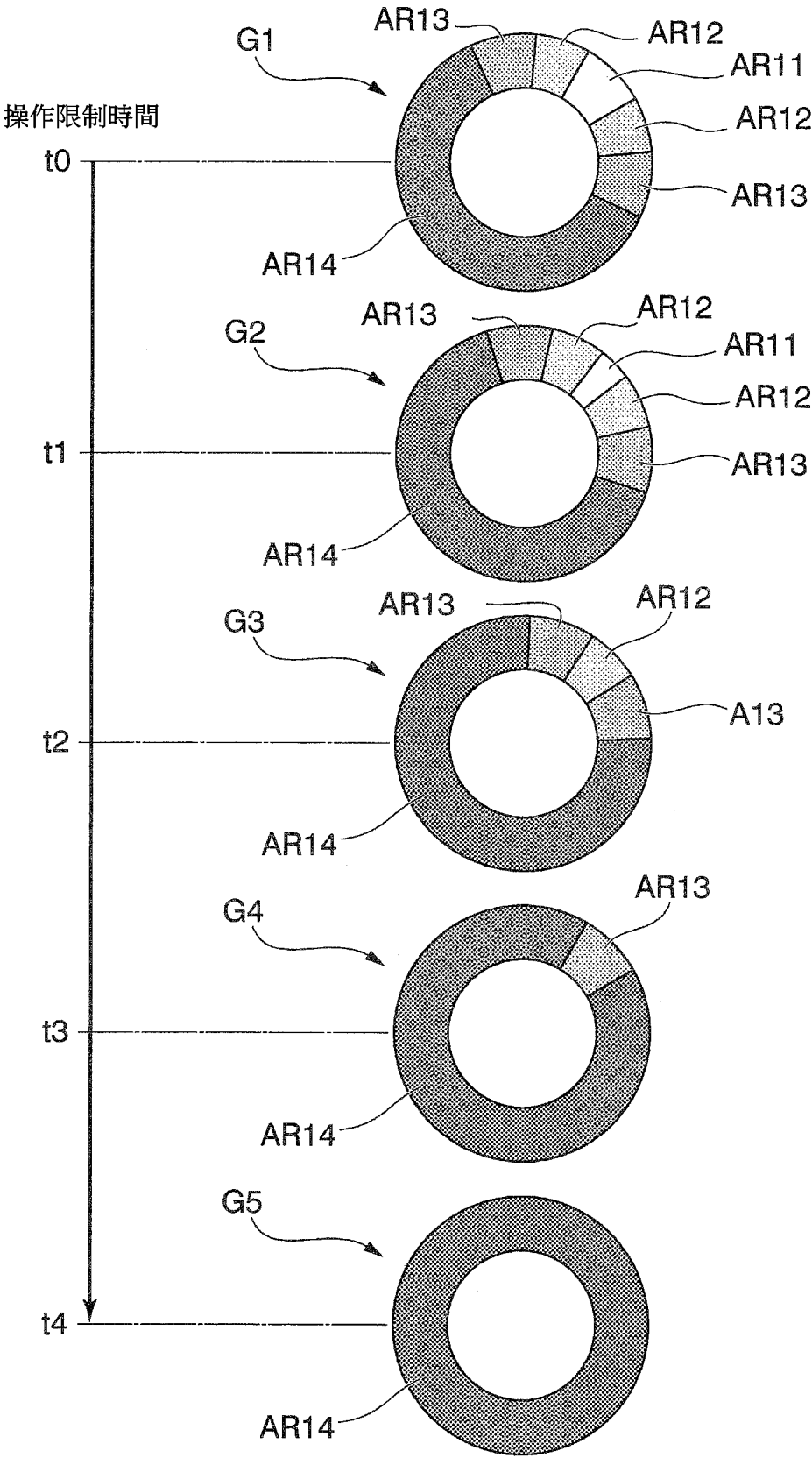
【圖 1】



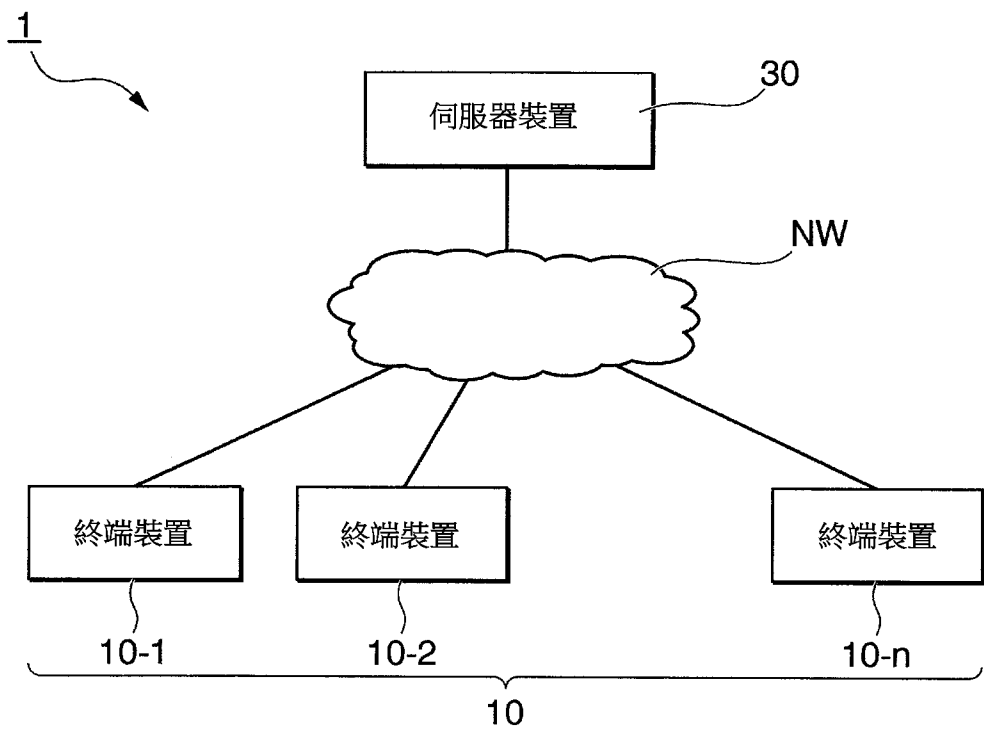
【圖 2】



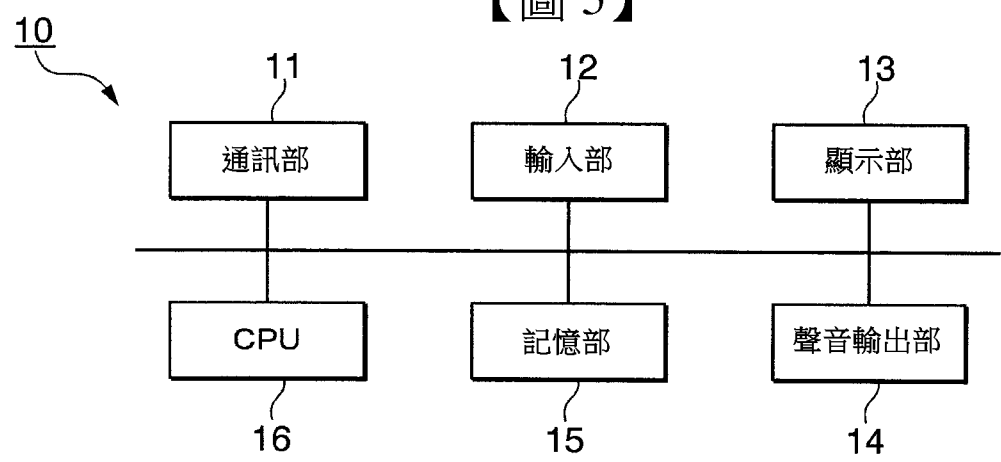
【圖 3】



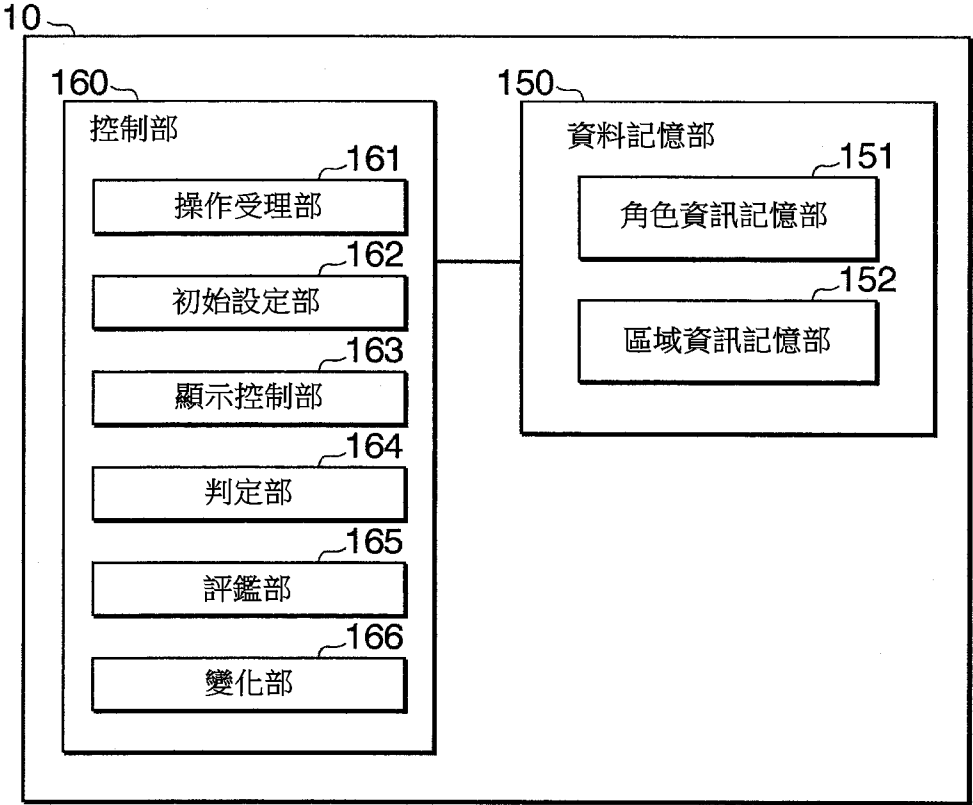
【圖 4】



【圖 5】



【圖 6】



【圖 7】

D151

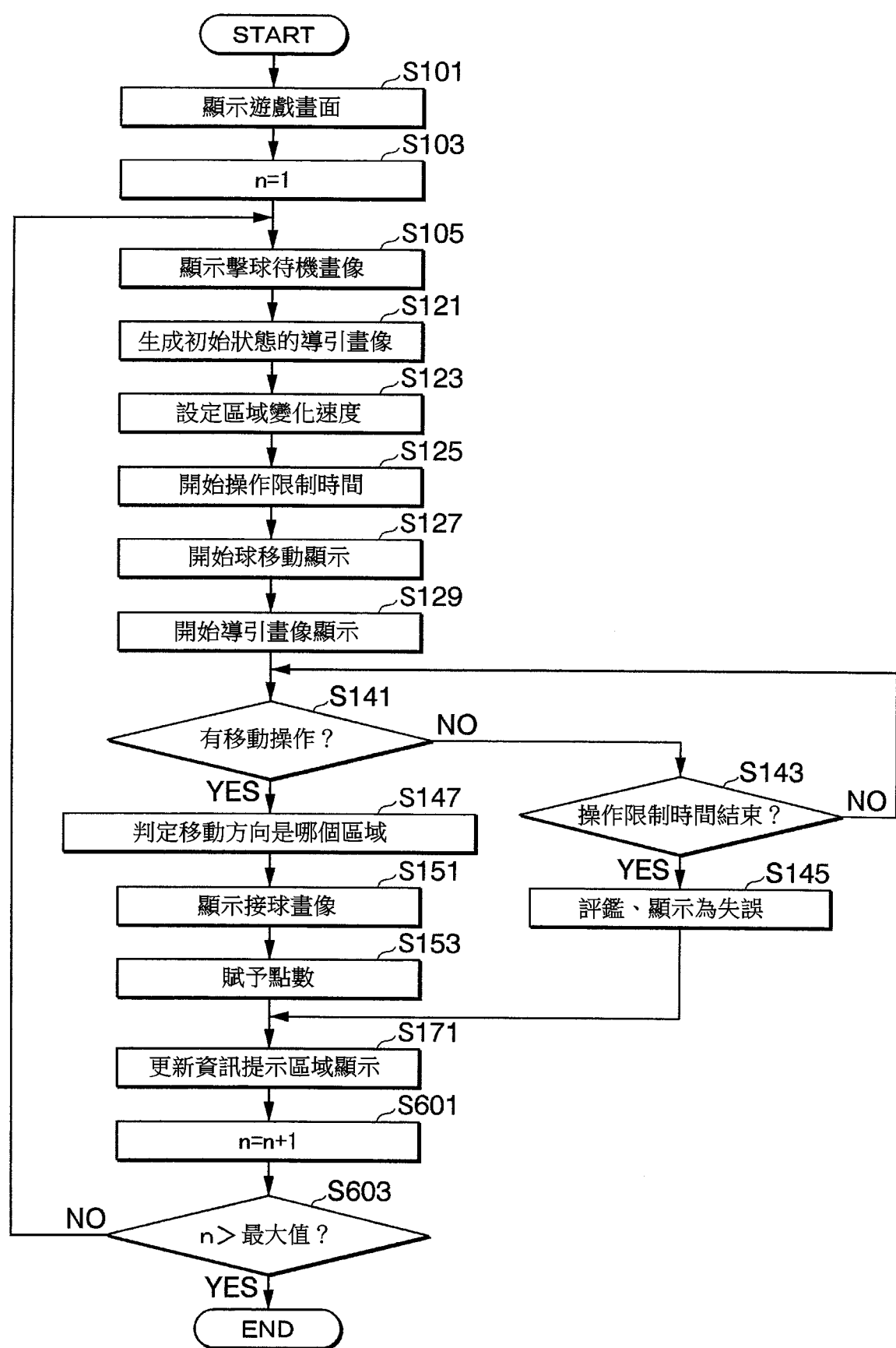
角色ID	角色名稱	基本能力								...			特殊能力			...
		守備力		跑力		肩力		補接		...		...	特殊能力	特殊能力	特殊能力	
