



(12) 发明专利

(10) 授权公告号 CN 1845773 B

(45) 授权公告日 2010.06.16

(21) 申请号 200480024978.6  
 (22) 申请日 2004.11.22  
 (30) 优先权数据  
 138832/2004 2004.05.07 JP  
 (85) PCT申请进入国家阶段日  
 2006.02.28  
 (86) PCT申请的申请数据  
 PCT/JP2004/017339 2004.11.22  
 (87) PCT申请的公布数据  
 W02005/107902 JA 2005.11.17  
 (73) 专利权人 科乐美股份有限公司  
 地址 日本东京都  
 (72) 发明人 野尻真太 小林将志  
 (74) 专利代理机构 北京市中咨律师事务所  
 11247  
 代理人 李峥 杨晓光

(51) Int. Cl.  
 A63F 13/00(2006.01)  
 (56) 对比文件  
 WO 0065429 A, 2000.11.02, 全文.  
 US 6544123 B1, 2003.04.08, 说明书第 33 栏  
 第 23 至第 35 栏第 27 行, 附图 53、56.  
 US 5445306 A, 1995.08.29, 全文.  
 审查员 张扬

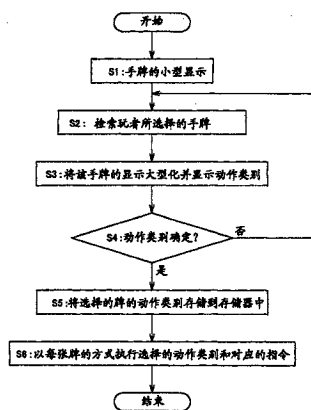
权利要求书 1 页 说明书 8 页 附图 5 页

(54) 发明名称

游戏装置

(57) 摘要

一种程序,由以下步骤构成:将玩者能够选择的多张牌在监视器上以第 1 尺寸显示的步骤;将由玩者选择的牌以比第 1 尺寸大的第 2 尺寸放大显示的步骤;检索判定被定义在选择的牌中的多个指令,而生成附加了与被定义的多个指令对应的动作类别显示的目标并生成指令选择图像而与选择的牌一同显示的步骤;检测与被选择的牌对应的指令选择图像中的某个动作类别显示是否已被玩者选择确定的步骤;以及根据被定义在选择的牌中的多个指令,在游戏中仅执行与由玩者确定了选择的动作类别显示对应的指令的步骤。



1. 一种游戏装置,是具有通过使玩者经由输入单元选择被显示在监视器上的手牌,而执行被定义在该手牌中的指令使游戏进行的单元的游戏装置,

上述游戏装置具有:

将玩者能够选择的多张牌在上述监视器上,作为分别具有在发出攻击及防御指令时表示与该指令内容对应的数据的攻击及防御数据显示部和在发出移动指令时表示游戏中的角色能够移动的块数的移动数据显示部的牌,以第 1 尺寸显示的牌显示单元;

判定玩者通过上述输入单元在通过上述牌显示单元以第 1 尺寸显示的牌中当前选择了哪一张牌的选择牌判定单元;

将通过上述选择牌判定单元判定出的玩者选择的上述牌以比上述第 1 尺寸大的第 2 尺寸放大显示的放大显示单元;

检索判定被定义在由上述玩者选择的牌中的多个指令,而生成附加了与该被定义的多个指令对应的动作类别显示 (PT1、PT2) 的动作类别选择图像,将该动作类别选择图像以包围由上述玩者选择的、以上述第 2 尺寸放大显示的牌的周围形式作为一张牌,以玩者能够择一选择上述动作类别显示的形式进行显示的指令选择图像生成单元;

检测与上述被选择的、放大显示的牌共同显示的动作类别选择图像中的某个动作类别显示是否已被玩者选择确定的确定选择判定单元;以及

根据被定义在上述选择的牌中的多个指令,在上述游戏中仅执行与由上述玩者确定了选择的上述动作类别显示对应的指令的指令执行单元。

2. 根据权利要求 1 所述的游戏装置,其特征在于:

