



(19)中華民國智慧財產局

(12)發明說明書公開本

(11)公開編號：TW 201023950 A1

(43)公開日：中華民國 99 (2010) 年 07 月 01 日

(21)申請案號：098129430

(22)申請日：中華民國 98 (2009) 年 09 月 01 日

(51)Int. Cl. : *A63F13/10 (2006.01)* *A63F13/00 (2006.01)*

(30)優先權：2008/09/05 日本 2008-228060

(71)申請人：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：淺見祐一 ASAMI, YUICHI (JP)

(74)代理人：蔡坤財；李世章

申請實體審查：有 申請專利範圍項數：9 項 圖式數：10 共 40 頁

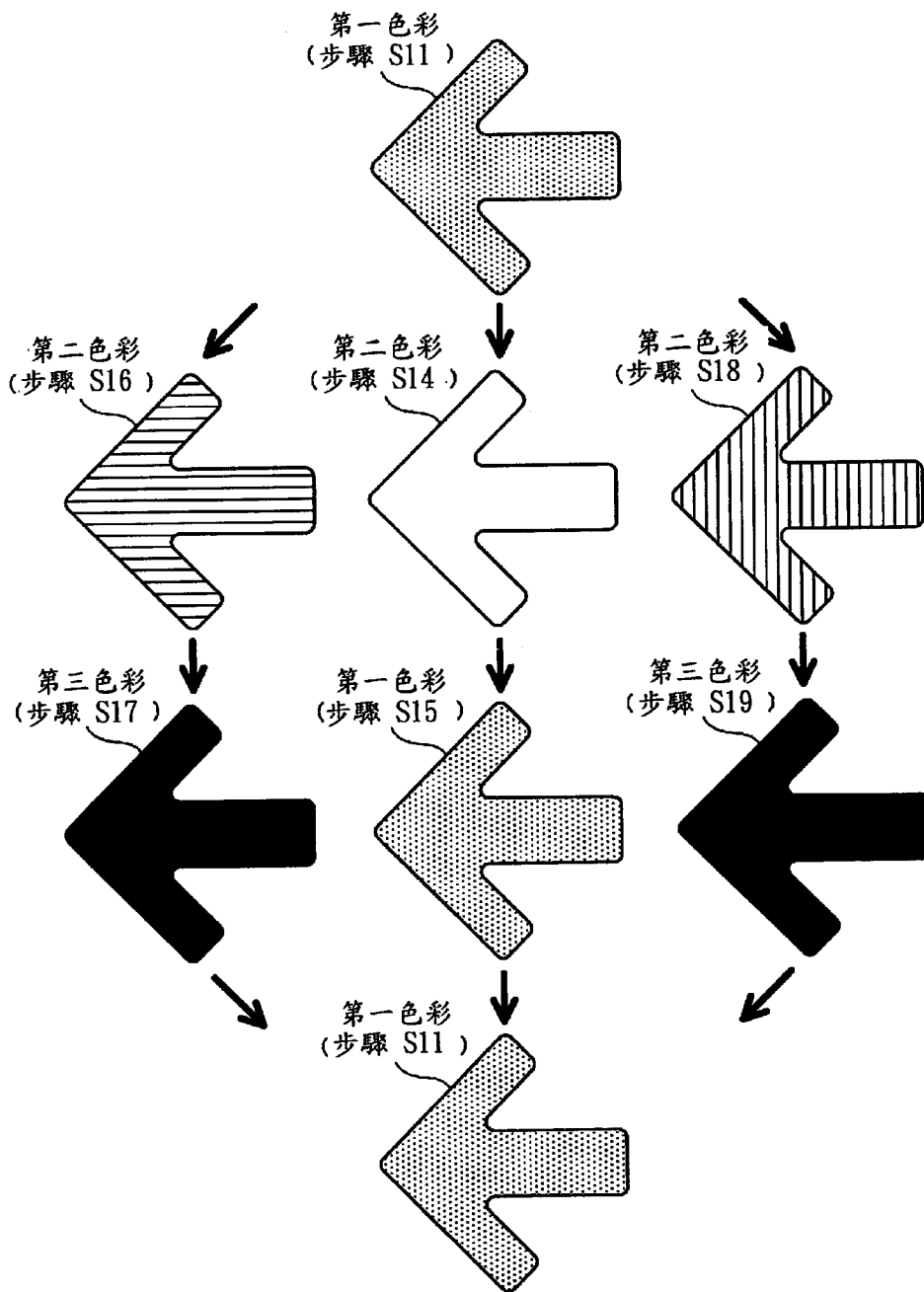
(54)名稱

遊戲裝置、遊戲控制方法、資訊記錄媒體以及程式

GAME DEVICE, METHOD FOR CONTROLLING GAME, INFORMATION RECORDING MEDIUM, AND PROGRAM

(57)摘要

遊戲裝置，係使用第 1 色彩，將基準影像進行通常表示，直到接收到遊戲者的輸入為止；一旦接收到該輸入，係在強調時間的期間，使用該基準影像與指引影像之相對位置所對應的第 2 色彩，將該基準影像進行強調表示。又，當該相對位置的大小超過預定的臨界值之場合，則係在該強調表示之後的過渡時間的期間，使用第 3 色彩，將該基準影像進行過渡表示；當沒有超過之場合，則係在該強調表示之後的該過渡時間的期間，使用第 1 色彩，將該基準影像進行過渡表示。





(19)中華民國智慧財產局

(12)發明說明書公開本

(11)公開編號：TW 201023950 A1

(43)公開日：中華民國 99 (2010) 年 07 月 01 日

(21)申請案號：098129430

(22)申請日：中華民國 98 (2009) 年 09 月 01 日

(51)Int. Cl. : *A63F13/10 (2006.01)* *A63F13/00 (2006.01)*

(30)優先權：2008/09/05 日本 2008-228060

(71)申請人：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：淺見祐一 ASAMI, YUICHI (JP)

(74)代理人：蔡坤財；李世章

申請實體審查：有 申請專利範圍項數：9 項 圖式數：10 共 40 頁

(54)名稱

遊戲裝置、遊戲控制方法、資訊記錄媒體以及程式

GAME DEVICE, METHOD FOR CONTROLLING GAME, INFORMATION RECORDING MEDIUM, AND PROGRAM

(57)摘要

遊戲裝置，係使用第 1 色彩，將基準影像進行通常表示，直到接收到遊戲者的輸入為止；一旦接收到該輸入，係在強調時間的期間，使用該基準影像與指引影像之相對位置所對應的第 2 色彩，將該基準影像進行強調表示。又，當該相對位置的大小超過預定的臨界值之場合，則係在該強調表示之後的過渡時間的期間，使用第 3 色彩，將該基準影像進行過渡表示；當沒有超過之場合，則係在該強調表示之後的該過渡時間的期間，使用第 1 色彩，將該基準影像進行過渡表示。

六、發明說明：

【發明所屬之技術領域】

本發明係關於一種於遊戲者(玩家)應該在指定的時機進行輸入的遊戲中，適於以容易理解之方式，將輸入的時機的早晚，提示給遊戲者之遊戲裝置、遊戲控制方法、資訊記錄媒體以及程式。

【先前技術】

遊戲者配合音樂的節拍(節奏)來進行輸入操作之所謂的音樂遊戲(節拍遊戲)，係廣為人知。例如，音樂遊戲，係在畫面上依序表示的指引影像到達基準影像之時，遊戲者以抓準時機進行輸入之方式來進行的遊戲(例如，參照專利文獻 1)。在指引影像到達基準影像的附近之際，遊戲者藉由做出該指引影像所對應的輸入操作，以使得該指引影像從畫面上消失(例如，參照專利文獻 1 的段落 0053 至 0059、及第 3 圖)。於專利文獻 1，係將遊戲者的輸入時機所對應的信息(例如，「GREAT」、「GOOD」等)在畫面上加以表示。

[先前技術文獻]

(專利文獻)

專利文獻 1：日本特開 2001-222280 號公報

【發明內容】

[發明所欲解決之問題]

然而，一邊確認該指引影像與該基準影像之間的位置關係，一邊進行輸入操作，而且還要藉由確認所表示的信息的內容，來瞬間判斷輸入的時機相對於基準係過早或過晚之場合，特別是對於初學者而言係十分困難。因此，想要一種能夠以容易理解之方式來將時機的過早或過晚提示給遊戲者之技術。

本發明係鑑於上述問題而應運而生者，其目的係於遊戲者應該在被指定的時機進行輸入之遊戲中，提供一種適於以容易理解的方式將輸入時機的早晚提示給遊戲者之遊戲裝置、遊戲控制方法、資訊記錄媒體以及程式。

[解決問題之技術手段]

為了達成上述目的，依照本發明的第一觀點之遊戲裝置，係包含表示部及接收部而加以構成。

表示部，係以指引影像通過基準影像之方式加以表示，以在該指引影像與該基準影像重疊之時，促使遊戲者進行輸入。

接收部，係接收該遊戲者的輸入。

再者，表示部，係(a)使用第1色彩，將該基準影像進行通常表示，直到接收到該輸入為止；(b)一旦接收到該輸入，係在強調時間的期間，使用該基準影像與指引影像之相對位置所對應的第2色彩，將該基準影像進行強調表示。

藉由這些構成，於遊戲者應該在被指定的時機進行輸入的遊戲中，係能夠以容易理解之方式，將所輸入的時機

的早晚，提示給遊戲者。也就是說，在接收到輸入之場合，係對應於該基準影像與指引影像之距離(位置關係)，將該基準影像進行強調表示。例如，係將以白色來加以表示的基準影像，於基準影像與指引影像之距離近之場合，則藉由淡紅色來加以表示，於基準影像與指引影像之距離遠之場合，則藉由深紅色來加以表示。

其結果，不僅是由在畫面上所表示的信息的內容，遊戲者也能夠由不斷注意的該基準影像的顏色變化，得知所輸入的時機。

表示部，係能夠在該相對位置的大小(c)超過預定的臨界值之場合，則係在該強調表示之後的過渡時間的期間，使用第3色彩，將該基準影像進行過渡表示；(d)沒有超過預定的臨界值之場合，則係在該強調表示之後的該過渡時間的期間，使用第1色彩，將該基準影像進行過渡表示。

