

圖1

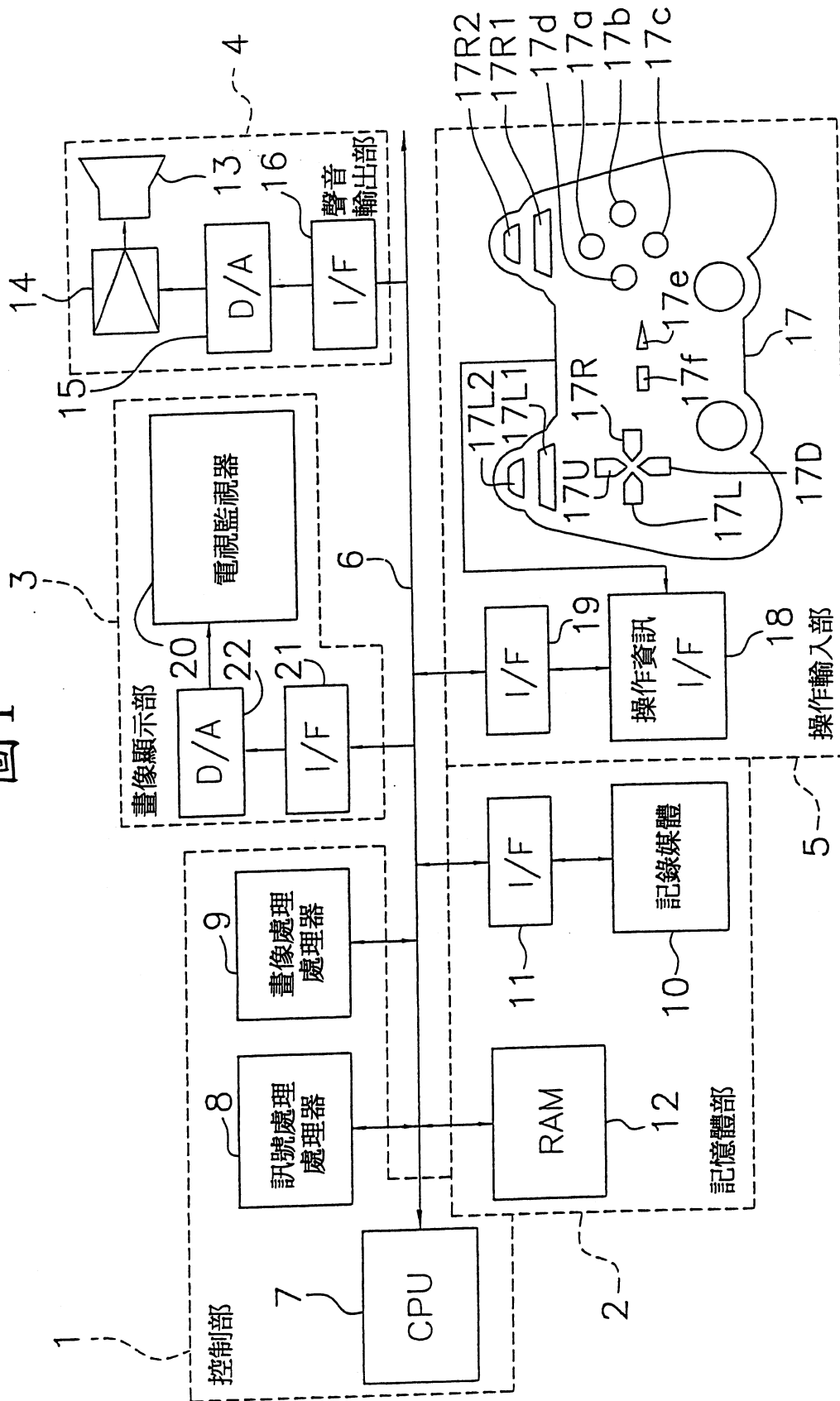


圖 2

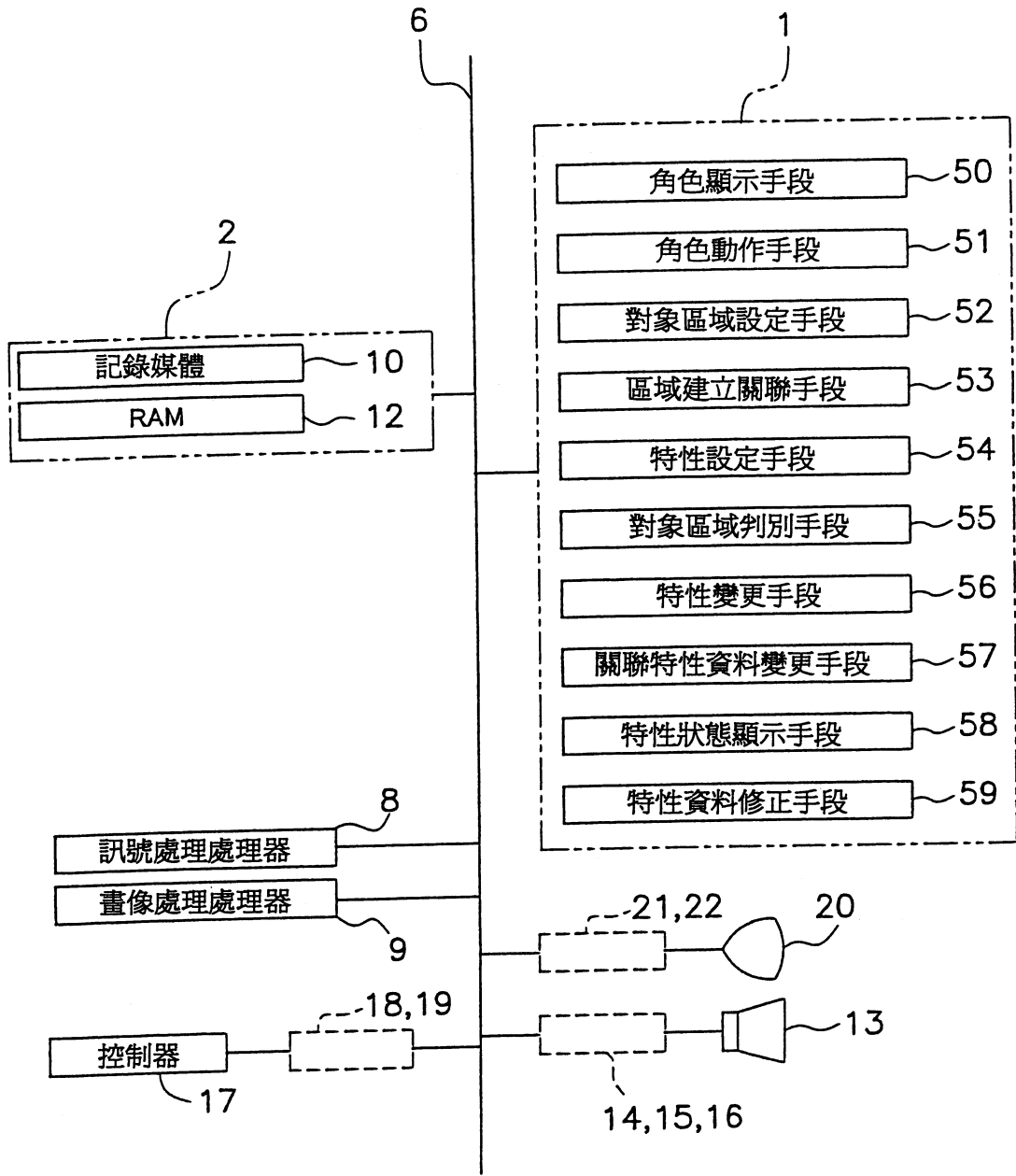


圖3

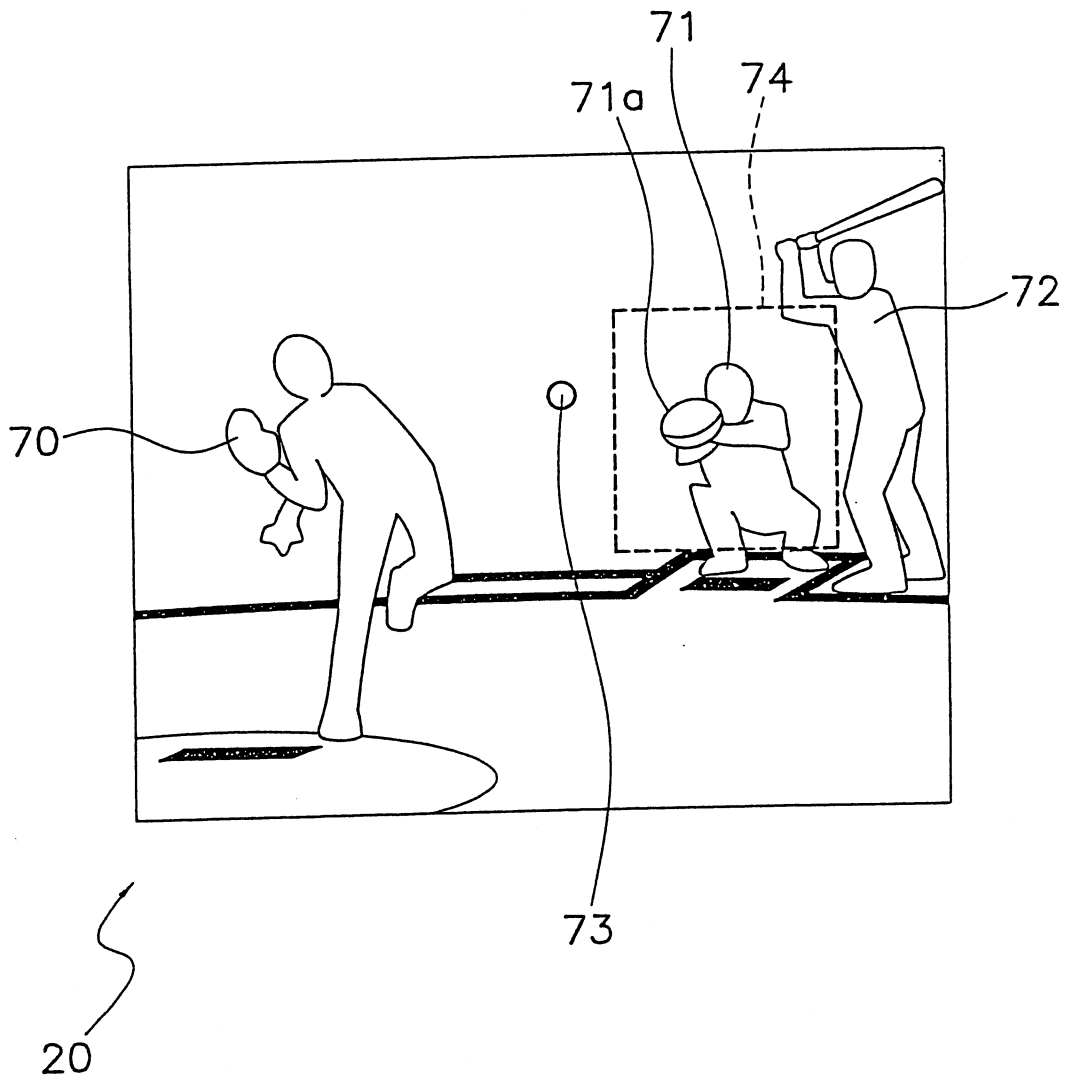


圖 4

74

A00	A01	A02	A03	A04	A05	A06	A07	A08	A09	A10	A11	A12
A13	A14	A15	A16	A17	A18	A19	A20	A21	A22	A23	A24	A25
A26	A27	A28	A29	A30	A31	A32	A33	A34	A35	A36	A37	A38
A39	A40	A41	A42	A43	A44	A45	A46	A47	A48	A49	A50	A51
A52	A53	A54	A55	A56	A57	A58	A59	A60	A61	A62	A63	A64
A65	A66	A67	A68	A69	A70	A71	A72	A73	A74	A75	A76	A77
A78	A79	A80	A81	A82	A83	A84	A85	A86	A87	A88	A89	A90