具有将通过上述确定选择判定单元检测出的与上述多张牌 (35、37) 有关的动作类别显示 (PT1、PT2) 的选择确定结果存储并生成指令表 (CTL) 的指令表生成单元,

上述指令执行单元根据被存储在上述指令表 (CTL) 中的与多张牌 (35、37) 有关的选择确定结果依次执行对应的指令。

3. 一种游戏装置,是具有通过使玩者经由输入单元选择被显示在监视器上的手牌,而执行被定义在该手牌中的指令使游戏进行的单元的游戏装置,

上述游戏装置具有:

将玩者能够选择的多张牌在上述监视器上以第 1 尺寸显示的牌显示单元;

将由上述玩者选择的上述牌以比上述第 1 尺寸大的第 2 尺寸放大显示的放大显示单元;

检索判定被定义在上述选择的牌中的多个指令,而生成附加了与该被定义的多个指令对应的动作类别显示的动作类别选择目标,并由该动作类别选择目标生成指令选择图像而与上述被选择的牌一同显示的指令选择图像生成单元;

检测与上述被选择的牌对应的指令选择图像中的某个动作类别显示是否已被玩者选择确定的确定选择判定单元;以及

根据被定义在上述选择的牌中的多个指令,在上述游戏中仅执行与由上述玩者确定了选择的上述动作类别显示对应的指令的指令执行单元。

## 游戏装置

### 技术领域

[0001] 本发明涉及用于使用被显示在监视器上的牌（技能）对游戏中的角色给出动作指示来执行游戏的游戏软件和游戏装置。

[0002] 另外，在本说明书中，“游戏软件”这一概念包括程序自身以及根据需要随着该程序而相关联的各种数据。虽然“游戏软件”不是必须与数据相关联，但程序是必须具有的。此外，“该相关联的各种数据”可以与程序一同被存储在 ROM 盘等的存储器单元中，进而也可以经由因特网等的通信媒介手段可以自由读出地存储在外部的存储器单元中。

### 背景技术

[0003] 以往，作为这种牌游戏，已知的有在玩者所操作的操作角色与 CPU 所操作的计算机角色之间重复进行回合，并在各回合中，玩者和 CPU 能够对于游戏内的角色使用手牌（技能）给出各种动作指示。

[0004] 作为玩者和 CPU 对于游戏内的角色使用牌（技能）给出的动作指示，通常有“移动”指示以及对于敌方的“攻击及防御”指示，在各回合中给出这样的指示的阶段（phase）以移动阶段以及攻击及防御阶段等明白区分的形式设定。

[0005] 但是，当这样地将各回合分割成多个阶段时，玩者容易搞错当前正在执行的阶段是指示移动的阶段还是指示攻击及防御的阶段，从而存在在攻击及防御阶段发出移动指令、或者在移动阶段发出攻击及防御指令这种使游戏的各角色进行玩者意想不到的动作的危险性。

[0006] 此外，由于玩者所持的手牌也需要区分在移动阶段使用的和在攻击及防御阶段使用的，所以为了增加玩者对于移动、攻击及防御的选择项目以提高游戏的兴趣，就需要准备许多手牌。但是，由于当在有限的监视器的显示面积上显示许多张手牌时，会使其它信息（例如，角色移动的场地的图像信息或角色的状态信息等）的显示空间受到限制，所以限制了玩者一次所能够持有的手牌的张数。这特备是在显示器的显示面积小的便携型的游戏机中成为问题。