藉由這些的構成，因為所強調表示的基準影像的色彩更加變化，所以能夠使強調表示與通常表示之差異變得明確。例如，基準影像與指引影像之距離超過預定的臨界值之場合，則將以紅色來加以強調表示的基準影像，藉由黑色來加以表示；該距離沒有超過預定的臨界值之場合，則將以亮白色來加以強調表示的基準影像，藉由白色來加以表示。

藉由這樣，遊戲者能夠瞬間由所強調的基準影像，詳細地得知所輸入的時機的早晚。

再者，強調時間與過渡時間，能夠具有不同的時間長

度，也能夠具有相同的時間長度。

在該強調時間的期間，也能夠將用以表示該基準影像的色彩，由該第 2 色彩，逐漸變化為該第 1 色彩或該第 3 色彩。

藉由這些構成，因為基準影像的強調表示，曾經被解除過一次，所以能夠使強調表示與通常表示之差異變得明確。例如，將基準影像的色彩以逐漸變化來加以表示之方式，由亮白色變化為白色、由紅色變化為黑色、或由青色變化為黑色。

藉由這樣，遊戲者能夠瞬間由所強調的基準影像，詳細地得知所輸入的時機的早晚。

表示部，係能夠在該過渡表示之後，使用該第 1 色彩，以針對該基準影像進行通常表示。

藉由這些構成，因為將所強調表示的基準影像，使用通常的色彩來加以表示，所以遊戲者進行下次的輸入之際，能夠將基準影像再次加以強調表示。例如，將使用亮白色、紅色、或青色來加以強調表示的基準影像，使用白色來加以表示。

藉由這樣，因為基準影像曾經在強調表示後又回到通常表示過一次，所以遊戲者能夠瞬間詳細地得知所輸入的時機的早晚。

在該過渡時間的期間，也能夠將用以表示該基準影像的色彩，由該第 1 色彩或第 3 色彩，逐漸變化為該第 1 色彩。

藉由這些構成，因為使用強調表示及通常表示以外的色彩來表示基準影像，所以能夠使強調表示與通常表示之差異變得明確。例如，針對基準影像，使用白色加以通常表示，再者，使用亮白色、紅色、或青色加以強調表示之場合，係將使用白色及亮白色以外的色彩也就是黑色加以表示的基準影像，逐漸變化為白色來加以表示。

藉由這樣，遊戲者能夠瞬間由所強調的基準影像，詳細地得知所輸入的時機的早晚。

表示部，也能夠在該強調表示的期間，將預定影像表示在該基準影像的周圍。

藉由這些構成，因為更加強調基準影像的表示，所以遊戲者能夠瞬間詳細地得知所輸入的時機的早晚。

為了達成上述目的，本發明的其他觀點相關的遊戲控制方法，係利用具有表示部及接收部之遊戲裝置所實行的遊戲控制方法，而具備表示步驟、及接收步驟。

於表示步驟，表示部係以指引影像通過基準影像之方式加以表示，以在該指引影像與該基準影像重疊之時，促使遊戲者進行輸入。

於接收步驟，接收部係接收該遊戲者的輸入。

再者，於表示步驟，係(a)使用第1色彩，將該基準影像進行通常表示，直到接收到該輸入為止；(b)一旦接收到該輸入，係在強調時間的期間，使用該基準影像與指引影像之相對位置所對應的第2色彩，將該基準影像進行強調表示。

為了達成上述目的，本發明的其他觀點相關的電腦可讀取的資訊記錄媒體，其特徵在於記錄有可使電腦發揮下述構件的機能之程式：表示部，係以指引影像通過基準影像之方式加以表示，以在該指引影像與該基準影像重疊之時，促使遊戲者進行輸入；接收部，係接收該遊戲者的輸入。表示部，係(a)使用第 1 色彩，將該基準影像進行通常表示，直到接收到該輸入為止；(b)一旦接收到該輸入，係在預定時間(以下，稱為「強調時間」)的期間，使用該基準影像與指引影像之相對位置所對應的第 2 色彩，將該基準影像進行強調表示。

為了達成上述目的，本發明的其他觀點相關的程式，係將電腦以作為上述遊戲裝置來發揮機能之方式，來加以構成。再者，本發明的其他觀點相關的程式，係以在電腦上實行上述遊戲控制方法之方式，來加以構成。

再者，本發明的程式，係可記錄在光碟、可撓性碟片、硬碟、光磁碟、數位視訊光碟、磁帶、半導體記憶體等電腦可讀取的資訊記錄媒體。上述程式，係可獨立於用於實行該程式的電腦，而可透過電腦通訊網路進行分配、販賣。再者，上述資訊記錄媒體，係可獨立於該電腦，而進行分配、販賣。

[功效]

依照本發明，係能夠針對遊戲者應該在被指定的時機進行輸入之遊戲，提供一種適於以容易理解的方式將輸入時機的早晚提示給遊戲者之遊戲裝置、遊戲控制方法、資

訊記錄媒體以及程式。

【實施方式】

以下，係針對本發明的遊戲裝置的一個實施形態加以說明，但是該實施形態係用以容易地理解本發明的原理者，本發明的範圍並不受限於下述的實施形態。業者將以下實施形態的構成進行適當替換之其他實施形態，也包含在本發明的範圍中。

首先，係參照第 1 圖進行說明，第 1 圖係表示關於本發明的實施形態的遊戲裝置被實現的典型的資訊處理裝置的概要構成。

資訊處理裝置 100，係具備 CPU(中央處理單元)101、ROM(唯讀記憶體)102、RAM(隨機存取記憶體)103、介面 104、墊子型控制器 105、外部記憶體 106、DVD(數位多功能光碟)-ROM 驅動器 107、影像處理部 108、聲音處理部 109、及 NIC(網路介面卡)110。

再者，藉由將記錄有遊戲用的程式及資料之 DVD-ROM 安裝至 DVD-ROM 驅動器 107，並對資訊處理裝置 100 施加電源，來實行該程式，以實現本實施形態的遊戲裝置。

CPU101，係控制資訊處理裝置 100 整體的動作，與各個構成要素相連接來交換控制信號或資料。

ROM102，係記錄有在施加電源後要立刻實行的 IPL(初始程式載入器)，且 CPU101 係將 DVD-ROM 所記錄的程式

讀出至 RAM103 並加以實行。再者，ROM102，係記錄有用於資訊處理裝置 100 整體的動作控制所必要的操作系統的程式及各種資料。CPU101 係將這些程式讀出並加以實行。

RAM103，係暫時記錄資料及程式者，用以保持由 DVD-ROM 所讀出的程式、資料、及其他遊戲的進行或通信所必要的資料。

經由介面 104 而連接的墊子型控制器 105，係接收使用者在遊戲實行之際所進行的操作輸入。例如，於墊子型控制器 105，係如第 2 圖所示，配置有左按鈕 105a、下按鈕 105b、上按鈕 105c 以及右按鈕 105d 等。墊子型控制器 105，一般係藉由使用者的腳來進行操作輸入。而且，一旦按下這些按鈕，則接收按下的按鈕所對應的操作輸入。

再者，也可以使用一種具備有方向按鈕(方向鍵)之控制器等。該等方向按鈕係藉由使用者的手來進行操作。

透過介面 104 而以能夠自由拆下裝上的方式來連接的外部記憶體 106，係以能夠改寫之方式來記錄用以表示遊戲進行狀態的資料，以及通信日誌(記錄)。使用者可透過墊子型控制器 105 來進行指示輸入，來將這些資料記錄至適合的外部記憶體 106。

安裝在 DVD-ROM 驅動器 107 中之 DVD-ROM，係記錄有為了實現遊戲之程式以及遊戲附屬的影像資料及聲音資料。藉由 CPU101 的控制，DVD-ROM 驅動器 107 係針對所安裝的 DVD-ROM 進行讀取處理以讀取必要的程式或資

料，並將這些暫時記錄在 RAM103 等。

影像處理部 108，係將由 DVD-ROM 所讀取的資料，藉由 CPU101 或影像處理部 108 所具備的影像演算處理器(圖上未示)進行加工處理後，將這些記錄至影像處理部 108 所具備的圖框記憶體(圖上未示)。記錄於圖框記憶體之影像資訊，係以預定的同步時機被轉換為視頻信號，以輸出至連接於影像處理部 108 的顯示器(圖上未示)。藉此，能夠進行各種的影像表示。

再者，影像演算處理器，係可高速實行 2 次元影像的重疊演算或 α 混合等的透過運算及各種飽和運算。

再者，將配置在虛擬 3 次元空間中的各種附加有紋理資訊的多邊形資訊，以 Z 緩存法進行顯現(rendering)，使得也能夠高速實行用以得到由預定視點位置俯視配置於虛擬 3 次元空間中的多邊形的顯現影像之運算。

再者，也可藉由 CPU101 與影像演算處理器的協調動作，遵從用以定義文字的形狀之字型資訊，來將文字列作為 2 次元影像而描繪至圖框記憶體，或是描繪至各個多邊形表面。雖然字型資訊係記錄在 ROM102，但是也可以利用記錄在 DVD-ROM 之專用的字型資訊。

聲音處理部 109，係將由 DVD-ROM 所讀取的聲音資料轉換成類比聲音信號，並由聲音處理部 109 所連接之揚聲器(圖中未示)進行輸出。再者，在 CPU101 的控制下，產生遊戲進行中應該產生的效果音或樂曲資料，並將對應的聲音由揚聲器進行輸出。

NIC110，係用以將資訊處理裝置 100 連接至網際網路等電腦通信網(圖上未示)者，藉由：依據構成 LAN(區域網路)之際所使用的 10BASE-T/100BASE-T 規格者、或是使用電話回線以連接於網際網路之類比數據機、ISDN(整合服務數位網路)數據機、ADSL(非對稱數位用戶線路)數據機、或使用纜線電視線路以連接網際網路之纜線數據機等；以及用以進行這些構件與 CPU101 之間的仲介之介面(圖上未示)而被構成。

