



(19) 대한민국특허청(KR)  
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2009-0010124  
(43) 공개일자 2009년01월28일

(51) Int. Cl. <sup>9</sup>

G06Q 50/00 (2008.03)

(21) 출원번호 10-2008-7030749

(22) 출원일자 2008년12월17일

심사청구일자 2008년12월17일

번역문제출일자 2008년12월17일

(86) 국제출원번호 PCT/JP2007/059739

국제출원일자 2007년05월11일

(87) 국제공개번호 WO 2007/145042

국제공개일자 2007년12월21일

(30) 우선권주장

JP-P-2006-165622 2006년06월15일 일본(JP)

(71) 출원인

가부시키가이샤 코나미 데지타루 엔터테인멘토

일본국 도쿄도 미나토구 아카사카 9쵸메 7번 2고

(72) 발명자

카미야 케이스케

일본국 107-8324 도쿄도 미나토구 아카사카 9-7-2  
가부시키가이샤 코나미 데지타루 엔터테인멘토 나  
이

토야마 아키라

일본국 107-8324 도쿄도 미나토구 아카사카 9-7-2  
가부시키가이샤 코나미 데지타루 엔터테인멘토 나  
이

(뒷면에 계속)

(74) 대리인

김성호

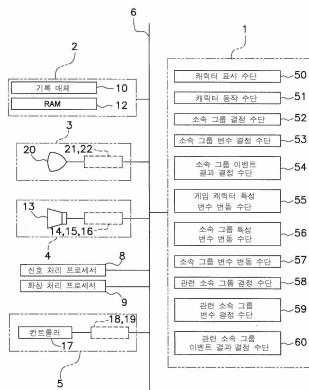
전체 청구항 수 : 총 9 항

(54) 게임 프로그램, 게임 장치 및 게임 방법

### (57) 요 약

게임의 흥취성을 높이는 것과 함께, 플레이어에게 게임을 몇 번이고 플레이시킬 수 있도록 한다. 소속 그룹 결정 수단(52)에 의하여 선수 캐릭터(41)가 소속하는 도도부현이 오사카부라고 결정되고, 소속 그룹 변수 결정 수단(53)에 의하여 오사카부의 열광도 랭크 파라미터가 보통=0포인트라고 결정되며, 소속 그룹 이벤트 결과 결정 수단(54)에 의하여 선수 캐릭터(41)에 대한 소정의 이벤트의 결과가 결정되고, 소속 그룹 변수 변동 수단(57)에 의하여 선수 캐릭터(41)에 대한 소정의 이벤트의 결과에 따라 오사카부의 열광도 랭크 파라미터가 변동시켜진다.

대 표 도 - 도2



(72) 발명자

아카네 리에코

일본국 107-8324 도쿄토 미나토쿠 아카사카 9-7-2  
가부시키가이샤코나미 데지타루 엔타테인멘토 나이

니시노 마코토

일본국 107-8324 도쿄토 미나토쿠 아카사카 9-7-2  
가부시키가이샤코나미 데지타루 엔타테인멘토 나이

---

## 특허청구의 범위

### 청구항 1

플레이어에 의하여 동작시켜지는 게임 캐릭터를 육성하는 게임을 실현 가능한 컴퓨터에, 상기 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹을 결정하는 소속 그룹 결정 기능과, 상기 소속 그룹에 부수하여 상기 소속 그룹에 속하는 게임 캐릭터의 육성에 영향을 주는 영향도를 나타내는 소속 그룹 변수에 대하여, 1회째의 게임 시에는 초기 상태의 소속 그룹 변수를, 2회째 이후의 게임 시에는 전회(前回)의 게임에서 결정된 소속 그룹 변수를 결정하는 소속 그룹 변수 결정 기능과, 상기 소속 그룹에 있어서의 상기 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과에 따라, 상기 소속 그룹 변수를 변동시키는 소속 그룹 변수 변동 기능을 실현시키기 위한 게임 프로그램.

### 청구항 2

제1항에 있어서,

상기 컴퓨터에, 상기 소속 그룹 변수에 따라, 상기 소속 그룹에 있어서의 상기 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과를 결정하는 소속 그룹 이벤트 결과 결정 기능을 더 실현시키는, 게임 프로그램.

### 청구항 3

제2항에 있어서,

상기 소속 그룹 이벤트 결과 결정 기능은, 상기 소속 그룹 변수에 따라 상기 게임 캐릭터에 관한 소정의 특성의 변동 비율을 변동시키는 것에 의하여, 상기 소속 그룹에 있어서의 상기 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과를 결정하는 기능인, 게임 프로그램.

### 청구항 4

제1항 내지 제3항 중 어느 한 항에 있어서,

상기 소속 그룹 결정 기능은, 복수의 소속 그룹 중으로부터 상기 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹을 선택하는 기능인, 게임 프로그램.

### 청구항 5

제4항에 있어서,

상기 컴퓨터에,

상기 복수의 소속 그룹 중으로부터 상기 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹에 관련하는 관련 소속 그룹을 결정하는 관련 소속 그룹 결정 기능과,

상기 소속 그룹 변수에 따라, 상기 관련 소속 그룹에 있어서의 상기 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과를 결정하는 관련 소속 그룹 이벤트 결과 결정 기능

을 더 실현시키는, 게임 프로그램.

### 청구항 6

제4항에 있어서,

상기 컴퓨터에,

상기 복수의 소속 그룹 중으로부터 상기 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹에 관련하는 관련 소속 그룹을 결정하는 관련 소속 그룹 결정 기능과,

상기 관련 소속 그룹에 부수하여 상기 관련 소속 그룹에 속하는 게임 캐릭터의 육성에 영향을 주는 영향도를 나

타내는 관련 소속 그룹 변수를 결정하는 관련 소속 그룹 변수 결정 기능과,

상기 관련 소속 그룹 변수에 따라, 상기 관련 소속 그룹에 있어서의 상기 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과를 결정하는 관련 소속 그룹 이벤트 결과 결정 기능

을 더 실현시키는, 게임 프로그램.

#### 청구항 7

제1항 내지 제6항 중 어느 한 항에 있어서,

상기 소속 그룹 변수 결정 기능은, 전회의 게임의 상기 소속 그룹 변수 변동 기능에 의하여 변동시켜진 소속 그룹 변수를 게임의 소속 그룹 변수로 결정하는 기능인, 게임 프로그램.

#### 청구항 8

플레이어에 의하여 동작시켜지는 게임 캐릭터를 육성하는 게임을 실현시키는 게임 장치이고,

상기 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹을 결정하는 소속 그룹 결정 수단과,

상기 소속 그룹에 부수하여 상기 소속 그룹에 속하는 게임 캐릭터의 육성에 영향을 주는 영향도를 나타내는 소속 그룹 변수에 대하여, 1회째의 게임 시에는 초기 상태의 소속 그룹 변수를, 2회째 이후의 게임 시에는 전회의 게임에서 결정된 소속 그룹 변수를 결정하는 소속 그룹 변수 결정 수단과,

상기 소속 그룹에 있어서의 상기 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과에 따라 상기 소속 그룹 변수를 변동시키는 소속 그룹 변수 변동 수단

을 구비하는 게임 장치.

#### 청구항 9

플레이어에 의하여 동작시켜지는 게임 캐릭터를 육성하는 게임을 컴퓨터에 실현시키는 게임 방법이고,

상기 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹을 결정하는 소속 그룹 결정 스텝과,

상기 소속 그룹에 부수하여 상기 소속 그룹에 속하는 게임 캐릭터의 육성에 영향을 주는 영향도를 나타내는 소속 그룹 변수에 대하여, 1회째의 게임 시에는 초기 상태의 소속 그룹 변수를, 2회째 이후의 게임 시에는 전회의 게임에서 결정된 소속 그룹 변수를 결정하는 소속 그룹 변수 결정 스텝과,

상기 소속 그룹에 있어서의 상기 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과에 따라 상기 소속 그룹 변수를 변동시키는 소속 그룹 변수 변동 스텝

을 구비하는 게임 방법.

### 명세서

#### 기술 분야

<1>

본 발명은, 게임 프로그램, 특히, 플레이어에 의하여 동작시켜지는 게임 캐릭터를 육성하는 게임을 컴퓨터에 실현시키기 위한 게임 프로그램에 관한 것이다. 또, 이 게임 프로그램에 의하여 실현되는 게임 장치 및 게임 방법에 관한 것이다.

#### 배경기술

<2>

종래부터 여러 가지의 게임이 제안되어 있다. 그 중의 하나로서, 모니터에 표시된 선수 캐릭터를 동작시켜 경기를 행하게 하는 비디오 게임, 예를 들어 야구 게임이 알려져 있다. 이와 같은 종류의 야구 게임에서는, 플레이어가 각 선수 캐릭터가 속하는 1개의 야구팀을 선택하고, 다른 야구팀을 선택한 다른 플레이어나 컴퓨터와 대전(對戰) 가능하다(예를 들어, 비특히 문현 1).

<3>

이와 같은 야구 게임에서는, 예를 들어 플레이어가 1명의 선수 캐릭터를 선택하고, 선수 캐릭터에 관한 각종의 능력값 파라미터(parameter)를 증감시키는 연습 이벤트나 그 외의 이벤트를 행하는 것에 의하여, 선수 캐릭터를 육성하는 게임이 알려져 있다.

- <4> 이와 같은 육성 게임은, 플레이어에 의하여 선택된 선수 캐릭터에 관한 각종의 능력값 파라미터를 증가시키고, 능력값 파라미터가 높은 선수 캐릭터인 프로야구 선수로 육성하는 것을 목표로 하는 게임이다. 여기에서는, 예를 들어 선수 캐릭터로서 투수 캐릭터를 선택하면, 구속(球速), 컨트롤, 스태미나(stamina) 등의 투수 캐릭터의 능력값 파라미터를 증가시키기 위해서 각종의 연습 이벤트를 행한다. 연습 이벤트는, 예를 들어 스테미나 연습, 투구 연습, 변화구 연습, 수비 연습, 정신 연습 등의 종류가 있고, 각 연습 이벤트에 따라 선수 캐릭터의 능력값 파라미터가 증가하도록 되어 있다. 선수 캐릭터의 능력값 파라미터가 증가하면, 감독 평가, 스카우트 평가 등의 파라미터가 증대하여, 드래프트 회의의 이벤트에서 선수 캐릭터가 프로야구 선수가 될 확률이 높아진다. 이와 같은 종류의 육성 게임에서는, 플레이어가 선택한 1명의 선수 캐릭터를 프로야구 선수로 하는 것이, 게임을 클리어하는 조건으로 되어 있다. 1명의 선수 캐릭터를 프로야구 선수로 하여 게임을 클리어하면, 플레이어는 새로운 다른 선수 캐릭터를 선택하여, 선수 캐릭터를 최초부터 육성하도록 되어 있다.
- <5> [비특허 문헌 1] 실황 파워풀 프로야구 11 공식 가이드 컴플리트 에디션, 일본, 가부시키가이샤 코나미 미디어 엔터테인먼트, 2004년 9월 16일
- 발명의 상세한 설명**
- <6> 상기 종래의 육성 게임에서는, 플레이어가 선택한 1명의 선수 캐릭터를 프로야구 선수로 하는 것이, 게임을 클리어하는 조건으로 되어 있다. 이 때문에, 1명의 선수 캐릭터를 프로야구 선수로 하여 게임을 클리어해 버리면, 플레이어는 새로운 다른 선수 캐릭터를 선택하여, 선수 캐릭터를 최초부터 육성해야 한다. 여기에서는, 전회(前回)의 게임을 클리어한 것에도 불구하고, 전회의 게임과 같은 환경 하에서 선수 캐릭터를 최초부터 육성해야 하기 때문에, 게임의 흥취성을 해치는 것과 함께, 플레이어에게 게임을 몇 번이고 플레이시키는 것을 저해하는 요인으로 될 우려가 있다.
- <7> 본 발명의 과제는, 게임 프로그램에 있어서, 게임의 흥취성을 높이는 것과 함께, 플레이어에게 게임을 몇 번이고 플레이시킬 수 있도록 하는 것에 있다.
- <8> 청구항 1에 관련되는 게임 프로그램은, 플레이어에 의하여 동작시켜지는 게임 캐릭터를 육성하는 게임을 실현 가능한 컴퓨터에, 이하의 기능을 실현시키기 위한 프로그램이다.
- <9> (1) 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹을 결정하는 소속 그룹 결정 기능.
- <10> (2) 소속 그룹에 부수하여 소속 그룹에 속하는 게임 캐릭터의 육성에 영향을 주는 영향도를 나타내는 소속 그룹 변수에 대하여, 1회째의 게임 시에는 초기 상태의 소속 그룹 변수를, 2회째 이후의 게임 시에는 전회의 게임에서 결정된 소속 그룹 변수를 결정하는 소속 그룹 변수 결정 기능.
- <11> (3) 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과에 따라 소속 그룹 변수를 변동시키는 소속 그룹 변수 변동 기능.
- <12> 이 프로그램에 의하여 실현되는 게임에서는, 소속 그룹 결정 기능에 있어서, 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹이 결정된다. 소속 그룹 변수 결정 기능에 있어서, 소속 그룹에 부수하여 소속 그룹에 속하는 게임 캐릭터의 육성에 영향을 주는 영향도를 나타내는 소속 그룹 변수에 대하여, 1회째의 게임 시에는 초기 상태의 소속 그룹 변수가, 2회째 이후의 게임 시에는 전회의 게임에서 결정된 소속 그룹 변수가 결정된다. 소속 그룹 변수 변동 기능에 있어서, 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과에 따라 소속 그룹 변수가 변동시켜진다.
- <13> 예를 들어, 선수 캐릭터를 동작시키는 야구 게임에 있어서, 플레이어가 선택한 선수 캐릭터를 육성하는 게임을 실현시키는 경우를 생각한다.
- <14> 여기에서는, 우선, 소속 그룹 결정 기능에 의하여, 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹이 결정된다. 소속 그룹 결정 기능에서는, 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹을 결정한다. 여기서, 게임 캐릭터란, 투수 캐릭터나 타자 캐릭터 등의 플레이어가 선택한 선수 캐릭터이다. 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹이란, 플레이어가 선택한 선수 캐릭터가 속하는 지역, 도도부현(都道府縣, 일본의 광역 자치 단체), 학교, 팀 등의 선수 캐릭터가 속하는 그룹이다. 구체적으로는, 게임 캐릭터인 선수 캐릭터가 속하는 소속 그룹인 도도부현이, 예를 들어 오사카부라고 결정된다.
- <15> 다음으로, 소속 그룹 변수 결정 기능에 의하여, 소속 그룹에 부수하여 소속 그룹에 속하는 게임 캐릭터의 육성에 영향을 주는 영향도를 나타내는 소속 그룹 변수에 대하여, 1회째의 게임 시에는 초기 상태의 소속 그룹 변수

가, 2회째 이후의 게임 시에는 전회의 게임에서 결정된 소속 그룹 변수가 결정된다. 소속 그룹 변수 결정 기능에서는, 소속 그룹에 부수하여 소속 그룹에 속하는 게임 캐릭터의 육성에 영향을 주는 영향도를 나타내는 소속 그룹 변수에 대하여, 1회째의 게임 시에는 초기 상태의 소속 그룹 변수를, 2회째 이후의 게임 시에는 전회의 게임에서 결정된 소속 그룹 변수를 결정한다. 여기서, 소속 그룹 변수란, 소속 그룹이 소속 그룹에 속하는 게임 캐릭터에게 주는 영향도를 나타내는 파라미터이고, 예를 들어 도도부현에 속하는 선수 캐릭터에게 영향을 주는 열광도 랭크 파라미터이다. 열광도 랭크 파라미터는, 예를 들어 보통, 피버(fever), 대(大) 피버의 3개의 랭크를 가지는 것 있고, 보통=0포인트, 피버=1포인트, 대 피버=2포인트와 같이 포인트가 높아질수록 도도부현에 속하는 선수 캐릭터에게 주는 영향도가 커진다. 소속 그룹 변수인 열광도 랭크 파라미터가 피버=1포인트라고 한 경우, 열광도 랭크 파라미터가 보통=0포인트라고 한 경우에 비하여, 도도부현에 속하는 선수 캐릭터에게 주는 영향도가 커진다. 여기에서는, 예를 들어 소속 그룹인 오사카부의 소속 그룹 변수인 열광도 랭크 파라미터가, 보통=0포인트라고 결정된다.

<16> 그리고, 소속 그룹 변수 변동 기능에 의하여, 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과에 따라 소속 그룹 변수가 변동시켜진다. 소속 그룹 변수 변동 기능에서는, 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과에 따라 소속 그룹 변수를 변동시킨다. 여기서, 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과란, 예를 들어 드래프트 회의의 이벤트에 있어서 선수 캐릭터가 지명되어 프로야구 선수가 된, 코시엔(일본 전국 고교 야구) 대회의 이벤트에 있어서 선수 캐릭터가 속하는 팀이 우승하고 또한 드래프트 회의의 이벤트에 있어서 선수 캐릭터가 지명되어 프로야구 선수가 되었다고 하는, 예를 들어 게임 클리어로 되는 소정의 이벤트의 결과이다. 구체적으로는, 예를 들어 드래프트 회의의 이벤트에 있어서 선수 캐릭터가 지명되어 프로야구 선수가 되었다고 하는 결과에 대해, 소속 그룹 변수인 열광도 랭크 파라미터가 1포인트 증가하여, 열광도 랭크 파라미터가 보통=0포인트로부터 피버=1포인트로 증가한다. 또, 예를 들어 코시엔 대회의 이벤트에 있어서 선수 캐릭터가 속하는 팀이 우승하고 또한 드래프트 회의의 이벤트에 있어서 선수 캐릭터가 지명되어 프로야구 선수가 되었다고 하는 결과에 대해, 소속 그룹 변수인 열광도 랭크 파라미터가 2포인트 증가하여, 열광도 랭크 파라미터가 보통=0포인트로부터 대 피버=2포인트로 증가한다. 여기에서는, 선수 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과에 따라 소속 그룹 변수인 열광도 랭크 파라미터가 변동시켜진다.