A91	A92	A93	A94	A95	A96	A97	A98	A99	A100	A101	A102	A103
A104	A105	A106	A107	A108	A109	A110	A111	A112	A113	A114	A115	A116
A117	A118	A119	A120	A121	A122	A123	A124	A125	A126	A127	A128	A129
A130	A131	A132	A133	A134	A135	A136	A137	A138	A139	A140	A141	A142
A143	A144	A145	A146	A147	A148	A149	A150	A151	A152	A153	A154	A155
A156	A157	A158	A159	A160	A161	A162	A163	A164	A165	A166	A167	A168

74b

74a

(-100) (-90)  
 (-90) (-80)

(3) (3)  
 (0) (0) (3)  
 (3) (0) (0) (3)  
 (3) (3)

圖5

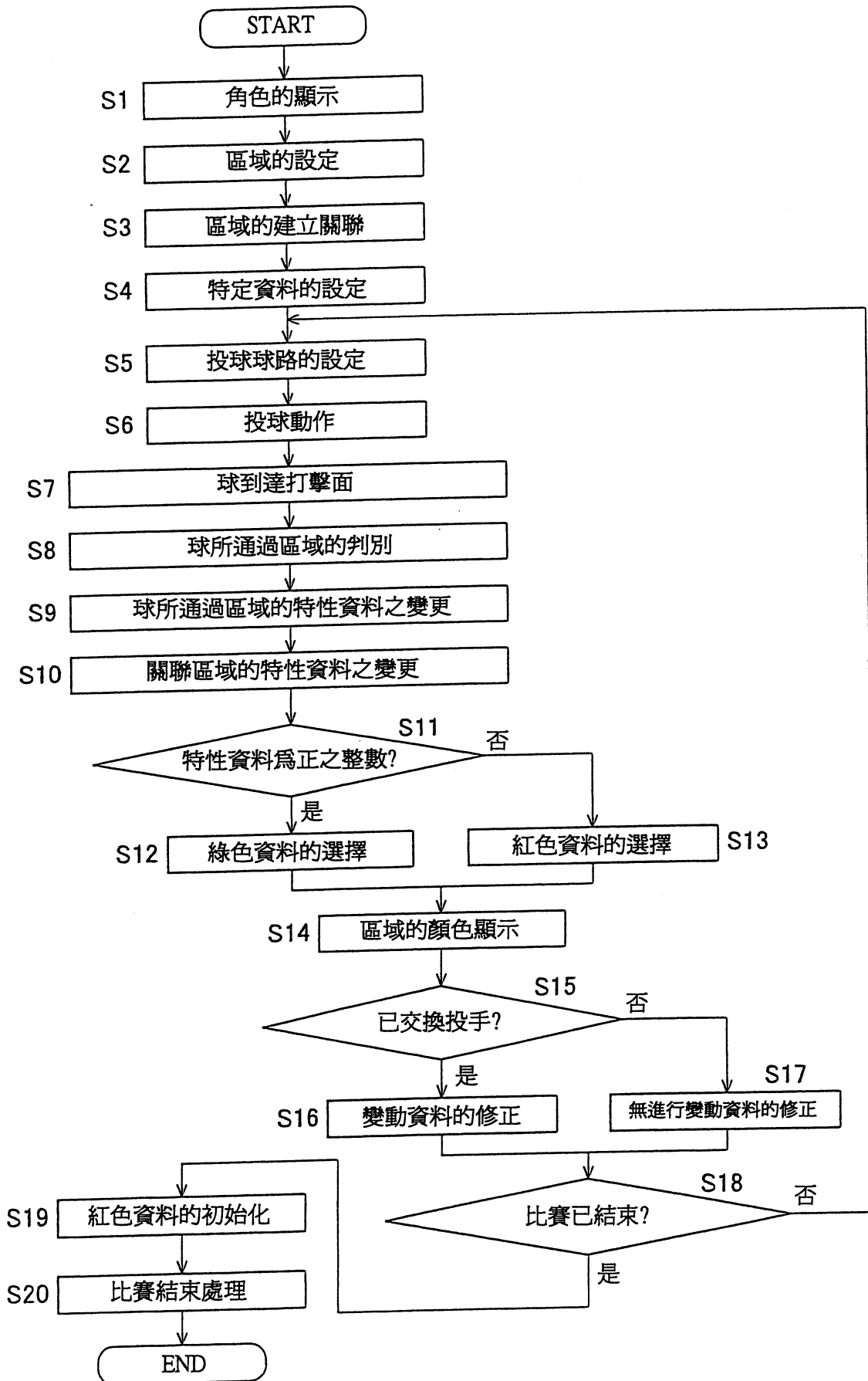
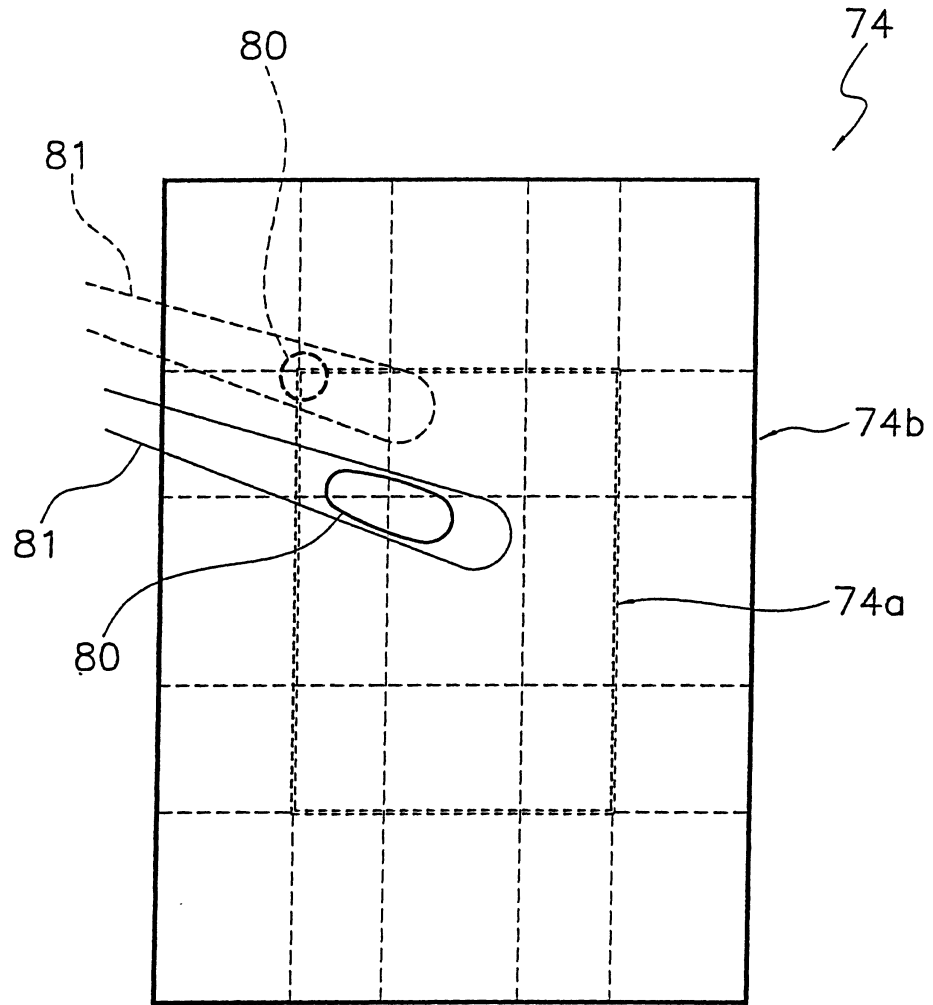