其他，資訊處理裝置 100，也可以使用硬碟等大容量外部記錄裝置來構成，以完成與 ROM102、RAM103、外部記憶體 106、及安裝在 DVD-ROM 驅動器 107 的 DVD-ROM 相同的機能。

再者，也能夠採用連接至用以接收遊戲者的文字列的編輯輸入之鍵盤、或是連接至用以接收指定各種位置及選擇輸入之滑鼠等輸入輸出裝置之形態。

再者，用於取代本實行形態的資訊處理裝置 100，也可以利用一般之電腦(通用的個人電腦等)，來作為關於本發明的遊戲裝置。例如，與上述資訊處理裝置 100 相同，一般之電腦係具備 CPU、RAM、ROM、DVD-ROM 驅動器、及 NIC、具備比資訊處理裝置 100 上的影像處理部具有更簡易之機能的影像處理部；且除了具有外部記錄裝置也就是硬碟之外，也可利用軟性磁碟、光磁碟、及磁帶等作為外部記錄裝置。再者，可利用鍵盤或滑鼠等輸入裝置，來取代控制器。然後，安裝遊戲用的程式後，實行其之程式，

則可作為遊戲裝置來發揮機能。

以下，如不特別注釋，則係以第 1 圖所示的資訊處理裝置 100 來說明後述遊戲裝置。遊戲裝置，係可依照需要而合適地置換為一般之電腦的要素，這些實施的形態也包含在本發明的範圍內。

(遊戲說明)

第 3 圖係表示藉由關於本發明的實施形態的遊戲裝置 300 所實現的遊戲畫面的一例之圖。以下參照本圖來說明該遊戲。遊戲畫面 200，係基於由安裝在 DVD-ROM 驅動器 107 中之 DVD-ROM 所讀出的遊戲程式及遊戲資料而產生在顯示器上者。如同一圖所示，於這個遊戲畫面 200，係將背景影像 206 表示在整個背景上，且將基準影像 201a、201b、201c、201d、指引影像 202a、202b、202c、202d、跳舞量規 203、分數 204、及信息 205，以與背景影像 206 重疊之方式加以表示。分數 204 係表示在遊戲畫面 200 的下方，係表示至今所累積點數者。信息 205 係表示在畫面中間，係用以表示對應於遊戲者的操作巧拙之文字內容者。例如，係表示「GREAT」、「PERFECT」、「GOOD」、「BAD」等文字。

跳舞量規 203 係表示在畫面上方，係包含對應於遊戲操作的優劣而伸縮的遊戲條。例如，遊戲操作係接收到高評價之場合，則遊戲條向右方向延伸；相反地，遊戲操作係僅接收到低評價之場合，則遊戲條向左方向縮短。然後，

在遊戲條比預定長度更短之場合，則遊戲結束，而遊戲者能夠觀看跳舞量規 203 以判斷是否接近遊戲結束。於跳舞量規 203 的下側，基準影像係以 201a、201b、201c、201d 的順序來加以表示。基準影像 201a、201b、201c、201d，係遊戲者用以判斷操作時機的基準。

又，係基於由 DVD-ROM 所讀出的樂曲資料，來將樂曲由揚聲器輸出。於該樂曲資料，係記錄有配合樂曲的節拍所制定的複數個時刻(基準時刻)。對應於接收到遊戲者的輸入之時刻(輸入時刻)與基準時刻之偏差以伸縮遊戲條。基準時刻，係與各個基準影像及指引影像進行聯動。輸入時刻與基準時刻一致的時機，係相等於基準影像與指引影像一致的時機。

接著，係針對基準影像與指引影像之偏差(錯位)來進行說明。第 4A 圖係表示指引影像 202a 尚未到達基準影像 201a 之狀態(遊戲者的輸入時機過早之場合)；第 4B 圖係表示指引影像 202a 與基準影像 201a 完全一致之狀態(遊戲者的輸入時機一致之場合)；第 4C 圖係表示指引影像 202a 超過基準影像 201a 之狀態(遊戲者的輸入時機過晚之場合)。遊戲者係藉由在第 4B 圖所示的時機進行輸入，以提高得分。另一方面，若在第 4A 圖及第 4C 圖所示的時機進行輸入，則遊戲條會縮短，而在遊戲條比預定長度更短之場合，則遊戲結束。

再者，遊戲者並非一定要在輸入時刻與基準時刻完全重疊的時機對墊子型控制器 105 進行操作才能提高得分，

係對應於其之一致度來給予得分。也就是說，輸入時刻與基準時刻之時機越接近，則得分越高。再者，指引影像 202a、202b、202c、202d 的出現數量、出現順序、及基準時刻等，係基於 DVD-ROM 等所記錄的遊戲程式及遊戲資料來決定。

(遊戲裝置的構成)

接著，參照第 5 圖來說明關於本實施形態的遊戲裝置 300 的概要構成。遊戲裝置 300，係具備表示部 301、接收部 302、及判定部 303。以下係針對遊戲裝置 300 的各個構成要素來進行說明。再者，雖然各部分的機能係相互關連，仍可對應於用途以適當變更各個部分之採用與否。

如第 3 圖所示，表示部 301，係由 DVD-ROM 等讀出所必要的程式及資料，並將基準影像 201a、201b、201c、201d、指引影像 202a、202b、202c、202d、跳舞量規 203、分數 204、及信息 205 表示在顯示器上。再者，表示部 301，也對應於必要而將模仿遊戲者動作之角色表示在顯示器上。表示部 301，係基於所讀出的程式，使指引影像以通過基準影像之上之方式來進行移動。例如，如第 3 圖所示，指引影像 202c 係以通過基準影像 201c 之上之方式來進行移動。通過基準影像 201c 之上之後，指引影像 202c 係朝向遊戲畫面 200 的上方移動並由遊戲畫面 200 上消失。

又，表示部 301，係基於後述的判定部 303 的判定結果，在預定時間變化基準影像 201a 至 201d 的色彩。首先，

表示部 301，係使用第 1 色彩(例如，白色)，將基準影像 201a 至 201d 進行表示，直到接收到遊戲者的輸入為止。接著，一旦接收到該輸入，表示部 301，係在預定時間，使用該基準影像 201a 至 201d 與指引影像 202a 至 202d 之相對位置所對應的第 2 色彩(例如，紅色、青色、亮白色)，將該基準影像 201a 至 201d 進行強調表示。接著，表示部 301，係在預定時間，將以第 2 色彩進行強調表示的基準影像 201a 至 201d，使用第 3 色彩(例如，黑色)進行過渡表示之後，再次以第 1 色彩進行通常表示。

在這裡，強調表示，係在預定的強調時間的期間，將基準影像的色彩以第 2 色彩來加以表示。再者，過渡表示，係在預定的過渡時間的期間，將基準影像的色彩由第 2 色彩變化成第 3 或第 1 色彩來加以表示。再者，通常表示，係將基準影像的色彩以第 1 色彩來加以表示。再者，強調時間及過渡時間係將基準影像以預定的色彩來加以表示的時間，也能夠包含色彩變化的時間。

再者，強調時間及過渡時間的長度為任意，再者，該等長度也能夠調整為相等或不同。

CPU101、RAM103、及影像處理部 108 等，合作進行動作，以作為表示部 301 來發揮機能。

再者，第 1 色彩、第 2 色彩、第 3 色彩，係分別為不同的色彩。再者，所表示的色彩不限定於 1 色，也能夠任意為複數色彩、漸變(gradation)等。

接收部 302，係透過墊子型控制器 105 以接收遊戲者

所操作的輸入，並將該輸入資訊傳送至後述的判定部 303。透過接收部 302 接收到遊戲者的輸入之時刻，係作為輸入時刻。如第 3 圖所示，接收部 302 係具備對應於 4 個指引影像 202a、202b、202c、202d 之至少四個輸入按鈕。

再者，CPU101、介面 104、及墊子型控制器 105 等合作進行動作，以作為接收部 302 來發揮機能。

判定部 303，係基於接收部 302 所傳送的輸入操作所對應的輸入時刻資訊，來判定輸入的有無。再者，判定部 303，係判定遊戲者進行輸入的輸入時刻之時的指引影像 202a 至 202d 與基準影像 201a 至 201d 的位置關係。也就是說，判定部 303，係判定指引影像 202a 至 202d 相對於基準影像 201a 至 201d 是尚未到達、一致、或超過。

判定部 303，係將第 4A 圖所示的位置關係，判定為指引影像 202a 尚未到達基準影像 201a；將第 4B 圖所示的位置關係，判定為指引影像 202a 與基準影像 201a 完全一致；將第 4C 圖所示的位置關係，判定為指引影像 202a 超過基準影像 201a。判定部 303，係判定指引影像 202a 至 202d 與基準影像 201a 至 201d 之該位置關係，並將判定結果傳送至表示部 301。

再者，CPU101、及 RAM103 等，合作進行動作，以作為判定部 303 來發揮機能。

(表示處理)

接著，參照第 6 圖的流程圖，來說明基準影像 201a 至

201d 要作強調表示之表示處理。再者，在本流程圖中，有關指引影像 202a 至 202d 的移動表示的處理，為了容易理解而省略圖示。

一旦對遊戲裝置 300 施加電源而開始遊戲，則表示部 301 係由 DVD-ROM 等讀出必要的程式或資料，並且如第 3 圖所示，將基準影像 201a、201b、201c、201d 以及指引影像 202a、202b、202c、202d 等表示在顯示器上。接著，表示部 301 係基於所讀出的程式，使用第 1 色彩(例如，白色)，將預定的基準影像進行通常表示，並且使預定的指引影像通過該基準影像之上(步驟 S11)。例如，指引影像 202b，係通過以白色表示的基準影像 201b 之上來進行移動。