<17> 이 게임 프로그램에서는, 소속 그룹 결정 기능에 의하여 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹이 결정되고, 소속 그룹 변수 결정 기능에 의하여, 소속 그룹 변수가 결정되며, 소속 그룹 변수 변동 기능에 의하여 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과에 따라 소속 그룹 변수가 변동시켜진다. 구체적으로는, 소속 그룹 결정 기능에 의하여 선수 캐릭터가 소속하는 도도부현이 결정되고, 소속 그룹 변수 결정 기능에 의하여 도도부현의 열광도 랭크 파라미터가 결정되며, 소속 그룹 변수 변동 기능에 의하여 선수 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과에 따라 도도부현의 열광도 랭크 파라미터가 변동시켜진다. 여기에서는, 도도부현 등의 소속 그룹과, 열광도 랭크 파라미터 등의 소속 그룹 변수를 새롭게 도입하고, 드래프트 회의의 이벤트에 있어서 선수 캐릭터가 지명되어 프로야구 선수가 된 등의 소정의 이벤트의 결과에 따라 열광도 랭크 파라미터 등의 소속 그룹 변수가 증가하도록 되어 있다. 여기에서는, 예를 들어 드래프트 회의의 이벤트에 있어서 선수 캐릭터가 지명되어 프로야구 선수가 되는 것이 게임을 클리어하는 조건으로 되어 있는 경우에는, 1명의 선수 캐릭터를 프로야구 선수로 하여 게임을 클리어하면, 차회(次回)의 게임에 있어서 플레이어가 금회(今回)와 같은 도도부현을 선택하면, 선택한 도도부현의 열광도 랭크 파라미터가 증가하고 있다. 여기서, 열광도 랭크 파라미터는, 도도부현이 도도부현에 속하는 선수 캐릭터에게 주는 영향도를 나타내는 파라미터이므로, 선택한 도도부현의 열광도 랭크 파라미터가 증가하면, 도도부현이 도도부현에 속하는 선수 캐릭터에게 주는 영향도가 커지고, 이 때문에 플레이어는 전회의 게임에 비해 선수 캐릭터를 육성하기 쉬운 환경을 얻는 것이 가능하게 된다. 따라서, 플레이어는 전회의 게임을 클리어한 것에 대해, 예를 들어 열광도 랭크 파라미터가 증가한다고 하는 혜택을 얻을 수 있으므로, 종래와 같이 전회의 게임을 클리어한 것에도 불구하고, 전회의 게임과 같은 환경 하에서 선수 캐릭터를 최초부터 육성한다고 하는 것이 없어져, 게임의 흥취성을 높일 수 있다. 나아가, 여기에서는, 플레이어는 각 도도부현의 열광도 랭크 파라미터를 증가시키고, 예를 들어 다음 년도에 새롭게 팀에 들어오는 선수 캐릭터를, 플레이어가 만들어낸 보다 좋은 환경 하에서 플레이시킨다고 하는 종래에 없는 새로운 게임의 목적을 얻을 수 있으므로, 플레이어에게 선수 캐릭터에게 있어서 보다 좋은 환경의 구축을 계속해서 행하게 하는, 즉, 플레이어에게 몇 번이고 반복하여 플레이시키는 것이 가능한 게임을 제공할 수 있다.

<18> 청구항 2에 관련되는 게임 프로그램은, 청구항 1의 게임 프로그램에 있어서, 컴퓨터에, 이하의 기능을 더 실현시키기 위한 프로그램이다.

<19> (4) 소속 그룹 변수에 따라, 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과를 결정하는 소속

그룹 이벤트 결과 결정 기능.

- <20> 이 프로그램에 의하여 실현되는 게임에서는, 소속 그룹 이벤트 결과 결정 기능에 있어서, 소속 그룹 변수에 따라, 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과가 결정된다. 여기서, 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과란, 예를 들어 소속 그룹인 도도부현에 관한 이벤트에 의하여 도도부현, 팀에 관한 특성이나 선수 캐릭터에 관한 특성이 변동했다고 하는 결과이다. 여기에서는, 소속 그룹 변수인 열광도 랭크 파라미터에 따라 소정의 이벤트의 결과가 결정되므로, 즉 열광도 랭크 파라미터에 따라 도도부현, 팀에 관한 특성이나 선수 캐릭터에 관한 특성이 변동 비율이 변화하므로, 예를 들어 열광도 랭크 파라미터가 클수록 도도부현, 팀에 관한 특성이나 선수 캐릭터에 관한 특성의 변동 비율을 크게 변화시키는 것에 의하여, 각 도도부현의 열광도 랭크 파라미터를 증가시킨다고 하는 게임의 목적을 보다 명확한 것으로 할 수 있고, 이 때문에 플레이어에게 게임을 몇 번이고 플레이시킬 수 있다.
- <21> 청구항 3에 관련되는 게임 프로그램은, 청구항 2의 게임 프로그램에 있어서, 소속 그룹 이벤트 결과 결정 기능은, 소속 그룹 변수에 따라 게임 캐릭터에 관한 소정의 특성의 변동 비율을 변동시키는 것에 의하여, 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과를 결정하는 기능이다. 여기에서는, 예를 들어 소속 그룹 변수인 열광도 랭크 파라미터에 따라 선수 캐릭터에 관한 특성의 변동 비율이 변동하므로, 예를 들어 소속 그룹인 도도부현에 관한 이벤트에 있어서 열광도 랭크 파라미터의 크기에 따라 선수 캐릭터의 능력값 파라미터 등의 선수 캐릭터에 관한 특성의 변동 비율을 변동시킬 수 있다. 여기에서는, 예를 들어 열광도 랭크 파라미터가 클수록 선수 캐릭터에 관한 특성의 변동 비율을 크게 변화시키는 것에 의하여, 플레이어에게 게임을 몇 번이고 플레이시킬 수 있다.
- <22> 청구항 4에 관련되는 게임 프로그램은, 청구항 1 내지 3 중 어느 하나의 게임 프로그램에 있어서, 소속 그룹 결정 기능은, 복수의 소속 그룹 중으로부터 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹을 선택하는 기능이다. 여기에서는, 플레이어는 복수의 소속 그룹 중으로부터 임의의 소속 그룹을 선택할 수 있으므로, 플레이어에게 있어서 마음에 두고 있는 도도부현이나 팀 등의 소속 그룹을 선택하거나, 소속 그룹 변수인 열광도 랭크 파라미터가 큰 도도부현이나 팀 등의 소속 그룹을 선택하여 선수 캐릭터의 육성하기 쉬운 환경을 손에 넣을 수 있다.
- <23> 청구항 5에 관련되는 게임 프로그램은, 청구항 4의 게임 프로그램에 있어서, 컴퓨터에, 이하의 기능을 한층 더 실현시키기 위한 프로그램이다.
- <24> (5) 복수의 소속 그룹 중으로부터 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹에 관련하는 관련 소속 그룹을 결정하는 관련 소속 그룹 결정 기능.
- <25> (6) 소속 그룹 변수에 따라, 관련 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과를 결정하는 관련 소속 그룹 이벤트 결과 결정 기능.
- <26> 이 프로그램에 의하여 실현되는 게임에서는, 관련 소속 그룹 결정 기능에 있어서, 복수의 소속 그룹 중으로부터 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹에 관련하는 관련 소속 그룹이 결정된다. 관련 소속 그룹 이벤트 결과 결정 기능에 있어서, 소속 그룹 변수에 따라, 관련 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과가 결정된다. 여기서, 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹에 관련하는 관련 소속 그룹이란, 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹에 관련하는 소정의 조건을 만족하는 그룹이고, 예를 들어 게임 캐릭터가 소속하는 도도부현에 인접하는 도도부현이다. 여기에서는, 예를 들어 게임 캐릭터가 소속하는 도도부현의 소속 그룹 변수인 열광도 랭크 파라미터에 따라, 관련 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과가 결정되므로, 관련 소속 그룹에 있어서의 소정의 이벤트를 발생시키는 확률값을 변동시키거나, 관련 소속 그룹에 있어서의 소정의 이벤트에 의하여 선수 캐릭터에 작용하는 영향값을 열광도 랭크 파라미터에 따라 변동시킬 수 있어, 한층 더 게임의 흥취성을 높일 수 있다.
- <27> 청구항 6에 관련되는 게임 프로그램은, 청구항 4의 게임 프로그램에 있어서, 컴퓨터에, 이하의 기능을 더 실현시키기 위한 프로그램이다.
- <28> (7) 복수의 소속 그룹 중으로부터 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹에 관련하는 관련 소속 그룹을 결정하는 관련 소속 그룹 결정 기능.
- <29> (8) 관련 소속 그룹에 부수하여 관련 소속 그룹에 속하는 게임 캐릭터의 육성에 영향을 주는 영향도를 나타내는 관련 소속 그룹 변수를 결정하는 관련 소속 그룹 변수 결정 기능.
- <30> (9) 관련 소속 그룹 변수에 따라, 관련 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과를 결정

하는 관련 소속 그룹 이벤트 결과 결정 기능.

<31> 이 프로그램에 의하여 실현되는 게임에서는, 관련 소속 그룹 결정 기능에 있어서, 복수의 소속 그룹 중으로부터 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹에 관련하는 관련 소속 그룹이 결정된다. 관련 소속 그룹 변수 결정 기능에 있어서, 관련 소속 그룹에 부수하여 관련 소속 그룹에 속하는 게임 캐릭터의 육성에 영향을 주는 영향도를 나타내는 관련 소속 그룹 변수가 결정된다. 관련 소속 그룹 이벤트 결과 결정 기능에 있어서, 관련 소속 그룹 변수에 따라,, 관련 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과가 결정된다. 여기서, 관련 소속 그룹 변수란, 관련 소속 그룹이 관련 소속 그룹에 속하는 게임 캐릭터에게 주는 영향도를 나타내는 파라미터이고, 선수 캐릭터가 속하는 소속 그룹의 소속 그룹 변수와는 다른 파라미터이다. 여기에서는, 예를 들어 게임 캐릭터가 소속하는 도도부현과 인접하는 도도부현의 관련 소속 그룹 변수인 인접 현의 열광도 랭크 파라미터에 따라, 관련 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과가 결정되므로, 관련 소속 그룹에 있어서의 소정의 이벤트에 의하여 선수 캐릭터에 작용하는 영향값을 인접 현의 열광도 랭크 파라미터에 따라 변동시킬 수 있어 한층 더 게임의 흥취성을 높일 수 있다.

<32> 청구항 7에 관련되는 게임 프로그램은, 청구항 1 내지 6 중 어느 하나의 게임 프로그램에 있어서, 소속 그룹 변수 결정 기능은, 전회의 게임의 소속 그룹 변수 변동 기능에 의하여 변동시켜진 소속 그룹 변수를 게임의 소속 그룹 변수로 결정하는 기능이다. 여기에서는, 전회의 게임의 소속 그룹 변수가 게임의 소속 그룹 변수로 결정되므로, 예를 들어 전회의 게임에 있어서 소속 그룹 변수인 열광도 랭크 파라미터가 증가한 도도부현을 플레이어가 선택하는 것에 의하여 선수 캐릭터를 육성하기 쉬운 환경을 얻을 수 있고, 이 때문에 플레이어에게 게임을 몇 번이고 플레이시킬 수 있다.

<33> 청구항 8에 관련되는 게임 장치는, 플레이어에 의하여 동작시켜지는 게임 캐릭터를 육성하는 게임을 실현시키는 게임 장치이다. 이 게임 장치는, 소속 그룹 결정 수단과 소속 그룹 변수 결정 수단과 소속 그룹 변수 변동 수단을 구비하고 있다. 소속 그룹 결정 수단에 있어서, 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹이 결정된다. 소속 그룹 변수 결정 수단에 있어서 소속 그룹에 부수하여 소속 그룹에 속하는 게임 캐릭터의 육성에 영향을 주는 영향도를 나타내는 소속 그룹 변수에 대하여, 1회째의 게임 시에는 초기 상태의 소속 그룹 변수가, 2회째 이후의 게임 시에는 전회의 게임에서 결정된 소속 그룹 변수가 결정된다. 소속 그룹 변수 변동 수단에 있어서, 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과에 따라 소속 그룹 변수가 변동시켜진다.

<34> 청구항 9에 관련되는 게임 방법은, 플레이어에 의하여 동작시켜지는 게임 캐릭터를 육성하는 게임을 실현시키는 게임 방법이다. 이 게임 방법은, 소속 그룹 결정 스텝과 소속 그룹 변수 결정 스텝과 소속 그룹 변수 변동 스텝을 구비하고 있다. 소속 그룹 결정 스텝에 있어서, 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹이 결정된다. 소속 그룹 변수 결정 스텝에 있어서, 소속 그룹에 부수하여 소속 그룹에 속하는 게임 캐릭터의 육성에 영향을 주는 영향도를 나타내는 소속 그룹 변수에 대하여, 1회째의 게임 시에는 초기 상태의 소속 그룹 변수가, 2회째 이후의 게임 시에는 전회의 게임에서 결정된 소속 그룹 변수가 결정된다. 소속 그룹 변수 변동 스텝에 있어서, 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과에 따라 소속 그룹 변수가 변동시켜진다.

## 실 시 예

<86> [게임 장치의 구성과 동작]

<87> 도 1은, 본 발명의 일 실시예에 의한 게임 장치의 기본 구성을 도시하고 있다. 여기에서는, 비디오 게임 장치의 일례로서 가정용 비디오 게임 장치를 취하여 설명을 행하는 것으로 한다. 가정용 비디오 게임 장치는, 가정용 게임기 본체 및 가정용 텔레비전을 구비한다. 가정용 게임기 본체에는, 기록 매체(10)가 장전(裝填) 가능하도록 되어 있고, 기록 매체(10)로부터 게임 데이터가 적당히 읽어내져 게임이 실행된다. 이와 같이 하여 실행되는 게임 내용이 가정용 텔레비전에 표시된다.

<88> 가정용 비디오 게임 장치의 게임 시스템은, 제어부(1)와 기억부(2)와 화상 표시부(3)와 음성 출력부(4)와 조작 입력부(5)로 이루어져 있고, 각각이 버스(6)를 통하여 접속된다. 이 버스(6)는, 어드레스 버스, 데이터 버스 및 컨트롤 버스 등을 포함하고 있다. 여기서, 제어부(1), 기억부(2), 음성 출력부(4) 및 조작 입력부(5)는, 가정용 비디오 게임 장치의 가정용 게임기 본체에 포함되어 있고, 화상 표시부(3)는 가정용 텔레비전에 포함되어 있다.

<89> 제어부(1)는, 주로, 게임 프로그램에 기초하여 게임 전체의 진행을 제어하기 위하여 설치되어 있다. 제어부(1)는, 예를 들어, CPU(Central Processing Unit, 7)와 신호 처리 프로세서(8)와 화상 처리 프로세서(9)로 구성되어 있다. CPU(7)와 신호 처리 프로세서(8)와 화상 처리 프로세서(9)는, 각각이 버스(6)를 통하여 서로 접속되어 있다. CPU(7)는, 게임 프로그램으로부터의 명령을 해석하고, 각종의 데이터 처리나 제어를 행한다. 예를 들어,

CPU(7)는, 신호 처리 프로세서(8)에 대하여, 화상 데이터를 화상 처리 프로세서로 공급하도록 명령한다. 신호 처리 프로세서(8)는, 3차원 공간 상에 있어서의 계산과, 3차원 공간 상으로부터 의사(擬似) 3차원 공간 상으로의 위치 변환 계산과, 광원 계산 처리와, 화상 및 음성 데이터의 생성 가공 처리를 행하고 있다. 화상 처리 프로세서(9)는, 주로, 신호 처리 프로세서(8)의 계산 결과 및 처리 결과에 기초하여, 묘화(描畫)해야 할 화상 데이터를 RAM(12)에 쓰기하는 처리를 행하고 있다.

<90> 기억부(2)는, 주로, 프로그램 데이터나, 프로그램 데이터로 사용되는 각종 데이터 등을 격납(格納)하여 두기 위하여 설치되어 있다. 기억부(2)는, 예를 들어, 기록 매체(10)와 인터페이스 회로(11)와 RAM(Random Access Memory, 12)으로 구성되어 있다. 기록 매체(10)에는 인터페이스 회로(11)가 접속되어 있다. 그리고, 인터페이스 회로(11)와 RAM(12)은 버스(6)를 통하여 접속되어 있다. 기록 매체(10)는, 오퍼레이션 시스템의 프로그램 데이터나, 화상 데이터, 음성 데이터 및 각종 프로그램 데이터로 이루어지는 게임 데이터 등을 기록하기 위한 것이다. 이 기록 매체(10)는, 예를 들어, ROM(Read Only Memory) 카세트, 광디스크 및 플렉서블 디스크(flexible disk) 등이며, 오퍼레이팅 시스템의 프로그램 데이터나 게임 데이터 등이 기억된다. 덧붙여, 기록 매체(10)에는 카드형 메모리도 포함되어 있고, 이 카드형 메모리는, 주로, 게임을 중단할 때에 중단 시점에서의 각종 게임 파라미터를 보존하기 위하여 이용된다. RAM(12)은, 기록 매체(10)로부터 읽어내진 각종 데이터를 일시적으로 격납하거나, 제어부(1)로부터의 처리 결과를 일시적으로 기록하거나 하기 위하여 이용된다. 이 RAM(12)에는, 각종 데이터와 함께, 각종 데이터의 기억 위치를 나타내는 어드레스 데이터가 격납되어 있고, 임의의 어드레스를 지정하여 읽고 쓰기하는 것이 가능하도록 되어 있다.

<91> 화상 표시부(3)는, 주로, 화상 처리 프로세서(9)에 의하여 RAM(12)에 쓰기된 화상 데이터나, 기록 매체(10)로부터 읽어내지는 화상 데이터 등을 화상으로서 출력하기 위하여 설치되어 있다. 이 화상 표시부(3)는, 예를 들어, 텔레비전 모니터(20)와 인터페이스 회로(21)와 D/A 컨버터(Digital-To-Analog 컨버터, 22)로 구성되어 있다. 텔레비전 모니터(20)에는 D/A 컨버터(22)가 접속되어 있고, D/A 컨버터(22)에는 인터페이스 회로(21)가 접속되어 있다. 그리고, 인터페이스 회로(21)에 버스(6)가 접속되어 있다. 여기에서는, 화상 데이터가, 인터페이스 회로(21)를 통하여 D/A 컨버터(22)로 공급되고, 여기서 아날로그 화상 신호로 변환된다. 그리고, 아날로그 화상 신호가 텔레비전 모니터(20)에 화상으로서 출력된다.

<92> 여기서, 화상 데이터에는, 예를 들어, 폴리곤(polygon) 데이터나 텍스처(texture) 데이터 등이 있다. 폴리곤 데이터는 폴리곤을 구성하는 정점(頂點)의 좌표 데이터이다. 텍스처 데이터는, 폴리곤에 텍스처를 설정하기 위한 것이며, 텍스처 지시 데이터와 텍스처 컬러 데이터로 이루어져 있다. 텍스처 지시 데이터는 폴리곤과 텍스처를 대응짓기 위한 데이터이며, 텍스처 컬러 데이터는 텍스처의 색을 지정하기 위한 데이터이다. 여기서, 폴리곤 데이터와 텍스처 데이터에는, 각 데이터의 기억 위치를 나타내는 폴리곤 어드레스 데이터와 텍스처 어드레스 데이터가 대응지어져 있다. 이와 같은 화상 데이터에서는, 신호 처리 프로세서(8)에 의하여, 폴리곤 어드레스 데이터가 나타내는 3차원 공간 상의 폴리곤 데이터(3차원 폴리곤 데이터)가, 화면 자체(시점)의 이동량 데이터 및 회전량 데이터에 기초하여 좌표 변환 및 투시 투영 변환되어, 2차원 공간 상의 폴리곤 데이터(2차원 폴리곤 데이터)로 치환된다. 그리고, 복수의 2차원 폴리곤 데이터로 폴리곤 외형을 구성하여, 폴리곤의 내부 영역에 텍스처 어드레스 데이터가 나타내는 텍스처 데이터를 쓰기한다. 이와 같이 하여, 각 폴리곤에 텍스처가 붙여진 물체 즉 각종 캐릭터를 표현할 수 있다.