### 发明内容

[0007] 本发明就是鉴于上述情况而提出的，其目的在于提供即使手牌张数少也能够可靠地进行移动和攻击及防御的指示的游戏软件和游戏装置。

[0008] 本发明作为一种游戏软件构成，该游戏软件，是通过使玩者经由输入单元（25、26）选择被显示在监视器（9）上的手牌（35），而使计算机（16）执行被定义在该手牌中的指令并执行使游戏进行的步骤的游戏软件，其中，上述游戏软件具有使上述计算机执行如下步骤的程序：将玩者能够选择的多张牌（37）在上述监视器上以第 1 尺寸显示的牌显示步骤；将由上述玩者选择的上述牌以比上述第 1 尺寸大的第 2 尺寸放大显示的放大显示步骤；检索判定被定义在上述选择的牌中的多个指令，而生成附加了与该被定义的多个指令对应的动作类别显示（PT1、PT2）的动作类别选择目标，并由该动作类别选择目标生成指令选择图

像 (CS) 而与上述被选择的牌一同显示的指令选择图像生成步骤 ;检测与上述被选择的牌对应的指令选择图像中的某个动作类别显示是否已被玩者选择确定的确定选择判定步骤 ;以及根据被定义在上述选择的牌中的多个指令,在上述游戏中仅执行与由上述玩者确定了选择的上述动作类别显示对应的指令的指令执行步骤。

[0009] 按照这种方式,由于在玩者选择的牌上一同显示指令选择图像 (CS),并显示与多个指令对应的动作类别显示 (PT1, PT2),所以玩者能够根据指令选择图像 (CS) 立即知道在该牌中能够选择地定义了多个指令。此外,由于执行的指令只是玩者根据指令选择图像 (CS) 选择出的动作类别,所以能够防止并行地执行玩者未预料的指令,因此即使手牌张数少也能够进行可靠且多样的移动和攻击及防御等的指示。

[0010] 此外,本发明以如下的特征构成,即,上述游戏软件是具有进一步使计算机执行将通过上述确定选择判定步骤检测出的与上述多张牌有关的动作类别显示的选择确定结果存储在存储器中而生成指令表的指令表生成步骤的程序的软件 ;上述指令执行步骤根据被存储在上述指令表中的与多张牌有关的选择确定结果依次执行对应的指令。

[0011] 按照这种方式,由于根据被存储在指令表 (CTL) 中的针对多张牌选择的动作类别依次执行指令,所以能够实现有效的指令的执行。

[0012] 此外,本发明作为一种游戏装置构成,该游戏装置,是具有通过使玩者经由输入单元选择被显示在监视器上的手牌,而执行被定义在该手牌中的指令使游戏进行的单元的游戏装置 (20),上述游戏装置具有 :将玩者能够选择的多张牌在上述监视器上以第 1 尺寸显示的牌显示单元 ;将由上述玩者选择的上述牌以比上述第 1 尺寸大的第 2 尺寸放大显示的放大显示单元 ;检索判定被定义在上述选择的牌中的多个指令,而生成附加了与该被定义的多个指令对应的动作类别显示的动作类别选择目标,并由该动作类别选择目标生成指令选择图像而与上述被选择的牌一同显示的指令选择图像生成单元 ;检测与上述被选择的牌对应的指令选择图像中的某个动作类别显示是否已被玩者选择确定的确定选择判定单元 ;以及根据被定义在上述选择的牌中的多个指令,在上述游戏中仅执行与由上述玩者确定了选择的上述动作类别显示对应的指令的指令执行单元。

[0013] 按照这种方式,由于在玩者选择的牌上一同显示指令选择图像 (CS),并显示与多个指令对应的动作类别显示 (PT1, PT2),所以玩者能够根据指令选择图像 (CS) 立即知道在该牌中能够选择地定义了多个指令。此外,由于执行的指令只是玩者根据指令选择图像 (CS) 选择出的动作类别,所以能够防止并行地执行玩者未预料的指令,因此即使手牌张数少也能够进行可靠且多样的移动和攻击及防御等的指示。

#### 附图说明

[0014] 图 1 是表示便携型的游戏机外观的一例的图。

[0015] 图 2 是应用本发明的游戏机的控制框图。

[0016] 图 3 是表示监视器上的显示形态的一例的图。

[0017] 图 4 是表示由手牌进行的指令选择控制的一例的流程图。

[0018] 图 5 是表示存储在存储器中的指令表的一例的图。

[0019] 标记说明

[0020] 3. . . . . 存储器 (RAM)