圖6



I295186

(此處由本局於收  
文時黏貼條碼)

修正  
92年1月31日  
補充 760668

# 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：95106446

※申請日期：95年02月24日

※IPC分類：A63F 13/00

## 一、發明名稱：

(中) 記錄遊戲程式的記錄媒體、遊戲裝置及可藉由電腦控制遊戲的遊戲控制方法  
(英)

## 二、申請人：(共 1 人)

1. 姓名：(中) 科樂美數碼娛樂股份有限公司  
(英) KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.  
代表人：(中) 1. 田中富美明  
(英) 1. TANAKA, FUMIAKI  
地址：(中) 日本國東京都港區赤坂九丁目七番二號  
(英) 7-2, Akasaka 9-chome, Minato-ku, Tokyo 107-8324 Japan  
國籍：(中英) 日本 JAPAN

## 三、發明人：(共 2 人)

1. 姓名：(中) 橫山裕一  
(英) YOKOYAMA, YUICHI  
國籍：(中) 日本  
(英) JAPAN

2. 姓名：(中) 吉田和史  
(英) YOSHIDA, MASAFUMI  
國籍：(中) 日本  
(英) JAPAN

## 四、聲明事項：

◎本案申請前已向下列國家(地區)申請專利  主張國際優先權：

【格式請依：受理國家(地區)；申請日；申請案號數 順序註記】

1. 日本 ; 2005/03/08 ; 2005-064469  有主張優先權

I295186

(此處由本局於收  
文時黏貼條碼)

修正  
92年1月31日  
補充 760668

# 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：95106446

※申請日期：95年02月24日

※IPC分類：A63F 13/00

## 一、發明名稱：

(中) 記錄遊戲程式的記錄媒體、遊戲裝置及可藉由電腦控制遊戲的遊戲控制方法  
(英)

## 二、申請人：(共 1 人)

1. 姓名：(中) 科樂美數碼娛樂股份有限公司  
(英) KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.  
代表人：(中) 1. 田中富美明  
(英) 1. TANAKA, FUMIAKI  
地址：(中) 日本國東京都港區赤坂九丁目七番二號  
(英) 7-2, Akasaka 9-chome, Minato-ku, Tokyo 107-8324 Japan  
國籍：(中英) 日本 JAPAN

## 三、發明人：(共 2 人)

1. 姓名：(中) 橫山裕一  
(英) YOKOYAMA, YUICHI  
國籍：(中) 日本  
(英) JAPAN

2. 姓名：(中) 吉田和史  
(英) YOSHIDA, MASAFUMI  
國籍：(中) 日本  
(英) JAPAN

## 四、聲明事項：

◎本案申請前已向下列國家(地區)申請專利  主張國際優先權：

【格式請依：受理國家(地區)；申請日；申請案號數 順序註記】

1. 日本 ; 2005/03/08 ; 2005-064469  有主張優先權

## 九、發明說明

### 【發明所屬之技術領域】

本發明係記錄遊戲程式的記錄媒體，尤其關於記錄用以將使顯示於監視器之角色動作之遊戲，使電腦實現的遊戲程式的記錄媒體。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角色動作而進行競技的對戰視訊遊戲，例如，公知有棒球視訊遊戲。

於棒球視訊遊戲係有，藉由控制器操作自己球隊的選手角色，與對手球隊競爭得分方式之遊戲、及遊戲本身為自動進行，玩家以總教練的立場享受樂趣之方式的遊戲等。

例如，為前者遊戲的狀況，於自己球隊攻擊及守備時，玩家係藉由利用控制器操作選手角色，可使選手角色打球或投球、傳球。例如，玩家藉由控制器操作投手角色時，玩家係有從控制器指示投球球路之必要。此時，一般來說，指示打者角色的不擅長球路作為投球球路。在此，如對手玩家為了決定擊球點（meet point）而移動球棒游標，於打者角色的不擅長球路係球棒游標的擊球區間（meet zone）顯示為較小，而於打者角色的擅長球路係擊球區間顯示為較大。基於該資訊，操作投手角色之玩家

係，藉由擊球區間的大小而可判別打者角色的擅長球路及不擅長球路。如此，操作投手角色之玩家係，可認識打者角色的不擅長球路，使投手角色朝該不擅長球路投球（參照非專利文件 1）。

〔非專利文件 1〕職業棒球魂 2004 climax，科樂美股份有限公司

### 【發明內容】

在習知的棒球遊戲係，因為玩家操作投手角色（第 1 角色）時，玩家可認識打者角色（第 2 角色）的不擅長球路，所以，玩家係為了使打者出局，將打者角色的不擅長球路指示作為投球球路之次數會變多。如此，投手角色的操作成為單調，有玩家操作投手角色時無法得到有趣性之虞。又，如操作投手角色的玩家可認識打者角色的不擅長球路，投手較易使打者出局，投手側為較有利。然而，在實際上的棒球，如一直朝不擅長球路投球，因為打者的眼睛會習慣，也打者將較易打到球，投手側成為不利之狀況。前述之習知的棒球遊戲中，有趣性之不足及習知的棒球遊戲與現實的棒球之間的矛盾點係，於習知的棒球遊戲中，起因於打者角色的不擅長球路及擅長球路之特性與投手角色的投球結果相獨立而固定。

本發明之目的係，因應第 1 角色的動作結果，變更第 2 角色的特性。

關於申請專利範圍第 1 項之記錄遊戲程式的記錄媒體

係記錄用以使可實現使顯示於監視器之角色動作之遊戲的電腦，實現以下功能的程式的記錄媒體。

(1) 角色顯示功能，於監視器顯示第 1 及第 2 角色。

(2) 角色動作功能，使第 1 角色動作。

(3) 對象區域設定功能，將成為第 1 角色的動作對象之複數區域，設定於監視器。

(4) 特性設定功能，將第 2 角色的特性資料，設定於區域。

(5) 對象區域判別功能，判別成為第 1 角色的動作對象之區域為複數區域中哪一區域。

(6) 特性變更功能，變更設定於所判別之區域的特性資料。

(7) 特性狀態顯示功能，於監視器顯示特性資料的狀態。

藉由該程式所實現遊戲係，於角色顯示功能中，於監視器顯示第 1 及第 2 角色。於角色動作功能中，使第 1 角色動作。於對象區域設定功能中，成為第 1 角色的動作對象之複數區域係設定於監視器。於特性設定功能中，第 2 角色的特性資料係設定於區域。於對象區域判別功能中，判別成為第 1 角色的動作對象之區域為複數區域中哪一區域。於特性變更功能中，變更設定於所判別之區域的特性資料。於特性狀態顯示功能中，特性資料的狀態係顯示於監視器。

在該記錄遊戲程式的記錄媒體，於監視器顯示第 1 及第 2 角色，並使第 1 角色動作。又，成為第 1 角色的動作對象之複數區域係設定於監視器。然後，第 2 角色的特性資料係設定於區域。進一步，判別成為第 1 角色的動作對象之區域為複數區域中哪一區域。然後，變更設定於所判別之區域的特性資料，特性資料的狀態係顯示於監視器。

以藉由該記錄遊戲程式的記錄媒體所實現之棒球遊戲為例，於監視器顯示第 1 角色之投手角色及第 2 角色之打者角色，並使投手角色動作。又，成為投手角色的動作對象之複數區域係設定於監視器。在此，從此等成為投手角色 70 的動作對象之複數區域，構成投手角色可投球之好球帶及壞球帶。然後，打者角色的特性資料，例如擅長球路及不擅長球路的資料係設定於區域。進一步，判別成為投手角色的動作對象之區域為複數區域中哪一區域。具體來說，判斷從投手角色所投出之球係通過好球帶及壞球帶之哪個區域。然後，變更從投手角色所投出之球所通過之區域的特性資料，例如，擅長球路及不擅長球路的資料，而擅長球路及不擅長球路的資料之狀態係顯示於監視器。即，打者角色的不擅長球路及擅長球路的資料係，因應投手角色的投球結果而變更並顯示於監視器。

藉此，例如，玩家使投手角色一直朝不擅長球路投球之狀況等，以緩和打者角色的不擅長程度，而可將打者的眼睛已習慣不擅長球路之要素組合至遊戲之中。如此，玩家操作投手角色時係，因為玩家較不易一直投不擅長球

路，而必須考慮到配球，所以，投手角色之操作不會成爲單調，可體驗爲與實際棒球近似狀態之棒球遊戲。

關於申請專利範圍第 2 項之記錄遊戲程式的記錄媒體係於申請專利範圍第 1 項所記載之記錄遊戲程式的記錄媒體中，記錄更用以使可實現使顯示於監視器之角色動作之遊戲的電腦，實現以下功能的程式的記錄媒體。