<93> 음성 출력부(4)는, 주로, 기록 매체(10)로부터 읽어내지는 음성 데이터를 음성으로서 출력하기 위하여 설치되어 있다. 음성 출력부(4)는, 예를 들어, 스피커(13)와 증폭 회로(14)와 D/A 컨버터(15)와 인터페이스 회로(16)로 구성되어 있다. 스피커(13)에는 증폭 회로(14)가 접속되고 있고, 증폭 회로(14)에는 D/A 컨버터(15)가 접속되어 있으며, D/A 컨버터(15)에는 인터페이스 회로(16)가 접속되어 있다. 그리고, 인터페이스 회로(16)에 버스(6)가 접속되어 있다. 여기에서는, 음성 데이터가, 인터페이스 회로(16)를 통하여 D/A 컨버터(15)로 공급되고, 여기서 아날로그 음성 신호로 변환된다. 이 아날로그 음성 신호가 증폭 회로(14)에 의하여 증폭되어, 스피커(13)로부터 음성으로서 출력된다. 음성 데이터에는, 예를 들어, ADPCM(Adaptive Differential Pulse Code Modulation) 데이터나 PCM(Pulse Code Modulation) 데이터 등이 있다. ADPCM 데이터의 경우, 상술과 마찬가지의 처리 방법으로 음성을 스피커(13)로부터 출력할 수 있다. PCM 데이터의 경우, RAM(12)에 있어서 PCM 데이터를 ADPCM 데이터로 변환하여 두는 것으로, 상술과 마찬가지의 처리 방법으로 음성을 스피커(13)로부터 출력할 수 있다.

<94> 조작 입력부(5)는, 주로, 컨트롤러(17)와 조작 정보 인터페이스 회로(18)와 인터페이스 회로(19)로 구성되어 있다. 컨트롤러(17)에는, 조작 정보 인터페이스 회로(18)가 접속되어 있고, 조작 정보 인터페이스 회로(18)에는 인터페이스 회로(19)가 접속되어 있다. 그리고, 인터페이스 회로(19)에 버스(6)가 접속되어 있다.

- <95> 컨트롤러(17)는, 플레이어가 여러 가지의 조작 명령을 입력하기 위하여 사용하는 조작 장치이고, 플레이어의 조작에 따른 조작 신호를 CPU(7)에 송출한다. 컨트롤러(17)에는, 제1 버튼(17a), 제2 버튼(17b), 제3 버튼(17c), 제4 버튼(17d), 상방향 키(17U), 하방향 키(17D), 좌방향 키(17L), 우방향 키(17R), L1 버튼(17L1), L2 버튼(17L2), R1 버튼(17R1), R2 버튼(17R2), 시작 버튼(17e), 선택 버튼(17f), 좌 스틱(17SL) 및 우 스틱(17SR)이 설치되어 있다.
- <96> 상방향 키(17U), 하방향 키(17D), 좌방향 키(17L) 및 우방향 키(17R)는, 예를 들면, 캐릭터나 커서를 텔레비전 모니터(20)의 화면 상에서 상하 좌우로 이동시키는 커맨드를 CPU(7)에 부여하기 위하여 사용된다.
- <97> 시작 버튼(17e)은, 기록 매체(10)로부터 게임 프로그램을 로드하도록 CPU(7)에 지시할 때 등에 사용된다.
- <98> 선택 버튼(17f)은, 기록 매체(10)로부터 로드된 게임 프로그램에 대하여, 각종 선택을 CPU(7)에 지시할 때 등에 사용된다.
- <99> 좌 스틱(17SL) 및 우 스틱(17SR)은, 이른바 조이스틱과 거의 동일 구성의 스틱형 컨트롤러이다. 이 스틱형 컨트롤러는, 직립한 스틱을 가지고 있다. 이 스틱은, 지점(支點)을 중심으로 하여 직립 위치로부터 전후 좌우를 포함하는 360° 방향에 걸쳐, 경도(傾倒) 가능한 구성이 되어 있다. 좌 스틱(17SL) 및 우 스틱(17SR)은, 스틱의 경도 방향 및 경도 각도에 따라, 직립 위치를 원점으로 하는 x 좌표 및 y 좌표의 값을, 조작 신호로서 조작 정보 인터페이스 회로(18)와 인터페이스 회로(19)를 통하여 CPU(7)에 송출한다.
- <100> 제1 버튼(17a), 제2 버튼(17b), 제3 버튼(17c), 제4 버튼(17d), L1 버튼(17L1), L2 버튼(17L2), R1 버튼(17R1) 및 R2 버튼(17R2)에는, 기록 매체(10)로부터 로드되는 게임 프로그램에 따라 여러 가지의 기능이 할당되어 있다.
- <101> 덧붙여, 좌 스틱(17SL) 및 우 스틱(17SR)을 제외하는 컨트롤러(17)의 각 버튼 및 각 키는, 외부로부터의 압압력(押壓力)에 의하여 중립 위치로부터 압압되면 온이 되고, 압압력이 해제되면 중립 위치로 복귀하여 오프가 되는 온 오프 스위치로 되어 있다.
- <102> 이상과 같은 구성으로 이루어지는 가정용 비디오 게임 장치의 개략 동작을, 이하에 설명한다. 도시하지 않는 전원 스위치가 온으로 되어 게임 시스템(1)에 전원이 투입되면, CPU(7)가, 기록 매체(10)에 기억되어 있는 오퍼레이팅 시스템에 기초하여, 기록 매체(10)로부터 화상 데이터, 음성 데이터 및 프로그램 데이터를 읽어낸다. 읽어내진 화상 데이터, 음성 데이터 및 프로그램 데이터의 일부 혹은 전부는 RAM(12)에 격납된다. 그리고, CPU(7)가, RAM(12)에 격납된 프로그램 데이터에 기초하여, RAM(12)에 격납된 화상 데이터나 음성 데이터에 커맨드를 발행한다.
- <103> 화상 데이터의 경우, CPU(7)로부터의 커맨드에 기초하여, 우선, 신호 처리 프로세서(8)가, 3차원 공간 상에 있어서의 캐릭터의 위치 계산 및 광원 계산 등을 행한다. 다음으로, 화상 처리 프로세서(9)가, 신호 처리 프로세서(8)의 계산 결과에 기초하여, 묘화해야 할 화상 데이터의 RAM(12)에의 쓰기 처리 등을 행한다. 그리고, RAM(12)에 쓰기된 화상 데이터가, 인터페이스 회로(21)를 통하여 D/A 컨버터(22)로 공급된다. 여기서, 화상 데이터가 D/A 컨버터(22)에서 아날로그 영상 신호로 변환된다. 그리고, 화상 데이터는 텔레비전 모니터(20)로 공급되어 화상으로서 표시된다.
- <104> 음성 데이터의 경우, 우선, 신호 처리 프로세서(8)가, CPU(7)로부터의 커맨드에 기초하여 음성 데이터의 생성 및 가공 처리를 행한다. 여기에서는, 음성 데이터에 대하여, 예를 들어, 피치의 변환, 노이즈의 부가, 포락선(envelope)의 설정, 레벨의 설정 및 리벌브(reverb)의 부가 등의 처리가 행하여진다. 다음으로, 음성 데이터는, 신호 처리 프로세서(8)로부터 출력되어, 인터페이스 회로(16)를 통하여 D/A 컨버터(15)로 공급된다. 여기서, 음성 데이터가 아날로그 음성 신호로 변환된다. 그리고, 음성 데이터는 증폭 회로(14)를 통하여 스피커(13)로부터 음성으로서 출력된다.
- <105> [게임 장치에 있어서의 각종 처리 개요]
- <106> 본 게임기에 있어서 실행되는 게임은, 예를 들어 야구 게임이다. 이 야구 게임은, 플레이어가 1명의 선수 캐릭터(41, 도 5 ~ 도 12 참조)를 선택하고, 선수 캐릭터(41)에 관한 각종의 능력값 파라미터를 증감시키는 연습 이벤트나 그 외의 이벤트를 행하는 것에 의하여, 선수 캐릭터(41)를 육성하는 게임이다. 본 게임기는, 컨트롤러(17)를 조작하는 것에 의하여 텔레비전 모니터(20)에 표시된 선수 캐릭터(41)를 동작시키는 게임을 실현 가능하게 되어 있다. 여기에서는, 도 3에 도시하는 지역 선택 화면(31)이나, 도 4에 도시하는 도도부현 선택 화면(32)이나, 도 5부터 도 12에 도시하는 각종의 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 개시 표시 화면(42)이나 이벤트 결

과 표시 화면(43) 등이 텔레비전 모니터(20)에 표시된다. 도 2는, 본 발명에서 주요한 역할을 완수하는 기능을 설명하기 위한 기능 블럭도이다. 제어부(1)는, 캐릭터 표시 수단(50)과 캐릭터 동작 수단(51)과 소속 그룹 결정 수단(52)과 소속 그룹 변수 결정 수단(53)과 소속 그룹 이벤트 결과 결정 수단(54)과 게임 캐릭터 특성 변수 변동 수단(55)과 소속 그룹 특성 변수 변동 수단(56)과 소속 그룹 변수 변동 수단(57)과 관련 소속 그룹 결정 수단(58)과 관련 소속 그룹 변수 결정 수단(59)과 관련 소속 그룹 이벤트 결과 결정 수단(60)을 주로 구비하고 있다.

<107> 캐릭터 표시 수단(50)은, 텔레비전 모니터(20)에 선수 캐릭터(41)를 표시하는 기능을 구비하고 있다. 캐릭터 표시 수단(50)에서는, 도 5부터 도 12에 도시하는 선수 캐릭터(41)가 텔레비전 모니터(20)에 표시된다.

<108> 이 수단에서는, 선수 캐릭터(41)에 대응하는 선수 캐릭터용 화상 데이터가, 게임 프로그램의 로드 시에, 기억부(2) 예를 들어 기록 매체(10)로부터 RAM(12)으로 공급되고, RAM(12)에 격납된다. 이 때에, 선수 캐릭터용 화상 데이터가 제어부(1) 예를 들어 CPU(7)에 인식된다. 또, 선수 캐릭터용 화상 데이터를 텔레비전 모니터(20)에 표시하기 위한 선수 캐릭터용 좌표 데이터가, 기억부(2) 예를 들어 기록 매체(10)로부터 RAM(12)으로 공급되고, RAM(12)에 격납된다. 이 때에, 선수 캐릭터용 화상 데이터가 제어부(1) 예를 들어 CPU(7)에 인식된다. 그러면, RAM(12)에 격납된 선수 캐릭터용 화상 데이터가, CPU(7)로부터의 지시에 기초하여, 화상 처리 프로세서(9)를 통해 텔레비전 모니터(20)로 공급된다. 그리고, 선수 캐릭터용 화상 데이터가, 선수 캐릭터용 좌표 데이터에 기초하여, 텔레비전 모니터(20)의 소정의 위치에 표시된다. 덧붙여, 선수 캐릭터용 화상 데이터를 텔레비전 모니터(20)의 소정의 위치에 표시하기 위한 지시는, CPU(7)에 의하여 행해진다.

<109> 캐릭터 동작 수단(51)은, 선수 캐릭터(41)를 동작시키는 기능을 구비하고 있다. 캐릭터 동작 수단(51)에서는, 선수 캐릭터(41)가 동작된다.

<110> 이 수단에서는, 선수 캐릭터(41)를 동작시키기 위한 신호가 제어부(1) 예를 들어 CPU(7)에 인식되면, CPU(7)로부터의 지시에 기초하여, 선수 캐릭터(41)에 대응하는 선수 캐릭터용 화상 데이터가, 제어부(1) 예를 들어 신호 처리 프로세서(8)와 화상 처리 프로세서(9)에 의하여 처리된다. 그리고, 처리된 화상 데이터가 RAM(12)으로부터 텔레비전 모니터(20)로 공급되어, 선수 캐릭터(41)의 동작이 동영상으로서 텔레비전 모니터(20)에 표시된다.

<111> 소속 그룹 결정 수단(52)은, 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹을 결정하는 기능을 가지고 있다. 소속 그룹 결정 수단(52)에서는, 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹이 결정된다. 여기서, 게임 캐릭터란, 플레이어가 선택한 선수 캐릭터(41)이다. 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹이란, 플레이어가 선택한 선수 캐릭터(41)가 속하는 지역, 도도부현, 학교, 팀 등의 선수 캐릭터가 속하는 그룹이다. 구체적으로는, 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹이 도도부현인 경우, 선수 캐릭터(41)가 속하는 소속 그룹인 도도부현이 오사카부라고 결정된다(도 4 참조). 여기에서는, 소속 그룹 결정 수단(52)에 의하여 결정된 선수 캐릭터(41)가 속하는 소속 그룹인 도도부현이 오사카부라고 하는 정보를 포함하는 각종 데이터는, RAM(12)에 격납된다.

<112> 소속 그룹 변수 결정 수단(53)은, 소속 그룹에 부수하여 소속 그룹에 속하는 게임 캐릭터의 육성에 영향을 주는 영향도를 나타내는 소속 그룹 변수에 대하여, 1회째의 게임 시에는 초기 상태의 소속 그룹 변수를, 2회째 이후의 게임 시에는 전회의 게임에서 결정된 소속 그룹 변수를 결정하는 기능을 가지고 있다. 소속 그룹 변수 결정 수단(53)에서는, 소속 그룹에 부수하여 소속 그룹에 속하는 게임 캐릭터의 육성에 영향을 주는 영향도를 나타내는 소속 그룹 변수에 대하여, 1회째의 게임 시에는 초기 상태의 소속 그룹 변수가, 2회째 이후의 게임 시에는 전회의 게임에서 결정된 소속 그룹 변수가 결정된다. 여기서, 소속 그룹 변수란, 소속 그룹이 소속 그룹에 속하는 게임 캐릭터에게 주는 영향도를 나타내는 파라미터이고, 예를 들어 도도부현에 속하는 선수 캐릭터에 영향을 주는 열광도 랭크 파라미터이다. 열광도 랭크 파라미터는, 예를 들어 보통, 피버, 대 피버의 3개의 랭크를 가지는 것이고, 보통=0포인트, 피버=1포인트, 대 피버=2포인트라고 하는 것과 같이, 포인트가 높아질수록 도도부현에 속하는 선수 캐릭터에게 주는 영향도가 커진다. 소속 그룹 변수인 열광도 랭크 파라미터가 피버=1포인트라고 한 경우, 열광도 랭크 파라미터가 보통=0포인트라 한 경우에 비하여, 도도부현에 속하는 선수 캐릭터에게 주는 영향도가 한층 더 커진다. 여기에서는, 예를 들어 소속 그룹인 오사카부의 소속 그룹 변수인 열광도 랭크 파라미터가, 초기 상태인 것을 나타내는 보통=0포인트라고 결정된다(도 3, 도 4 참조). 여기에서는, 소속 그룹 변수 결정 수단(53)에 의하여 결정된 오사카부의 소속 그룹 변수인 열광도 랭크 파라미터를 포함하는 각종 데이터는, RAM(12)에 격납된다.

<113> 소속 그룹 이벤트 결과 결정 수단(54)은, 소속 그룹 변수에 따라 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과를 결정하는 기능을 가지고 있다. 소속 그룹 이벤트 결과 결정 수단(54)에서는, 소속 그룹 변수에 따라 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과가 결정된다. 소속 그룹 이벤트 결

과 결정 수단(54)은, 소속 그룹 변수에 따라, 게임 캐릭터에 관한 소정의 특성의 변동 비율을 변동시키는 것에 의하여, 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과를 결정하는 게임 캐릭터 특성 변수 변동 수단(55)을 더 구비하고 있다. 소속 그룹 이벤트 결과 결정 수단(54)은, 소속 그룹 변수에 따라 소속 그룹에 관한 소정의 특성의 변동 비율을 변동시키는 것에 의하여, 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과를 결정하는 소속 그룹 특성 변수 변동 수단(56)을 더 구비하고 있다.

<114> 게임 캐릭터 특성 변수 변동 수단(55)은, 소속 그룹 변수에 따라 게임 캐릭터에 관한 소정의 특성의 변동 비율을 변동시키는 기능을 가지고 있다. 게임 캐릭터 특성 변수 변동 수단(55)에서는, 소속 그룹 변수에 따라 게임 캐릭터에 관한 소정의 특성의 변동 비율이 변동시켜진다. 여기서, 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과란, 소속 그룹인 도도부현에 관한 이벤트에 의하여 선수 캐릭터(41)에 관한 특성이 변동했다고 하는 결과이다. 구체적으로는, 소속 그룹인 도도부현이 오사카부일 때는, 도 5에 도시하는 오사카의 거리에서 타코야끼를 먹는다고 하는 이벤트가 발생하고, 오사카의 거리에서 타코야끼(밀가루 반죽에 잘게 썬 문어를 넣고 구운 일본 과자)를 먹는다고 하는 이벤트에 대하여 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터의 증가 비율이 열광도 랭크 파라미터에 따라 변동하는 것을 의미하고 있다. 여기에서는, 열광도 랭크 파라미터가 클수록 선수 캐릭터(41)에 관한 특성의 변동 비율을 크게 변화시키도록 되어 있다. 구체적으로는, 도 6에 도시하는 열광도 랭크 파라미터가, 보통=0포인트라고 한 경우의 오사카부의 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 결과로서, 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터가 10포인트 증가한다. 이 능력값 파라미터는, 도 6에 있어서는, 후술하는 이벤트 결과 내용 표시 영역(46)의 문자 캐릭터 「오사카의 거리에서 작은 타코야끼를 먹었다. 피로가 가셨다. [10]」의 마지막 숫자 [10]에 대응하여 표시되어 있다. 도 7에 도시하는 열광도 랭크 파라미터가 피버=1포인트라고 한 경우의 오사카부의 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 결과로서, 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터가 20포인트 증가한다. 이 능력값 파라미터는, 도 7에 있어서는, 후술하는 이벤트 결과 내용 표시 영역(46)의 문자 캐릭터 「오사카의 거리에서 보통 사이즈의 타코야끼를 먹었다. 피로가 가셨다. [20]」의 마지막 숫자 [20]에 대응하여 표시되어 있다. 도 8에 도시하는 열광도 랭크 파라미터가 대 피버=2포인트라고 한 경우의 오사카부의 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 결과로서, 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터가 50포인트 증가한다. 이 능력값 파라미터는, 도 8에 있어서는, 후술하는 이벤트 결과 내용 표시 영역(46)의 문자 캐릭터 「오사카의 거리에서 거대 사이즈의 타코야끼를 먹었다. 피로가 가셨다. [50]」의 마지막 숫자 [50]에 대응하여 표시되어 있다. 즉, 열광도 랭크 파라미터가, 보통=0 포인트, 피버=1포인트, 대 피버=2포인트에 따라 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터의 증가 포인트가, 각각 10포인트, 20포인트, 50포인트로 되도록 변동하게 되어 있다. 여기에서는, 게임 캐릭터 특성 변수 변동 수단(55)에 의하여 결정된 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과, 즉 증가한 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터 포함하는 각종 데이터는, RAM(12)에 격납된다.