- [0021] 9..... 监视器
- [0022] 16..... 计算机（游戏机本体）
- [0023] 20..... 游戏装置
- [0024] 25..... 输入单元（方向指示开关）
- [0025] 26..... 输入单元（按钮开关）
- [0026] 35..... 手牌
- [0027] 37..... 牌
- [0028] CS..... 指令选择图像
- [0029] PT1、PT2..... 动作类别显示
- [0030] CTL..... 指令表

### 具体实施方式

[0031] 图 1 表示作为构成计算机的游戏装置的便携型游戏机。便携型游戏机 20, 如图 1 所示, 具有本体 21、安装在该本体 21 上的作为显示装置的反射型液晶显示器 9、以及输入操作部 12。输入操作部 12 具备方向指示开关 25; 以及多个按钮开关 26a、26b、26c、26d 等。方向指示开关 25 具有例如作为在上下左右配置成十字型的方向键的 4 个操作部件 25a、25b、25c、25d, 通过有选择地按下这些操作部件 25a、25b、25c、25d 进行操作来输出与各操作部件对应的信号。

[0032] 这样的输入操作部 12 的结构是公知的, 可以进行各种变形。例如也可以代替操作部件 25a、25b、25c、25d 而配置十字型的跷板键 (seesaw key)。操作部件 25a、25b、25c、25d 和按钮开关 26a、26b、26c、26d 的数量以及配置也可以进行各种变更。但是, 当不需要区分这些键时表现为操作开关 25 或 26。此外, 在游戏机 20 上还设置有电源开关、音量调整用的操作部件等, 但省略了它们的图示。

[0033] 如图 2 所示, 便携型游戏机 20 是按照被记录在作为记录媒体的 ROM 盘 15 上的模拟游戏等的游戏用程序来执行指定的游戏的设备。游戏机 20 具有: 将微处理器作为主体构成的 CPU1; 针对该 CPU1 的作为主存储装置的 ROM2 和 RAM3; 图像处理装置 4 和声音处理装置 6; 针对这些装置的缓存器 5、7; 以及 ROM 盘读取装置 8。在 ROM2 中写入了作为游戏机全体动作控制中所需要的程序的操作系统。在 RAM3 中根据需要写入了从作为存储媒体的 ROM 盘 15 读取的游戏用的程序或数据。图像处理装置 4, 从 CPU1 接受图像数据并在帧缓存器 5 上描绘游戏画面, 并且, 将该描绘的图像的数据变换为指定的视频再生信号并在指定的定时输出给监视器 9。声音处理装置 6, 再生从 ROM 盘 15 读出并被记录在声音缓存器 7 中的声音、音乐等数据或音源数据等并从内置于本体 10 中的扬声器 10 输出。ROM 盘读取装置 8, 按照来自 CPU1 的指示读取被记录在 ROM 盘 15 上的程序和数据并输出与该读取的内容对应的信号。在 ROM 盘 15 中记录有游戏执行中所需要的程序或数据。

[0034] 进而, 经由总线 14 通信控制设备 11 连接在 CPU1 上, 在该设备 11 上, 连接有作为输入装置的上述的输入操作部 12, 进而, 辅助存储装置 13 经由适当的连接端口装卸自由地连接在其上。通信控制设备 11 以一定周期 (例如 1/60 秒) 扫描输入操作部 12 的操作状态, 并向 CPU1 输出与该扫描结果对应的信号。CPU1 根据该信号判断输入操作部 12 的操作状态。

[0035] 在以上的结构中,除了 ROM 盘 15 和辅助存储装置 13 之外的其它构成要素被一体地收容在指定的壳体中而构成便携型游戏机本体 16。该游戏机本体 16 作为计算机发挥功能。