(8) 區域建立關聯功能，將複數區域之至少兩個區域互相建立關聯。

(9) 關聯特性資料變更功能，變更設定於與所判別之區域建立關聯之區域的特性資料。

在藉由該程式所實現之遊戲係，於區域建立關聯功能中，將複數區域之至少兩個區域互相建立關聯。然後，於關聯特性資料變更功能中，變更設定於與所判別之區域建立關聯之區域的特性資料。

如以藉由該程式所實現之棒球遊戲爲例，變更從投手角色所投出之球所通過之區域的特性資料，例如，擅長球路及不擅長球路的資料，而變更設定於與擅長球路及不擅長球路建立關聯之球路的特性資料。

藉此，例如，右打者角色的不擅長球路係於由好球帶及壞球帶所構成之打擊面中，爲內角高球（即，內角偏高之球路）時，藉由將外角低球（即，外角偏低之球路）與內角高球建立關聯，可將打者的眼睛隨著習慣內角高球，打者的眼睛並不習慣之位於內角高球對角的外角低球漸成爲不擅長球路，反映於遊戲，玩家係可體驗爲與實際棒球

近似狀態之棒球遊戲。

關於申請專利範圍第 3 項之記錄遊戲程式的記錄媒體係於申請專利範圍第 1 或第 2 項所記載之記錄遊戲程式的記錄媒體中，記錄用以使可實現使顯示於監視器之角色動作之遊戲的電腦，實現以下功能的程式的記錄媒體。

(10) 顯示子顯示功能，將用以設定成為第 2 角色的動作對象之位置的顯示子，設定於監視器。

在藉由該記錄遊戲程式的記錄媒體所實現之遊戲係，於顯示子顯示功能中，將用以設定成為第 2 角色的動作對象之位置的顯示子，設定於監視器。於特性狀態顯示功能中，因應特性資料的狀態而變更顯示子的大小。

如以藉由該記錄遊戲程式的記錄媒體所實現之棒球遊戲為例，用以設定成為打者角色的動作對象之位置的顯示子，例如，打者角色的球棒游標之擊球區間的大小係，因應特性資料的狀態，例如，擅長球路及不擅長球路之資料的狀態而變更。例如，如為擅長球路，擊球區間則變大，如為不擅長球路，擊球區間則變小。藉此，操作打者角色之玩家係，於視覺上可認識打者角色的擅長球路及不擅長球路的狀態。

關於申請專利範圍第 4 項之記錄遊戲程式的記錄媒體係於申請專利範圍第 1 項或第 2 項所記載之記錄遊戲程式的記錄媒體中，特性資料的狀態係基於色調資料而顯示於監視器。該功能係於特性狀態顯示功能中實現。

以藉由該記錄遊戲程式的記錄媒體所實現之棒球遊戲

為例，特性資料的狀態，例如，擅長球路及不擅長球路之資料的狀態係，基於色調資料而顯示於監視器。例如，如為擅長球路，擅長球路之區域則以綠色顯示，如為不擅長球路，不擅長球路之區域則以紅色顯示。又，也可將擅長球路及不擅長球路之擅長・不擅長的程度，以顏色之濃淡表現。藉此，操作投手角色之玩家係，於視覺上可認識打者角色的擅長球路及不擅長球路的狀態。

關於申請專利範圍第 5 項之記錄遊戲程式的記錄媒體係於申請專利範圍第 1 項或第 2 項所記載之記錄遊戲程式的記錄媒體中，記錄用以使可實現使顯示於監視器之角色動作之遊戲的電腦，實現以下功能的程式的記錄媒體。

(11) 特性資料修正功能，於第 1 角色變更時，修正特性資料。

藉由該記錄遊戲程式的記錄媒體所實現遊戲係於特性資料修正功能中，於第 1 角色變更時，修正特性資料。

如以藉由該記錄遊戲程式的記錄媒體所實現之棒球遊戲為例，可將交換投手所致之投手的球質之變化，以第 2 角色之打者角色的特性資料之修正，例如，修正擅長球路及不擅長球路之變更資料（變動資料）的方式而反映。例如，如進行交換投手，變動資料係半重設。藉由如此做，玩家係可體驗與實際棒球近似狀態之棒球遊戲。

關於申請專利範圍第 6 項之遊戲裝置，係可實現使顯示於監視器之角色動作之遊戲的遊戲裝置。該遊戲裝置係具備：角色顯示手段，於前述監視器顯示第 1 及第 2 角

色；與角色動作手段，使第 1 角色動作；與對象區域設定手段，將成爲第 1 角色之動作的對象之複數的區域，設定於監視器；與特性設定手段，將第 2 角色的特性資料，設定於區域；與對象區域判別手段，判別成爲第 1 角色之動作的對象區域爲複數區域中哪一區域；與特性變更手段，變更設定於所判定之區域的特性資料；與特性狀態顯示手段，於監視器顯示特性資料的狀態。

關於申請專利範圍第 7 項之可藉由電腦控制遊戲的遊戲控制方法，係可藉由電腦控制使顯示於監視器之角色動作之遊戲的遊戲控制方法。該遊戲方法係具備：角色顯示步驟，於前述監視器顯示第 1 及第 2 角色；與角色動作步驟，使第 1 角色動作；與對象區域設定步驟，將成爲第 1 角色之動作的對象之複數的區域，設定於監視器；與特性設定步驟，將第 2 角色的特性資料，設定於區域；與對象區域判別步驟，判別成爲第 1 角色之動作的對象區域爲複數區域中哪一區域；與特性變更步驟，變更設定於所判定之區域的特性資料；與特性狀態顯示步驟，於監視器顯示特性資料的狀態。

### 【實施方式】

〔遊戲裝置之構造與動作〕

圖 1 係揭示利用本發明之一實施形態的視訊遊戲裝置之基本構成。在此，作爲視訊遊戲裝置之一例，舉出家庭用視訊遊戲裝置而進行說明。家庭用視訊遊戲裝置係具

備：家庭用遊戲機本體及家庭用電視。於家庭用遊戲機本體係，可裝上記錄媒體 10，從記錄媒體 10 適切地讀取出遊戲資料而實行遊戲。如此時行之遊戲內容將顯示於家庭用電視。

家庭用視訊遊戲裝置的遊戲系統係，由控制部 1、與記憶部 2、與畫像顯示部 3、與聲音輸出部 4、與操作輸入部 5 所構成，個別經由匯流排 6 而連接。該匯流排 6 係包含位址匯流排、資料匯流排及控制匯流排等。在此，控制部 1、記憶部 2、聲音輸出部 4 及操作輸入部 5 係包含於家庭用視訊遊戲裝置的家庭用遊戲機本體，畫像顯示部 3 係包含於家庭用電視。

控制部 1 係主要基於遊戲程式，爲了控制遊戲整體之進行而設置。控制部 1 係例如由 CPU (Central Processing Unit) 7、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的遊戲資料等者。該記錄媒體 10 係，例如有 ROM ( Read Only Memory ) 卡匣、光碟、及可撓性碟等，記憶有作業系統的程式資料及遊戲資料等。再者，於記錄媒體 10 又包含有卡型記憶體，該卡型記憶體係，主要在中斷遊戲時，用於爲了保存在中斷時之各種遊戲參數。RAM12 係，用以暫時儲存從記錄媒體 10 所讀取出之各種資料，或暫時記錄來自於控制部 1 的處理結果。於該 RAM12 係，儲存各種資料之同時，也儲存有表示各種資料的記憶位置之位址資料，可指定任意之位址而讀寫。

畫像顯示部 3 係，主要設置用以將藉由畫像處理處理器 9 寫入於 RAM12 的畫像資料、及從記錄媒體 10 讀取出之畫像資料等，作爲畫像而輸出。該畫像顯示部 3 係例如由電視監視器 20、與介面電路 21、與 D/A 轉換器 ( Digital-To-Analog 轉換器 ) 22 所構成。於電視監視器 20 係連接 D/A 轉換器 22，於 D/A 轉換器 22 係連接介面電路 21。然後，於介面電路 21 係連接有匯流排 6。在此，畫像資料係經由介面電路 21 而供給至 D/A 轉換器

22，而在此轉換成類比畫像訊號。然後，類比畫像訊號係作為畫像而輸出至電視監視器 20。

在此，於畫像資料係例如有多邊形資料及材質資料等。多邊形資料係為構成多邊形之頂點的座標資料。材質資料係用以於多邊形設定材質者，由材質指示資料與材質顏色資料所構成。材質指示資料係用以將多邊形對應材質的資料，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對應材質位址資料。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，以複數之 2 次元多邊形資料構成多邊形外形，於多邊形的內部區域寫入材質位址資料所表示之材質資料。如此，即可於各多邊形表現貼附材質之物體，即，各種角色。

聲音輸出部 4 係，主要為了將從記錄媒體 10 所讀取出之聲音資料作為聲音輸出而設置。聲音輸出部 4 係例如由揚聲器 13、與擴大電路 14、與 D/A 轉換器 15、與介面電路 16 所構成。於揚聲器 13 係連接擴大電路 14，於擴大電路 14 係連接 D/A 轉換器 14，而於 D/A 轉換器 15 係連接介面電路 16。然後，於介面電路 16 係連接有匯流排 6。在此，聲音資料係經由介面電路 16 而供給至 D/A 轉換

器 15，而在此轉換成類比聲音訊號。該類比聲音訊號係藉由擴大電路 14 擴大，從揚聲器 13 作為聲音輸出。於聲音資料係有例如 ADPCM ( Adaptive Differential Pulse Code Modulation ) 資料及 PCM ( Pulse Code Modulation ) 資料等。於 ADPCM 資料時，以前述同樣之方法，可從揚聲器 13 輸出聲音。於 PCM 資料時，於 RAM 中將 PCM 資料轉換成 ADPCM 資料，再以前述同樣之方法，可從揚聲器 13 輸出聲音。