<115> 소속 그룹 특성 변수 변동 수단(56)은, 소속 그룹 변수에 따라 소속 그룹에 관한 소정의 특성의 변동 비율을 변동시키는 기능을 가지고 있다. 소속 그룹 특성 변수 변동 수단(56)에서는, 소속 그룹 변수에 따라 소속 그룹에 관한 소정의 특성의 변동 비율이 변동시켜진다. 여기서, 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과란, 소속 그룹인 도도부현에 관한 이벤트에 의하여 도도부현, 팀에 관한 특성이 변동했다고 하는 결과이다. 구체적으로는, 소정의 조건에 의하여 도 14에 도시하는 야구부의 예산이 오른다고 하는 이벤트가 발생하고, 소속 그룹에 관한 특성인 도도부현이나 팀의 예산의 크기를 나타내는 파라미터나 팀의 연습 설비의 정비 상태를 나타내는 파라미터 등의 증가 비율이 열광도 랭크 파라미터에 따라 변동하는 것을 의미하고 있다. 여기에서는, 열광도 랭크 파라미터가 클수록 소속 그룹에 관한 특성인 도도부현이나 팀의 예산의 크기를 나타내는 파라미터나 팀의 연습 설비의 정비 상태를 나타내는 파라미터의 변동 비율을 크게 변화시키도록 되어 있다. 구체적으로는, 열광도 랭크 파라미터가 대 피버=2포인트라고 한 경우는, 열광도 랭크 파라미터가 보통=0포인트라고 한 경우에 비해, 도도부현이나 팀의 예산의 크기를 나타내는 파라미터나 팀의 연습 설비의 정비 상태를 나타내는 파라미터의 변동 비율이 커진다. 도도부현이나 팀의 예산의 크기를 나타내는 파라미터나 팀의 연습 설비의 정비 상태를 나타내는 파라미터가 크면, 다른 도도부현으로부터 월경(越境) 입학에 의하여 능력값 파라미터가 큰 선수 캐릭터가 모이는 이벤트가 발생하고, 플레이어의 선수 캐릭터(41)가 속하는 팀이 강해져, 시합 등의 이벤트에 있어서 승리하기 쉬워지는 효과가 얻어지거나, 선수 캐릭터(41)가 정비된 연습 설비로 연습을 행하면, 연습에 의한 선수 캐릭터(41)의 능력값 파라미터의 증가 비율이 증대하는 것과 같은 효과가 얻어진다. 여기에서는, 열광도 랭크 파라미터가, 보통=0포인트, 피버=1포인트, 대 피버=2포인트에 따라, 소속 그룹에 관한 특성인 도도부현이나 팀의 예산의 크기를 나타내는 파라미터나 팀의 연습 설비의 정비 상태를 나타내는 파라미터 등의 증가 비율이 증대하도록 되어 있다. 여기에서는, 소속 그룹 특성 변수 변동 수단(56)에 의하여 결정된 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과, 즉 소속 그룹에 관한 특성인 도도부현이나 팀의 예산

의 크기를 나타내는 파라미터나 팀의 연습 설비의 정비 상태를 나타내는 파라미터 포함하는 각종 데이터는, RAM(12)에 격납된다.

<116> 소속 그룹 변수 변동 수단(57)은, 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과에 따라, 소속 그룹 변수를 변동시키는 기능을 가지고 있다. 소속 그룹 변수 변동 수단(57)에서는, 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과에 따라 소속 그룹 변수가 변동시켜진다. 여기서, 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과란, 예를 들어 게임을 클리어하는 조건으로 되는 결과이고, 드래프트 회의의 이벤트에 있어서 선수 캐릭터(41)가 지명되어 프로야구 선수가 된, 혹은 코시엔 대회의 이벤트에 있어서 선수 캐릭터(41)가 속하는 팀이 우승하고 또한 드래프트 회의의 이벤트에 있어서 선수 캐릭터(41)가 지명되어 프로야구 선수가 되었다고 하는 게임 클리어로 되는 소정의 이벤트의 결과이다. 구체적으로는, 드래프트 회의의 이벤트에 있어서 선수 캐릭터(41)가 지명되어 프로야구 선수가 되었다고 하는 결과에 대해, 소속 그룹 변수인 열광도 랭크 파라미터가 1포인트 증가하여, 열광도 랭크 파라미터가 보통=0포인트로부터 피버=1포인트로 증가한다(도 16, 도 17 참조). 또, 코시엔 대회의 이벤트에 있어서 선수 캐릭터(41)가 속하는 팀이 우승하고 또한 드래프트 회의의 이벤트에 있어서 선수 캐릭터(41)가 지명되어 프로야구 선수가 되었다고 하는 결과에 대해, 소속 그룹 변수인 열광도 랭크 파라미터가 2포인트 증가하여, 열광도 랭크 파라미터가 보통=0포인트로부터 대 피버=2포인트로 증가한다(도 18, 도 19 참조). 여기에서는, 선수 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과에 따라, 소속 그룹 변수인 열광도 랭크 파라미터가 변동시켜진다. 여기에서는, 소속 그룹 변수 변동 수단(57)에 의하여 결정된 소속 그룹 변수인 열광도 랭크 파라미터를 포함하는 각종 데이터는, RAM(12)에 격납된다.

<117> 관련 소속 그룹 결정 수단(58)은, 복수의 소속 그룹 중으로부터 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹에 관련하는 관련 소속 그룹을 결정하는 기능을 가지고 있다. 관련 소속 그룹 결정 수단(58)에서는, 복수의 소속 그룹 중으로부터 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹에 관련하는 관련 소속 그룹이 결정된다. 여기서, 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹에 관련하는 관련 소속 그룹이란, 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹에 관련하는 소정의 조건을 만족하는 그룹이고, 게임 캐릭터가 소속하는 도도부현에 인접하는 도도부현이다. 게임 캐릭터가 소속하는 도도부현인 경우에는, 효고현, 교토부, 나라현, 와카야마현이다(도 4 참조). 여기에서는, 관련 소속 그룹 결정 수단(58)에 의하여 결정된 관련 소속 그룹인 인접하는 도도부현이 효고현, 교토부, 나라현, 와카야마현이라고 하는 정보를 포함하는 각종 데이터는, RAM(12)에 격납된다.

<118> 관련 소속 그룹 변수 결정 수단(59)은, 관련 소속 그룹에 부수하여 관련 소속 그룹에 속하는 게임 캐릭터의 육성에 영향을 주는 영향도를 나타내는 관련 소속 그룹 변수를 결정하는 기능을 가지고 있다. 관련 소속 그룹 변수 결정 수단(59)에서는, 관련 소속 그룹에 부수하여 관련 소속 그룹에 속하는 게임 캐릭터의 육성에 영향을 주는 영향도를 나타내는 관련 소속 그룹 변수가 결정된다. 여기서, 소속 그룹 변수란, 관련 소속 그룹이 관련 소속 그룹에 속하는 게임 캐릭터에게 주는 영향도를 나타내는 파라미터이고, 선수 캐릭터(41)가 속하는 소속 그룹의 소속 그룹 변수와는 다른 파라미터이다. 여기에서는, 효고현, 교토부, 나라현, 와카야마현의 관련 소속 그룹 변수인 열광도 랭크 파라미터가, 초기 상태인 것을 나타내는 보통=0포인트라고 결정된다(도 3, 도 4 참조). 여기에서는, 관련 소속 그룹 변수 결정 수단(59)에 의하여 결정된 효고현, 교토부, 나라현, 와카야마현의 관련 소속 그룹 변수인 열광도 랭크 파라미터를 포함하는 각종 데이터는, RAM(12)에 격납된다.

<119> 관련 소속 그룹 이벤트 결과 결정 수단(60)은, 소속 그룹 변수에 따라 관련 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과를 결정하는 기능을 가지고 있다. 관련 소속 그룹 이벤트 결과 결정 수단(60)에서는, 소속 그룹 변수에 따라, 관련 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과가 결정된다. 여기에서는, 게임 캐릭터가 소속하는 도도부현의 소속 그룹 변수인 오사카부의 열광도 랭크 파라미터에 따라, 관련 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과가 결정된다. 구체적으로는, 관련 소속 그룹인 도도부현이 와카야마일 때는, 도 9에 도시하는 와카야마현에서 우메보시(매실에 소금을 넣고 절인 일본 요리)를 먹는다고 하는 이벤트가 발생하고, 와카야마현에서 우메보시를 먹는다고 하는 이벤트에 대하여 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터의 증가 비율이 오사카부의 열광도 랭크 파라미터에 따라 변동하는 것을 의미하고 있다. 여기에서는, 오사카부의 열광도 랭크 파라미터가 클수록 선수 캐릭터(41)에 관한 특성의 변동 비율을 크게 변화시키도록 되어 있다. 구체적으로는, 도 10에 도시하는 오사카부의 열광도 랭크 파라미터가 보통=0포인트라고 한 경우에 있어서의 와카야마현의 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 결과로서, 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터가 10포인트 증가한다. 도 11에 도시하는 오사카부의 열광도 랭크 파라미터가 피버=1포인트라고 한 경우의 와카야마현의 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 결과로서, 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터가 20포인트 증가한다. 도 12에 도시하는 오사카부의 열광도 랭크 파라미터가 대 피버=2포인트라고 한 경우의 와카야마현의 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 결과로서, 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터가 40포인트 증가한다.

터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터가 50포인트 증가한다. 즉, 오사카부의 열광도 랭크 파라미터가, 보통=0포인트, 피버=1포인트, 대 피버=2포인트에 따라 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터의 증가 포인트가, 각각 10포인트, 20포인트, 50포인트로 되도록 변동하게 되어 있다. 여기에서는, 관련 소속 그룹 이벤트 결과 결정 수단(60)에 의하여 결정된 관련 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과, 즉 증가한 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터를 포함하는 각종 데이터는, RAM(12)에 격납된다.

<120> 덧붙여, 관련 소속 그룹 이벤트 결과 결정 수단(60)은, 관련 소속 그룹 변수에 따라, 관련 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과를 결정하는 기능을 가지고 있는 구성으로 하여도 무방하다. 여기에서는, 게임 캐릭터가 소속하는 도도부현의 소속 그룹 변수인 와카야마현의 열광도 랭크 파라미터에 따라, 관련 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과가 결정되도록 된다. 구체적으로는, 도 10에 도시하는 와카야마현의 열광도 랭크 파라미터가 보통=0포인트라고 한 경우의 와카야마현의 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 결과로서, 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터가 10포인트 증가한다. 도 11에 도시하는 와카야마현의 열광도 랭크 파라미터가 피버=1포인트라고 한 경우의 와카야마현의 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 결과로서, 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터가 20포인트 증가한다. 도 12에 도시하는 와카야마현의 열광도 랭크 파라미터가 대 피버=2포인트라고 한 경우의 와카야마현의 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 결과로서, 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터가 50포인트 증가한다. 즉, 와카야마현의 열광도 랭크 파라미터가, 보통=0포인트, 피버=1포인트, 대 피버=2포인트에 따라, 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터의 증가 포인트가, 각각 10포인트, 20포인트, 50포인트로 되도록 변동하게 되어 있다. 여기에서는, 관련 소속 그룹 이벤트 결과 결정 수단(60)에 의하여 결정된 관련 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과, 즉 증가한 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터를 포함하는 각종 데이터는, RAM(12)에 격납된다.

<121> 이 게임 프로그램에서는, 소속 그룹 결정 수단(52)에 의하여 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹이 결정되고, 소속 그룹 변수 결정 수단(53)에 의하여 소속 그룹 변수가 결정되며, 소속 그룹 이벤트 결과 결정 수단(54)에 의하여 소속 그룹 변수에 따라 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과가 결정되고, 소속 그룹 변수 변동 수단(57)에 의하여 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과에 따라 소속 그룹 변수가 변동시켜진다. 구체적으로는, 소속 그룹 결정 수단(52)에 의하여, 선수 캐릭터(41)가 소속하는 도도부현이 오사카부라고 결정되고, 소속 그룹 변수 결정 수단(53)에 의하여, 오사카부의 열광도 랭크 파라미터가 보통=0포인트라고 결정되며, 소속 그룹 이벤트 결과 결정 수단(54)에 의하여, 선수 캐릭터(41)에 대한 소정의 이벤트의 결과가 결정되고, 소속 그룹 변수 변동 수단(57)에 의하여, 선수 캐릭터(41)에 대한 소정의 이벤트의 결과에 따라 오사카부의 열광도 랭크 파라미터가 변동시켜진다. 여기에서는, 도도부현 등의 소속 그룹과, 열광도 랭크 파라미터 등의 소속 그룹 변수를 새롭게 도입하고, 드래프트 회의의 이벤트에 있어서 선수 캐릭터(41)가 지명되어 프로야구 선수가 된, 코시엔 대회의 이벤트에 있어서 선수 캐릭터(41)가 속하는 팀이 우승하고 또한 드래프트 회의의 이벤트에 있어서 선수 캐릭터가 지명되어 프로야구 선수가 된 등의 소정의 이벤트의 결과에 따라 열광도 랭크 파라미터가 증가하도록 되어 있다. 여기에서는, 드래프트 회의의 이벤트에 있어서 선수 캐릭터(41)가 지명되어 프로야구 선수가 되는 것이 게임을 클리어하는 조건으로 되어 있으므로, 1명의 선수 캐릭터(41)를 프로야구 선수로 하여 게임을 클리어하면, 차회의 게임에 있어서 플레이어가 금회와 같은 오사카부를 선택하면, 오사카부의 열광도 랭크 파라미터가 보통=0포인트로부터 피버=1포인트로 증가하고 있다. 여기서, 열광도 랭크 파라미터는, 도도부현이 도도부현에 속하는 선수 캐릭터(41)에게 주는 영향도를 나타내는 파라미터이므로, 재차 선택한 오사카부의 열광도 랭크 파라미터가 증가하면, 도도부현이 도도부현에 속하는 선수 캐릭터(41)에게 주는 영향도가 커지고, 이 때문에 플레이어는 전회의 게임에 비해 새로운 선수 캐릭터를 육성하기 쉬운 환경을 얻을 수 있다. 따라서, 플레이어는 전회의 게임을 클리어한 것에 대해, 열광도 랭크 파라미터가 증가한다고 하는 혜택을 얻을 수 있으므로, 종래와 같이 전회의 게임을 클리어한 것에도 불구하고, 전회의 게임과 같은 환경 하에서 선수 캐릭터를 최초부터 육성한다고 하는 것이 없어져, 게임의 흥취성을 높일 수 있다. 나아가, 여기에서는, 플레이어는 각 도도부현의 열광도 랭크 파라미터를 증가시키고, 예를 들어 다음 년도에 새롭게 팀에 들어 오는 선수 캐릭터를, 플레이어가 만들어낸 보다 좋은 환경 하에서 플레이시킨다고 하는 종래에 없는 새로운 게임의 목적을 얻을 수 있으므로, 플레이어에게 선수 캐릭터에게 있어서 보다 좋은 환경의 구축을 계속하여 행하게 하는, 즉, 플레이어에게 몇 번이고 반복하여 플레이시키는 것이 가능한 게임을 제공할 수 있다.

<122> 나아가, 여기에서는, 소속 그룹 이벤트 결과 결정 수단(54)에 의하여, 소속 그룹 변수인 열광도 랭크 파라미터에 따라 소정의 이벤트의 결과가 결정되므로, 즉 열광도 랭크 파라미터에 따라 도도부현, 팀에 관한 특성이나 선수 캐릭터에 관한 특성의 변동 비율이 변화하므로, 각 도도부현의 열광도 랭크 파라미터를 증가시킨다고 하는

게임의 목적을 보다 명확한 것으로 할 수 있고, 이 때문에 플레이어에게 게임을 몇 번이고 플레이시킬 수 있다.

<123> [야구 게임에 있어서의 텔레비전 모니터 표시 화면에 대한 개요]

<124> 다음으로, 야구 게임에 있어서의 텔레비전 모니터(20)에 표시되는 표시 화면의 구체적인 내용에 대해 도 3부터 도 12에 도시하는 표시 화면을 이용하여 설명한다.

<125> 본 야구 게임에서는, 도 5에서 도 12에 도시하는 바와 같이, 플레이어가 선택한 선수 캐릭터(41)에 관한 이벤트를 행하는 것에 의하여, 선수 캐릭터(41)를 육성하는 게임을 행한다. 이와 같은 야구 게임에서는, 도 3에 도시하는 지역 선택 화면(31)은, 선수 캐릭터(41)가 소속하는 도도부현이 포함되는 지역을 선택하는 표시 화면이다. 도 4에 도시하는 도도부현 선택 화면(32)은, 선수 캐릭터(41)가 소속하는 도도부현을 선택하는 표시 화면이다. 도 5 및 도 9에 도시하는 이벤트 개시 표시 화면(42)은, 각종의 이벤트가 개시되었을 때의 표시 화면이다. 도 6 ~ 도 8, 도 10 ~ 도 12에 도시하는 이벤트 결과 표시 화면(43)은, 각종의 이벤트의 결과를 나타내는 표시 화면이다.

<126> 지역 선택 화면(31)은, 도 3에 도시하는 바와 같이, 일본 전국의 도도부현 맵이 표시되는 화면이며, 화면 좌측 상부에 배치된 지역명 표시 영역(33)과, 화면 중앙부 전체에 배치된 도도부현 맵 표시 영역(34)과, 도도부현 맵 표시 영역(34)의 하부(下部)에 배치된 커맨드 지시 표시 영역(35)을 가지고 있다. 지역명 표시 영역(33)에는, 전국을 6개의 지구로 구분한 지역명이 표시되어 있고, 컨트롤러(17)의 좌방향 키(17L), 우방향 키(17R)의 조작에 의하여 선택된, 훗카이도(北海道) · 토호쿠(東北) 지구, 간토(關東) 지구, 키타노부코시(北信越) · 토카이(東海) 지구, 킨키(近畿) 지구, 츄고쿠(中國) · 시고쿠(四國) 지구, 큐슈(九州) · 오키나와(沖繩) 지구 중 어느 하나의 문자 캐릭터가 표시된다. 도 3에서는, 킨키 지구가 선택된 것을 나타내는 「킨키 지구」의 문자 캐릭터가 표시되어 있다. 도도부현 맵 표시 영역(34)은, 일본 전국의 도도부현을 본뜬 도형 캐릭터이며, 각 도도부현이 열광도 랭크 파라미터에 따라 분류되어 있고, 열광도 랭크 파라미터가, 보통=0포인트라고 한 경우에는 녹색, 피버=1포인트라고 한 경우에는 황녹색, 대 피버=2포인트라고 한 경우에는 오렌지색으로 되도록 분류되어 있다. 예를 들어 킨키 지구의 오사카부, 효고현, 교토부, 나라현, 시가현, 와카야마현의 각 현은, 보통=0포인트인 것을 의미하는 녹색으로 되어 있다. 또, 선택된 지역은, 선택되어 있지 않은 다른 지역과 구별하기 위해서, 전체적으로 연한 배색으로 되어 있다. 도 3에서는, 킨키 지구가 선택되어 있으므로, 킨키 지구의 오사카부, 효고현, 교토부, 나라현, 시가현, 와카야마현의 각 현은, 다른 지역보다 연한 배색으로 되어 있다. 커맨드 지시 표시 영역(35)에는, 플레이어가 어떠한 조작을 행해야할 것인가의 조작 지시를 나타내는 「플레이할 지역을 선택해 주세요.」의 문자 캐릭터가 표시되어 있다.