[0036] 在 ROM 盘 15 上存储有按照模拟游戏、动作游戏、角色扮演游戏或冒险游戏等的指定情节游戏进行的游戏软件 GPR。

[0037] 在便携型游戏机 20 中,当进行了指定的初始化操作(例如电源的接通操作)后,CPU1 首先按照 ROM2 的程序执行指定的初始化处理。当初始化结束后,CPU1 开始进行存储在 ROM 盘 15 上的游戏软件 GPR 的读入,并按照该程序开始进行游戏处理。当玩者对于作为输入装置的输入操作部 12 进行指定的游戏开始操作后,CPU1 按照游戏程序 GPR 的步骤开始进行游戏执行中所需要的各种处理。

[0038] 之后,游戏装置 20 按照读入的游戏软件 GPR 进行指定的处理并对被显示在监视器 9 上的图像进行显示控制,从而进行指定的情节进程控制。

[0039] 在以上的结构的游戏装置 20 中,通过将被记录在 ROM 盘 15 上的程序装入到 RAM3 并由 CPU1 执行,能够在监视器 9 的画面上玩各种各样的类型的游戏。

[0040] 另外,虽然作为本发明的使游戏软件发挥功能的计算机以例如作为家用游戏机的便携型游戏机 20 为一例进行了说明,但该游戏机 20 并不限于此,不只是游戏专用的装置,也可以是能够进行通常的音乐或影像的记录媒体的再生的装置,作为计算机,只要是例如个人计算机、移动电话机等能够使游戏软件发挥功能的装置都可以。

[0041] 另外,构成游戏软件 GPR 的各种程序和各种数据,可以如下地构成,只要能够利用游戏软件 GPR 的程序功能自由地读出,则其存储方式是任意的,如本实施例所示,除了与游戏软件 GPR 的程序一同存储在 ROM 盘 15 中之外,也可以构成为预先存储在与游戏机 1 独立的服务器等的外部存储器单元中,并利用设置在游戏软件 GPR 中的读出程序经由因特网等的通信媒体手段下载到 RAM3 等的存储器中。

[0042] 在利用游戏软件 GPR 的游戏中,如图 3 所示,利用游戏软件 GPR,CPU1 在生成于 RAM3 内的 3 维虚拟空间 31 内生成区域(field)FLD。在该区域上设定成为所谓动作模拟游戏,即,一边在玩者与 CPU1 之间重复进行回合并一边对玩者在区域上操作的操作角色 30 给出攻击及移动的指令来闯过依次准备的舞台(stage)。另外,角色 30 由以 3 维多面体(polygon)构成的 3 维多面体模型构成。

[0043] 另外,在图 2 所示的游戏软件 GPR 中,只记述了构成该游戏软件 GPR 的与本发明有关的软件要素,当在游戏软件 GPR 中,除了图 2 所述的以外还存储有使用该游戏软件 GPR 执行游戏时所需要的多种程序和数据。

[0044] 游戏根据构成游戏软件 GPR 的情节展开程序 SDP 展开情节,而情节展开程序 SDP 根据情节展开,如图 3 所示,按照在被设定于 RAM3 内的 3 维虚拟空间 31 中的区域 FLD 上生成用于使游戏中的角色移动而进行战斗的舞台 STG 的方式,对舞台生成程序 SMP 发出指令。

[0045] 接受该指令后,舞台生成程序 SMP 通过 CPU1 从构成游戏软件 GPR 的舞台数据文件 SDF 中读出被指令了由情节展开程序 SDP 生成的指定的舞台的舞台生成数据 STD,并将该舞台生成在 RAM3 内的区域 FLD 上。由于在舞台数据文件 SDF 内读出自由地存储有与在游戏中使用的多个舞台的舞台生成有关的舞台生成数据 STD,所以当指示了应生成的舞台后,则能够立即从舞台数据文件 SDF 中读出该舞台的生成所需要的舞台生成数据 STD。

[0046] 舞台生成程序 SMP, 根据经由 CPU1 读出的舞台生成数据 STD, 在 3 维虚拟空间 31 内生成用于角色移动的舞台 STG, 并利用同样被配置在 3 维虚拟空间 31 内的适当位置上的虚拟摄像机绘制该舞台 STG, 并且如图 3 所示那样显示在监视器 9 上。