操作輸入部 5 係主要由控制器 17、與操作資訊介面電路 18、與介面電路 19 所構成。於控制器 17 係連接操作資訊介面電路 18，於操作資訊介面電路 18 係連接介面電路 19。然後，於介面電路 19 係連接有匯流排 6。

控制器 17 係使用於玩家為了輸入各種操作命令的操作裝置，將因應玩家的操作之操作訊號發送至 CPU7。於控制器 17 係設置有第 1 按鍵 17a、第 2 按鍵 17b、第 3 按鍵 17c、第 4 按鍵 17d、上方向鍵 17U、下方向鍵 17D、左方向鍵 17L、右方向鍵 17R、L1 按鍵 17L1、L2 按鍵 17L2、R1 按鍵 17R1、R2 按鍵 17R2、開始按鍵 17e、選擇按鍵 17f、左搖桿 17SL 及右搖桿 17SR。

上方向鍵 17U、下方向鍵 17D、左方向鍵 17L 及右方向鍵 17R 係，例如，為了將使角色及游標在電視監視器 20 的畫面上上下下左右移動之指令，賦予至 CPU7 而使用。

開始按鍵 17e 係於指示 CPU7 從記錄媒體 10 下載遊戲程式時等所使用。

選擇按鍵 17f 係對於從記錄媒體 10 下載之遊戲程式，指示 CPU7 各種選擇時等所使用。

左搖桿 17SL 及右搖桿 17SR 係，即與所謂控制搖桿（joystick）構造幾近相同的搖桿型控制器。該搖桿型控制器係具有直立之搖桿。該搖桿係，以支點作為中心，從直立位置可涵蓋包含前後左右 360 度方向，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 下載之遊戲程式，分配有各種功能。

再者，左搖桿 17SL 及右搖桿 17SR 之外的控制器 17 之個按鍵及各鍵係，藉由來自於外部的按壓力，從中立位置被按壓即為 on，如按壓力解除即為 off 之 on-off 開關。

在以下說明由以上之構造所構成之家庭用視訊遊戲裝置的概略動作。如電源開關（未圖示）為 on，於遊戲系統 1 載入電源時，CPU7 係基於記錄於記錄媒體 10 之作業系統，從記錄媒體 10 讀取出畫像資料、聲音資料及程式資料。讀取出之畫像資料、聲音資料及程式資料的一部份或全部係，儲存於 RAM12。然後，CPU7 係基於儲存於 RAM12 之程式資料，對儲存於 RAM12 之畫像資料及聲音

資料發出指令。

為畫像資料時，基於來自於 CPU7 的指令，首先，訊號處理處理器 8 係進行於 3 次元空間上之角色的位置計算及光源計算等。接著，畫像處理處理器 9 係，基於訊號處理處理器 8 的計算結果及處理結果，進行將應描繪之畫像資料寫入 RAM12 的處理等。然後，寫入 RAM 之 12 畫像資料係經由介面電路 13 而供給至 D/A 轉換器 17。在此，畫像資料係在 D/A 轉換器 17 轉換成類比映像訊號。然後，畫像訊號係供給至電視監視器 20，作為畫像顯示。

為聲音資料時，首先，訊號處理處理器 8 係基於來自於 CPU7 的指令，進行聲音資料的生成及加工處理。在此，對於聲音資料實施，例如，節距之轉換、雜訊之附加、包絡的設定、位準的設定及殘響的附加等之處理。接著，聲音資料係從訊號處理處理器 8 輸出，經由介面電路 16 而供給至 D/A 轉換器 15。在此，聲音資料係轉換成類比聲音訊號。然後，聲音訊號係經由擴大電路 14，從揚聲器 13 作為聲音輸出。

[ 於遊戲裝置中之各種處理概要 ]

於本遊戲機 1 中所實行之遊戲係，例如為棒球遊戲。本遊戲機 1 係可實現使顯示於電視監視器 20 之角色動作之遊戲。圖 2 係用以說明在本發明達成主要之作用的功能區塊圖。

角色顯示手段 50 係具備於電視監視器 20 顯示投手角

色（第 1 角色）及打者角色（第 2 角色）的功能。在角色顯示手段 50 係，於電視監視器 20 顯示投手角色及打者角色。

在該手段，對應投手角色之投手用畫像資料及對應打者角色之打者用畫像資料係，於遊戲程式下載時，供給並儲存於記憶部 2，例如從記錄媒體 10 供給並儲存於 RAM12。此時，投手用畫像資料與投手用座標資料係被控制部 1 例如 CPU7 所認識。又，用以於電視監視器 20 顯示打者用畫像資料的打者用座標資料及用以於電視監視器 20 顯示投手用畫像資料的投手用座標資料係，供給並儲存於記憶部 2 例如從記錄媒體 10 供給並儲存於 RAM12。此時，打者用畫像資料與打者用座標資料係被控制部 1 例如 CPU7 所認識。如此，儲存於 RAM13 之打者用畫像資料及投手用畫像資料係，基於來自於 CPU7 的指示，經由畫像處理電路 14 供給至電視監視器 20。然後，打者用畫像資料及投手用畫像資料係，基於打者用座標資料及投手用座標資料，顯示於電視監視器 20 之特定位置。再者，用以於電視監視器 20 顯示打者用畫像資料及投手用畫像資料的指示係，藉由 CPU7 進行。

角色動作手段 51 係具備使投手角色及打者角色動作之功能。在角色顯示手段 51 係，使投手角色及打者角色動作。

在該手段，來自於用以使投手角色及打者角色動作之控制器 17 的訊號係，如被控制部 1 例如被 CPU7 所認

識，基於來自於 CPU7 之指示，對應投手角色之投手用畫像資料及對應打者角色之打者用畫像資料係，藉由控制部 1 例如藉由訊號處理處理器 8 與畫像處理處理器 9 處理。然後，被處理之畫像資料係從 RAM12 供給至電視監視器 20，投手角色的投球動作及打者角色的揮棒動作係作為動畫顯示於電視監視器 20。

對象區域設定手段 52 係具備，將成為第 1 角色的動作對象之複數區域，設定於監視器之功能。在對象區域設定手段 52，成為投手角色的動作對象之複數區域係設定於電視監視器 20。

在該手段，成為投手角色的投球動作對象之複數區域係設定於電視監視器 20。複數區域係，構成投手角色可投球之好球帶及壞球帶。換句話說，好球帶及壞球帶係區分成複數區域。用以於電視監視器 20 設定複數區域的座標資料係，於遊戲程式下載時，供給並儲存於記憶部 2 例如從記錄媒體 10 供給並儲存於 RAM12。此時，該座標資料係被控制部 1 例如 CPU7 所認識。如此，儲存於 RAM13 之座標資料係，基於來自於 CPU7 的指示，經由畫像處理電路 14 供給至電視監視器 20 並設定。再者，於打者角色之操作時，由設定於電視監視器 20 之複數區域所構成的好球帶及壞球帶中，僅好球帶顯示於電視監視器 20。

區域建立關聯手段 53 係具備，將複數區域之至少兩個區域互相建立關聯之功能。區域建立關聯手段 53 係，將複數區域之至少兩個區域互相建立關聯。

在該手段，複數區域之至少兩個區域係藉由控制部 1 例如藉由 CPU7 而互相建立關聯。在此，位於對角之區域係，藉由控制部 1 例如藉由 CPU7 而互相建立關聯。例如，打者角色為右打者時，位於好球帶之內角高球的區域與位於外角低球的區域係，藉由 CPU7 而互相建立關聯。例如，位於好球帶之外角高球的區域與位於內角低球的區域係，藉由 CPU7 而互相建立關聯。如此複數區域之至少 2 個區域的建立關聯係，藉由記憶部 2 例如藉由儲存於記錄媒體 10 之遊戲程式而預先規定。

特性設定手段 54 係具備，將打者角色的特性資料，設定於區域之功能。在特性設定手段 54，打者角色的特性資料係設定於區域。

在該手段，打者角色的特性資料，例如打者角色的擅長球路及不擅長球路的資料係，供給並儲存於記憶部 2 例如從記錄媒體 10 供給並儲存於 RAM12。此時，擅長球路及不擅長球路的資料係被控制部 1，例如被 CPU7 所認識。如此，儲存於 RAM13 之資料係，基於來自於 CPU7 的指示，分配於區域。例如，對於某右打者角色，於位於內角高球之區域分配有不擅長球路的資料，位於外角低球之區域分配有擅長球路的資料。又，對於其他右打者角色，於位於外角高球之區域分配有不擅長球路的資料，位於內角低球之區域分配有擅長球路的資料。

打者角色的擅長球路及不擅長球路的資料係，由數值資料所構成。例如，擅長球路的資料係，由從 +1 至 +127

的數值資料所構成。該數值資料的數值越大，打者角色對球路擅長的程度也越大。又，不擅長球路的資料係，由從 -1 至 -127 的數值資料所構成。該數值資料的數值越小，打者角色對球路不擅長的程度也越小。再者，特性資料為 0 時，表示打者角色對球路之擅長或不擅長之狀態為普通狀態。

對象區域判別手段 55 係具備，判別成為投手角色的動作對象之區域為複數區域中哪一區域之功能。在對象區域判別手段 55，判別成為投手角色的動作對象之區域為複數區域中哪一區域。