		階級	能力值	階級	能力值	階級	能力值	階級	能力值	...	...		#1	#2	#3	
CA1	角色A1	F	55	D	23	G	90	C	70	...	...	有	無	無	...	...
CA2	角色A2	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
CA3	角色A3	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

【圖 8】

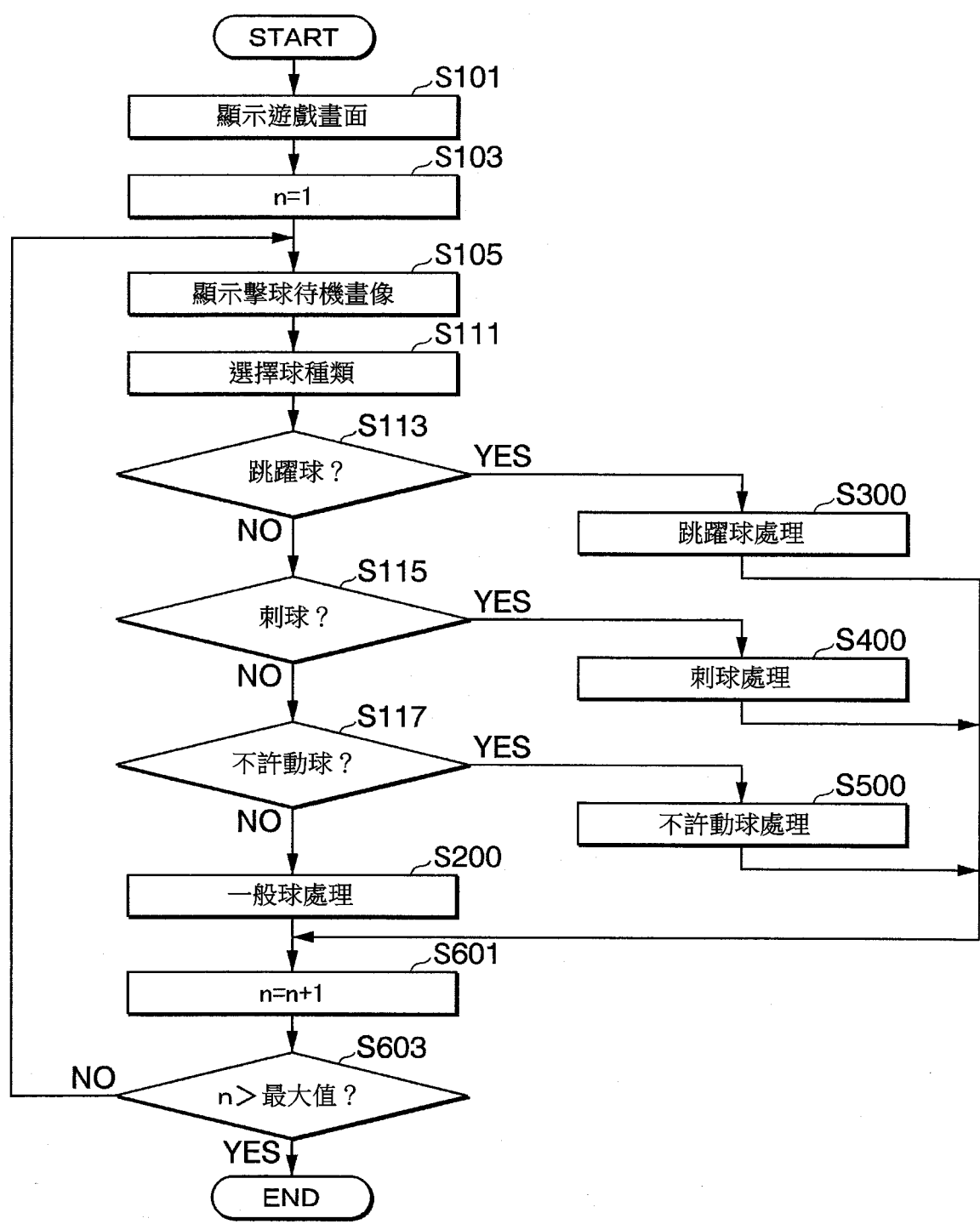
D152

第1區域設定資訊	連續倍率資訊
	基本倍率資訊
	特殊倍率資訊
第2區域設定資訊	連續倍率資訊
	基本倍率資訊
	特殊倍率資訊
第3區域設定資訊	連續倍率資訊
	基本倍率資訊
	特殊倍率資訊
第4區域設定資訊	擴大速度資訊
	倍率設定資訊