接著，接收部 302，係接收遊戲者的輸入，且將該輸入資訊傳送至判定部 303。判定部 303 係基於接收部 302 的輸入資訊，來判定遊戲者是否有進行輸入(步驟 S12)。

在遊戲者沒有進行輸入之場合(步驟 S12 為否)，則表示部 301 係使指引影像 202a 至 202d 移動來進行表示，並且使用第 1 色彩，將基準影像 201a 至 201d 持續進行通常表示(步驟 S11)。

另一方面，在遊戲者有進行輸入之場合(步驟 S12 為是)，則判定部 303 係針對接收部 302 接收到遊戲者的輸入之輸入時刻之時的指引影像 202a 至 202d 與基準影像 201a 至 201d 的相對位置(指引影像與基準影像的位置關係)，來進行判定(步驟 S13)。

判定部 303，係基於輸入資訊，來判定輸入時刻之時的指引影像 202a 至 202d 與基準影像 201a 至 201d 的差(位置的差)。

第 7A 圖及 7B 圖，係說明指引影像與基準影像之位置的差之圖。如第 7A 圖所示，該差的值係在預定的臨界值以上，而且在指引影像 202a 至 202d 的基準位置係尚未到達基準影像 201a 至 201d 之場合，則判定部 303 係判定指引影像 202a 至 202d 尚未到達基準影像 201a 至 201d(輸入時機過早)。另一方面，該差的值係在預定的臨界值以上，而且在指引影像 202a 至 202d 的基準位置係超過基準影像 201a 至 201d 之場合，則判定部 303 係判定指引影像 202a 至 202d 超過基準影像 201a 至 201d(輸入時機過晚)。

又，如第 7B 圖所示，該差的值未滿預定的臨界值之場合，則判定部 303 係判定指引影像與基準影像一致(輸入時機一致)。

在輸入時機一致之場合(步驟 S13 的一致)，表示部 301，係在預定的強調時間(例如，1 秒間)使用第 2 色彩(例如，亮白色)，針對基準影像 201a 至 201d 進行強調表示(步驟 S14)。也就是說，已利用第 1 色彩來加以表示的基準影像 201a 至 201d，使用第 2 色彩來加以表示。因為對應於遊戲者輸入的輸入時機來使變化該色彩，所以遊戲者能夠得知輸入的時機。

接著，表示部 301，係將已利用第 2 色彩來加以強調表示後的基準影像 201a 至 201d，使用第 1 色彩來加以過

渡表示(步驟 S15)，並且回到步驟 S11。於步驟 S15，表示部 301，能夠將用以表示基準影像 201a 至 201d 之色彩，由第 2 色彩逐漸變化為第 1 色彩。

再者，使色彩逐漸變化的速度係任意。例如，藉由與指引影像 202a 至 202d 的移動速度連動之方式來改變色彩變化的速度，而能夠使得 202a 至 202d 的移動速度快之場合的色彩變化快，202a 至 202d 的移動速度慢之場合的色彩變化慢。

輸入時機過早(步驟 S13 的過早)，則表示部 301 係使用第 2 色彩(例如，紅色)，其對應於判定部 303 所判定的指引影像 202a 至 202d 與基準影像 201a 至 201d 之位置的差，將基準影像 201a 至 201d 進行強調表示(步驟 S16)。

第 8 圖係表示使用對應於位置的差而變化的第 2 色彩來加以表示的基準影像。如第 8 圖所示，係針對基準影像，在位置的差小之場合，則使用強調微弱的第 2 色彩(例如，淡紅色)來加以強調表示；再者，在位置的差大之場合，則使用強調強烈的第 2 色彩(例如，深紅色)來加以強調表示。

接著，表示部 301，係將以第 2 色彩來加以強調表示的基準影像 201a 至 201d，使用第 3 色彩(例如，黑色)來加以過渡表示(步驟 S17)，並且回到步驟 S11。

再者，表示部 301，能夠將用以表示基準影像 201a 至 201d 之色彩，由第 2 色彩逐漸變化為第 3 色彩；或者由第 3 色彩逐漸變化為第 1 色彩之方式來加以表示。

第 9 圖係表示基準影像的色彩變化之圖。如第 9 圖所

示，表示部 301，係將在步驟 S16 或後述的步驟 S18 中以第 2 色彩加以強調表示的基準影像 201a 至 201d，以第 3 色彩加以過渡表示之後，使用第 1 色彩加以通常表示。藉由將基準影像 201a 至 201d 以第 3 色彩加以過渡表示，將使用對應於指引影像 202a 至 202d 與基準影像 201a 至 201d 之位置的差之色彩來進行強調表示的第 2 色彩、以及由已被強調表示的第 2 色彩變化為第 1 色彩之途中的色彩，加以區別。

輸入時機過晚之場合(步驟 S13 的過晚)，與步驟 S16 相同，表示部 301 係使用判定部 303 所判定的指引影像 202a 至 202d 與基準影像 201a 至 201d 之位置的差所對應的第 2 色彩(例如，青色)，來將基準影像 201a 至 201d 進行強調表示(步驟 S18)。

接著，與步驟 S16 相同，表示部 301，係將以第 2 色彩來加以強調表示的基準影像 201a 至 201d，使用第 3 色彩(例如，黑色)來加以過渡表示(步驟 S19)，並且回到步驟 S11。

再者，典型係(1)步驟 S14、S16、及 S18 之各者所花費的時間係彼此相等，再者，(1)步驟 S15、S17、及 S19 之各者所花費的時間係彼此相等。

又，典型係(1)及(2)所需要的時間的和，係比下個指引影像 202a 至 202d 到達基準影像 201a 至 201d 為止之時間更短。在(1)或(2)中，由於時間會經過，因此在該期間內以指引影像 202a 至 202d 仍在移動之方式，來進行並行、並

列的處理。

藉由以上的處理，於遊戲者應該在指定的時機進行輸入的遊戲中，能夠以容易理解之方式，將輸入的時機的早晚提示給遊戲者。

因為使用遊戲者的輸入之輸入時刻之時的指引影像與基準影像的位置的差所對應的色彩，來針對基準影像進行強調表示，所以能夠將輸入時機的是否過早、過晚、或一致，告知遊戲者。

再者，本發明不限定於上述實施的形態，能夠有各種的修改或應用。

第 10 圖係表示要進行強調表示的基準影像的變更例之圖。如第 10 圖所示，表示部 301 係能夠藉由將預定的背景影像表示在基準影像 201a 至 201d 的周圍，來將基準影像 201a 至 201d 進行強調表示。表示部 301，能夠變化基準影像 201a 至 201d 的色彩，另外也能夠將預定的背景影像表示在基準影像 201a 至 201d 的周圍。

再者，預定的背景影像的形狀及色彩係為任意。

再者，本申請案係以日本專利申請案 2008-228060 號作為基礎來主張優先權。該作為基礎之申請案的內容，係全部併入本申請案者。

(產業上的利用可能性)

如以上說明，若依照本發明，能夠針對遊戲者應該在被指定的時機進行輸入之遊戲，提供一種適於以容易理解之方式將輸入的時機提示給遊戲者之遊戲裝置、遊戲控制

方法、資訊記錄媒體以及將這些以電腦實現的程式。

【圖式簡單說明】

第 1 圖係表示關於本發明的實施形態的遊戲裝置被實現的典型的資訊處理裝置的概要構成之概略圖。

第 2 圖係表示墊子型控制器之圖。

第 3 圖係表示遊戲畫面的一例之圖。

第 4A 圖係表示指引影像尚未到達基準影像之狀態之圖。

第 4B 圖係表示指引影像與基準影像一致之狀態之圖。

第 4C 圖係表示指引影像超過基準影像之狀態之圖。

第 5 圖係表示遊戲裝置的概要構成之說明圖。

第 6 圖係說明表示處理之流程圖。

第 7A 圖係說明指引影像與基準影像不一致之狀態之圖。

第 7B 圖係說明指引影像與基準影像一致之狀態之圖。

第 8 圖係說明對應於位置的差，色彩會作變化之基準影像之圖。

第 9 圖係說明基準影像的色彩變化之圖。

第 10 圖係表示要作強調表示的基準影像的變更例之圖。

【主要元件符號說明】

100 資訊處理裝置	201c 基準影像
101 CPU	201d 基準影像
102 ROM	202a 指引影像
103 RAM	202b 指引影像
104 介面	202c 指引影像
105 墊子型控制器	202d 指引影像
106 外部記憶體	203 跳舞量規
107 DVD-ROM 驅動器	204 分數
108 影像處理部	205 信息
109 聲音處理部	206 背景影像
110 NIC	300 遊戲裝置
200 遊戲畫面	301 表示部
201a 基準影像	302 接收部
201b 基準影像	303 判定部

發明專利說明書

(本說明書格式、順序，請勿任意更動，※記號部分請勿填寫；惟已有申請案號者請填寫)

※ 申請案號：98129430

※ 申請日期：2009 年 9 月 1 日

※IPC 分類：A63F13/00(2006.01)

A63F13/00(2006.01)

一、發明名稱：(中文/英文)

遊戲裝置、遊戲控制方法、資訊記錄媒體以及程式
GAME DEVICE, METHOD FOR CONTROLLING GAME,
INFORMATION RECORDING MEDIUM, AND PROGRAM

二、中文發明摘要：

遊戲裝置，係使用第 1 色彩，將基準影像進行通常表示，直到接收到遊戲者的輸入為止；一旦接收到該輸入，係在強調時間的期間，使用該基準影像與指引影像之相對位置所對應的第 2 色彩，將該基準影像進行強調表示。又，當該相對位置的大小超過預定的臨界值之場合，則係在該強調表示之後的過渡時間的期間，使用第 3 色彩，將該基準影像進行過渡表示；當沒有超過之場合，則係在該強調表示之後的該過渡時間的期間，使用第 1 色彩，將該基準影像進行過渡表示。