[0047] 在被显示的舞台 STG 的影像 IMG 上配置、显示有多个表示游戏中的角色 30 可以移动的场合和移动单位的块 33, 并根据玩者对输入操作部 12 或者 CPU 的指令, 利用构成游戏软件 GPR 的角色控制程序 CCP 通过 CPU1 在这些块 33 上移动控制游戏的各角色。

[0048] 在监视器 9 上, 除了移动控制角色的舞台 STG 外, 玩者所持的指定张数的手牌 35 (张数可以适当地设定) 以将其数据显示面 35a 作为正面的形式显示, 进而, 在监视器 9 上, 由指定张数的牌构成的底牌 (山札, talon) 36 以将数据显示面 35a 隐藏在下面的形式、即以显示背面 36a 的形式显示。这些牌通过如下方式显示, 即, 构成游戏软件 GPR 的牌显示程序 CDP, 经由 CPU1 从构成游戏软件 GPR 的牌数据文件 CDF 中读出与该应显示的牌有关的数据进行模型化, 并将该被模型化的牌在 3 维虚拟空间 31 内作为目标配置。

[0049] 构成游戏软件 GPR 的回合控制程序 TCP, 经由 CPU1 对于玩者和 CPU1, 将作为各自给出针对在游戏内能够操作的角色移动指令或攻击及防御指令的机会的回合在玩者和 CPU1 之间交替地设定, 并在该回合中受理针对各角色的移动指令或攻击及防御指令。

[0050] 回合控制程序 TCP, 在回合轮到玩者时, 在监视器 9 上进行该讯息的显示, 并对于玩者促使其经由输入操作部 12 输入针对玩者所操作的角色 30 的指令。接受到该讯息后, 玩者经由输入操作部 12 发出从底牌 36 中拿出指定张数的牌 37 加入到手牌 35 中的指令, 回合控制程序 TCP 经由 CPU1 从底牌 36 中拿出指定张数的牌 37 并生成加入到手牌 35 中的图像而显示在监视器 9 上。

[0051] 构成底牌 36 的牌 37 的数据按照与底牌 36 的码牌顺序对应的形式被存储在 RAM3 内, 通过根据从图 3 所示的底牌 36 中拿出指定张数的牌 37 的指示, 回合控制程序 TCP 经由 CPU1 将被存储在 RAM3 中的底牌 36 的数据按照其码牌顺序读出, 而能够作为手牌 35 来显示。

[0052] 这样, 玩者所持的手牌 35, 如图 3 所示, 虽然例如 6 张牌 37 以将数据显示面 35a 设成正面的形式被显示, 但在从输入操作部 12 没有输入来自玩者的与手牌 35 有关的牌选择指令的情况下, 牌显示程序 CDP 经由 CPU1 以小的目标的状态生成并配置与在 3 维虚拟空间 31 内生成配置的手牌 35 有关的牌的目标。于是, 被显示在监视器 9 上的图像 SD, 如图 3 所示, 成为小的图像 (图 4 的步骤 S1)。

[0053] 另外, 如图 3 所示, 在游戏中使用的各牌 37, 具有在发出攻击及防御指令时表示与该指令内容对应的数据的攻击及防御数据显示部 37a、以及在发出移动指令时表示游戏中的角色能够移动的块数的移动数据显示部 37b。在攻击及防御数据显示部 37a 中, 例如作为指示在攻击时使用的武器的指令, 显示出武器的图像 MG1 及其名称 NAM, 在移动数据显示部 37b 中, 作为指示在移动时其移动距离的指令, 用数字显示出能够移动的块数 BK。被显示在这些各牌 37 的攻击及防御数据显示部 37a 和移动数据显示部 37b 上的指令内容, 以与各牌 37 对应的指令数据 CD 的形式被定义存储在牌数据文件 CDF 中, 与各牌 37 对应的攻击及防御数据或移动数据的指令数据 CD, 通过检索牌数据文件 CDF 立即进行判断。