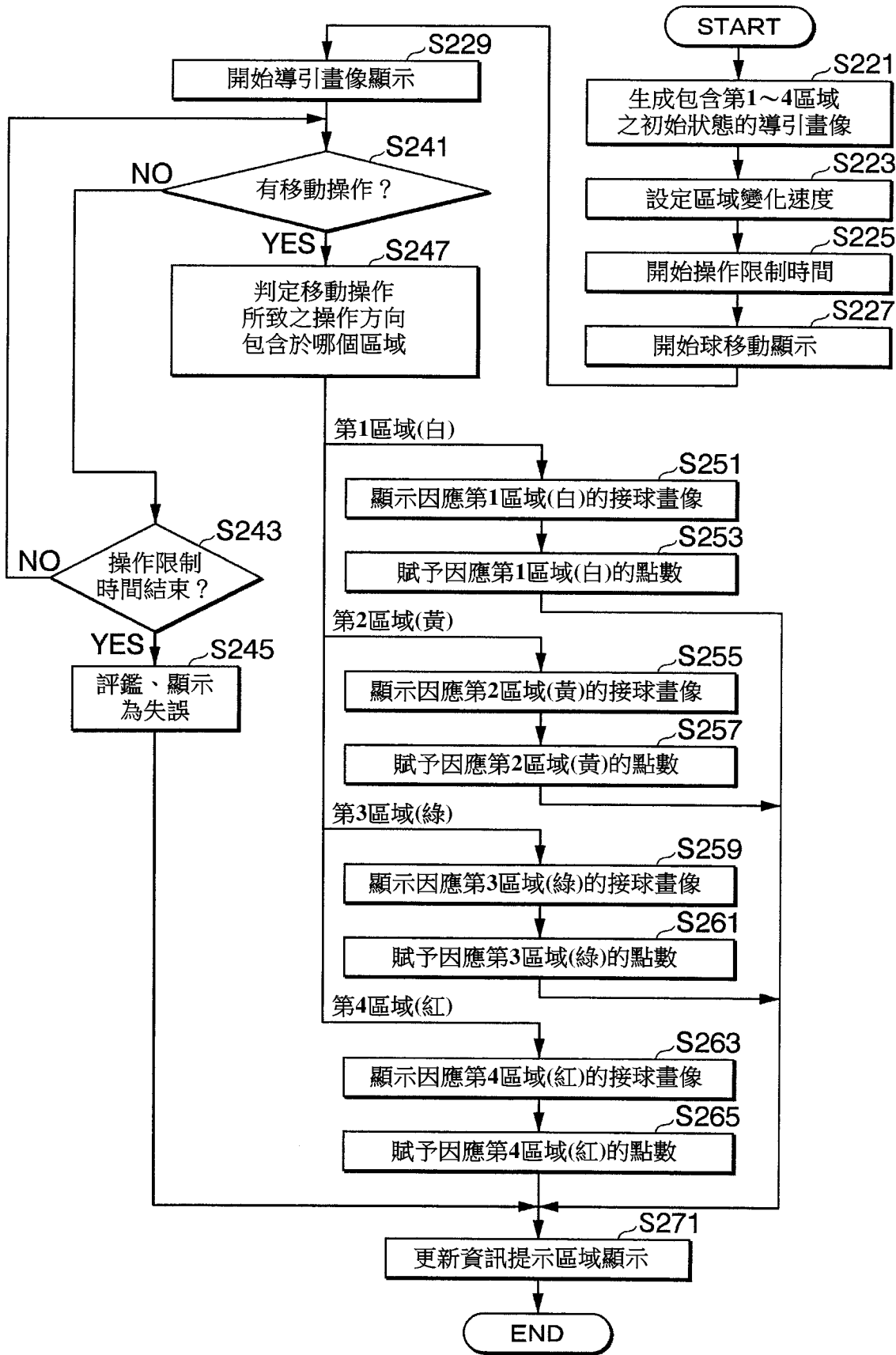
【圖 9】



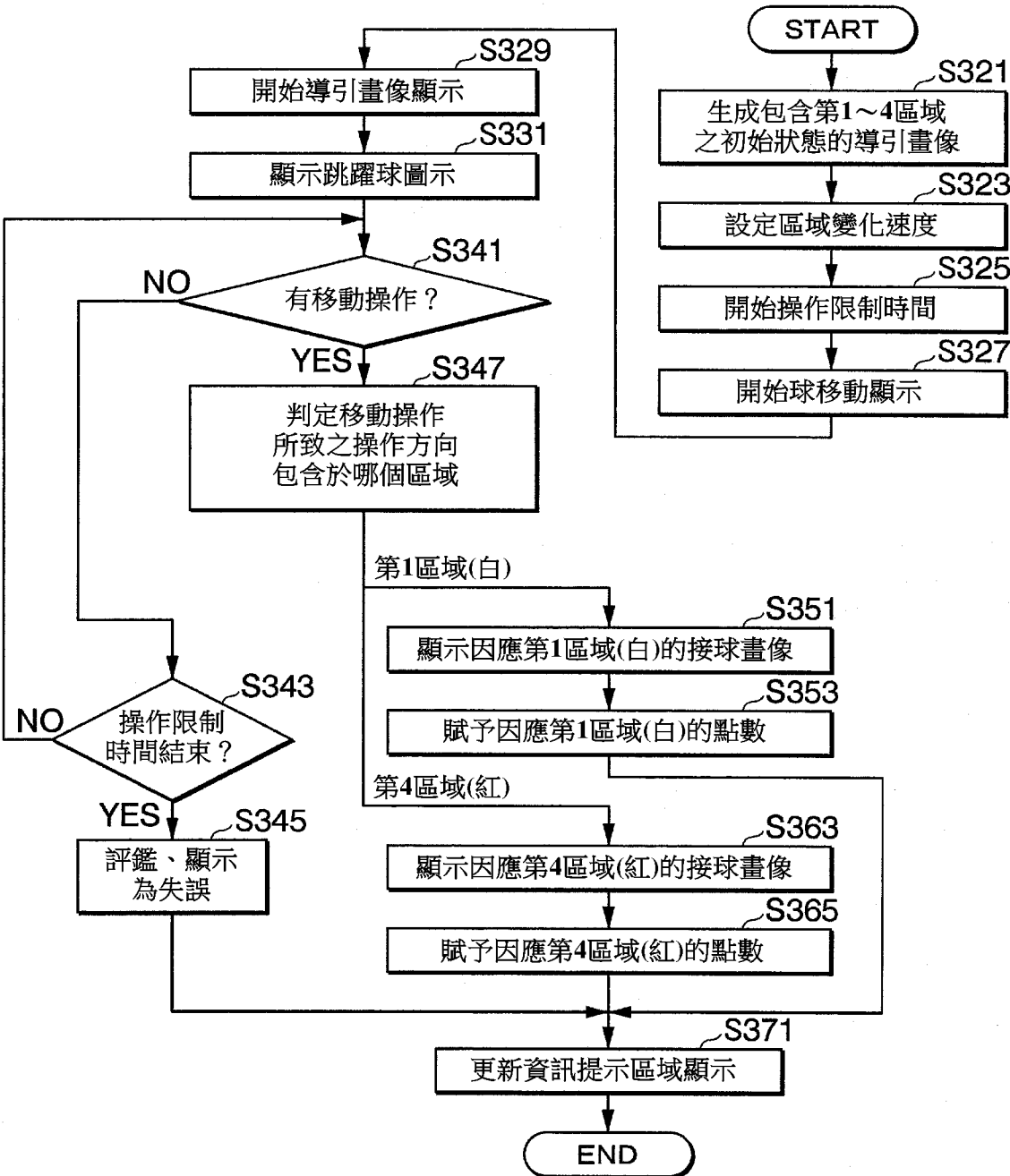
【圖 10】



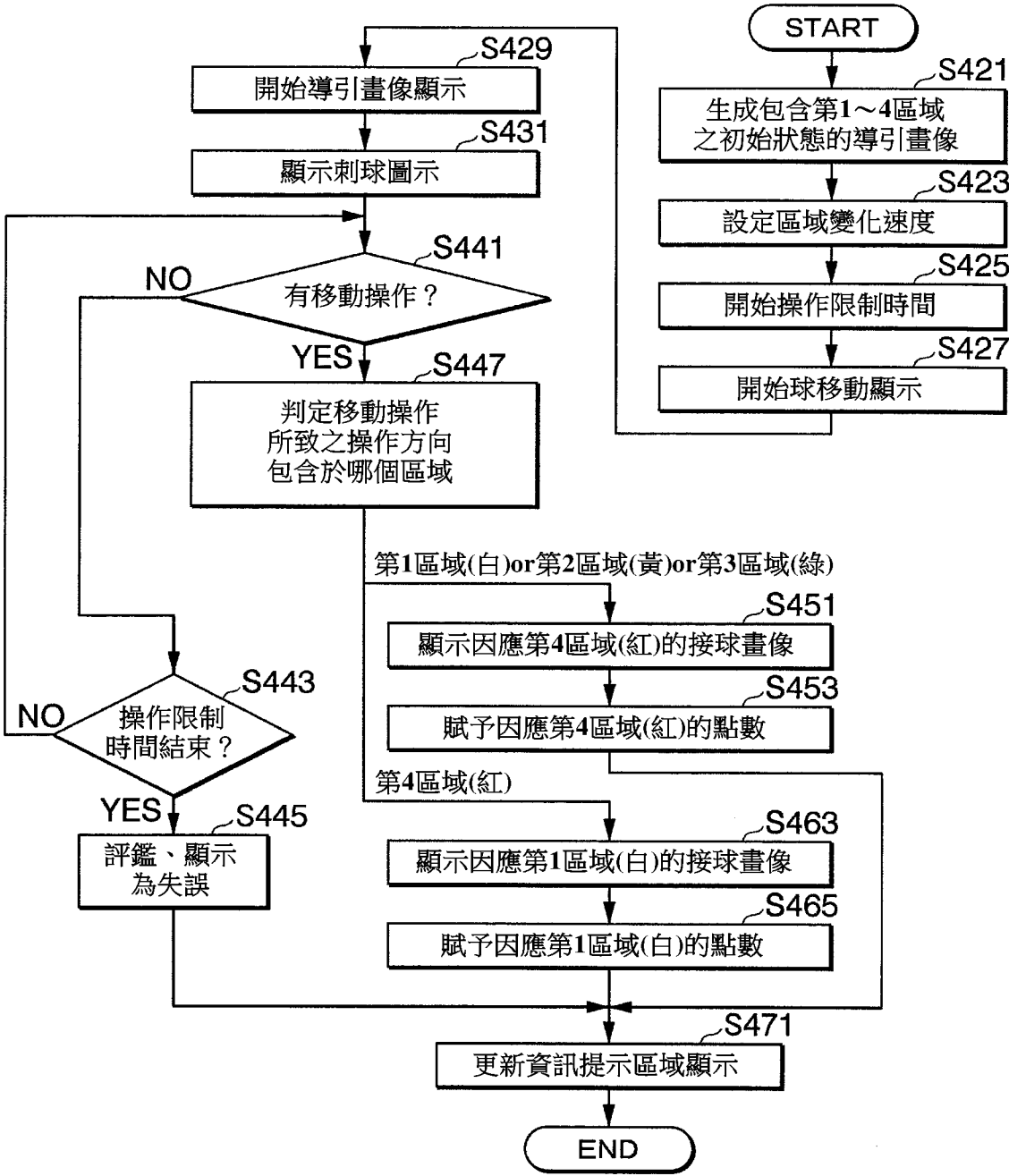
【圖 11】



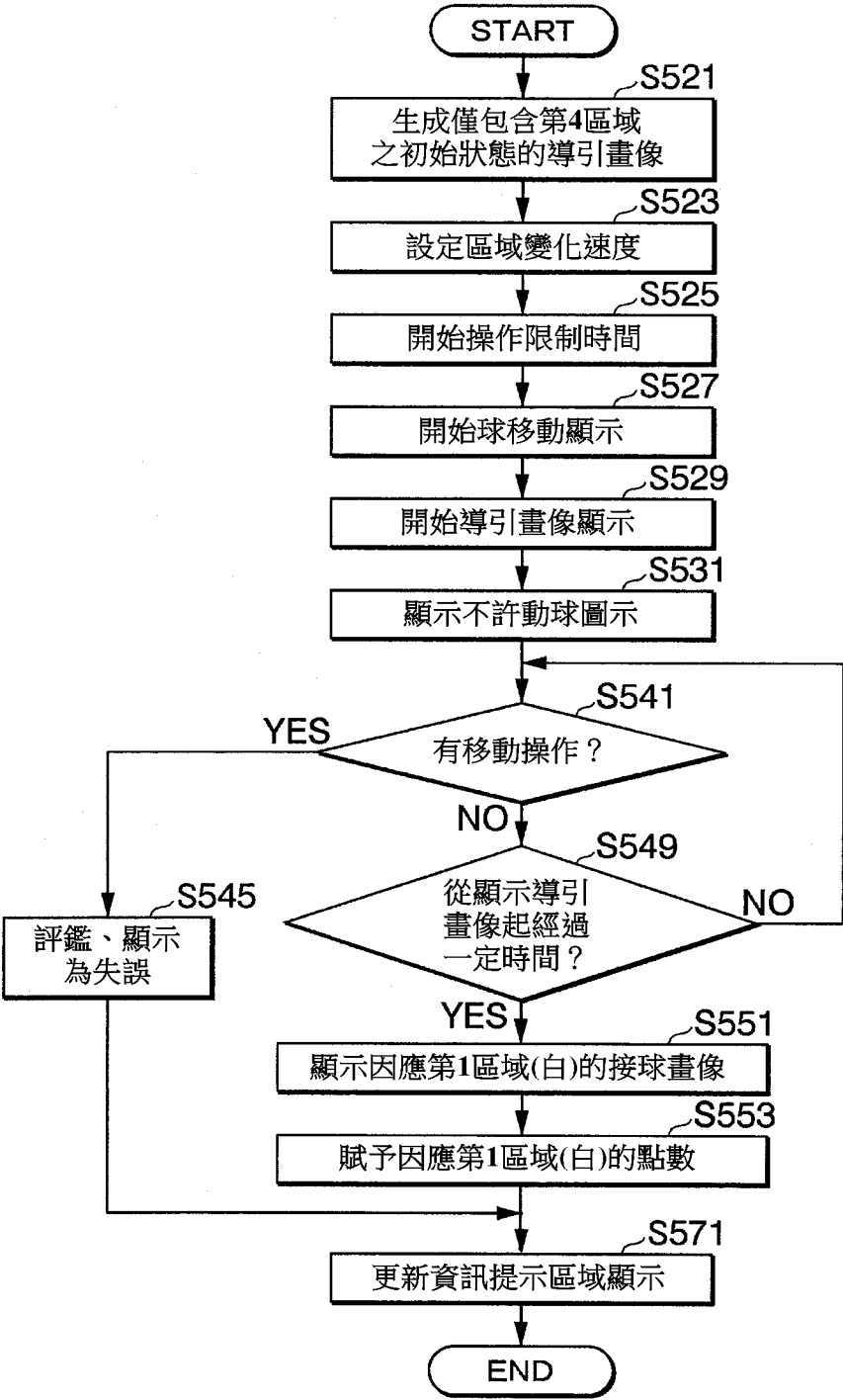
【圖 12】