在該手段，成為投手角色的動作對象之區域係，藉由控制部 1，例如藉由 CPU7 判別為複數區域中哪一區域。例如，於從投手角色所投出之球通過好球帶或壞球帶時，球之通過位置座標資料係，藉由控制部 1，例如藉由 CPU7 而計算。然後，基於該通過位置座標資料，藉由 CPU7 判別球通過好球帶或壞球帶之哪個區域。

特性變更手段 56 係具備，變更設定於所判別之區域的特性資料之功能。於特性變更手段 56 係，變更設定於所判別之區域的特性資料。

在該手段，設定於藉由控制部 1 所判別之區域的特性資料，例如設定於藉由 CPU7 所判別之區域的特性資料，譬如不擅長球路的資料或擅長球路的資料係，基於來自於控制部 1 之指令，例如基於來自於 CPU7 之指示而變更。例如，藉由 CPU7 所判別之區域為不擅長球路時，於設定

於區域之特性資料係，加上特定數值，例如數值 5。朝不擅長球路連續投球時，於特性資料連續加上數值 5。藉此，例如，朝不擅長球路連續投球之狀況，打者的眼睛係漸漸習慣，將打者對不擅長程度之不擅長意識減少之要素，可藉由特性資料而組合至棒球遊戲之中。

關聯特性資料變更手段 57 係具備，變更設定與於所判別之區域建立關聯之區域的特性資料之功能。在關聯特性資料變更手段 57，變更設定於與所判別之區域建立關聯之區域的特性資料。

在該手段，與設定於藉由控制部 1 所判別之區域建立關聯之區域的特性資料，例如與設定於藉由 CPU7 所判別之區域建立關聯之區域的特性資料，譬如不擅長球路的資料或擅長球路的資料係，基於來自於控制部 1 之指令，例如基於來自於 CPU7 之指示而變更。例如，藉由 CPU7 所判別之區域為不擅長球路之內角高球的區域時，於設定於與該內角高球的區域建立關聯之外角低球的區域之特性資料係，基於來自於 CPU7 之指示而變更。此時，從設定於外角低球之區域的特性資料，減去特定數值，例如數值 5。朝不擅長球路之內角高球連續投球時，於內角高球之特性資料連續加上數值 5，從位於內角高球之對角的外角低球之特性資料係，連續減去數值 5。藉此，例如，朝不擅長球路連續投球之狀況，將對於內角高球而打者的眼睛係漸漸習慣，打者對不擅長程度之不擅長意識減少，但是，對於位於內角高球之對角的外角低球，打者的眼睛係

漸漸不習慣，而增加不擅長意識之要素，可藉由特性資料而組合至棒球遊戲之中。

特性狀態顯示手段 58 係具備，於電視監視器 20 顯示特性資料的狀態之功能。在特性狀態顯示手段 58，特性資料的狀態係顯示於電視監視器 20。在特性狀態顯示手段 58，特性資料的狀態係基於色調資料而顯示於電視監視器 20。

在該手段，特性資料的狀態，例如數值化之特性資料的狀態係，基於來自於控制部 1 之指示，例如基於來自於 CPU7 之指示，而顯示於電視監視器 20。

具體來說，數值化之特性資料的狀態係，基於色調資料而顯示於電視監視器 20。色調資料係，於遊戲程式下載時，供給並儲存於記憶部 2，例如從記錄媒體 10 供給並儲存於 RAM12。色調資料係包含使顏色濃淡變化之複數的顏色資料。色調資料的顏色資料係，因應數值化之特性資料，藉由控制部 1，例如藉由 CPU7 所選擇。例如，數值化之特性資料為正之整數時係，藉由 CPU7 選擇綠色資料，數值化之特性資料為負之整數時係，藉由 CPU7 選擇紅色資料。此時，數值化之特性資料為正之整數時係，特性資料之數值越大，則選擇顏色越濃之綠色資料。又，數值化之特性資料為負之整數時係，特性資料之數值越小，則選擇顏色越濃之紅色資料。如此，所選擇之顏色資料係，基於來自於 CPU7 的指示，經由畫像處理電路 14 供給至對應之特性資料所設定的區域，顯示於電視監視器

20。

特性資料修正手段 59 係具備，於第 1 角色變更時，修正特性資料之功能。在特性資料修正手段 59，於第 1 角色變更時，修正特性資料。

在該手段，控制部 1 例如 CPU7 受理來自於控制器 17 的投手角色之變更訊號時，特性資料係藉由控制部 1 例如藉由 CPU7 而被修正。例如，控制部 1 例如 CPU7 受理來自於控制器 17 的投手角色之變更訊號時，顯示於電視監視器 20 之投手角色係變更為其他投手角色。此時，藉由變更前之投手角色所變更之特性資料的變動資料係，藉由 CPU7 修正為例如一半之值（半重設）。藉由，可將交換投手所致之投手的球質之變化，以打者角色的特性資料之修正，例如，以修正擅長球路及不擅長球路的變動資料的方式而反映。

〔於棒球遊戲中之特性資料變更系統的概要〕

接著，針對於棒球遊戲中之特性資料變更系統的具體內容加以說明。

於本棒球遊戲中，於玩家操作投手角色時，如圖 3 所示，主要有投手角色 70、與捕手角色 71、與打者角色 72、與球角色 73 顯示於電視監視器 20。用以使投手角色 70 動作之來自於控制器 17 的訊號係，被控制部 1 例如被 CPU7 所認識時，基於來自於 CPU7 之指令，投手角色 70 的投球動作係作為動畫而顯示於電視監視器 20。又，從投

手角色 70 所投出之球為好球或壞球由控制部 1 所判斷之面，例如由 CPU7 所判斷之面，例如打擊面 74 係設定於電視監視器 20。

打擊面 74 係如圖 4 所示，由好球帶 74a 及好球帶 74a 外側之壞球帶 74b 所構成。於此所示之打擊面 74 之圖係，打者角色 72 為右打者時之由捕手側所視之圖。好球帶 74a 及壞球帶 74b 係區分成複數區域。即，複數區域係配置於打擊面 74 的內部。於個別之複數區域，設定有用以使控制部 1 認識，例如用以使 CPU7 認識之位址號碼（A00~A168）。再者，在以下之說明，該位址號碼係適宜上作為各區域之符號使用。

於複數區域中至少 1 個，設定有打者角色 72 的特性資料，例如打者角色 72 之擅長球路或不擅長球路的資料。然後，於未設定打者角色 72 之擅長球路或不擅長球路的資料之區域係，設定有不為擅長亦不為不擅長之普通球路的資料。打者角色 72 的擅長球路及不擅長球路的資料係，由數值化之數值資料所構成。例如，擅長球路的資料係，由從 +1 至 +127 中任一數值所構成。該數值資料的數值越大，打者角色 72 對球路擅長的程度也越大。又，不擅長球路的資料係，由從 -1 至 -127 中任一數值所構成。該數值資料的數值越小，打者角色 72 對球路不擅長的程度越大。進一步，普通球路的資料係，由 0 之數值所構成。

複數區域之至少兩個區域係藉由控制部 1，例如藉由

CPU7 而互相建立關聯。在此，位於對角之區域係，藉由控制部 1 例如藉由 CPU7 而互相建立關聯。例如，打者角色為右打者時，位於好球帶之內角高球的區域與位於外角低球的區域，與位於外角高球之區域及位於內角低球之區域，藉由 CPU7 而互相建立關聯。例如，位於內角高球之區域及位於外角低球之區域中係，區域 A28、A29、A41、A42 及區域 A126、A127、A139、A140、與區域 A15、A16、A27、A30、A40、A43、A54、A55 及區域 A153、A152、A141、A138、A128、A125、A114、A113、與區域 A00~A04、A13、A14、A17、A26、A39、A52、A53、A56 及區域 A168~A168、A155、A154、A151、A142、A129、A116、A115、A112 互相建立關聯。然後，位於外角高球之區域與位於內角低球之區域中，與位於內角高球之區域及位於外角低球之區域的狀況相同，位於對角之區域係互相建立關聯。

例如，藉由操作控制器 17，決定投球目標，即捕手角色 71 的接球之位置 71a 後，從投手角色 70 投出球時，球角色 73 係顯示於電視監視器 20。然後，球角色 73 將通過打擊面 74。此時，藉由 CPU7 判別球通過好球帶 74a 或壞球帶 74b 之哪個區域。

例如，與內角高球之球路為不擅長球路的右打者對戰時，朝該打者的不擅長球路使投手角色 70 投球時之狀況。在此，打者之不擅長球路係設定為區域 A42、A43、A55、A56（內角高球之區域），於個別之區域 A42、

A43、A55、A56，作為特性資料之數值，設定為-100（區域A42）、-90（區域A43）、-90（區域A55）、-80（區域A56）。

在該狀態，判別球通過區域A42時，設定於區域A42之特性資料的數值-100係加上數值5，區域A42之特性資料的數值係變更為-95。即，打者角色72的不擅長球路之不擅長的程度將被緩和。此時，與區域A42建立關聯之區域A126、A127、A139、A140的特性資料之數值係個別減去數值5。例如，於個別之區域A126、A127、A139、A140，作為特性資料之數值，設定為0（區域A126）、0（區域A127）、0（區域A139）、0（區域A140），區域A126、A127、A139、A140的特性資料之數值係，全部變更為數值-5之值。即，打者角色72的外角低球之球路係，雖然只有些微，但是，將成為不擅長球路。