[0054] 这样, 只要玩者不从输入操作部 12 输入针对手牌 35 的牌选择指令, 则利用牌显示程序 CDP 经由 CPU1 被显示在监视器 9 上的图像 SD, 如图 3 所示就成为小的图像, 在图 3 的

情况下,5张牌以小的显示状态存在。此外,玩者通过适当操作输入操作部12而使被显示在监视器9上的未图示的光标在多张手牌35之间移动,能够从手牌35中只选择出1张自己应选择的牌。

[0055] 牌显示程序CDP经由CPU1始终监视玩者通过输入操作部12选择的牌,并判定玩者通过输入操作部12当前选择了哪张牌37(图4的步骤S2)。其中所说的“选择”,也包括玩者在没有确定选择那张牌37的状态下,通过输入操作部12使光标、以及使牌图像闪烁的闪烁目标等的画面目标在各能够选择的牌上适当移动的状态。该状态是画面目标暂时被配置在与各牌对应的位置上的假定选择的状态,进而在该时刻通过操作确定该选择的按钮开关26来确定该选择。

[0056] 在判断出玩者所选择的牌37时,牌显示程序CDP通过CPU1以及图像处理装置4,进行将配置在该牌的3维虚拟空间31内的目标的大小从牌未被选择状态的大小变更为更大的图像的处理。于是,通过绘制,该被放大的目标在监视器9上从此前的小型图像SD显示为更大的放大图像EG。

[0057] 牌显示程序CDP,在放大显示玩者通过输入操作部12所选择的牌37时,在3维虚拟空间31中,以重叠在被放大的牌37的目标上的形式在透明的板多面体上生成并绘制后述的映射了与指令选择图像CS对应的图像的动作类别选择目标(也可以是2维小鬼(sprite)的目标),并且在监视器9上作为指令选择图像CS进行显示。在监视器9上以包围被放大的牌37的放大图像EG的周围的形式显示动作类别选择图像CS,因此玩者利用该动作类别选择图像CS能够明确地知道自己所选择的牌37(图4的步骤S3)。

[0058] 牌显示程序CDP在将与指令选择图像CS对应的动作类别选择目标设定在3维虚拟空间31上时,通过检索牌数据文件CDF来判定针对玩者所选择的牌37定义的指令类别、即动作类别,将与该定义的指令类别对应的动作类别显示PT1、PT2映射到动作类别选择目标上并进行模型化。

[0059] 即,在动作类别选择图像CS中,如图3所示,在上部和下部分别生成显示有动作类别显示PT1、PT2,动作类别显示PT1以与移动指令的选择对应的形式进行显示,而动作类别显示PT2以与攻击及防御指令的选择对应的形式进行表示。牌显示程序CDP经由CPU1,此时通过监视器9或者扬声器10等进行对于玩者促使选择这些动作类别显示PT1、PT2内的其中之一。

[0060] 接受到此讯息后,玩者操作输入操作部12使未图示的光标等的选择目标在动作类别显示PT1、PT2之间适当地移动,玩者对从此想让角色进行的角色的动作类别、即角色的移动动作或者角色的攻击及防御动作的类别进行选择指示。玩者按照有意输入的指令、即根据要使用已选择的牌37的角色的动作类别,选择动作类别显示PT1或者PT2的其中之一,并通过输入操作部12进行确定该选择的操作(例如,按下按钮开关26a的操作等)。

[0061] 另外,分配给牌37的角色的动作类别并不限于移动动作和攻击及防御动作这2种,根据需要能够设定成选择3种或3种以上的种类。此外,动作类别的种类并不限于“移动”、“攻击及防御”等,也能够规定各种动作类别。例如,也可以是“支援”、“侦察”、“爆破”、“瞬间移动”等的任何项目。

[0062] 在这种情况下,当玩者想要使角色在舞台STG上移动时,则玩者选择确定动作类别显示PT1,发出指令将该牌37作为移动指令的牌来使用。此外,当玩者想要使角色进行攻