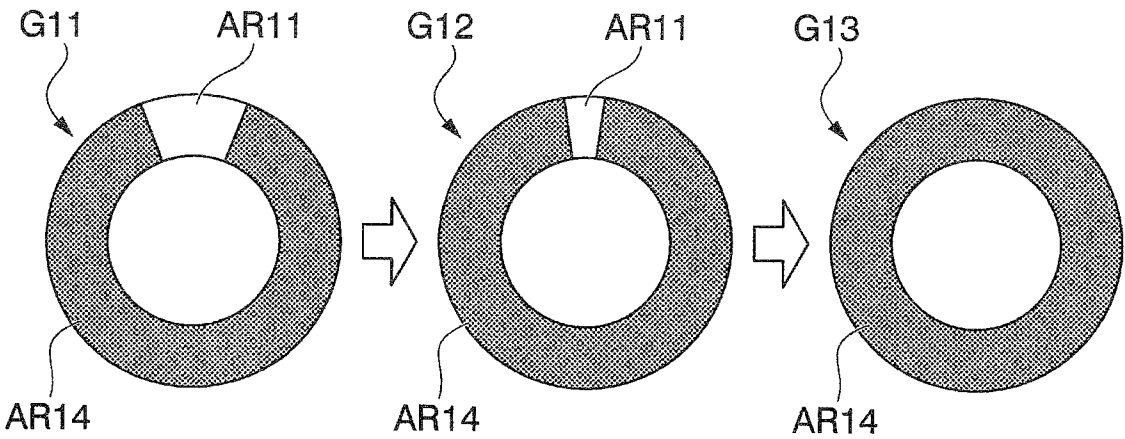
【圖 13】



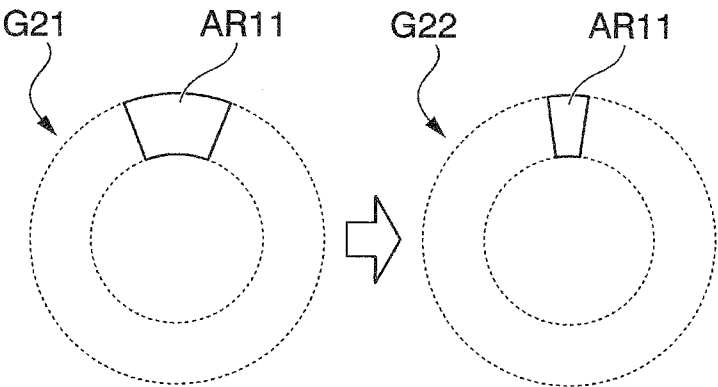
【圖 14】



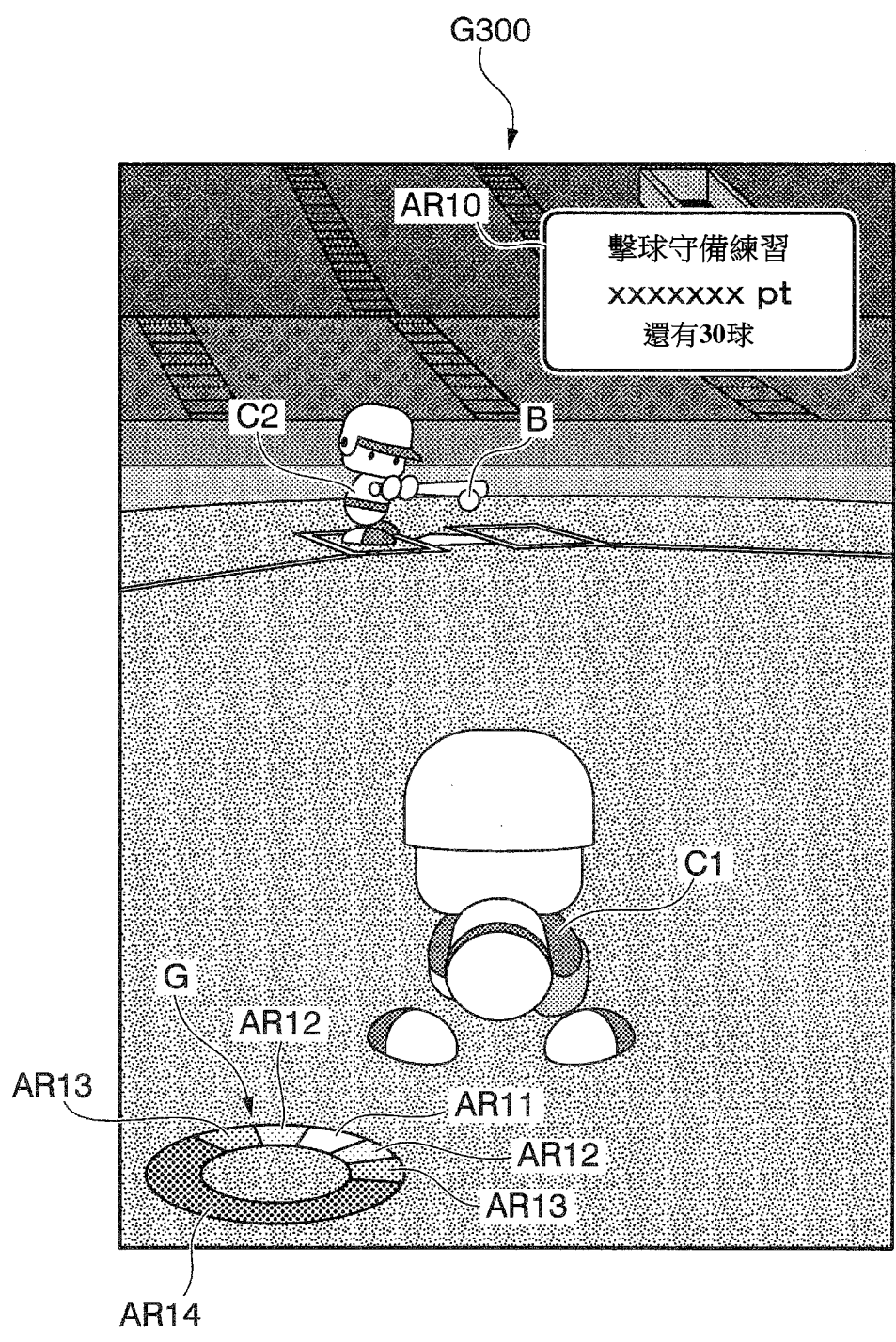
【圖 15】



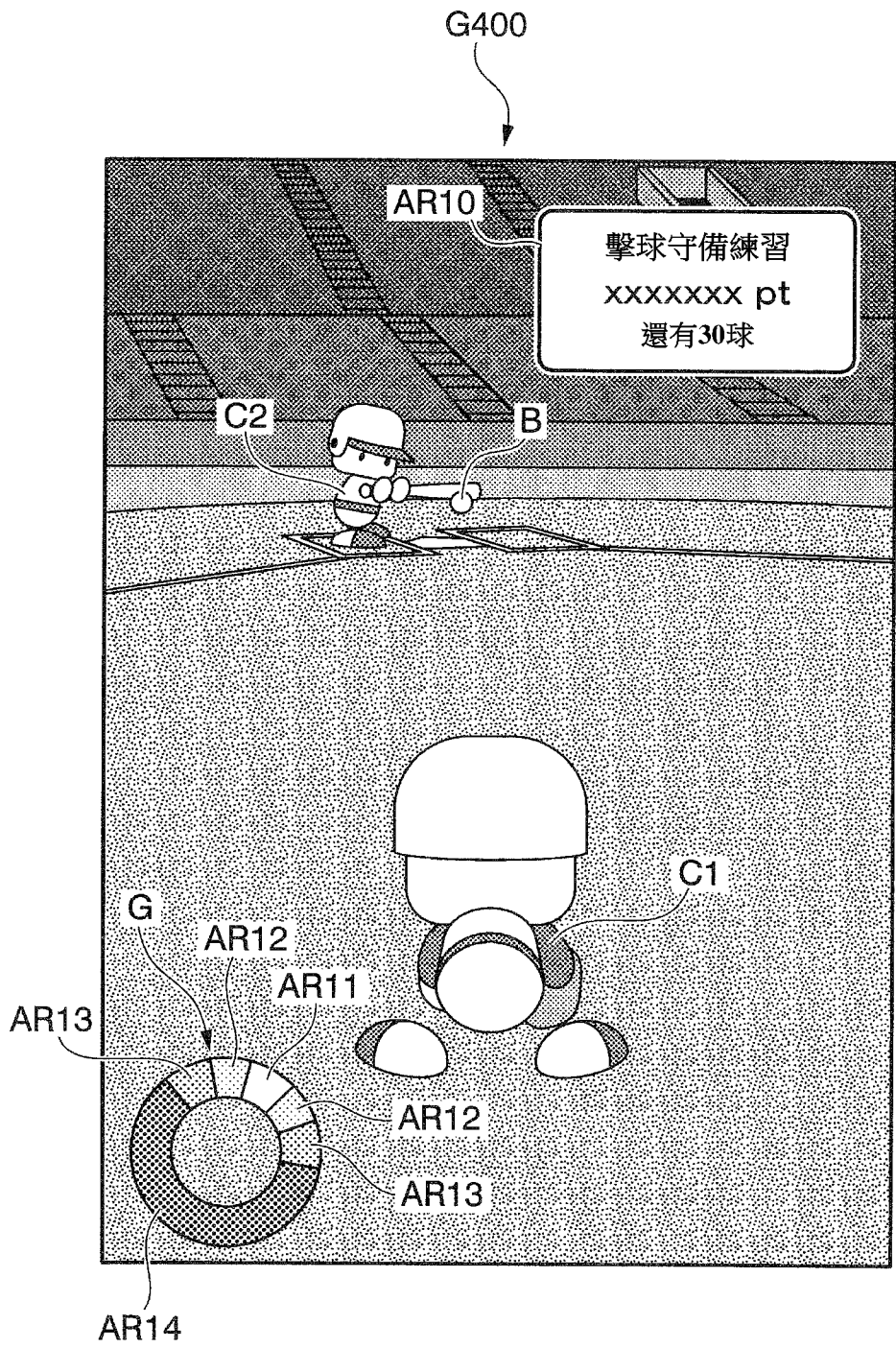