在此，判別球通過區域A55時，設定於區域A55之特性資料的數值-90係加上數值5，區域A55之特性資料的數值係變更為-85。即，打者角色72的不擅長球路之不擅長的程度將被緩和。此時，與區域A55建立關聯之區域A153、A152、A141、A138、A128、A125、A114、A113的特性資料之數值係個別減去數值5。例如，於全部區域A153、A152、A141、A138、A128、A125、A114、A113，作為特性資料之數值，設定為3，區域A153、A152、A141、A138、A128、A125、A114、A113的特性資料之數值係，全部變更為數值-2之值。即，打者角色72的外角

低球之球路係，從擅長球路變化成不擅長球路。

如前述，朝不擅長球路之內角高球連續投球時，於成爲投球目標之區域係連續加上數值 5，與從個別成爲投球目標之區域建立關聯之區域，連續減去數值 5。藉此，朝不擅長球路連續投球時，打者的眼睛係漸漸習慣不擅長球路，可將打者對不擅長程度之不擅長意識減少之效果，反映至棒球遊戲之中。又，可將於實際棒球中，打者的眼睛對位於不擅長球路對角之球路漸漸不習慣，不擅長意識增加之效果，反映至棒球遊戲之中。

再者，朝位於外角高球之區域投球及朝位於內角低球之區域投球的狀況，與朝位於內角高球之區域投球及朝位於外角低球之區域投球的狀況相同，進行所投球之區域及與所投球之區域建立關聯之區域的特性資料之變更。

另一方面，投手角色 70 之變更，即進行交換投手角色 70 時，藉由變更前之投手角色 70 所變更之特性資料的變動資料係，藉由 CPU7 修正爲例如一半之值。特性資料係具有初始資料與變動資料。初始資料係，於比賽開始時，藉由控制部 1，例如藉由 CPU7，於遊戲程式中預先設定特定資料，例如特定之數值。又，變動資料係有投手角色 70 交換時之特性資料與設定於區域之初始資料的差分資料。投手角色 70 交換時之特性資料與設定於區域之初始資料的差分係，藉由控制部 1 計算，例如藉由 CPU7 計算。

例如，區域 A42 的初始資料之數值設定爲 -100，與區

域 A42 建立關聯之區域 A126、A127、A139、A140 的初始資料之數值設定為 0 之狀況。此時，區域 A42 之投手角色 70 交換時的特性資料之數值係為 -70，與區域 A42 建立關聯之區域 A126、A127、A139、A140 之投手角色 70 交換時的特性資料之數值係為 -220 之狀況，如進行投手角色 70 之交換，區域 A42 的變動資料之數值係成為「 $30 (= -70 - (-100))$ 」，區域 A126、A127、A139、A140 的變動資料之數值係成為「 $-20 (= -20 - 0)$ 」。然後，此等區域 A42 的變動資料之數值 30 及區域 A126、A127、A139、A140 的變動資料之數值 -20 個別係，修正為一半之值，即數值 15 及數值 -10。如此，投手角色 70 交換後，區域 A42 的特性資料之數值及區域 A126、A127、A139、A140 的特性資料之數值個別係，變更為「 $-85 (= -100 + 15)$ 」及「 $-10 (= 0 - 10)$ 」。如此，如進行投手角色 70 的交換，例如區域 A42 及區域 A126、A127、A139、A140 的特性資料係，從初始資料之變動量為小。即，可降低交換前的投手角色 70 對於打者角色 72 的特性資料之影響。藉由，可將交換投手所致之投手的球質之變化的效果，以修正打者角色 73 的特性資料的方式而反映於棒球遊戲中。

再者，事件即比賽結束時係，將特性資料重設為初始資料亦可。此時，事件結束即比賽結束係被控制部 1，例如被 CPU7 所認識時，由初始資料與變動資料所構成之特性資料係，被重設為初始資料。例如，於比賽開始時，區域 A42 的特性資料（初始資料）之數值設定為 -100，於比

賽結束之前，的特性資料（初始資料+變動資料）之數值設定為-70之狀況，藉由控制部1，例如藉由CPU7判斷比賽結束時，特性資料之數值係，基於來自於控制部1之命令，例如基於來自於CPU7之命令，重設為初始資料之數值-100。

特性資料的狀態，例如數值化之特性資料的狀態係，基於來自於控制部1之指示，例如基於來自於CPU7之指示，而顯示於電視監視器20。例如，數值化之特性資料的狀態係，基於色調資料而顯示於電視監視器20。色調資料係包含使顏色濃淡變化之複數的顏色資料。數值化之特性資料為正之整數時係，藉由CPU7選擇包含於色調資料之顏色資料的綠色資料。然後，數值化之特性資料為負之整數時係，藉由CPU7選擇包含於色調資料之顏色資料的紅色資料。此時，特性資料為正之整數時係，特性資料之數值越大，則選擇顏色越濃之綠色資料，所選擇之綠色資料係，分配於對應特性資料之區域。又，特性資料為負之整數時係，特性資料之數值越小，則選擇顏色越濃之紅色資料，所選擇之紅色資料係，分配於對應特性資料之區域。如此，特性資料的狀態係為顏色顯示於電視監視器20之特定區域。

例如，於個別之區域A42、A43、A55、A56，作為特性資料之數值，設定為-100（區域A42）、-90（區域A43）、-90（區域A55）、-80（區域A56）之狀況，以特性資料之數值較小之區域的順序，即，區域A42、區域

A43 (A55)、區域 A56 之順序，分配較濃顏色之紅色資料，區域係顯示有具有濃淡之紅色。再者，考慮到區域間之濃淡差距變大之狀況，爲了縮小區域間之濃淡差距，例如，施加漸層處理亦可。該漸層處理係藉由控制部 1 例如藉由畫像處理處理器 9 實行。

[ 於棒球遊戲中之特性資料變更系統實行時的各種處理流程 ]

使用圖 5 所示知流程圖說明於本實施形態的棒球遊戲中之特性資料變更系統。

在該棒球遊戲中，首先，於玩家操作投手角色 70 時（守備時），有投手角色 70、與打者角色 72 及捕手角色 71 顯示於電視監視器 20。

接著，成爲投手角色 70 的投球動作對象之複數區域係，藉由控制部 1 設定於電視監視器 20 (S2)。如此，此等複數區域之至少兩個區域係，藉由控制部 1 而互相建立關聯 (S3)。在此，位於對角之區域係，藉由控制部 1 而互相建立關聯。進一步，於複數區域，數值化之打者角色 72 的特性資料係，藉由控制部 1 設定 (S4)。

接著，用以設定投球位置之來自於控制器 17 的訊號係，被控制部 1 所認識時，則設定投手角色 70 的投球球路，即，捕手角色 71 的接球之位置 71a (S5)。然後，用以使投手角色 70 動作之來自於控制器 17 的訊號係，被控制部 1 所認識時，則開始投手角色 70 的投球動作，從投

手角色 70 係送出球 ( S6 ) 。

接著，控制部 1 認識所投出之球到達打擊面 74 時 ( S7 )，藉由控制部 1 判別球通過好球帶 74a 或壞球帶 74b 之哪個區域 ( S8 )。然後，設定於球通過之區域的特性資料之數值係，藉由控制部 1 變更 ( S9 )。在此，設定於球通過之區域的特性資料之數值係，加上特定數值。又，設定與於球通過之區域建立關聯之區域的特性資料之數值係，藉由控制部 1 變更 ( S10 )。在此，設定與於球通過之區域建立關聯之區域的特性資料之數值係，減去特定數值。

接著，藉由控制部 1 判斷數值化之特性資料是否為正之整數 ( S11 )。判斷數值化之特性資料為正之整數時 ( 在 S11 為 Yes )，因應特性資料之數值的大小，藉由控制部 1 選擇濃淡相異之綠色資料 ( S12 )。判斷數值化之特性資料為負之整數時 ( 在 S11 為 No )，因應特性資料之數值的大小，藉由控制部 1 選擇濃淡相異之紅色資料 ( S13 )。然後，將所選擇之顏色資料分配至各區域，特性資料的狀態係基於色調資料而顯示於電視監視器 20 ( S14 )。

接著，藉由控制部 1 判別投手角色 70 是否變更 ( S15 )。如藉由控制部 1 判別投手角色 70 變更時 ( 在 S15 為 Yes )，與變更前之投手角色 70 對戰之打者角色 72 的特性資料之變動資料係，藉由控制部 1 修正為一半之值 ( S16 )。如藉由控制部 1 判別投手角色 70 未變更時

(在 S15 為 No) , 則不進行打者角色 72 的特性資料之變動資料的修正 ( S17 ) 。

最後 , 藉由控制部 1 判別比賽是否結束 ( S18 ) 。如藉由控制部 1 判別比賽結束時 ( 在 S18 為 Yes ) , 則打者角色 72 的特性資料係 , 藉由控制部 1 修正為初始資料 ( S19 ) 。然後 , 藉由控制部 1 實行用以使比賽結束的處理 ( S20 ) 。如藉由控制部 1 判別比賽為持續中時 ( 在 S18 為 No ) , 則再度實行從 S5 至 S18 之處理 。

[ 其他實施形態 ]

( a ) 在前述實施形態 , 揭示使用作為可適用遊戲程式之電腦之一例的家庭用視訊遊戲裝置之狀況的例子 , 但是 , 遊戲裝置係並不限定於前述實施形態 , 藉由實行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、及遊戲程式 , 也可同樣適用於作為遊戲裝置而作用之個人電腦及工作站等 。

( b ) 於本發明 , 亦包含如前述之實行遊戲之程式及記錄該程式並可於電腦讀取的記錄媒體。作為該記錄媒體 , 卡匣以外可舉出 , 例如 , 可於電腦讀取之可撓性碟、半導體記憶體、CD-ROM、DVD、MO、ROM 卡匣、其他者 。