<127> 도도부현 선택 화면(32)은, 도 4에 도시하는 바와 같이, 도 3의 지역 선택 화면(31)에 있어서 선택된 지역의 도도부현 맵(도 4에서는 킨키 지구)이 확대 표시되는 화면이며, 화면 우측 상부에 배치된 도도부현명 표시 영역(36)과, 화면 좌측 전체에 배치된 도도부현 맵 확대 표시 영역(37)과, 도도부현 맵 확대 표시 영역(37)의 하부에 배치된 커맨드 지시 표시 영역(38)을 가지고 있다. 도도부현명 표시 영역(36)에는, 선택된 도도부현의 명칭과 열광도 랭크 파라미터가 표시되어 있고, 컨트롤러(17)의 좌방향 키(17L), 우방향 키(17R)의 조작에 의하여 선택된, 예를 들어 킨키 지구의 오사카부, 효고현, 교토부, 나라현, 시가현, 와카야마현 중 어느 하나의 문자 캐릭터가 표시된다. 도 4에서는, 오사카부가 선택된 것을 나타내는 「오사카」의 문자 캐릭터와, 오사카부의 열광도 랭크 파라미터가, 보통=0포인트인 것을 나타내는 「보통」의 문자 캐릭터가 상하로 나란히 표시되어 있다. 도도부현 맵 확대 표시 영역(37)은, 선택된 지역의 도도부현을 본뜬 도형 캐릭터이며, 각 도도부현의 명칭을 나타내는 문자 캐릭터와, 각 도도부현의 특징적인 구조물을 나타내는 도형 캐릭터가 표시되어 있다. 예를 들어, 도 4의 킨키 지구에서는, 오사카부는 타코야끼, 효고현은 코시엔, 교토부는 다이몬지야끼(대(大)자 모양으로 큰 불을 놓음), 나라현은 대불(大佛), 시가현은 비와호(琵琶湖), 와카야마현은 우메보시를 본뜬 도형 캐릭터가 표시되어 있다. 또, 도도부현 맵 확대 표시 영역(37)은, 도도부현 맵 표시 영역(34)과 마찬가지로, 각 도도부현이 열광도 랭크 파라미터에 따라 분류되어 있고, 열광도 랭크 파라미터가, 보통=0포인트라고 한 경우에는 녹색, 피버=1포인트라고 한 경우에는 황녹색, 대 피버=2포인트라고 한 경우에는 오렌지색이 되도록 분류되어 있다. 예를 들어 킨키 지구의 오사카부, 효고현, 교토부, 나라현, 시가현, 와카야마현의 각 현은, 보통=0포인트인 것을 의미하는 녹색으로 되어 있다. 또, 선택된 지역은, 선택되어 있지 않은 다른 지역과 구별하기 위해서, 전체적으로 연한 배색으로 되어 있다. 도 4에서는, 오사카부가 선택되어 있으므로, 오사카부는 킨키 지구의 다른 도도부현보다 연한 배색으로 되어 있다. 커맨드 지시 표시 영역(38)에는, 플레이어가 어떠한 조작을 행해야할 것인가의 조작 지시를 나타내는 「플레이할 도도부현을 선택해 주세요.」의 문자 캐릭터가 표시되어 있다. 덧붙여, 도 3 및 도 4에서는, 오사카부의 열광도 랭크 파라미터가 보통=0포인트였으므로, 보통=0포인트인 것을 의미하는 녹색으로 되어 있었지만, 오사카부의 열광도 랭크 파라미터가 피버=1포인트로 되었을 때는, 도 16 및 도 17에 도시

하는 바와 같이, 피버=1포인트인 것을 의미하는 황금색으로 되고, 오사카부의 열광도 랭크 파라미터가 대 피버=2포인트로 되었을 때는, 도 18 및 도 19에 도시하는 바와 같이, 대 피버=2포인트인 것을 의미하는 오렌지색으로 되어 있다.

<128> 이벤트 개시 표시 화면(42)은, 도 5 및 도 9에 도시하는 바와 같이, 각종의 이벤트가 개시된 것을 도시하는 표시 화면이며, 이벤트 결과 표시 화면(43)은, 도 6 ~ 도 8, 도 10 ~ 도 12에 도시하는 바와 같이, 각종의 이벤트의 결과를 나타내는 표시 화면이다. 도 5, 도 6 ~ 도 8에서는, 오사카의 거리에서 타코야끼를 먹는다고 하는 이벤트가 발생하고, 오사카의 거리에서 타코야끼를 먹는다고 하는 이벤트에 대하여 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터가 증가했다고 하는 이벤트의 결과를 나타내고 있다. 도 9, 도 10 ~ 도 12에서는, 와카야마현에서 우메보시를 먹는다고 하는 이벤트가 발생하고, 와카야마현에서 우메보시를 먹는다고 하는 이벤트에 대하여 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터가 증가했다고 하는 이벤트의 결과를 나타내고 있다.

<129> 이벤트 개시 표시 화면(42)은, 도 5 및 도 9에 도시하는 바와 같이, 화면 중앙부 좌측에 배치된 선수 캐릭터(41)와, 화면 상부(上部)에 배치된 이벤트 개시 내용 표시 영역(44)과, 화면 하부에 배치된 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 각종의 능력값을 표시하는 능력값 표시 영역(45)을 가지고 있다. 이벤트 개시 내용 표시 영역(44)은, 선수 캐릭터(41)의 상부에 선수 캐릭터(41)의 대사로 되는 말풍선 형상의 테두리 내에 표시된 문자 캐릭터이다. 구체적으로는, 이벤트 개시 내용 표시 영역(44)에는, 도 5에 있어서 「오늘은 오사카의 거리에 놀러 가자!」의 문자 캐릭터가, 도 9에 있어서 「오늘은 근처의 와카야마현에 놀러 가자!」의 문자 캐릭터가, 각각 표시되어 있다. 능력값 표시 영역(45)에는, 선수 캐릭터(41)의 각종의 능력값 파라미터를 나타내는 문자 캐릭터나 막대 그래프 형상의 도형 캐릭터가 표시되어 있고, 선수 캐릭터(41)의 기합량, 선수명, 소속 학교명, 학년, 구속, 컨트롤, 스태미나, 자신있는 구종 등이 표시되어 있다. 여기에서는, 선수 캐릭터(41)의 기합량이 최대값, 선수명이 A 선수, 소속 학교명이 A 고교, 학년이 1학년, 구속이 125km/h, 컨트롤이 G, 88포인트, 스태미나가 E, 38포인트, 자신있는 구종이 없음인 것이 표시되어 있다. 또, 능력값 표시 영역(45)에는, 선수 캐릭터(41)의 기합량을 나타내는 막대 그래프 형상의 도형 캐릭터의 하부에 있어서, 선수 캐릭터(41)의 체력의 능력값 파라미터를 나타내는 막대 그래프 형상의 도형 캐릭터로 이루어지는 체력값(45a)이 표시되어 있다.

<130> 이벤트 결과 표시 화면(43)은, 도 6 ~ 도 8, 도 10 ~ 도 12에 도시하는 바와 같이, 화면 중앙부 좌측에 배치된 선수 캐릭터(41)와, 화면 상부에 배치된 이벤트 결과 내용 표시 영역(46)과, 화면 하부에 배치된 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 각종의 능력값을 표시하는 능력값 표시 영역(45)을 가지고 있다. 이벤트 결과 내용 표시 영역(46)은, 직사각형의 테두리 내에 표시된 문자 캐릭터이고, 각종의 이벤트의 결과가 표시된다.

<131> 구체적으로는, 이벤트 결과 내용 표시 영역(46)에는, 도 6에 있어서, 열광도 랭크 파라미터가 보통=0포인트라고 한 경우의 오사카부의 타코야끼를 먹는 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 결과로서, 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터가 10포인트 증가하는 것을 나타내기 위해서, 「오사카의 거리에서 작은 타코야끼를 먹었다. 피로가 가셨다. [10]」의 문자 캐릭터가 표시되어 있다. 이 문자 캐릭터의 마지막 숫자 [10] 이 능력값 파라미터에 대응하고 있다. 이 때, 능력값 표시 영역(45)의 체력값(45a)은, 도 6에 있어서, 10포인트 증가분만큼 막대 그래프 형상의 도형 캐릭터가 우 방향으로 길어지도록 표시되어 있다. 또, 이벤트 결과 내용 표시 영역(46)에는, 도 7에 있어서, 열광도 랭크 파라미터가 피버=1포인트라고 한 경우의 오사카부의 타코야끼를 먹는 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 결과로서, 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터가 20포인트 증가하는 것을 나타내기 위해서, 「오사카의 거리에서 보통 사이즈의 타코야끼를 먹었다. 피로가 가셨다. [20]」의 문자 캐릭터가 표시되어 있다. 이 문자 캐릭터의 마지막 숫자 [20] 이 능력값 파라미터에 대응하고 있다. 이 때, 능력값 표시 영역(45)의 체력값(45a)은, 도 7에 있어서, 20포인트 증가분만큼 막대 그래프 형상의 도형 캐릭터가 우 방향으로 한층 더 길어지도록 표시되어 있다. 또, 이벤트 결과 내용 표시 영역(46)에는, 도 8에 있어서, 열광도 랭크 파라미터가 대 피버=2포인트라고 한 경우의 오사카부의 타코야끼를 먹는 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 결과로서, 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터가 50포인트 증가하는 것을 나타내기 위해서, 「오사카의 거리에서 거대 사이즈의 타코야끼를 먹었다. 피로가 가셨다. [50]」의 문자 캐릭터가 표시되어 있다. 이 문자 캐릭터의 마지막 숫자 [50] 이 능력값 파라미터에 대응하고 있다. 이 때, 능력값 표시 영역(45)의 체력값(45a)은, 도 8에 있어서, 50포인트 증가분만큼 막대 그래프 형상의 도형 캐릭터가 우 방향으로 한층 더 길어지도록 표시되어 있다.

<132> 한편, 이벤트 결과 내용 표시 영역(46)에는, 도 10에 있어서, 열광도 랭크 파라미터가 보통=0포인트라고 한 경우의 와카야마현의 우메보시를 먹는 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 결과로서, 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터가 10포인트 증가하는 것을 나타내기 위해서, 「와카야마현에서 작은 우메보시를

먹었다. 피로가 가셨다. [10]」의 문자 캐릭터가 표시되어 있다. 이 때, 능력값 표시 영역(45)의 체력값(45a)은, 도 10에 있어서, 10포인트 증가분만큼 막대 그래프 형상의 도형 캐릭터가 우 방향으로 길어지도록 표시되어 있다. 또, 이벤트 결과 내용 표시 영역(46)에는, 도 11에 있어서, 열광도 랭크 파라미터가 피버=1포인트라고 한 경우의 와카야마현의 우메보시를 먹는 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 결과로서, 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터가 20포인트 증가하는 것을 나타내기 위해서, 「와카야마에서 보통 사이즈의 우메보시를 먹었다. 피로가 가셨다. [20]」의 문자 캐릭터가 표시되어 있다. 이 때, 능력값 표시 영역(45)의 체력값(45a)은, 도 11에 있어서, 20포인트 증가분만큼 막대 그래프 형상의 도형 캐릭터가 우 방향으로 한층 더 길어지도록 표시되어 있다. 또, 이벤트 결과 내용 표시 영역(46)에는, 도 12에 있어서, 열광도 랭크 파라미터가 대피버=2포인트라고 한 경우의 와카야마현의 우메보시를 먹는 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 결과로서, 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터가 50포인트 증가하는 것을 나타내기 위해서, 「와카야마에서 거대 사이즈의 우메보시를 먹었다. 피로가 가셨다. [50]」의 문자 캐릭터가 표시되어 있다. 이 때, 능력값 표시 영역(45)의 체력값(45a)은, 도 12에 있어서, 50포인트 증가분만큼 막대 그래프 형상의 도형 캐릭터가 우 방향으로 한층 더 길어지도록 표시되어 있다.

<133> 덧붙여, 야구부의 예산이 오른다고 하는 이벤트가 발생했을 때는, 도 14에 도시하는 바와 같이, 이벤트 결과 내용 표시 영역(46)에는, 「야구부의 예산을 많이 받았어!」의 문자 캐릭터가 표시되어 있다.

<134> [야구 게임에 있어서의 각종 이벤트에 대한 파라미터 변동 처리 시스템 실행 시의 처리 플로]

<135> 본 실시예의 야구 게임에 있어서의 각종 이벤트에 대한 파라미터 변동 처리 시스템을, 특히, 각종 이벤트에 대한 선수 캐릭터에 작용하는 파라미터 변동 처리 시스템을, 도 13에 도시하는 플로차트를 이용하여 설명하고, 또, 각종 이벤트에 대한 소속 그룹에 작용하는 파라미터 변동 처리 시스템을, 도 15에 도시하는 플로차트를 이용하여 설명한다.

<136> 우선, 도 13에 도시하는 바와 같이, 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹을 결정하는 소속 그룹 결정 처리를 행한다(S1).

<137> 스텝 S1의 소속 그룹 결정 처리에서는, 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹이 결정된다. 여기서, 게임 캐릭터란, 플레이어가 선택한 선수 캐릭터(41)이다. 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹이란, 플레이어가 선택한 선수 캐릭터(41)가 속하는 지역, 도도부현, 학교, 팀 등의 선수 캐릭터가 속하는 그룹이다. 구체적으로는, 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹이 도도부현인 경우, 선수 캐릭터(41)가 속하는 소속 그룹인 도도부현이, 오사카부라고 결정된다(도 4 참조). 스텝 S1의 소속 그룹 결정 처리에 있어서, 선수 캐릭터(41)가 속하는 소속 그룹이 결정되면, 소속 그룹에 부수하여 소속 그룹에 속하는 게임 캐릭터의 육성에 영향을 주는 영향도를 나타내는 소속 그룹 변수에 대하여, 1회째의 게임 시에는 초기 상태의 소속 그룹 변수를, 2회째 이후의 게임 시에는 전회의 게임에서 결정된 소속 그룹 변수를 결정하는 소속 그룹 변수 결정 처리로 이행한다(S2).

<138> 스텝 S2의 소속 그룹 변수 결정 처리에서는, 소속 그룹에 부수하여 소속 그룹에 속하는 게임 캐릭터의 육성에 영향을 주는 영향도를 나타내는 소속 그룹 변수에 대하여, 1회째의 게임 시에는 초기 상태의 소속 그룹 변수가, 2회째 이후의 게임 시에는 전회의 게임에서 결정된 소속 그룹 변수가 결정된다. 여기서, 소속 그룹 변수란, 소속 그룹이 소속 그룹에 속하는 게임 캐릭터에게 주는 영향도를 나타내는 파라미터이고, 예를 들어 도도부현에 속하는 선수 캐릭터에게 영향을 주는 열광도 랭크 파라미터이다. 열광도 랭크 파라미터는, 예를 들어 보통, 피버, 대 피버의 3개의 랭크를 가지는 것이고, 보통=0포인트, 피버=1포인트, 대 피버=2포인트와 같이 포인트가 높아질수록 도도부현에 속하는 선수 캐릭터에게 주는 영향도가 커진다. 소속 그룹 변수인 열광도 랭크 파라미터가 피버=1포인트라고 한 경우, 열광도 랭크 파라미터가 보통=0포인트라고 한 경우에 비해, 도도부현에 속하는 선수 캐릭터에게 주는 영향도가 한층 더 커진다. 여기에서는, 예를 들어 소속 그룹인 오사카부의 소속 그룹 변수인 열광도 랭크 파라미터가, 초기 상태인 것을 나타내는 보통=0포인트라고 결정된다(도 3, 도 4 참조). 스텝 S2의 소속 그룹 변수 결정 처리에 있어서, 오사카부의 소속 그룹 변수인 열광도 랭크 파라미터가 결정되면, 복수의 소속 그룹 중으로부터 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹에 관련하는 관련 소속 그룹을 결정하는 스텝 S3의 관련 소속 그룹 결정 처리로 이행한다(S3).

<139> 스텝 S3의 관련 소속 그룹 결정 처리에서는, 복수의 소속 그룹 중으로부터 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹에 관련하는 관련 소속 그룹이 결정된다. 여기서, 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹에 관련하는 관련 소속 그룹이란, 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹에 관련하는 소정의 조건을 만족하는 그룹이고, 게임 캐릭터가 소속하는 도도부현에 인접하는 도도부현이다. 게임 캐릭터가 소속하는 도도부현인 경우에는, 효고현, 교토부, 나라현, 와카야마현이다(도 4 참조). 스텝 S3의 관련 소속 그룹 결정 처리에 있어서, 선수 캐릭터(41)가 소속하는 소속 그

룹에 관련하는 관련 소속 그룹이 결정되면, 관련 소속 그룹에 부수하여 관련 소속 그룹에 속하는 게임 캐릭터의 육성에 영향을 주는 영향도를 나타내는 관련 소속 그룹 변수를 결정하는 관련 소속 그룹 변수 결정 처리로 이행 한다(S4).

<140> 스텝 S4의 관련 소속 그룹 변수 결정 처리에서는, 관련 소속 그룹에 부수하여 관련 소속 그룹에 속하는 게임 캐릭터의 육성에 영향을 주는 영향도를 나타내는 관련 소속 그룹 변수가 결정된다. 여기서, 관련 소속 그룹 변수란, 관련 소속 그룹이 관련 소속 그룹에 속하는 게임 캐릭터에게 주는 영향도를 나타내는 파라미터이고, 선수 캐릭터(41)가 속하는 소속 그룹의 소속 그룹 변수와는 다른 파라미터이다. 여기에서는, 효고현, 교토부, 나라현, 와카야마현의 관련 소속 그룹 변수인 열광도 랭크 파라미터가, 초기 상태인 것을 나타내는 보통=0포인트라고 결정된다(도 3, 도 4 참조). 스텝 S4의 관련 소속 그룹 변수 결정 처리에 있어서, 효고현, 교토부, 나라현, 와카야마현의 관련 소속 그룹 변수인 열광도 랭크 파라미터가 결정되면, 소속 그룹 이벤트가 발생했는지 여부가 판단된다(S5).

<141> 스텝 S5에서 소속 그룹 이벤트가 발생했는지 라고 판단되면, 게임 캐릭터 특성 변수 변동 처리로 이행하고(S6), 스텝 S5에서 소속 그룹 이벤트가 발생하고 있지 않다고 판단되면, 관련 소속 그룹 이벤트가 발생했는지 여부가 판단된다(S9). 스텝 S9에서 관련 소속 그룹 이벤트가 발생했다고 판단되면, 게임 캐릭터 특성 변수 변동 처리로 이행하고(S10), 스텝 S9에서 관련 소속 그룹 이벤트가 발생하고 있지 않다고 판단되면, 스텝 S5로 되돌아온다.