三、英文發明摘要：

Game device continues to display a reference image with first coloring as a normal manner of display until reception of an input from a player. Upon reception of the input, the device highlights during a highlight time the reference image with second coloring that is associated with a relative position of a guide image with respect to the reference image. Further, when a magnitude of a distance that indicates the relative position exceeds a predetermined threshold, the reference image is displayed with third coloring as a transient manner of display during a transient period after the highlighting. On the other hand, when the magnitude of the distance does not exceed the predetermined threshold, the device displays the reference image with the first coloring, after the highlighting

七、申請專利範圍：

1. 一種遊戲裝置(300)，其特徵在於：

具備：表示部(301)，係以指引影像通過基準影像之方式加以表示，以在該指引影像與該基準影像重疊之時，促使遊戲者進行輸入；以及

接收部(302)，係接收該遊戲者的輸入；

其中，前述表示部(301)，係

(a)使用第 1 色彩，將該基準影像進行通常表示，直到接收到該輸入為止；

(b)一旦接收到該輸入，係在預定時間(以下，稱為「強調時間」)的期間，使用該基準影像與指引影像之相對位置所對應的第 2 色彩，將該基準影像進行強調表示。

2. 如申請專利範圍第 1 項所述之遊戲裝置(300)，其中前述表示部(301)，係在該相對位置的大小，(c)超過預定的臨界值之場合，則在該強調表示之後的預定時間(以下，稱為「過渡時間」)的期間，使用第 3 色彩，將該基準影像進行過渡表示；(d)沒有超過預定的臨界值之場合，則在該強調表示之後的該過渡時間的期間，使用第 1 色彩，將該基準影像進行過渡表示。

3. 如申請專利範圍第 2 項所述之遊戲裝置(300)，其中在該強調時間的期間，將用以表示該基準影像的色彩，由該第 2 色彩，逐漸變化為該第 1 色彩或該第 3 色彩。

4. 如申請專利範圍第 3 項所述之遊戲裝置(300)，其中

前述表示部(301)，係在該過渡表示之後，使用該第 1 色彩，將該基準影像進行通常表示。

5. 如申請專利範圍第 4 項所述之遊戲裝置(300)，其中在該過渡時間的期間，將用以表示該基準影像的色彩，由該第 1 色彩或第 3 色彩，逐漸變化為該第 1 色彩。