( c ) 在前述實施形態係揭示 , 於操作投手角色 70 時 , 特性資料之狀態基於色調資料 , 顯示於電視監視器 20 之狀況之例 , 但是 , 於操作打者角色 72 時 , 特性資料之

狀態顯示於電視監視器 20 亦可。

以下，使用圖 4 或圖 6 加以具體說明。例如，數值化之特性資料的數值係越大，顯示子例如球棒游標 81 的擊球區間 80 係越大並顯示於電視監視器 20。例如，內角高球之球路為不擅長球路的右打者角色 72 之狀況，於個別之區域 A42、A43、A55、A56，作為特性資料之數值，設定為 -100（區域 A42）、-90（區域 A43）、-90（區域 A55）、-80（區域 A56）時，打擊區間 80 之中心位於區域 A42 左上邊角部時，打擊區間 80 係顯示為較小，打擊區間 80 之中心位於區域 A56 右下邊角部時，打擊區間 80 係顯示為較大。將球棒游標 81 從區域 A42 移動至區域 A56 時，擊球區間 80 隨著離開區域 A42 而擊球區間 80 的大小係漸漸地變大。在此，擊球區間 80 的中心與區域的邊角部之距離係藉由控制部 1，例如藉由 CPU7 而計算，因應該距離，擊球區間 80 的大小係藉由控制部 1，例如藉由 CPU7 變更。如此，因應特性資料的狀態，如球棒游標 81 的擊球區間 80 的大小變更，操作打者角色 72 的玩家係，於移動球棒游標 81 時，藉由擊球區間 80 的大小而可視覺上確認特性資料的狀態。

（d）在前述實施形態係揭示，於判別球通過區域 A42 時，變更與區域 A42 建立關聯之區域 A126、A127、A139、A140 個別之特性資料時之例，於判別球通過區域 A42 時，僅變更位於區域 A42 之對角的區域 A126 之特性資料亦可。

(e) 在前述實施形態係揭示，控制部 1 判別球所通過之區域時，變更與所判別之區域 2 建立關聯之區域的特性資料之狀況，控制部 1 判別球所通過之區域後，藉由使控制部 1 認識好球數及壞球數之狀態，因應球數，變更建立關聯之區域的特性資料亦可。

例如，在打擊球數之 1 好球 2 壞球時，打者放過內角高球而不打之狀況，該球即被認識為打者無法反應者。為此，在前述實施形態係，設定於所投球之區域的特性資料係被調整為正，但是，場合係特性資料被調整為負。該理由係，因為球數之狀態為打擊球數之故，所以，控制部 1 認識打者並不是故意放過該球路之球而不打，而是打者對該球路之球無法反應。

(f) 在前述實施形態係揭示，於好球帶 74a 及壞球帶 74b 之全部區域中，特性資料之狀態基於色調資料，顯示於電視監視器 20 之狀況之例，但是，僅配置於好球帶 74a 之區域中，特性資料之狀態顯示於電視監視器 20 亦可。在該狀況，設定於配置於壞球帶 74b 之區域的特性資料之數值係，常維持並補正於數值 0 之狀態。藉此，僅配置於好球帶 74a 之區域中，可基於色調資料而將特性資料的狀態顯示於電視監視器 20。

〔產業上之利用可能性〕

在本發明，於監視器顯示第 1 及第 2 角色，並使第 1 角色動作。又，成為第 1 角色的動作對象之複數區域係設

定於監視器。然後，第 2 角色的特性資料係設定於區域。進一步，判別成爲第 1 角色的動作對象之區域爲複數區域中哪一區域。然後，變更設定於所判別之區域的特性資料，特性資料的狀態係顯示於監視器。如此，因應第 1 角色的動作結果，可變更第 2 角色的特性，並將特性資料狀態顯示於監視器。藉此，例如以棒球遊戲爲例，玩家使投手角色一直朝不擅長球路投球之狀況等，而可將緩和打者角色的不擅長程度，打者的眼睛已習慣不擅長球路之要素組合至遊戲之中。如此，玩家操作投手角色時係，因爲玩家較不易一直投不擅長球路，而必須考慮到配球，所以，投手角色之操作不會成爲單調，玩家可體驗爲與實際棒球更近似狀態之棒球遊戲。

【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〕作爲前述視訊遊戲裝置之一例的功能區塊圖。

〔圖 3〕用以說明於棒球遊戲之投手操作時，顯示於電視監視器之角色之圖。

〔圖 4〕用以說明設定於電視監視器之區域、設定於該區域之特性資料及特性資料的狀態之顯示樣態之圖（投手操作時）。

〔圖 5〕用以說明特性資料變更系統之流程圖。

〔圖 6〕用以說明特性資料之狀態的顯示樣態之圖  
(打者操作時)。

## 【主要元件符號說明】

- 1：控制部
- 7：CPU
- 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：對象區域設定手段
- 53：區域建立關聯手段
- 54：特性設定手段
- 55：對象區域判別手段
- 56：特性變更手段
- 57：關聯特性資料變更手段
- 58：特性狀態顯示手段
- 59：特性資料修正手段
- 70：投手角色（第1角色）
- 72：打者角色（第2角色）
- 74：打擊面
- 80 擊球區間（顯示子）
- A00~A168：區域

### 五、中文發明摘要

發明之名稱：記錄遊戲程式的記錄媒體、遊戲裝置及  
可藉由電腦控制遊戲的遊戲控制方法

因應第 1 角色的動作結果，變更第 2 角色的特性。在本遊戲程式，於電視監視器 20 顯示投手及打者角色 70、72，使投手角色 70 動作。又，成為投手角色 70 的動作對象之複數區域 A00~A168 係設定於電視監視器 20。然後，打者角色的特性資料係設定於區域 A00~A168。進一步，成為投手角色 70 的動作對象之區域係判別為複數區域 A00~A168 中哪一區域。然後，變更設定於所判別之區域的特性資料，特性資料的狀態係基於色調資料而顯示於電視監視器 20。

### 六、英文發明摘要

發明之名稱：

## 十、申請專利範圍

1.一種記錄遊戲程式的記錄媒體，其特徵為：

用以使可實現使顯示於監視器之角色動作的遊戲之電腦，實現以下功能：

角色顯示功能，於前述監視器顯示第 1 及第 2 角色；

與角色動作功能，使前述第 1 角色動作；

與對象區域設定功能，將成為前述第 1 角色之動作的對象之複數的區域，設定於前述監視器；

與特性設定功能，將前述第 2 角色的特性資料，設定於前述區域；

與對象區域判別功能，判別成為前述第 1 角色之動作的對象區域為複數前述區域中哪一區域；

與特性變更功能，變更設定於所判定之前述區域之前述特性資料；

與特性狀態顯示功能，於前述監視器顯示前述特性資料的狀態。

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

區域建立關聯功能，將複數前述區域之至少 2 個區域互相建立關聯；

與關聯特性資料變更功能，變更設定於與所判別之前述區域建立關聯之區域之前述特性資料。

3.如申請專利範圍第 1 項或第 2 項所記載之記錄遊戲程式的記錄媒體，其中，更用以使前述電腦實現：

顯示子顯示功能，將用以設定成爲前述第 2 角色之動作對象之位置的顯示子，顯示於前述監視器；

於前述特性狀態顯示功能中，因應前述特性資料的狀態而變更前述顯示子的大小。

4.如申請專利範圍第 1 項或第 2 項所記載之記錄遊戲程式的記錄媒體，其中，於前述特性狀態顯示功能中，前述特性資料之狀態，係基於色調資料而顯示於前述監視器。

5.如申請專利範圍第 1 項或第 2 項所記載之記錄遊戲程式的記錄媒體，其中，更用以使前述電腦實現：

特性資料修正功能，於前述第 1 角色變更時，修正前述特性資料。

6.一種遊戲裝置，係可實現使顯示於監視器之角色動作的遊戲；其特徵爲具備：

角色顯示手段，於前述監視器顯示第 1 及第 2 角色；

與角色動作手段，使前述第 1 角色動作；

與對象區域設定手段，將成爲前述第 1 角色之動作的對象之複數的區域，設定於前述監視器；

與特性設定手段，將前述第 2 角色的特性資料，設定於前述區域；

與對象區域判別手段，判別成爲前述第 1 角色之動作的對象區域爲複數前述區域中哪一區域；

與特性變更手段，變更設定於所判定之前述區域之前述特性資料；

與特性狀態顯示手段，於前述監視器顯示前述特性資料的狀態。

7.一種可藉由電腦控制遊戲的遊戲控制方法，係可藉由電腦控制使顯示於監視器之角色動作的遊戲之的遊戲控制方法，其特徵為具備：

角色顯示步驟，於前述監視器顯示第 1 及第 2 角色；

與角色動作步驟，使前述第 1 角色動作；

與對象區域設定步驟，將成為前述第 1 角色之動作的對象之複數的區域，設定於前述監視器；

與特性設定步驟，將前述第 2 角色的特性資料，設定於前述區域；

與對象區域判別步驟，判別成為前述第 1 角色之動作的對象區域為複數前述區域中哪一區域；

與特性變更步驟，變更設定於所判定之前述區域的前述特性資料；

與特性狀態顯示步驟，於前述監視器顯示前述特性資料的狀態。

七、指定代表圖：

(一)、本案指定代表圖為：第(4)圖

(二)、本代表圖之元件代表符號簡單說明：

20：電視監視器

70：投手角色

71：捕手角色

71a：接球之位置

72：打者角色

73：球角色

74：打擊面

八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：