<142> 스텝 S6의 게임 캐릭터 특성 변수 변동 처리는, 소속 그룹 변수에 따라 게임 캐릭터에 관한 소정의 특성의 변동 비율을 변동시키는 기능을 가지고 있다. 스텝 S6의 게임 캐릭터 특성 변수 변동 처리에서는, 소속 그룹 변수에 따라 게임 캐릭터에 관한 소정의 특성의 변동 비율이 변동시켜진다. 여기서, 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과란, 소속 그룹인 도도부현에 관한 이벤트에 의하여 선수 캐릭터(41)에 관한 특성이 변동했다고 하는 결과이다. 구체적으로는, 소속 그룹인 도도부현이 오사카부일 때는, 도 5에 도시하는 오사카의 거리에서 타코야끼를 먹는다고 하는 이벤트가 발생하고, 오사카의 거리에서 타코야끼를 먹는다고 하는 이벤트에 대하여 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터의 증가 비율이 열광도 랭크 파라미터에 따라 변동하는 것을 의미하고 있다. 여기에서는, 열광도 랭크 파라미터가 클수록 선수 캐릭터(41)에 관한 특성의 변동 비율을 크게 변화시키도록 되어 있다. 구체적으로는, 도 6에 도시하는 열광도 랭크 파라미터가, 보통=0포인트라고 한 경우의 오사카부의 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 결과로서, 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터가 10포인트 증가한다. 이 능력값 파라미터는, 도 6에 있어서는, 후술하는 이벤트 결과 내용 표시 영역(46)의 문자 캐릭터 「오사카의 거리에서 작은 타코야끼를 먹었다. 피로가 가셨다. [10]」의 마지막 숫자 [10]에 대응하여 표시되어 있다. 도 7에 도시하는 열광도 랭크 파라미터가 대 피버=1포인트라고 한 경우의 오사카부의 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 결과로서, 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터가 20포인트 증가한다. 이 능력값 파라미터는, 도 7에 있어서는, 후술하는 이벤트 결과 내용 표시 영역(46)의 문자 캐릭터 「오사카의 거리에서 보통 사이즈의 타코야끼를 먹었다. 피로가 가셨다. [20]」의 마지막 숫자 [20]에 대응하여 표시되어 있다. 도 8에 도시하는 열광도 랭크 파라미터가 대 피버=2포인트라고 한 경우의 오사카부의 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 결과로서, 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터가 50포인트 증가한다. 이 능력값 파라미터는, 도 8에 있어서는, 후술하는 이벤트 결과 내용 표시 영역(46)의 문자 캐릭터 「오사카의 거리에서 거대 사이즈의 타코야끼를 먹었다. 피로가 가셨다. [50]」의 마지막 숫자 [50]에 대응하여 표시되어 있다. 즉, 열광도 랭크 파라미터가, 보통=0포인트, 대 피버=1포인트, 대 피버=2포인트에 따라 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터의 증가 포인트가, 각각 10포인트, 20포인트, 50포인트로 되도록 변동하게 되어 있다. 스텝 S6의 게임 캐릭터 특성 변수 변동 처리에 있어서, 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과, 즉 증가한 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터가 결정되면, 소속 그룹 이벤트 결과 결정 처리로 이행하여(S7), 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과가 결정된다. 스텝 S7의 소속 그룹 이벤트 결과 결정 처리에 있어서, 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과가 결정되면, 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과에 따라 소속 그룹 변수를 변동시키는 소속 그룹 변수 변동 처리로 이행한다(S8).

<143> 스텝 S8의 소속 그룹 변수 변동 처리에서는, 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과에 따라 소속 그룹 변수가 변동시켜진다. 여기서, 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과란, 예를 들어 게임을 클리어하는 조건으로 되는 결과이고, 드래프트 회의의 이벤트에 있어서 선수 캐릭터(41)가 지명되어 프로야구 선수가 된, 혹은 코시엔 대회의 이벤트에 있어서 선수 캐릭터(41)가 속하는 팀이 우승하고 또한 드래프트 회의의 이벤트에 있어서 선수 캐릭터(41)가 지명되어 프로야구 선수가 되었다고 하는 게임 클리어로 되는 소정의 이벤트의 결과이다. 구체적으로는, 드래프트 회의의 이벤트에 있어서 선수 캐릭터(41)가 지

명되어 프로야구 선수가 되었다고 하는 결과에 대해, 소속 그룹 변수인 열광도 랭크 파라미터가 1포인트 증가하여, 열광도 랭크 파라미터가 보통=0포인트로부터 피버=1포인트로 증가한다(도 16, 도 17 참조). 또, 코시엔 대회의 이벤트에 있어서 선수 캐릭터(41)가 속하는 팀이 우승하고 또한 드래프트 회의의 이벤트에 있어서 선수 캐릭터(41)가 지명되어 프로야구 선수가 되었다고 하는 결과에 대해, 소속 그룹 변수인 열광도 랭크 파라미터가 2포인트 증가하여, 열광도 랭크 파라미터가 보통=0포인트로부터 대 피버=2포인트로 증가한다(도 18, 도 19 참조). 여기에서는, 선수 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과에 따라 소속 그룹 변수인 열광도 랭크 파라미터가 변동시켜진다.

<144> 한편, 스텝 S10의 게임 캐릭터 특성 변수 변동 처리에서는, 소속 그룹 변수에 따라 관련 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과가 결정된다. 여기에서는, 게임 캐릭터가 소속하는 도도부현의 소속 그룹 변수인 오사카부의 열광도 랭크 파라미터에 따라, 관련 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과가 결정된다. 구체적으로는, 관련 소속 그룹인 도도부현이 와카야마일 때는, 도 9에 도시하는 와카야마현에서 우메보시를 먹는다고 하는 이벤트가 발생하고, 와카야마현에서 우메보시를 먹는다고 하는 이벤트에 대하여 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터의 증가 비율이 오사카부의 열광도 랭크 파라미터에 따라 변동하는 것을 의미하고 있다. 여기에서는, 오사카부의 열광도 랭크 파라미터가 클수록 선수 캐릭터(41)에 관한 특성의 변동 비율을 크게 변화시키도록 되어 있다. 구체적으로는, 도 10에 도시하는 오사카부의 열광도 랭크 파라미터가 보통=0포인트라고 한 경우의 와카야마현의 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 결과로서, 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터가 10포인트 증가한다. 도 11에 도시하는 오사카부의 열광도 랭크 파라미터가 피버=1포인트라고 한 경우의 와카야마현의 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 결과로서, 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터가 20포인트 증가한다. 도 12에 도시하는 오사카부의 열광도 랭크 파라미터가 대 피버=2포인트라고 한 경우의 와카야마현의 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 결과로서, 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터가 50포인트 증가한다. 즉, 오사카부의 열광도 랭크 파라미터가, 보통=0포인트, 피버=1포인트, 대 피버=2포인트에 따라 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터의 증가 포인트가, 각각 10포인트, 20포인트, 50포인트로 되도록 변동하게 되어 있다. 스텝 S10의 게임 캐릭터 특성 변수 변동 처리에 있어서, 관련 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과, 즉 증가한 선수 캐릭터(41)에 관한 특성인 체력의 능력값 파라미터가 결정되면, 관련 소속 그룹 이벤트 결과 결정 처리로 이행하여(S11), 관련 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과가 결정된다. 스텝 S11의 관련 소속 그룹 이벤트 결과 결정 처리에 있어서, 관련 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과가 결정되면, 메인 플로로 되돌아온다.

<145> 또, 도 13에 도시하는 스텝 S6의 게임 캐릭터 특성 변수 변동 처리에 대신하여, 도 15에 도시하는 스텝 S26의 소속 그룹 특성 변수 변동을 행하는 구성으로 하여도 무방하다. 덧붙여, 스텝 S26을 제외하는 구성은, 도 13에 도시하는 각 스텝에 20을 부가한 것이고, 도 15에 도시하는 각 스텝의 처리 내용은 도 13에 도시하는 각 스텝의 처리 내용과 마찬가지인 것이므로, 상세한 설명은 생략한다.

<146> 도 15에 도시하는 스텝 S26의 소속 그룹 특성 변수 변동 처리에서는, 소속 그룹 변수에 따라 소속 그룹에 관한 소정의 특성의 변동 비율이 변동시켜진다. 여기서, 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과란, 소속 그룹인 도도부현에 관한 이벤트에 의하여 도도부현, 팀에 관한 특성이 변동했다고 하는 결과이다. 구체적으로는, 소정의 조건에 의하여 도 14에 도시하는 야구부의 예산이 오른다고 하는 이벤트가 발생하고, 소속 그룹에 관한 특성인 도도부현이나 팀의 예산의 크기를 나타내는 파라미터나 팀의 연습 설비의 정비 상태를 나타내는 파라미터 등의 증가 비율이 열광도 랭크 파라미터에 따라 변동하는 것을 의미하고 있다. 여기에서는, 열광도 랭크 파라미터가 클수록 소속 그룹에 관한 특성인 도도부현이나 팀의 예산의 크기를 나타내는 파라미터나 팀의 연습 설비의 정비 상태를 나타내는 파라미터의 변동 비율을 크게 변화시키도록 되어 있다. 구체적으로는, 열광도 랭크 파라미터가 대 피버=2포인트라고 한 경우에는, 열광도 랭크 파라미터가 보통=0포인트라고 한 경우에 비해, 도도부현이나 팀의 예산의 크기를 나타내는 파라미터나 팀의 연습 설비의 정비 상태를 나타내는 파라미터의 변동 비율이 커진다. 도도부현이나 팀의 예산의 크기를 나타내는 파라미터나 팀의 연습 설비의 정비 상태를 나타내는 파라미터가 크면, 다른 도도부현으로부터 월경 입학에 의하여 능력값 파라미터가 큰 선수 캐릭터가 모이는 이벤트가 발생하고, 플레이어의 선수 캐릭터(41)가 속하는 팀이 강해져, 시합 등의 이벤트에 있어서 승리하기 쉬워지는 효과가 얻어지거나, 선수 캐릭터(41)가 정비된 연습 설비로 연습을 행하면, 연습에 의한 선수 캐릭터(41)의 능력값 파라미터의 증가 비율이 증대하는 것과 같은 효과가 얻어진다. 여기에서는, 열광도 랭크 파라미터가, 보통=0포인트, 피버=1포인트, 대 피버=2포인트에 따라, 소속 그룹에 관한 특성인 도도부현이나 팀의 예산의 크기를 나타내는 파라미터나 팀의 연습 설비의 정비 상태를 나타내는 파라미터 등의 증가 비율

이 증대하도록 되어 있다.

<147> 이 게임 프로그램에서는, 스텝 S1의 소속 그룹 결정 처리에 의하여 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹이 결정되고, 스텝 S2의 소속 그룹 변수 결정 처리에 의하여 소속 그룹 변수가 결정되며, 스텝 S7의 소속 그룹 이벤트 결과 결정 처리에 의하여 소속 그룹 변수에 따라 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과가 결정되고, 스텝 S8의 소속 그룹 변수 변동 처리에 의하여 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과에 따라 소속 그룹 변수가 변동시켜진다. 구체적으로는, 스텝 S1의 소속 그룹 결정 처리에 의하여 선수 캐릭터(41)가 소속하는 도도부현이 오사카부라고 결정되고, 스텝 S2의 소속 그룹 변수 결정 처리에 의하여 오사카부의 열광도 랭크 파라미터가 보통=0포인트라고 결정되며, 스텝 S7의 소속 그룹 이벤트 결과 결정 처리에 의하여 선수 캐릭터(41)에 대한 소정의 이벤트의 결과가 결정되고, 스텝 S8의 소속 그룹 변수 변동 처리에 의하여 선수 캐릭터(41)에 대한 소정의 이벤트의 결과에 따라 오사카부의 열광도 랭크 파라미터가 변동시켜진다. 여기에서는, 도도부현 등의 소속 그룹과, 열광도 랭크 파라미터 등의 소속 그룹 변수를 새롭게 도입하고, 드래프트 회의의 이벤트에 있어서 선수 캐릭터(41)가 지명되어 프로야구 선수가 된, 코시엔 대회의 이벤트에 있어서 선수 캐릭터(41)가 속하는 팀이 우승하고 또한 드래프트 회의의 이벤트에 있어서 선수 캐릭터(41)가 지명되어 프로야구 선수가 된 등의 소정의 이벤트의 결과에 따라 열광도 랭크 파라미터가 증가하도록 되어 있다. 여기에서는, 드래프트 회의의 이벤트에 있어서 선수 캐릭터(41)가 지명되어 프로야구 선수가 되는 것이 게임을 클리어하는 조건으로 되어 있으므로, 1명의 선수 캐릭터(41)를 프로야구 선수로 하여 게임을 클리어하면, 차회의 게임에 있어서 플레이어가 금회와 같은 오사카부를 선택하면, 오사카부의 열광도 랭크 파라미터가 보통=0포인트로부터 피버=1포인트로 증가하고 있다. 여기서, 열광도 랭크 파라미터는, 도도부현이 도도부현에 속하는 선수 캐릭터(41)에게 주는 영향도를 나타내는 파라미터이므로, 재차 선택한 오사카부의 열광도 랭크 파라미터가 증가하면, 도도부현이 도도부현에 속하는 선수 캐릭터(41)에게 주는 영향도가 커지고, 이 때문에 플레이어는 전회의 게임에 비해 새로운 선수 캐릭터를 육성하기 쉬운 환경을 얻을 수 있다. 따라서, 플레이어는 전회의 게임을 클리어했던 것에 대해, 열광도 랭크 파라미터가 증가한다고 하는 혜택을 얻을 수 있으므로, 종래와 같이 전회의 게임을 클리어한 것에도 불구하고, 전회의 게임과 같은 환경 하에서 선수 캐릭터를 최초부터 육성한다고 하는 것이 없어져, 게임의 흥취성을 높일 수 있다. 나아가, 여기에서는, 플레이어는 각 도도부현의 열광도 랭크 파라미터를 증가시키고, 예를 들어 다음 년도에 새롭게 팀에 들어오는 선수 캐릭터를, 플레이어가 만들어낸 보다 좋은 환경 하에서 플레이시킨다고 하는 종래에 없는 새로운 게임의 목적을 얻을 수 있으므로, 플레이어에게 선수 캐릭터에게 있어서 보다 좋은 환경의 구축을 계속하여 행하게 하는, 즉, 플레이어에게 몇 번이고 반복하여 플레이시키는 것이 가능한 게임을 제공할 수 있다.

<148> 나아가, 여기에서는, 스텝 S7의 소속 그룹 이벤트 결과 결정 처리에 의하여, 소속 그룹 변수인 열광도 랭크 파라미터에 따라 소정의 이벤트의 결과가 결정되므로, 즉 열광도 랭크 파라미터에 따라 도도부현, 팀에 관한 특성이나 선수 캐릭터에 관한 특성의 변동 비율이 변화하므로, 각 도도부현의 열광도 랭크 파라미터를 증가시킨다고 하는 게임의 목적을 보다 명확한 것으로 할 수 있고, 이 때문에 플레이어에게 게임을 몇 번이고 플레이시킬 수 있다.

[다른 실시예]

<150> (a) 상기 실시예에서는, 게임 프로그램을 적용할 수 있는 컴퓨터의 일례로서의 가정용 비디오 게임 장치를 이용한 경우의 예를 나타냈지만, 게임 장치는, 상기 실시예에 한정되지 않고, 모니터가 별개로 구성된 게임 장치, 모니터가 일체로 구성된 게임 장치, 게임 프로그램을 실행하는 것에 의하여 게임 장치로서 기능하는 퍼스널 컴퓨터나 워크스테이션 등에도 마찬가지로 적용할 수 있다.

<151> (b) 본 발명에는, 상술한 바와 같은 게임을 실행하는 프로그램, 상술한 바와 같은 게임을 실행하는 프로그램 방법, 및 이 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽어낼 수 있는 기록 매체도 포함된다. 이 기록 매체로서는, 카트리지 이외에, 예를 들어, 컴퓨터로 읽어낼 수 있는 플렉서블 디스크(flexible disk), 반도체 메모리, CD-ROM, DVD, MO, ROM 카셋트, 그 외의 것을 들 수 있다.

<152> (c) 상기 실시예에서는, 대전 게임의 일례로서 야구 게임에 대해 예시하였지만, 대전 게임은 상기 실시예에 한정되지 않고, 복수의 대전 이벤트를 가지는 대전 게임이면, 여러 가지의 게임에 적용할 수 있다. 예를 들어, 축구나 격투기 등의 여러 가지의 스포츠 게임, 시뮬레이션 게임, 슈팅 게임, 롤플레잉 게임 등에 마찬가지로 적용할 수 있다.

<153> (d) 상기 실시예에서는, 관련 소속 그룹 이벤트 결과 결정 수단(60)에 있어서, 관련 소속 그룹에 있어서의 소정의 이벤트에 의하여 선수 캐릭터(41)에 작용하는 영향값을 열광도 랭크 파라미터에 따라 변동시키고 있었지만,

도 20에 도시하는 바와 같이, 관련 소속 그룹에 있어서의 소정의 이벤트를 발생시키는 확률값을 열광도 랭크 파라미터에 따라 변동시키도록 하여도 무방하다. 구체적으로는, 열광도 랭크 파라미터가 보통=0포인트라고 한 경우의 소속 그룹에 있어서의 소정의 이벤트의 발생 확률이 50%이며, 열광도 랭크 파라미터가 피버=1포인트라고 한 경우의 소속 그룹에 있어서의 소정의 이벤트의 발생 확률이 70%이며, 열광도 랭크 파라미터가 대 피버=2포인트라고 한 경우의 소속 그룹에 있어서의 소정의 이벤트의 발생 확률이 100%이다. 또, 소속 그룹 이벤트 결과 결정 수단(54)에 있어서, 소속 그룹에 있어서의 소정의 이벤트를 발생시키는 확률값을 열광도 랭크 파라미터에 따라 변동시키도록 하여도 무방하다. 구체적으로는, 열광도 랭크 파라미터가 보통=0포인트라고 한 경우의 관련 소속 그룹에 있어서의 소정의 이벤트의 발생 확률이 10%이며, 열광도 랭크 파라미터가 피버=1포인트라고 한 경우의 관련 소속 그룹에 있어서의 소정의 이벤트의 발생 확률이 20%이며, 열광도 랭크 파라미터가 대 피버=2포인트라고 한 경우의 관련 소속 그룹에 있어서의 소정의 이벤트의 발생 확률이 30%이다.

### 산업상 이용 가능성

<154> 본 발명에 의하면, 게임 프로그램에 있어서, 소속 그룹 결정 기능에 의하여 게임 캐릭터가 소속하는 소속 그룹이 결정되고, 소속 그룹 변수 결정 기능에 의하여 소속 그룹 변수가 결정되며, 소속 그룹 변수 변동 기능에 의하여 소속 그룹에 있어서의 게임 캐릭터에 대한 소정의 이벤트의 결과에 따라 소속 그룹 변수가 변동시켜지므로, 게임의 흥취성을 높이면서, 플레이어에게 게임을 몇 번이고 플레이시키는 것이 가능한 게임을 제공할 수 있다.

### 도면의 간단한 설명

<35> 도 1은 본 발명의 일 실시예에 의한 비디오 게임 장치의 기본 구성도.

<36> 도 2는 상기 비디오 게임 장치의 기능 블러도.

<37> 도 3은 지역 선택 화면을 도시하는 텔레비전 모니터 도면.

<38> 도 4는 도도부현 선택 화면을 도시하는 텔레비전 모니터 도면.

<39> 도 5는 타코야끼를 먹는 오사카부의 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 개시 표시 화면을 도시하는 텔레비전 모니터 도면.

<40> 도 6은 열광도 랭크 파라미터가 보통이라고 한 경우의 상기 오사카부의 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 결과 표시 화면을 도시하는 텔레비전 모니터 도면.

<41> 도 7은 상기 열광도 랭크 파라미터가 피버라고 한 경우의 상기 오사카부의 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 결과 표시 화면을 도시하는 텔레비전 모니터 도면.

<42> 도 8은 상기 열광도 랭크 파라미터가 대 피버라고 한 경우의 상기 오사카부의 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 결과 표시 화면을 도시하는 텔레비전 모니터 도면.

<43> 도 9는 상기 오사카부의 인접 현인 와카야마현의 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 개시 표시 화면을 도시하는 텔레비전 모니터 도면.

<44> 도 10은 열광도 랭크 파라미터가 보통이라고 한 경우의 상기 와카야마현의 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 결과 표시 화면을 도시하는 텔레비전 모니터 도면.