6. 如申請專利範圍第 5 項所述之遊戲裝置(300)，其中前述表示部(301)，在該強調表示的期間，將預定影像表示在該基準影像的周圍。

7. 一種遊戲控制方法，係利用具有表示部(301)及接收部(302)之遊戲裝置(300)所實行的遊戲控制方法，其特徵在於：

具備：表示步驟，係前述表示部(301)以指引影像通過基準影像之方式加以表示，以在該指引影像與該基準影像重疊之時，促使遊戲者進行輸入；以及

接收步驟，係前述接收部(302)接收該遊戲者的輸入；

其中，前述表示步驟，係

(a)使用第 1 色彩，將該基準影像進行通常表示，直到接收到該輸入為止；

(b)一旦接收到該輸入，係在預定時間(以下，稱為「強調時間」)的期間，使用該基準影像與指引影像之相對位置所對應的第 2 色彩，將該基準影像進行強調表示。

8. 一種電腦可讀取的資訊記錄媒體，其特徵在於記錄有可使電腦發揮下述構件的機能之程式：

表示部(301)，係以指引影像通過基準影像之方式加以

表示，以在該指引影像與該基準影像重疊之時，促使遊戲者進行輸入；以及

接收部(302)，係接收該遊戲者的輸入；

其中，前述表示部(301)，係

(a)使用第1色彩，將該基準影像進行通常表示，直到接收到該輸入為止；