【圖 16】



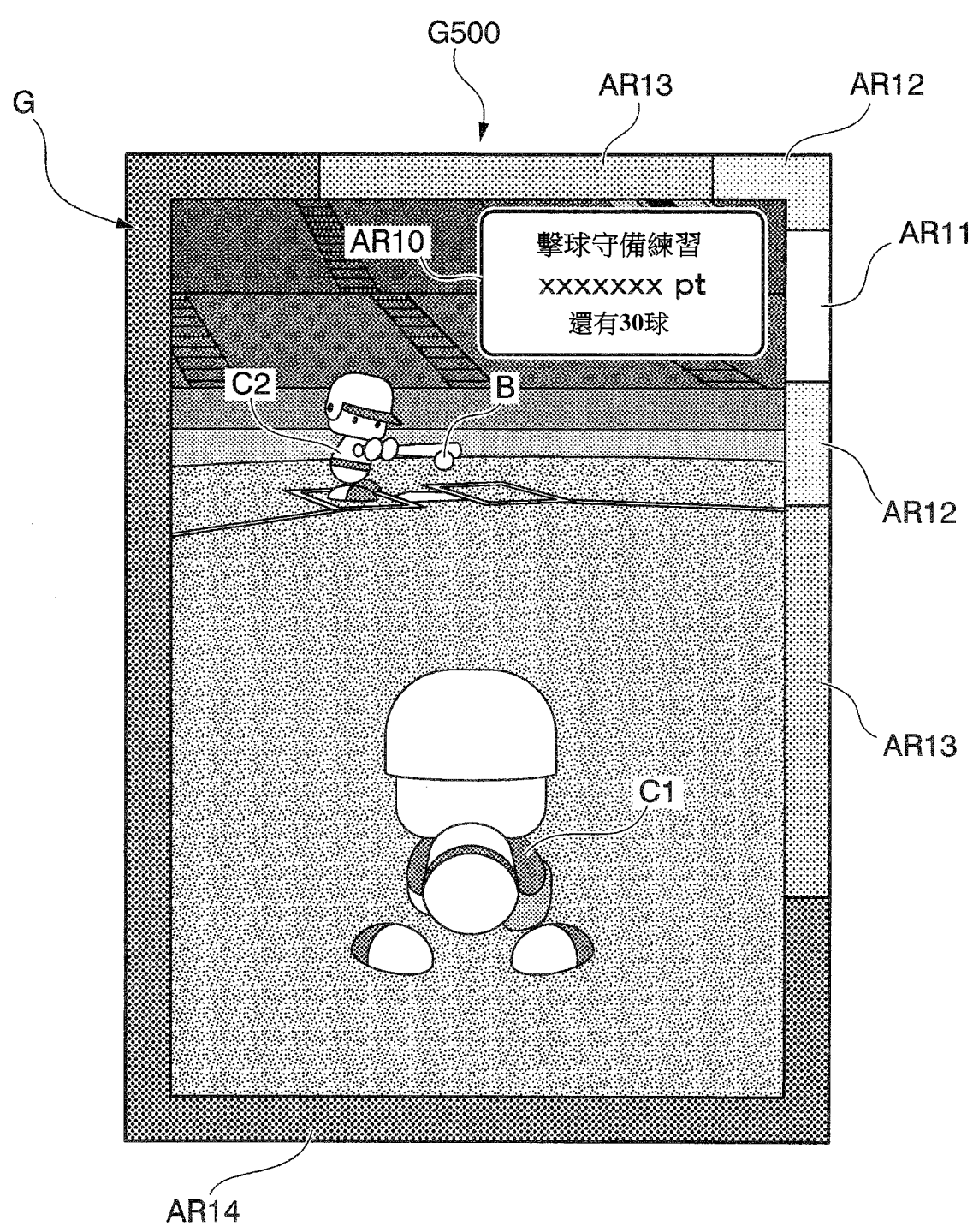
【圖 17】



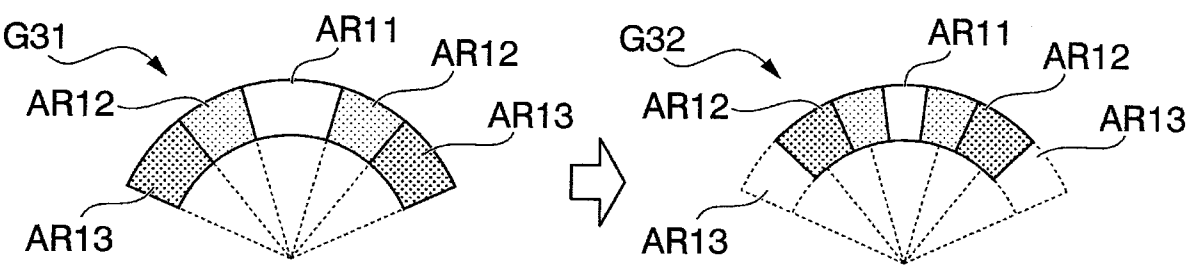
【圖 18】



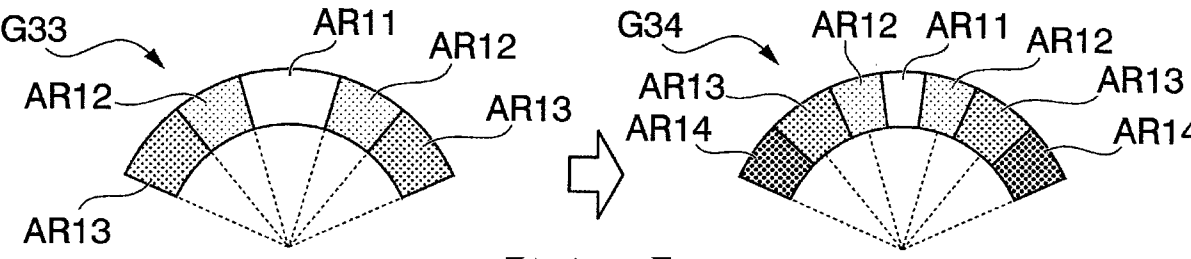
【圖 19】



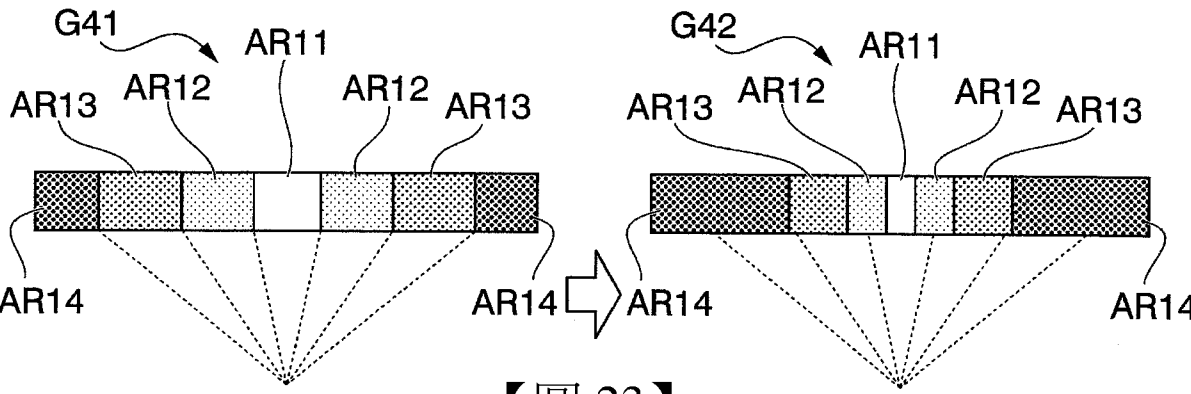