<45> 도 11은 상기 열광도 랭크 파라미터가 피버라고 한 경우의 상기 와카야마현의 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 결과 표시 화면을 도시하는 텔레비전 모니터 도면.

<46> 도 12는 상기 열광도 랭크 파라미터가 대 피버라고 한 경우의 상기 와카야마현의 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 결과 표시 화면을 도시하는 텔레비전 모니터 도면.

<47> 도 13은 야구 게임에 있어서의 각종 이벤트에 대한 선수 캐릭터에 작용하는 파라미터 변동 처리를 설명하기 위한 플로차트.

<48> 도 14는 예산이 오르는 오사카부의 이벤트가 발생했을 때의 이벤트 개시 표시 화면을 도시하는 텔레비전 모니터 도면.

<49> 도 15는 야구 게임에 있어서의 각종 이벤트에 대한 소속 그룹에 작용하는 파라미터 변동 처리를 설명하기 위한

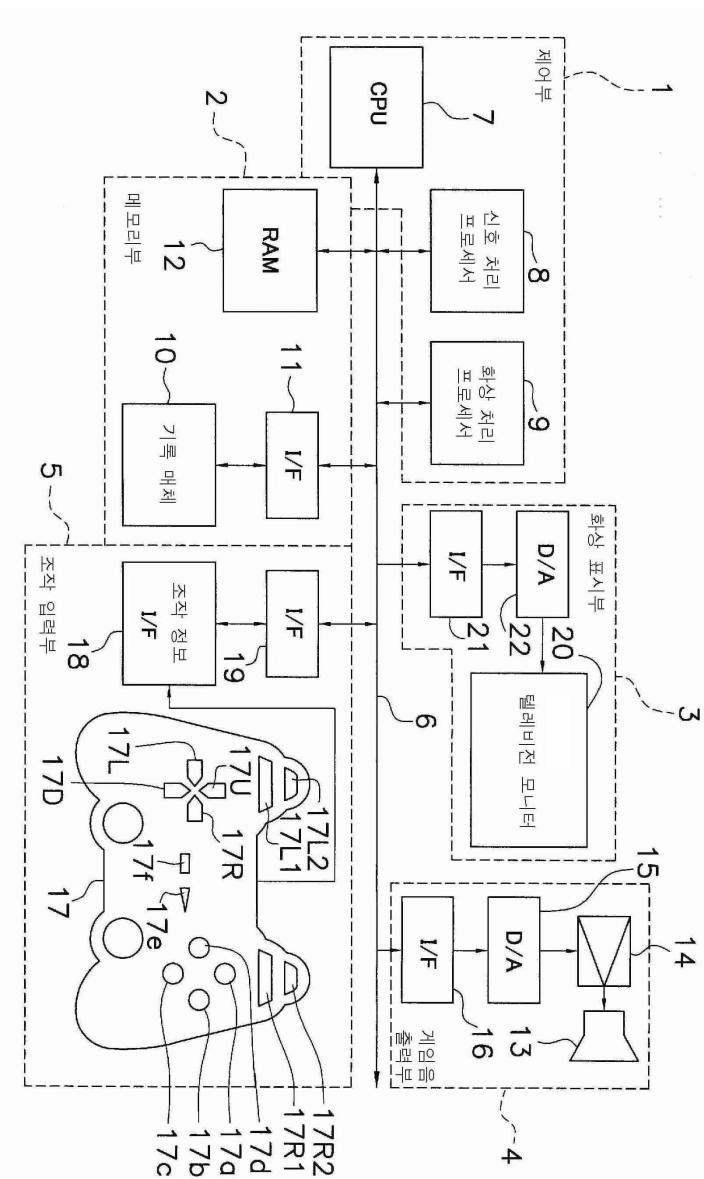
플로차트.

- <50> 도 16은 상기 열광도 랭크 파라미터가 피버로 올랐을 때의 상기 지역 선택 화면을 도시하는 텔레비전 모니터 도면.
- <51> 도 17은 상기 열광도 랭크 파라미터가 피버로 올랐을 때의 상기 도도부현 선택 화면을 도시하는 텔레비전 모니터 도면.
- <52> 도 18은 상기 열광도 랭크 파라미터가 대 피버로 올랐을 때의 상기 지역 선택 화면을 도시하는 텔레비전 모니터 도면.
- <53> 도 19는 상기 열광도 랭크 파라미터가 대 피버로 올랐을 때의 상기 도도부현 선택 화면을 도시하는 텔레비전 모니터 도면.
- <54> 도 20은 열광도 랭크 파라미터와 소속 그룹 이벤트 및 관련 소속 그룹 이벤트와의 발생 확률을 도시하는 테이블.
- <55> <도면의 주요 부분에 대한 부호의 설명>
- <56> 1: 제어부
- <57> 7: CPU
- <58> 17: 컨트롤러
- <59> 20: 텔레비전 모니터
- <60> 31: 지역 선택 화면
- <61> 32: 도도부현 선택 화면
- <62> 33: 지역명 표시 영역
- <63> 34: 도도부현 맵 표시 영역
- <64> 35: 커맨드 지시 표시 영역
- <65> 36: 도도부현명 표시 영역
- <66> 37: 도도부현 맵 확대 표시 영역
- <67> 38: 커맨드 지시 표시 영역
- <68> 41: 선수 캐릭터
- <69> 42: 이벤트 개시 표시 화면
- <70> 43: 이벤트 결과 표시 화면
- <71> 44: 이벤트 개시 내용 표시 영역
- <72> 45: 능력값 표시 영역
- <73> 45a: 체력값
- <74> 46: 이벤트 결과 내용 표시 영역
- <75> 50: 캐릭터 표시 수단
- <76> 51: 캐릭터 동작 수단
- <77> 52: 소속 그룹 결정 수단
- <78> 53: 소속 그룹 변수 결정 수단
- <79> 54: 소속 그룹 이벤트 결과 결정 수단
- <80> 55: 게임 캐릭터 특성 변수 변동 수단

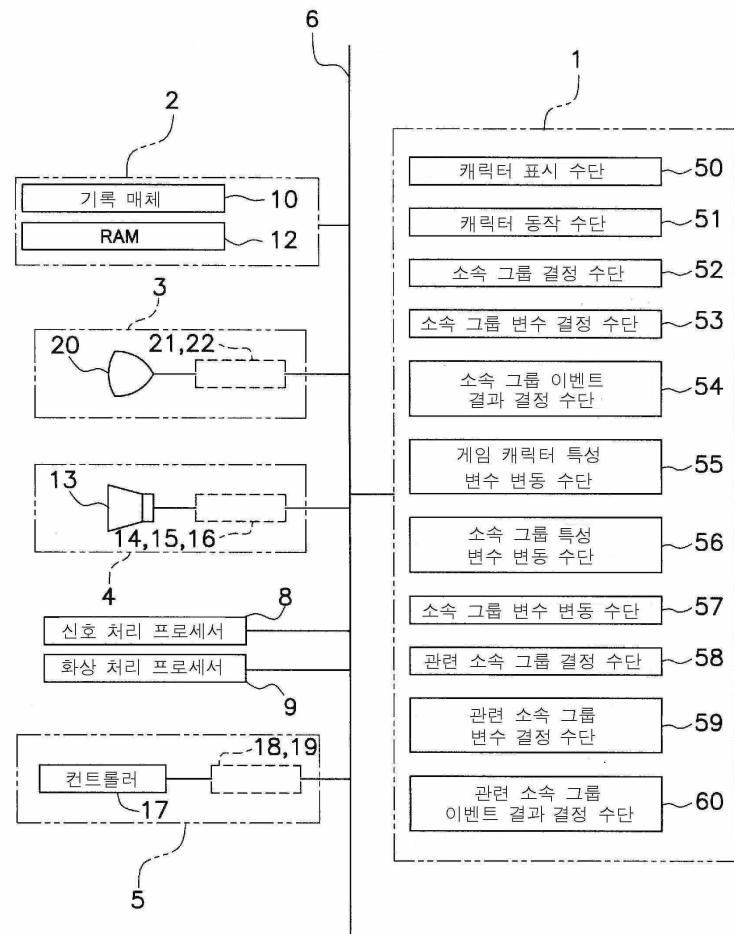
- <81> 56: 소속 그룹 특성 변수 변동 수단
- <82> 57: 소속 그룹 변수 변동 수단
- <83> 58: 관련 소속 그룹 결정 수단
- <84> 59: 관련 소속 그룹 변수 결정 수단
- <85> 60: 관련 소속 그룹 이벤트 결과 결정 수단