(b)一旦接收到該輸入，係在預定時間(以下，稱為「強調時間」)的期間，使用該基準影像與指引影像之相對位置所對應的第2色彩，將該基準影像進行強調表示。

9. 一種程式，其特徵在於可使電腦發揮下列構件的機能：

表示部(301)，係以指引影像通過基準影像之方式加以表示，以在該指引影像與該基準影像重疊之時，促使遊戲者進行輸入；以及

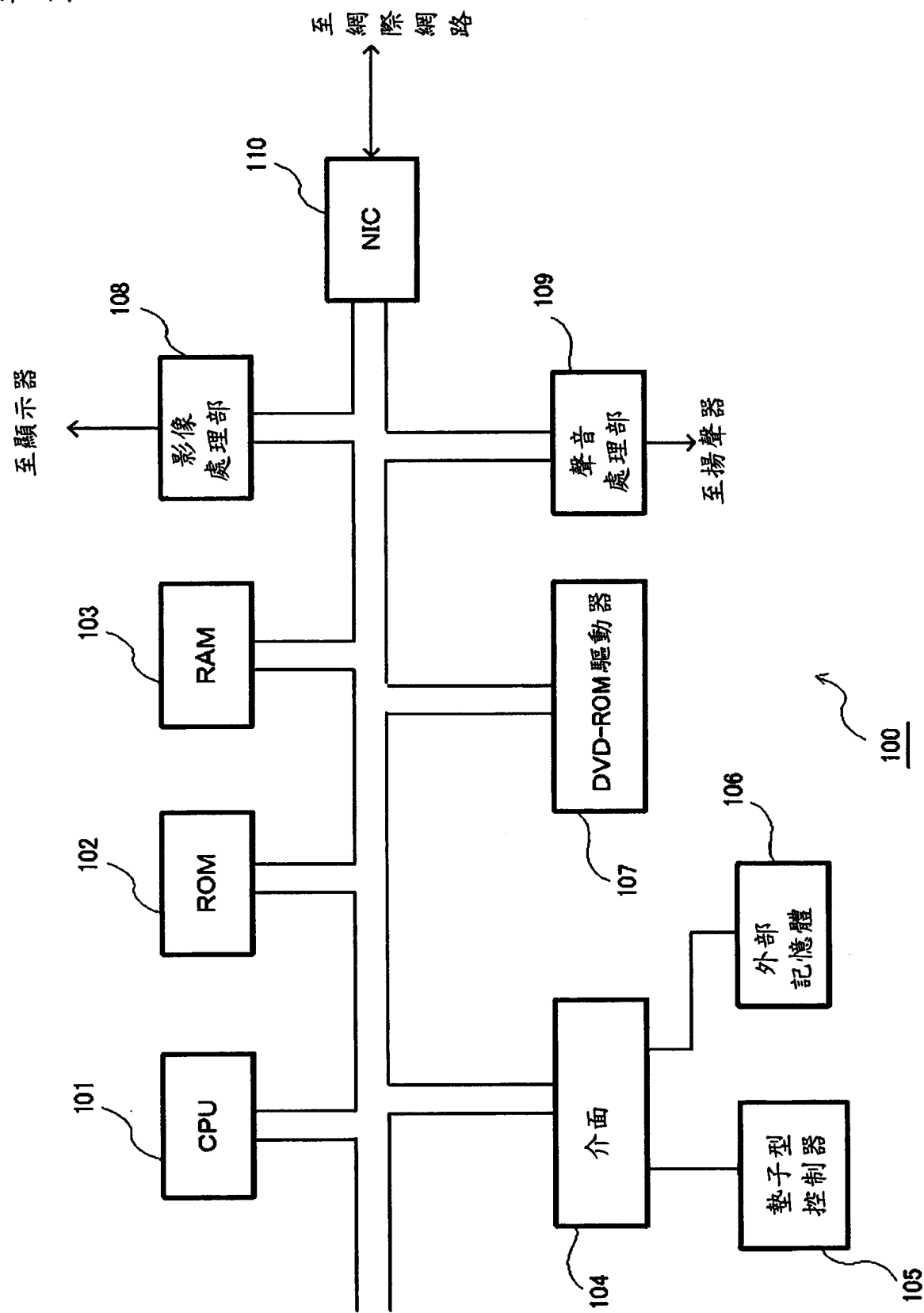
接收部(302)，係接收該遊戲者的輸入；

其中，前述表示部(301)，係

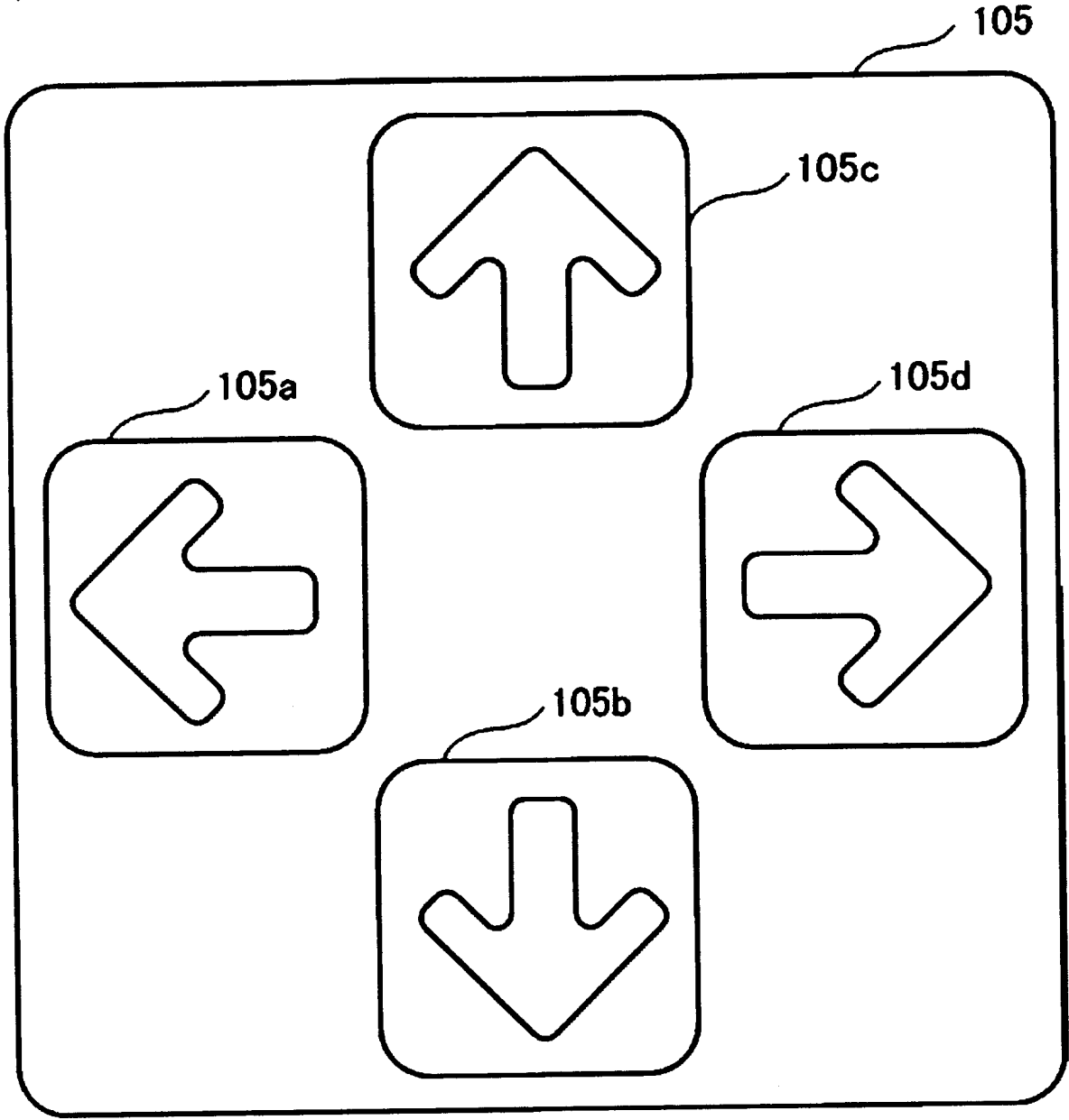
(a)使用第1色彩，將該基準影像進行通常表示，直到接收到該輸入為止；

(b)一旦接收到該輸入，係在預定時間(以下，稱為「強調時間」)的期間，使用該基準影像與指引影像之相對位置所對應的第2色彩，將該基準影像進行強調表示。

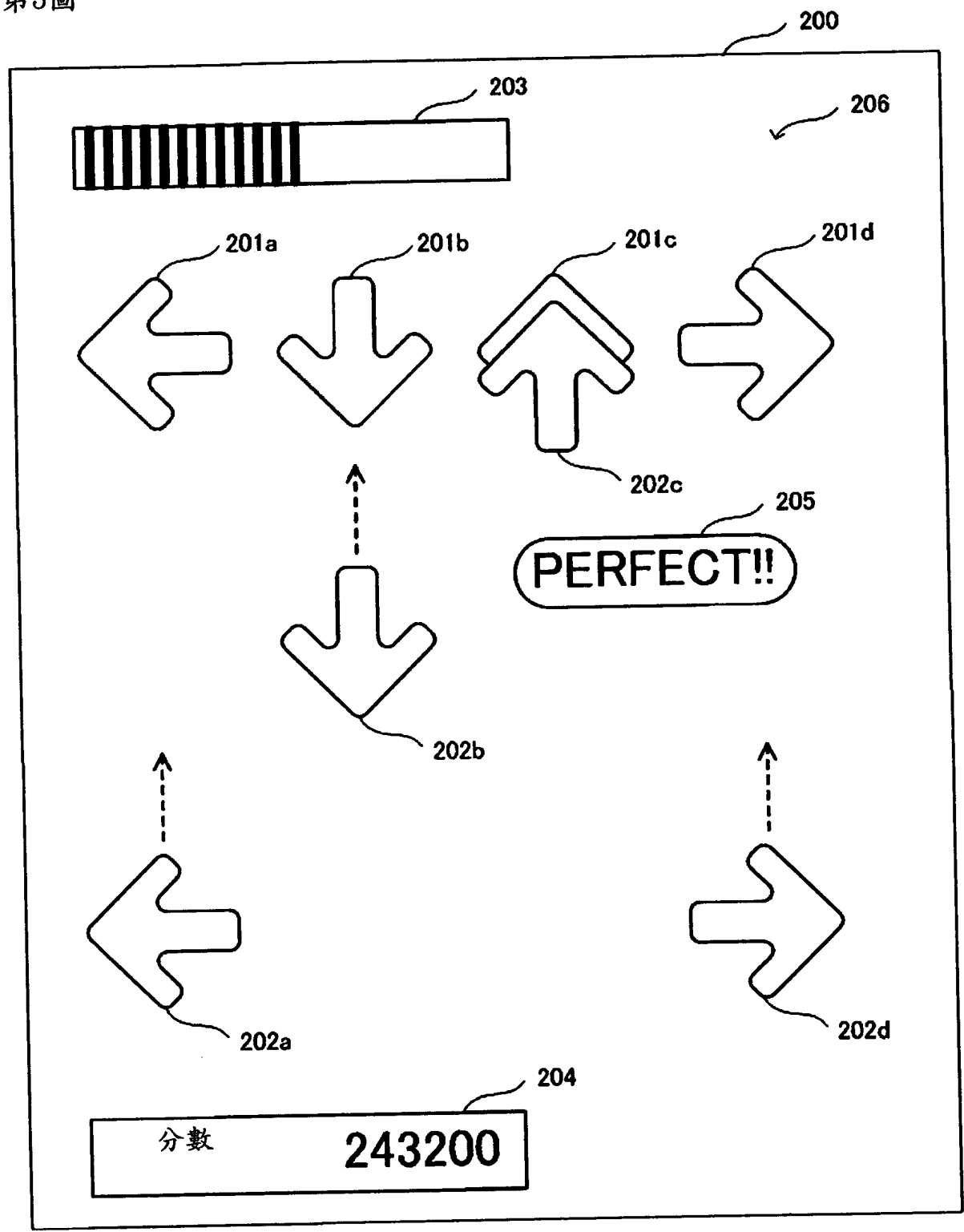
八、圖式：
第1圖



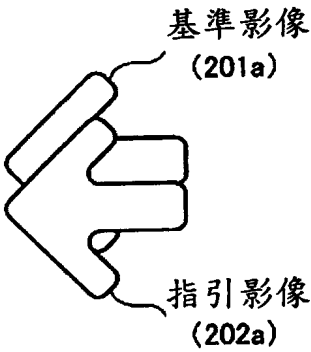
第2圖



第3圖

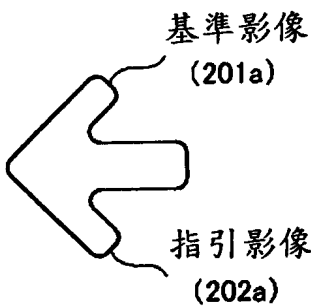