【圖 20】



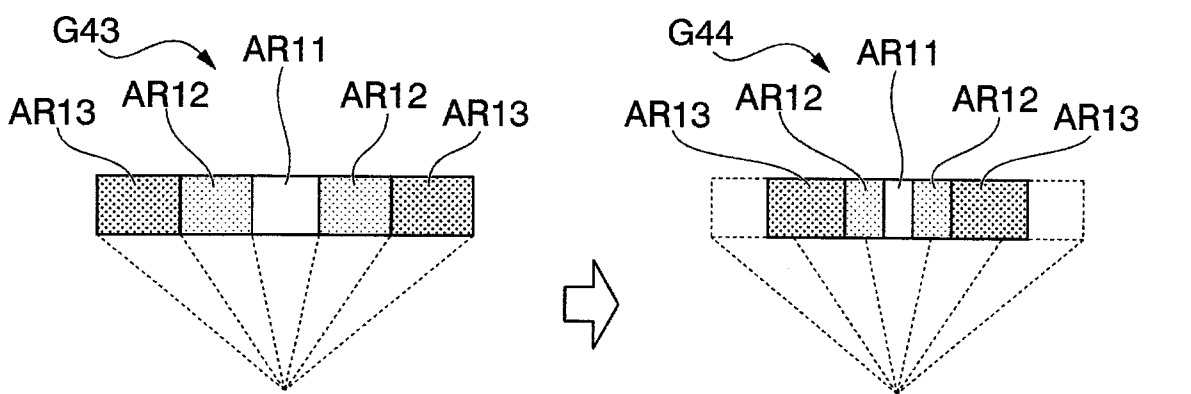
【圖 21】



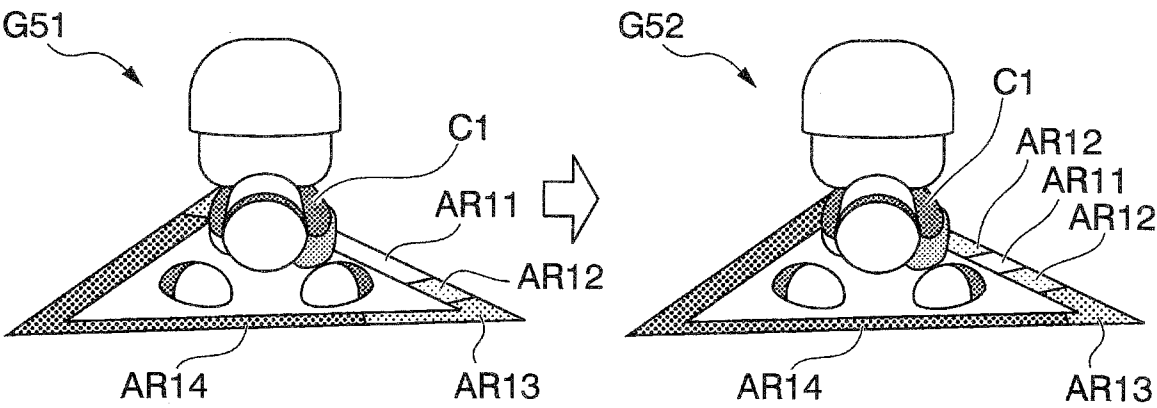
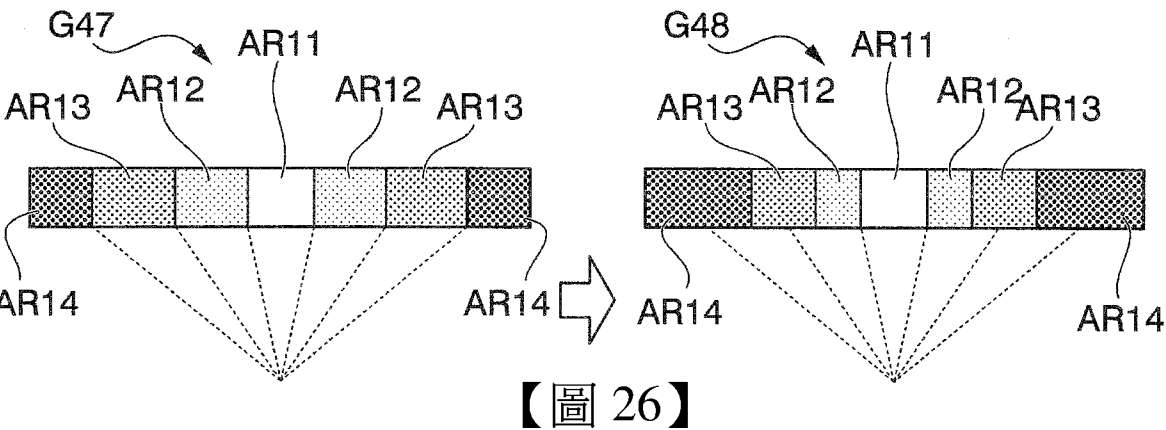
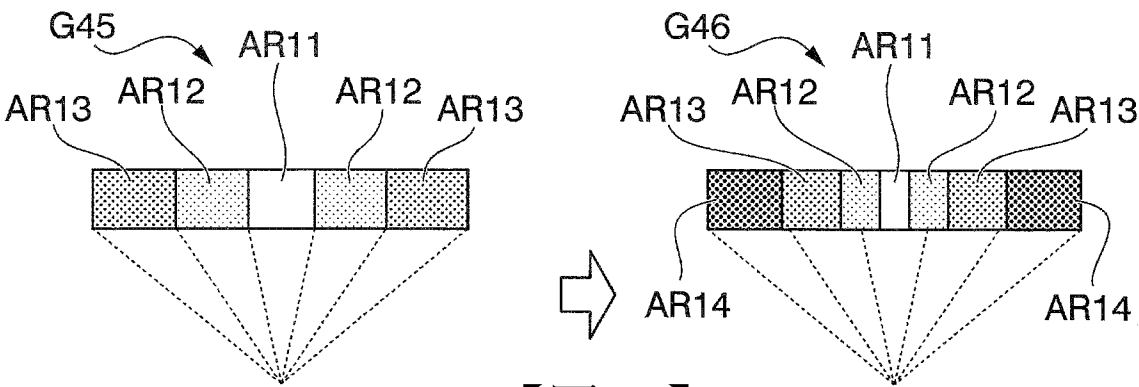
【圖 22】