## 도면

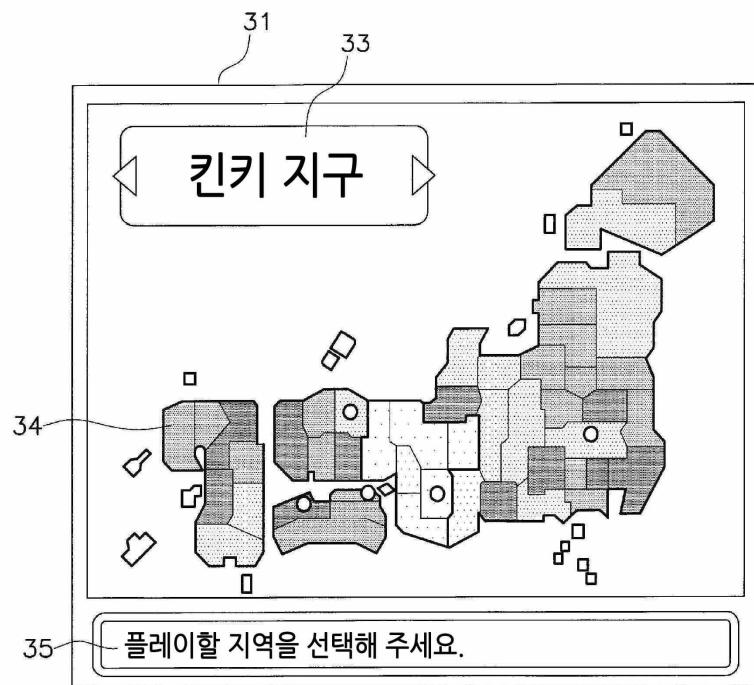
도면1



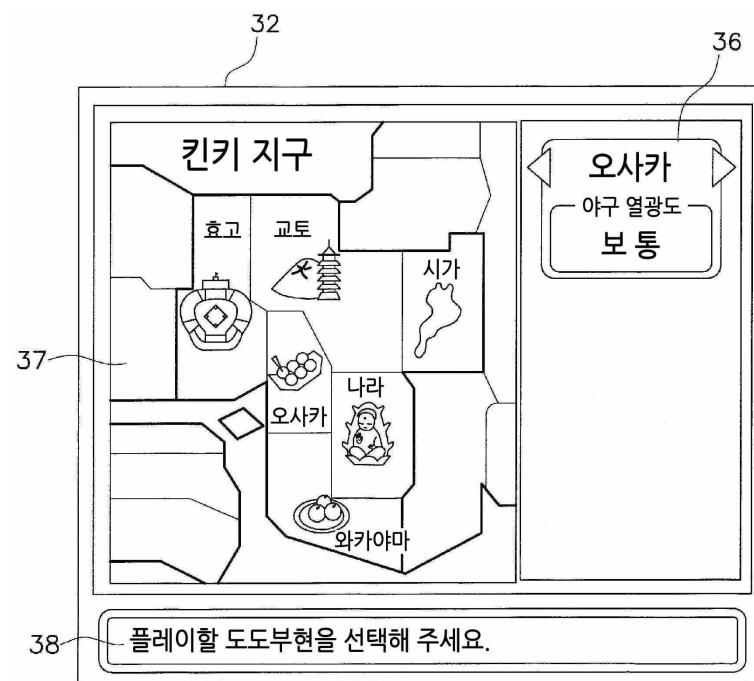
## 도면2



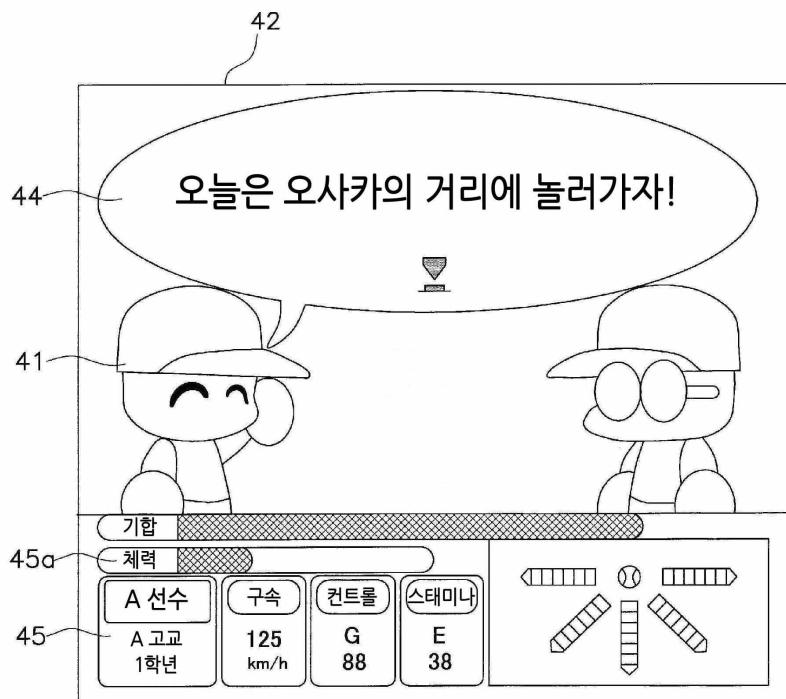
도면3



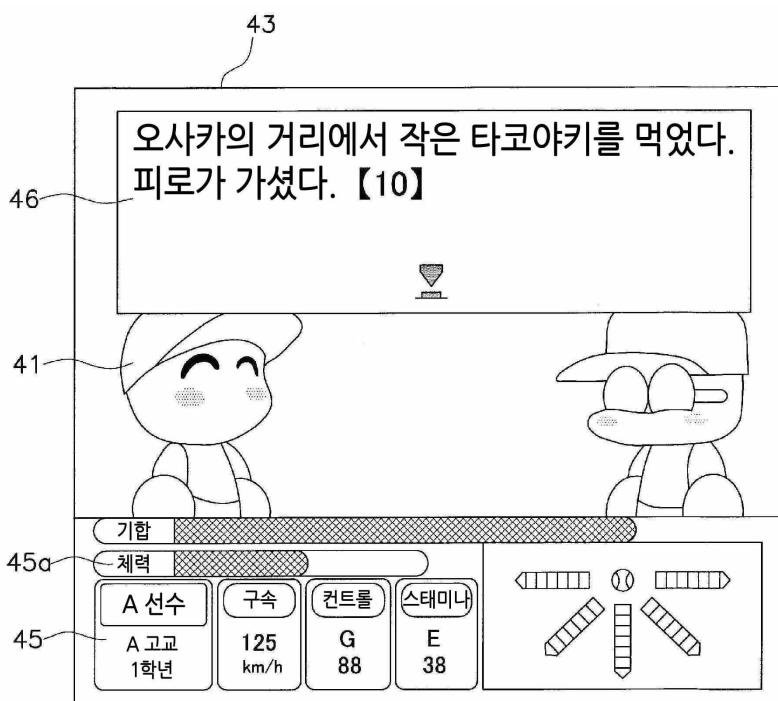
도면4



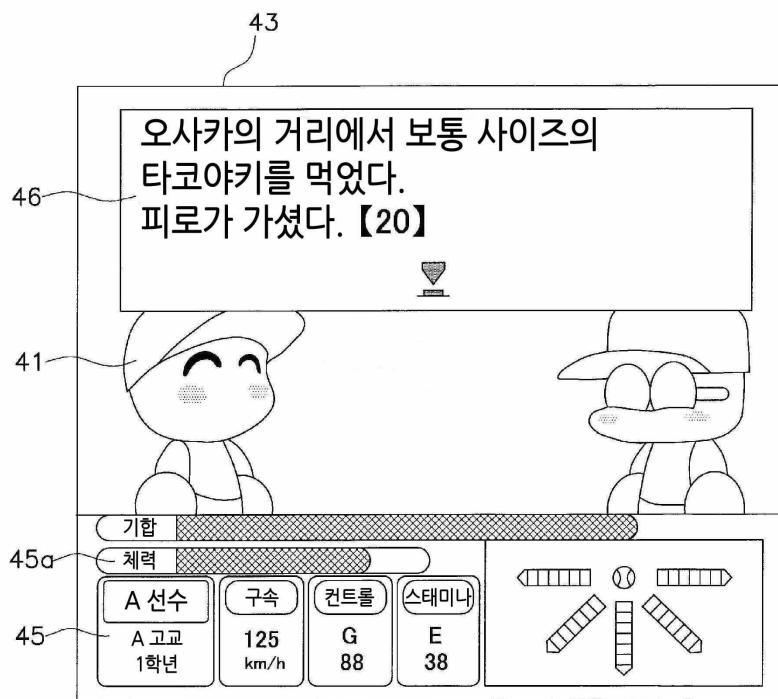
도면5



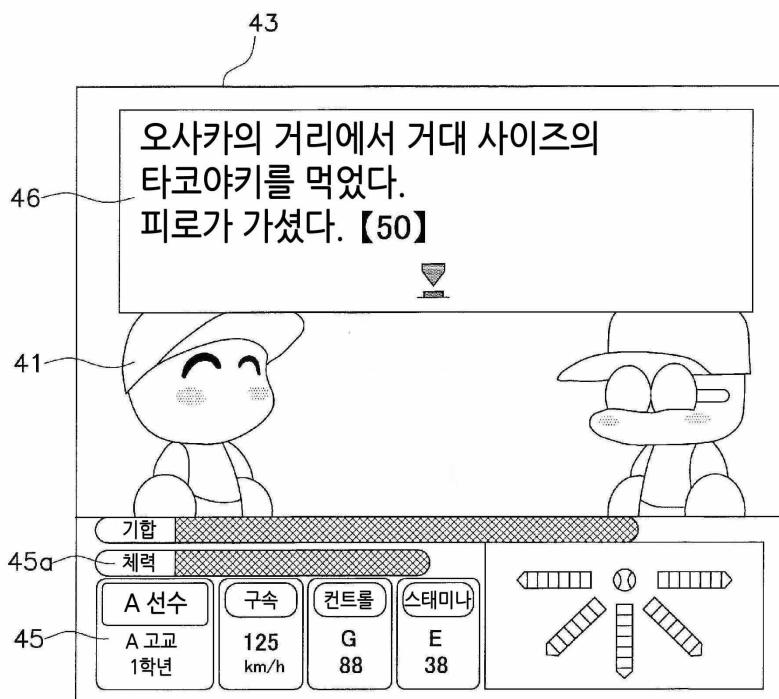
도면6



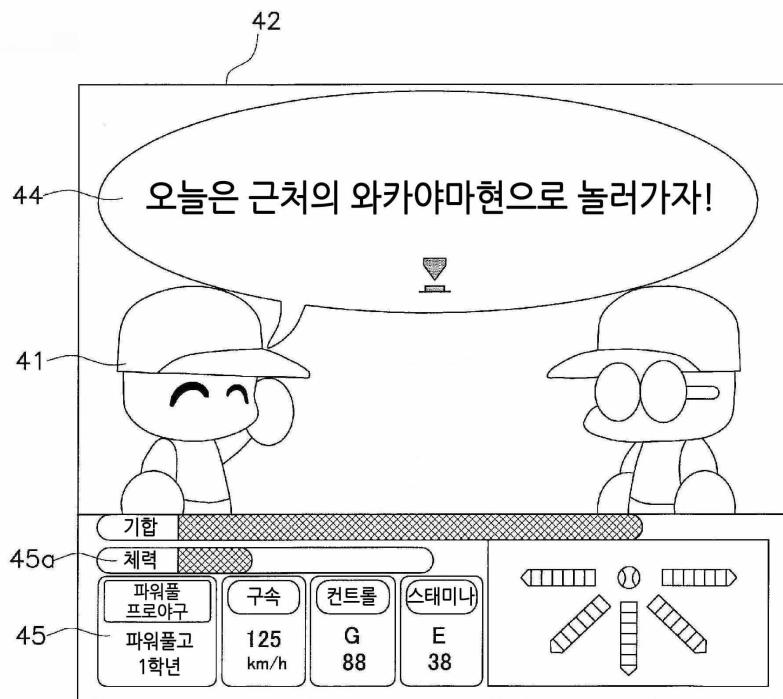
도면7



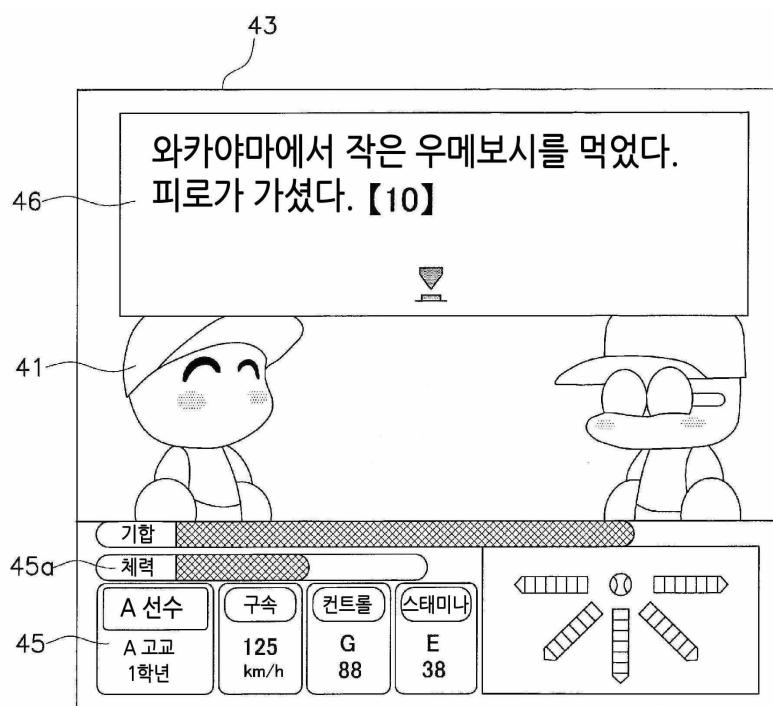
도면8



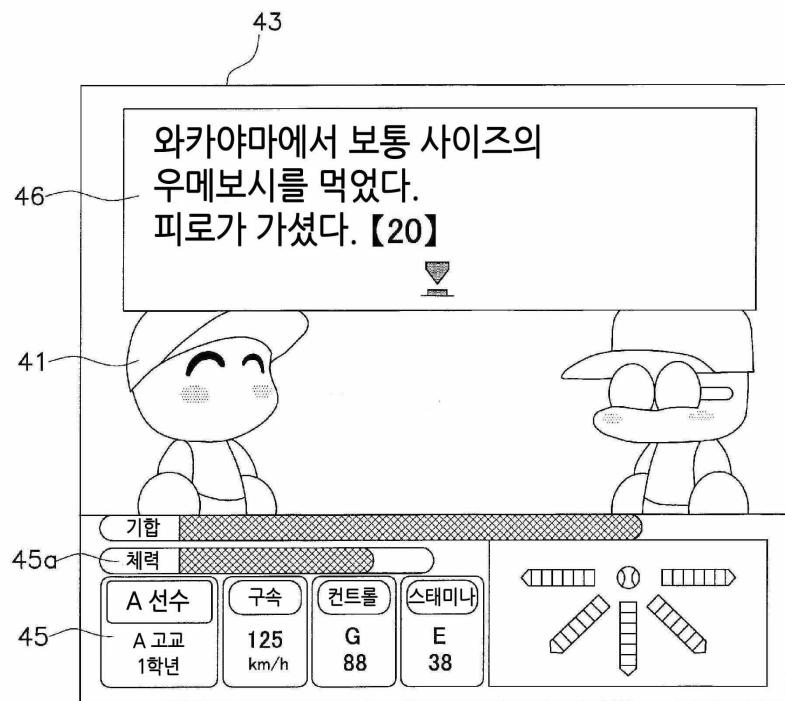
## 도면9



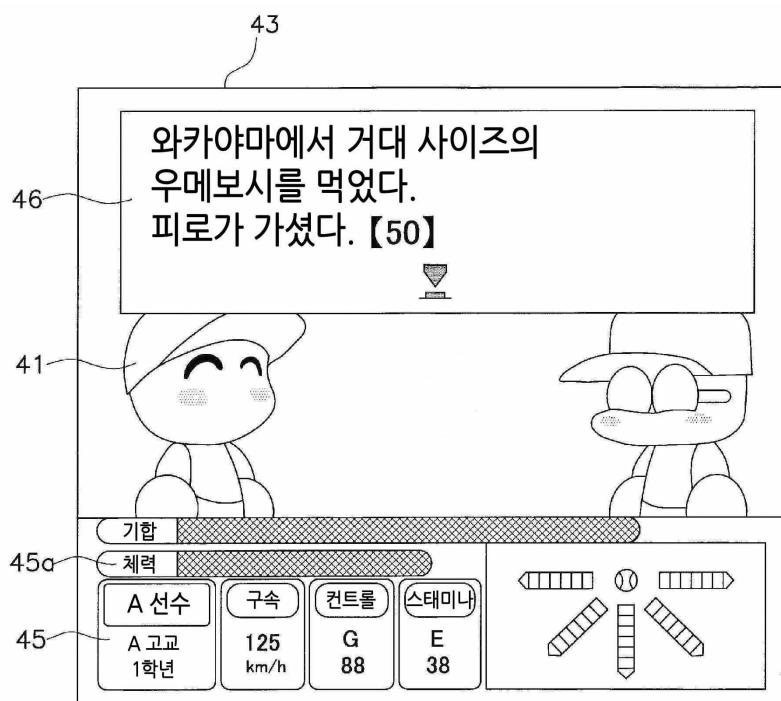
### 도면10



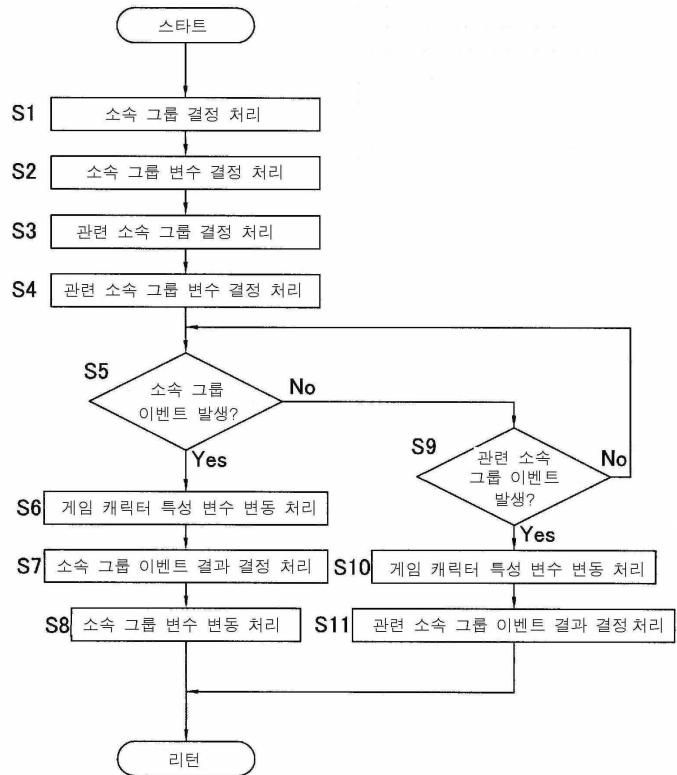
## 도면11



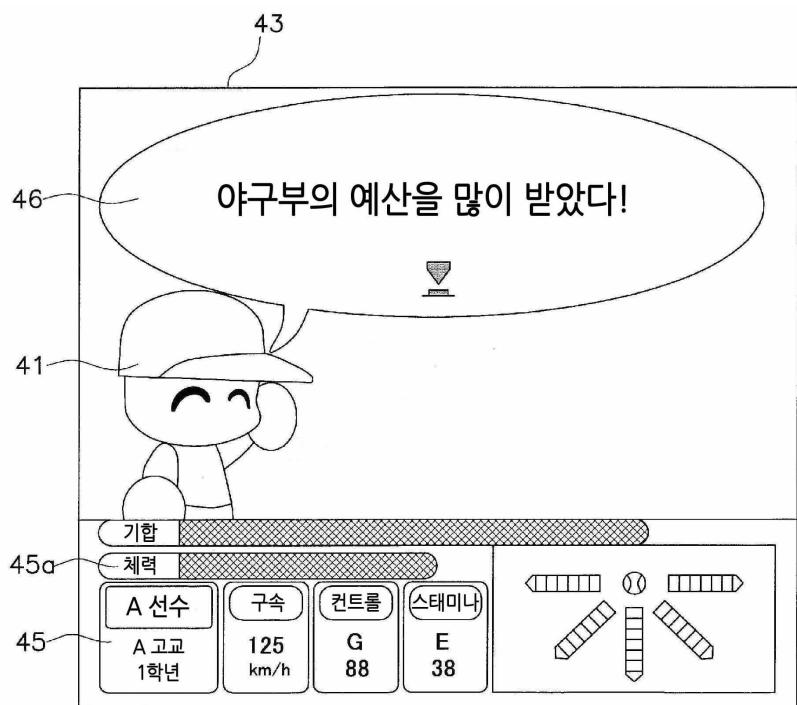
## 도면12



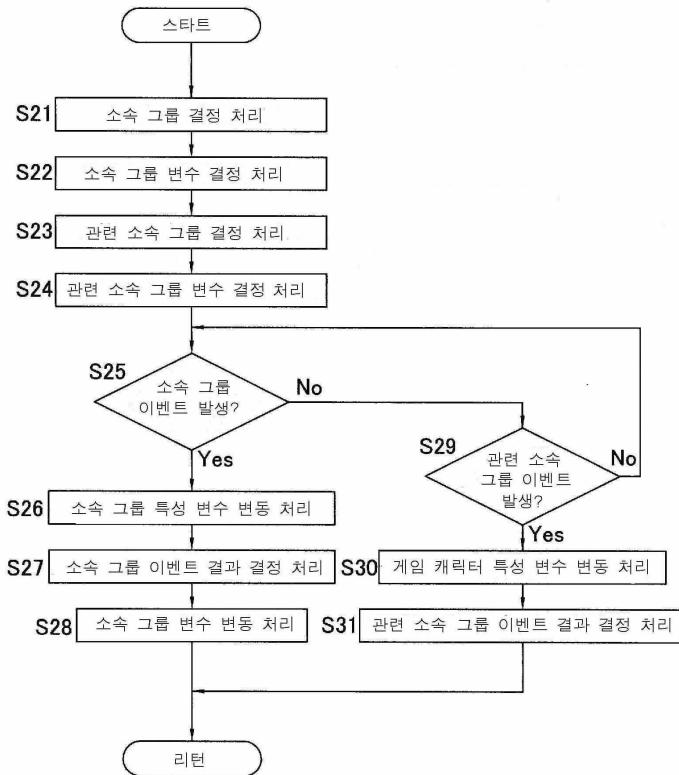
## 도면13



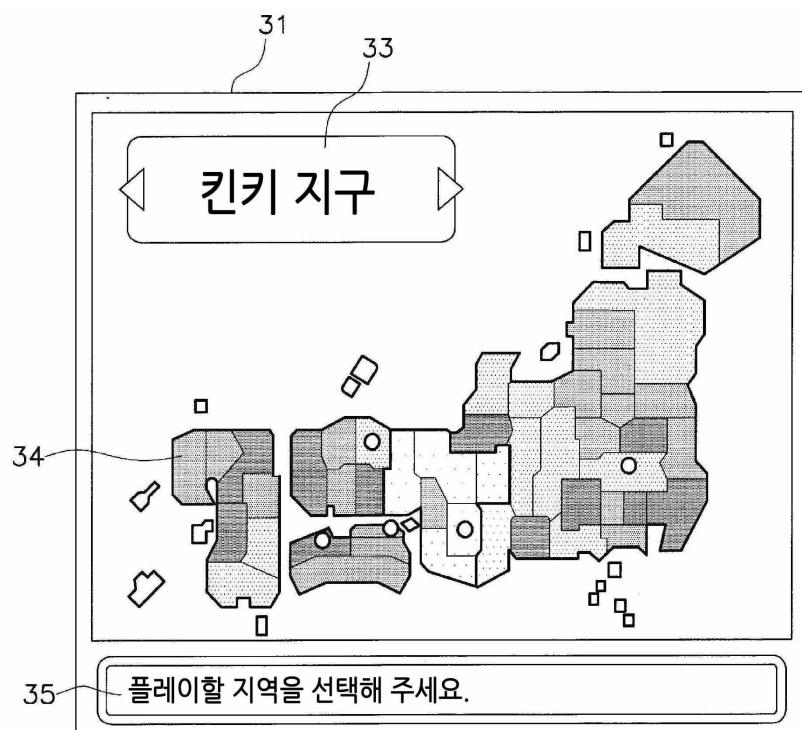
### 도면14



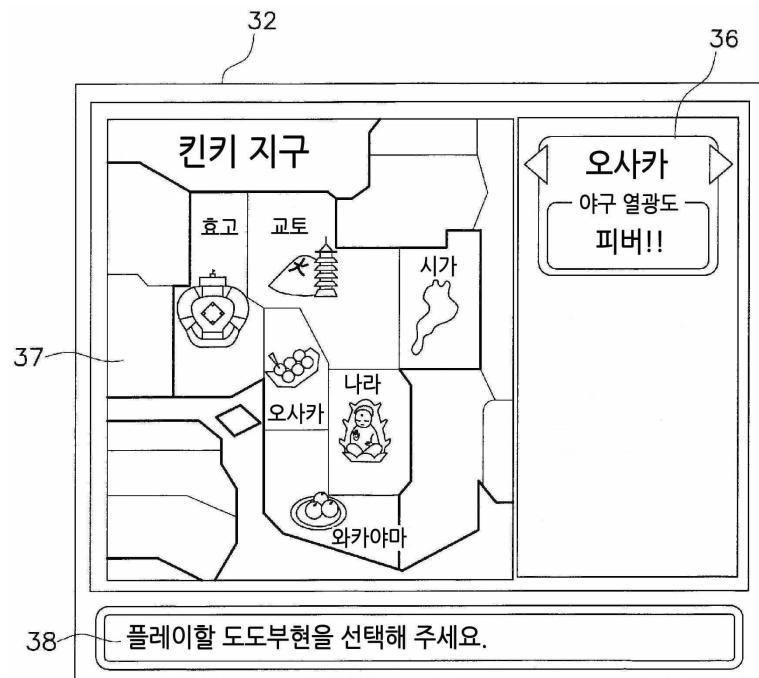
## 도면15



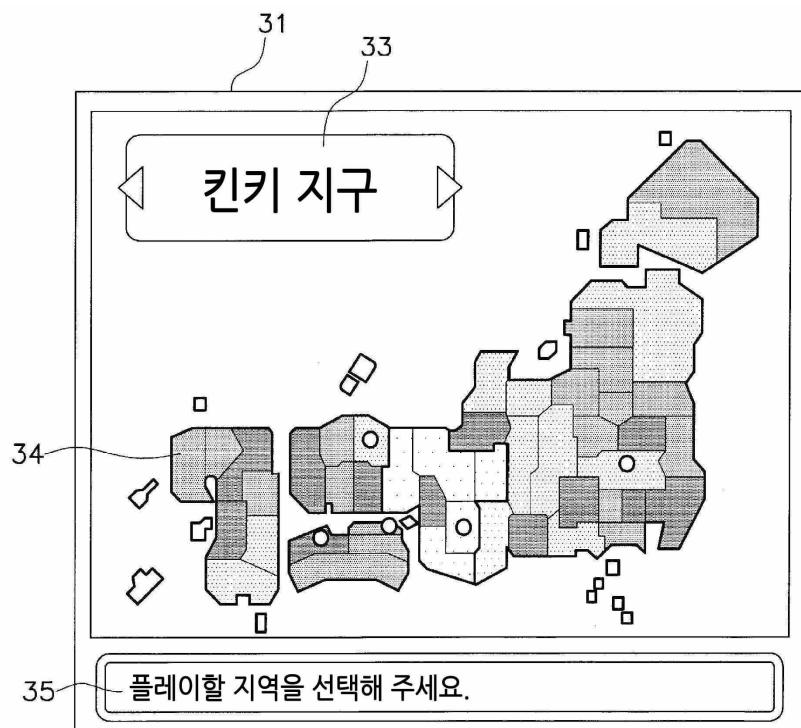
## 도면16



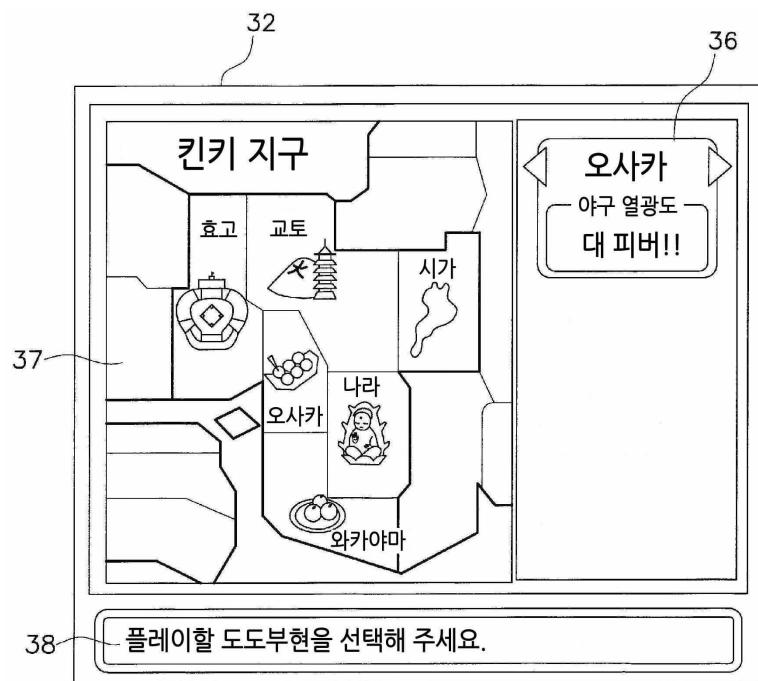
도면17



도면18



## 도면19



## 도면20

열광도 랭크 파라미터	소속 그룹 이벤트 발생 확률	관련 소속 그룹 이벤트 발생 확률
보통	50%	10%
피버	70%	20%
대 피버	100%	30%