第4A圖



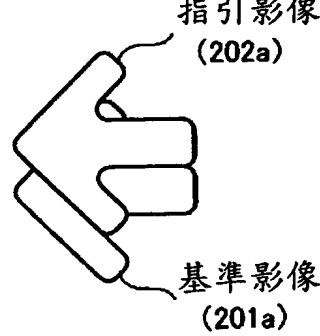
過早

第4B圖



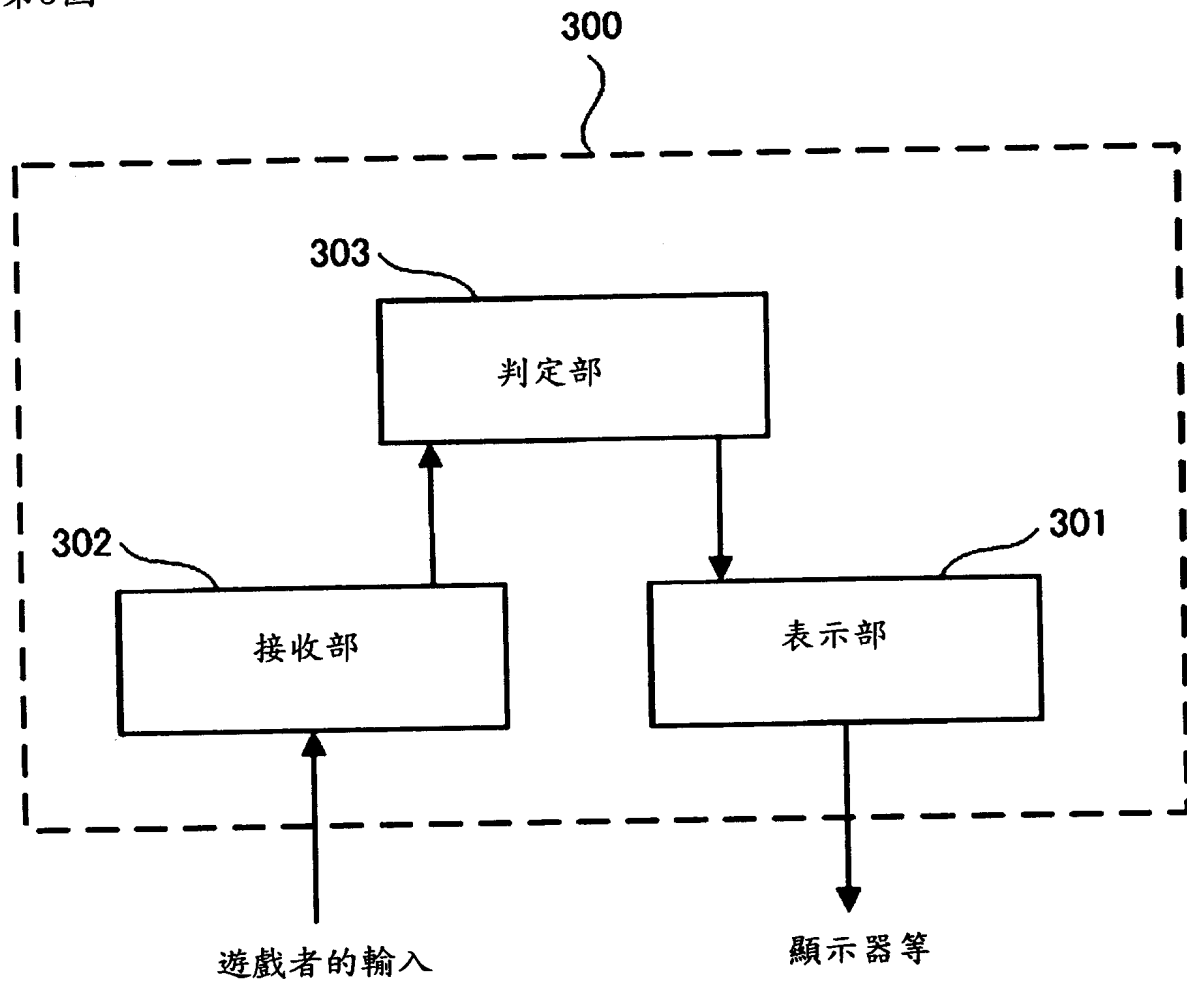
一致

第4C圖

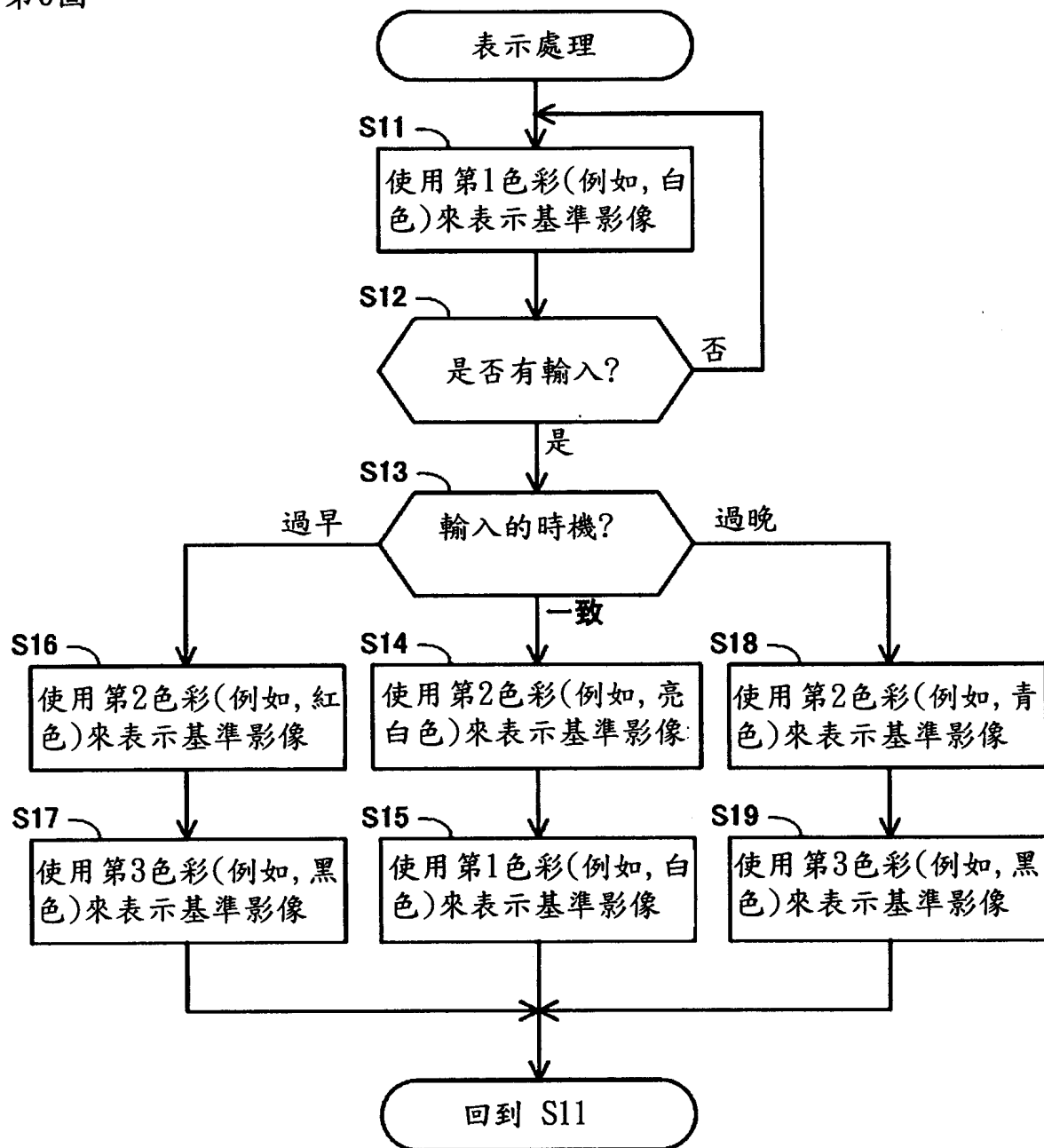


過晚

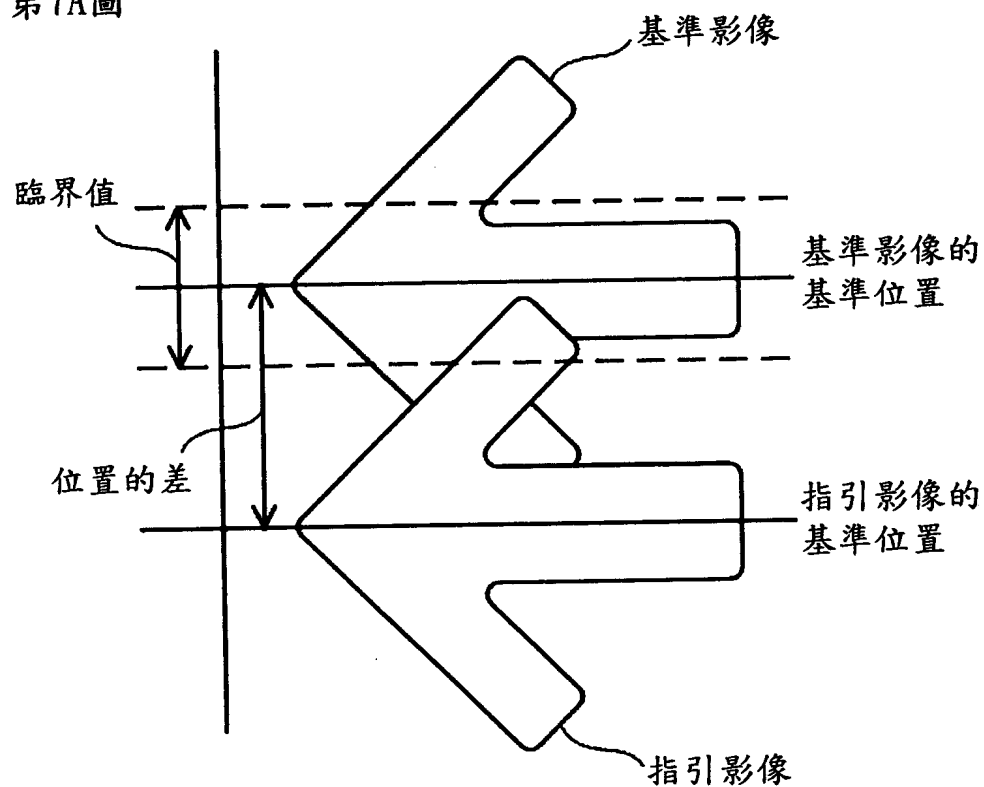
第5圖



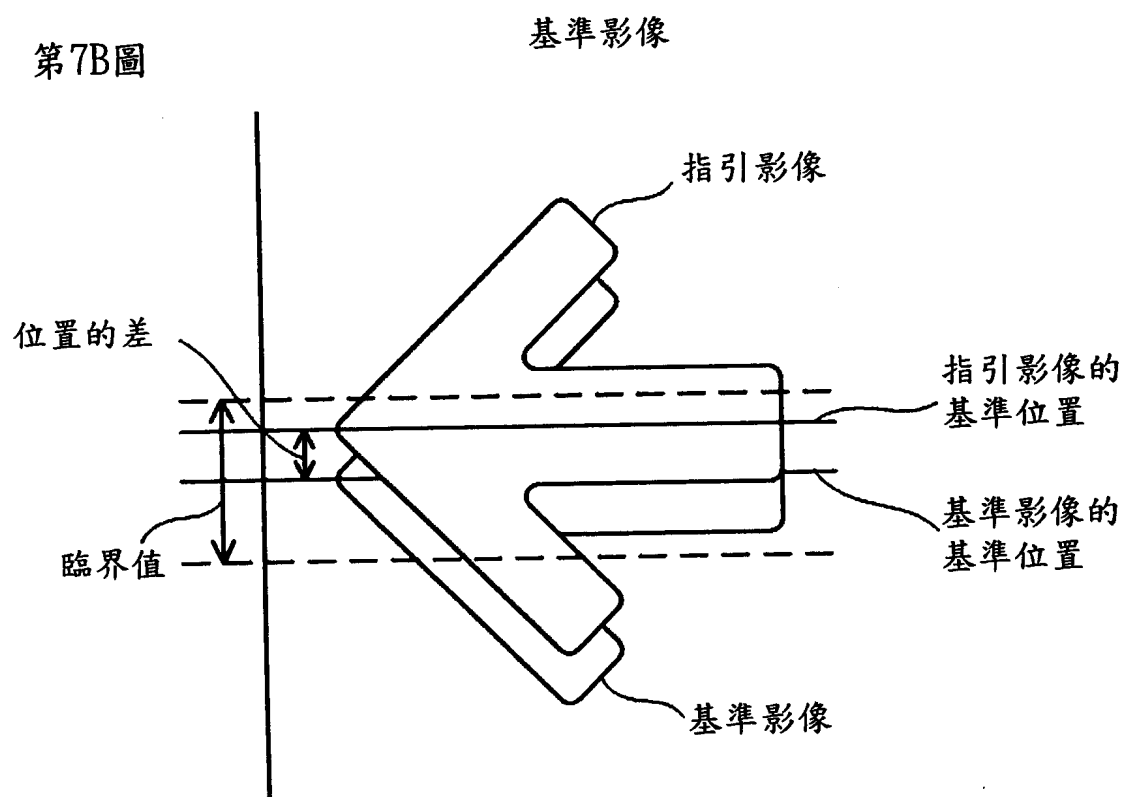
第6圖



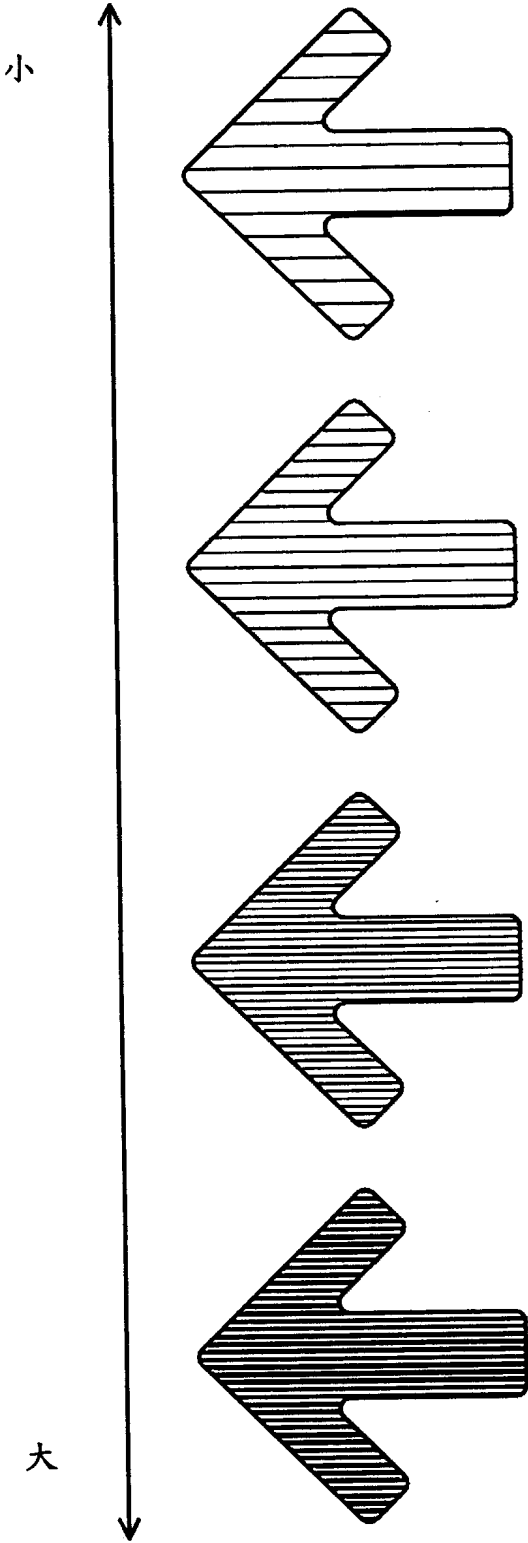
第7A圖



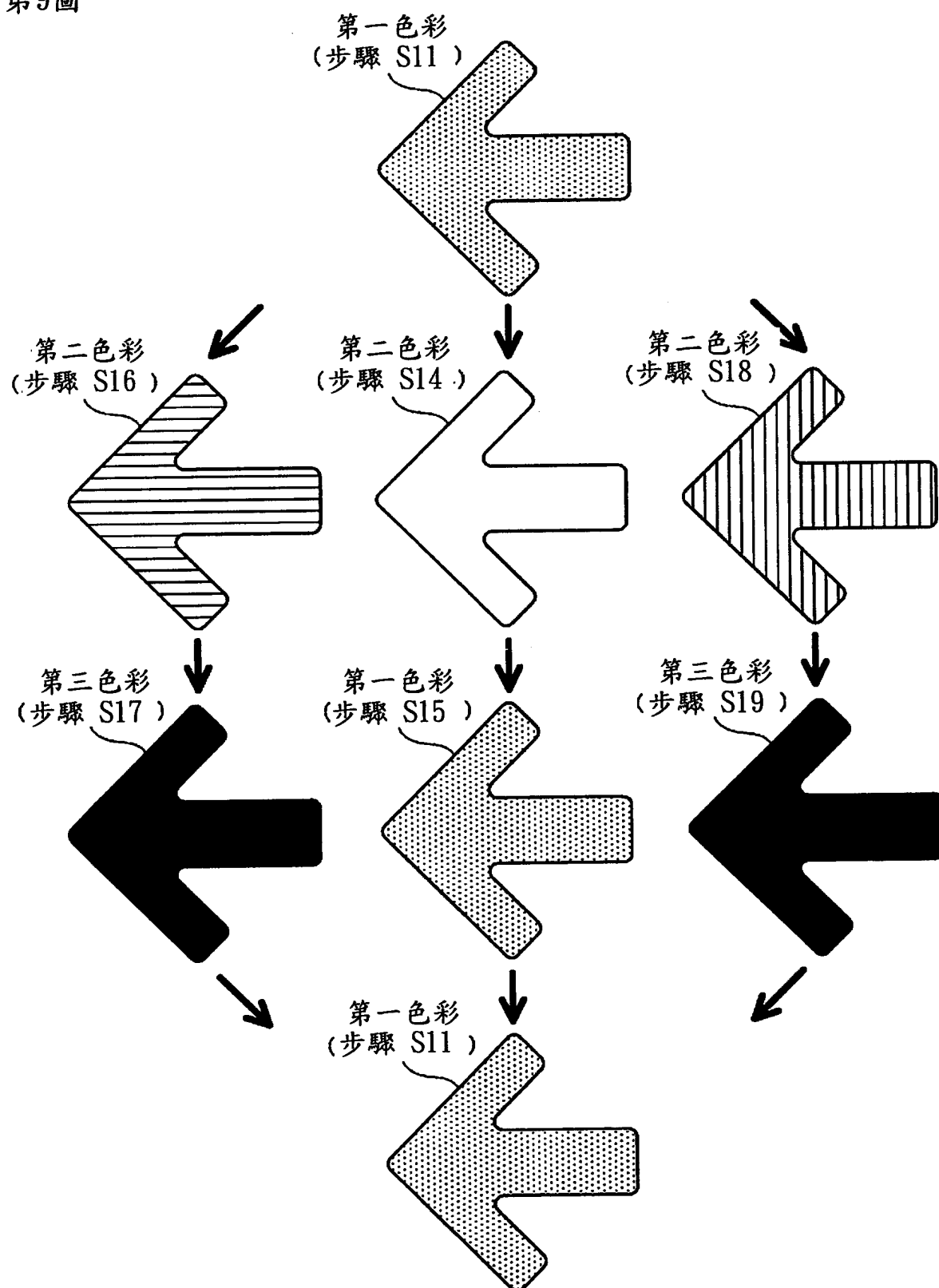
第7B圖



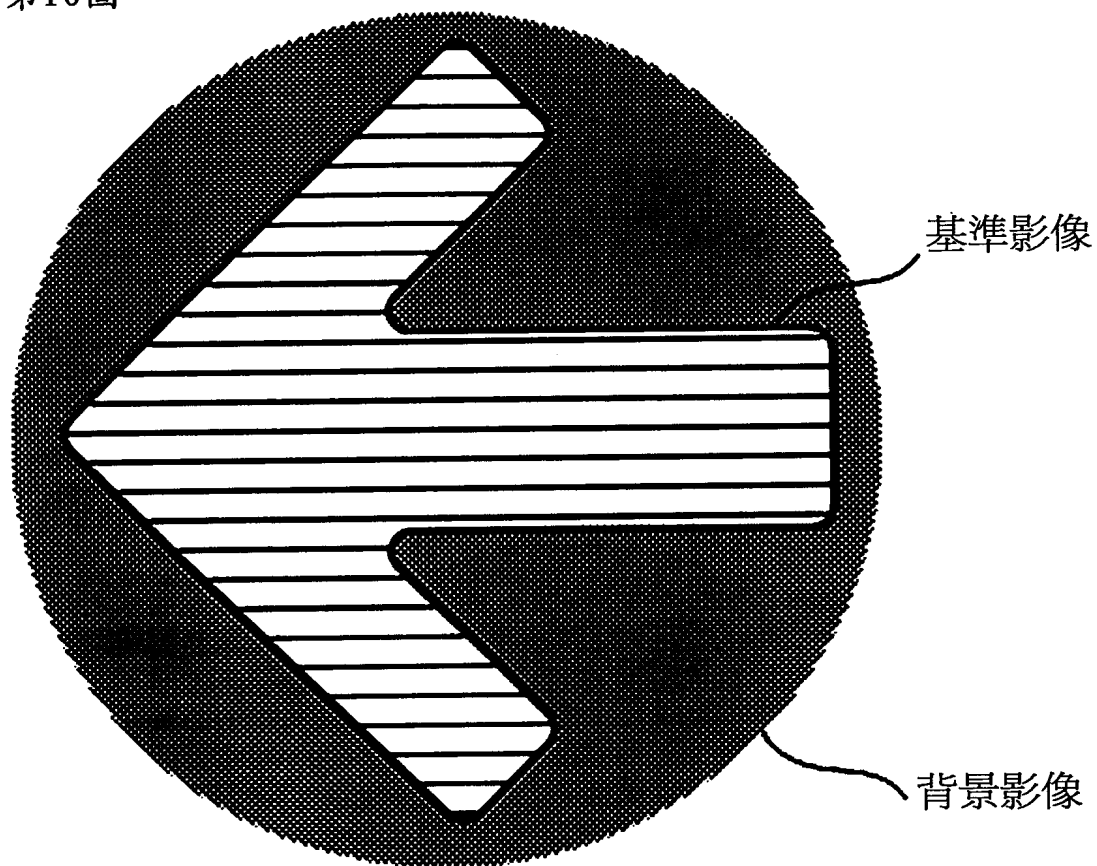
第8圖
位置的差



第9圖



第10圖



四、指定代表圖：

(一)本案指定代表圖為：第（ 9 ）圖。

(二)本代表圖之元件符號簡單說明：無

五、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：
無