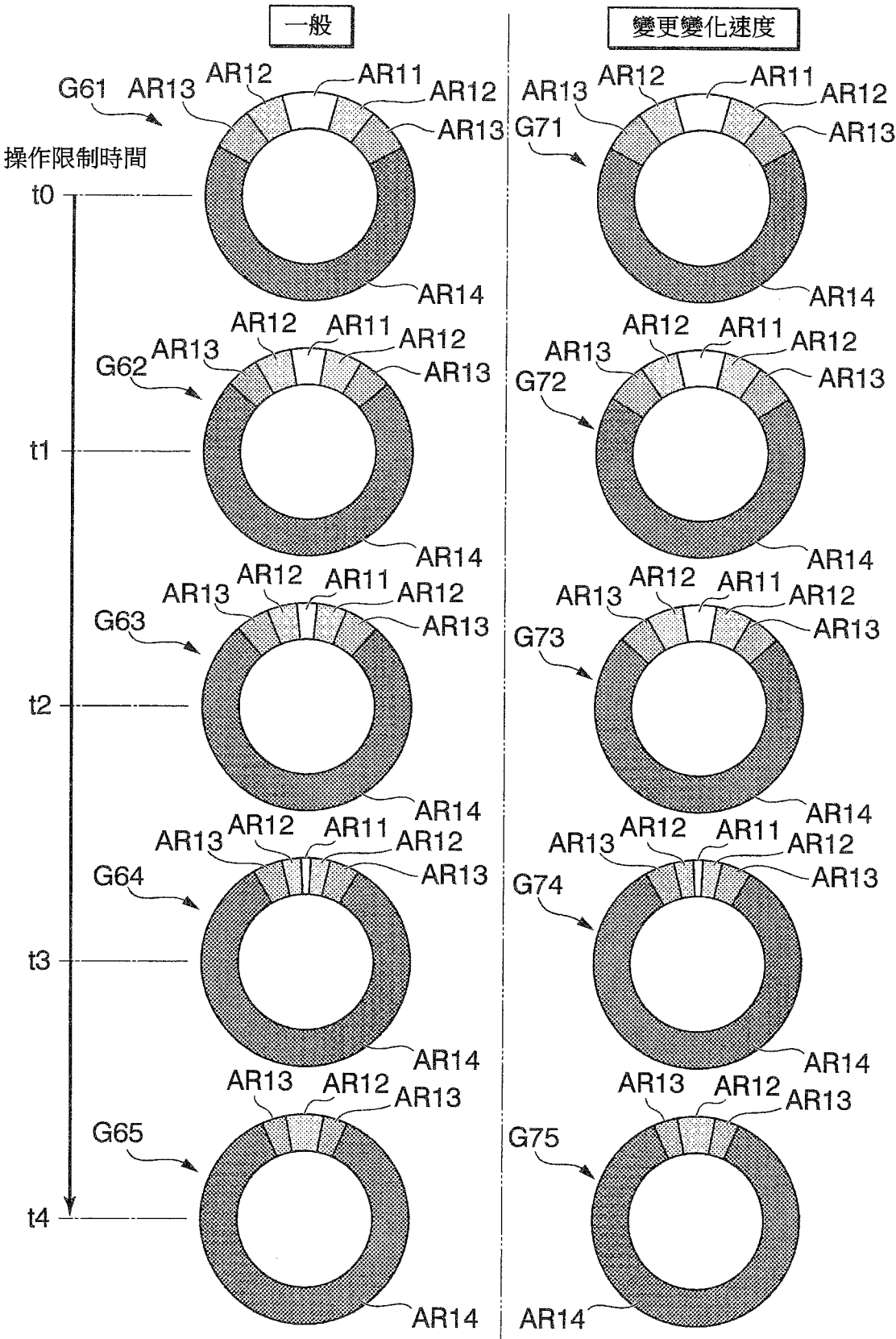


【圖 23】

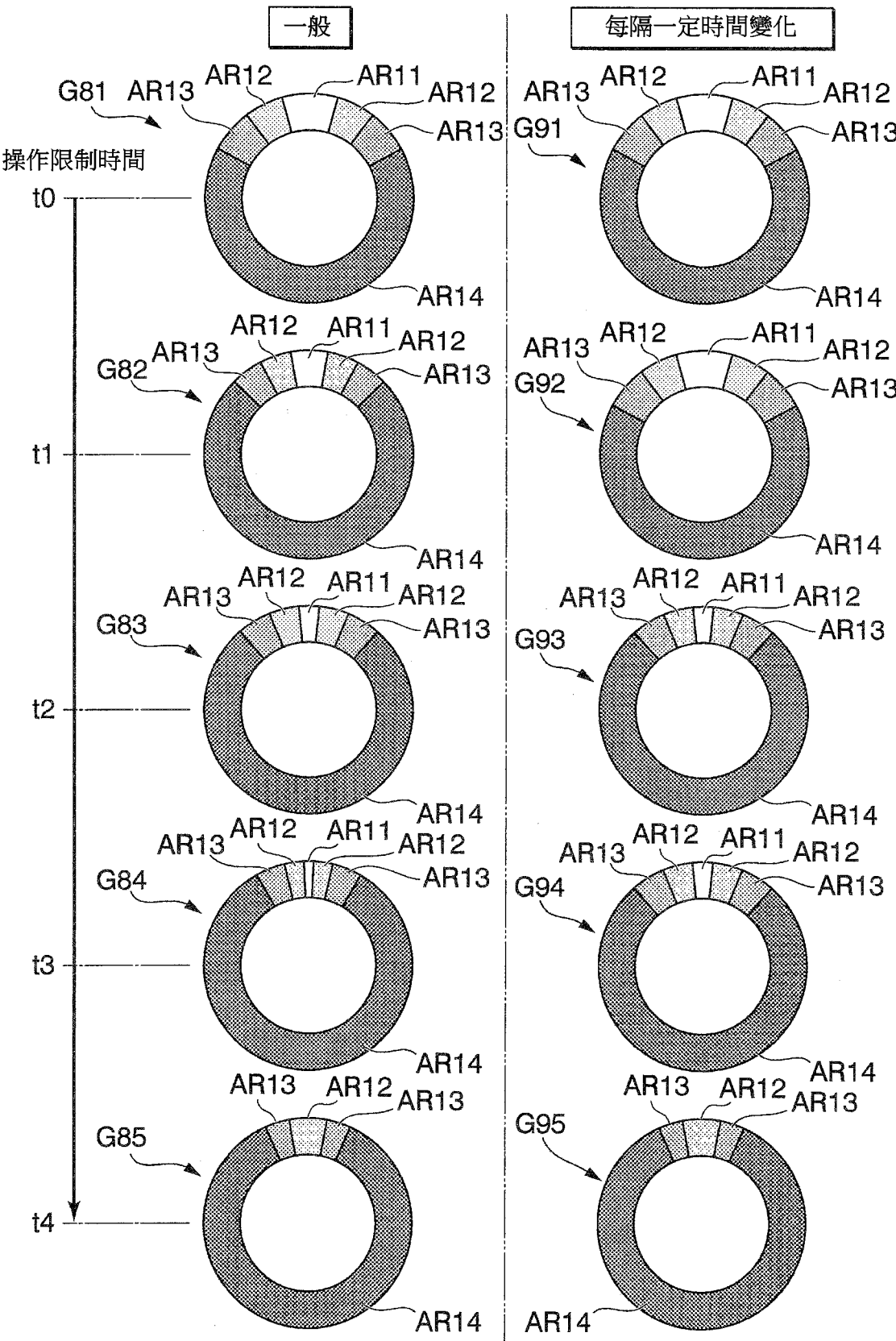


【圖 24】

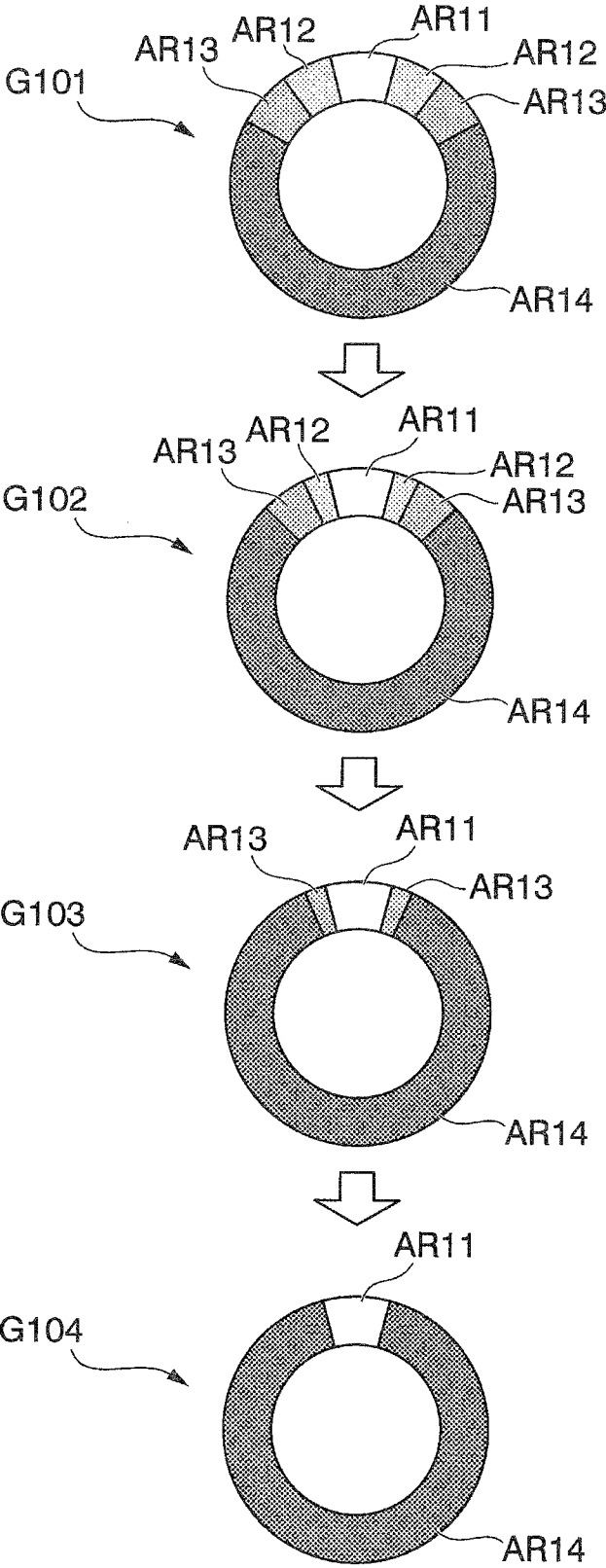




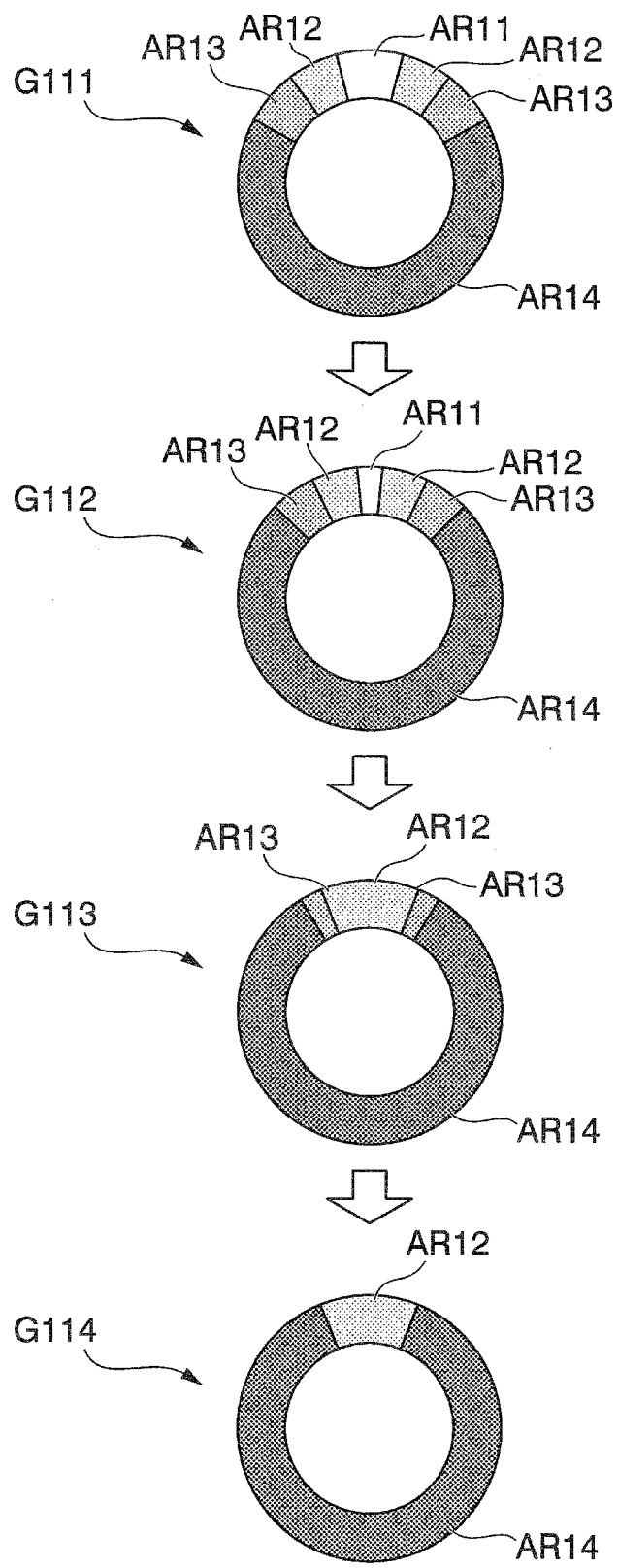
【圖 28】



【圖 29】



【圖 30】



【圖 31】