击及防御动作时,则玩者选择确定动作类别显示 PT2,发出指令将该牌 37 作为攻击及防御指令的牌来使用。

[0063] 回合控制程序 TCP,始终监视玩者通过输入操作部 12 进行的动作类别的选择状态,在确定选择的信号经由输入操作部 12 被输入到 CPU1 的时刻,其检索判定玩者是否确定了作为手牌 35 显示的牌 37 中的哪张牌 37 的动作类别(图 4 的步骤 S4)。

[0064] 回合控制程序 TCP,通过 CPU1 针对在该回合中玩者所选择的多张牌 37,将该被选择的动作类别与被附加在各牌上的固有识别符号 ID 一同作为图 5 所示的指令表 CTL 存储在 RAM3 中(图 4 的步骤 S5)。

[0065] 这样,当针对手牌的指定张数以每张手牌的方式由玩者选择其动作类别,并将指令表 CTL 存储在 RAM3 中后,如图 5 所示,在指令表 CTL 中以一览的形式存储玩者为了对角色发出指令而通过输入操作部 12 从手牌 35 中选择的牌 37 以及对于该牌 37 选择的动作类别 KD。接着,回合控制程序 TCP 通过 CPU1 根据被存储在 RAM3 中的指令表 CTL,依次使角色执行玩者针对各牌 37 确定了选择的动作类别以及针对该动作类别对于各牌 37 设定的指令而使游戏进行(图 4 的步骤 S6)。另外,被存储在指令表 CTL 中的由玩者确定选择的动作类别,除了原样地存储选择出的动作类别 KD 之外,也可以是参照牌数据文件 CDF 而存储与被定义在该牌 37 上的该选择出的动作类别 KD 对应的指令的形式(动作类别的间接的存储)。

[0066] 例如,在图 5 的情况下,玩者针对牌识别号码 ID 是“123”的牌,由于选择确定动作类别显示 PT2 作为动作类别,所以回合控制程序 TCP 从牌数据文件 CDF 中读出与牌识别号码 ID 是“123”的动作类别显示 PT2 对应的涉及“攻击及防御”的指令数据 CD,来执行被定义在该指令数据 CD 中的攻击及防御指令。例如,当是在图 3 中被放大显示的牌 37 的情况下,回合控制程序 TCP,通过 CPU1 使用以与牌数据文件 CDF 的“攻击及防御”对应的形式存储的武器(与被显示在该牌 37 的攻击及防御数据显示部 37a 上的武器的图像 MG1 及其名称 NAM 对应的武器)执行攻击敌方角色的指令。

[0067] 此外,由于针对图 5 的牌识别号码 ID 是“246”的牌作为动作类别选择确定了动作类别显示 PT1,所以回合控制程序 TCP,从牌数据文件 CDF 中读出并执行作为与牌识别号码 ID 是“123”的动作类别显示 PT1 对应的涉及“移动”的指令数据 CD 的例如“移动 3 块”的指令。

[0068] 另外,当牌识别号码 ID 是“012”时,与牌识别号码 ID 是“123”的牌 37 的情况同样,由于作为动作类别选择确定了动作类别显示 PT2,所以回合控制程序 TCP 从牌数据文件 CDF 中读出与牌识别号码 ID 是“123”的动作类别显示 PT2 对应的涉及“攻击及防御”的指令数据 CD,并执行被定义在该指令数据 CD 中的攻击及防御指令(具体的攻击及防御内容,由于依赖于与各牌有关的指令数据 CD,所以与牌识别号码 ID 是“123”的牌 37 的情况不同)。

[0069] 这样,各牌 37,通过针对各牌 37 被设定多种的动作类别让玩者能够选择地被显示在监视器 9 上,使玩者能够从 2 种或 2 种以上的动作类别中自由地进行选择确定,从而能够用一张牌进行角色的多种动作的指令。

[0070] 在以上的实施例中,虽然 CPU1 构成游戏控制装置,并通过使该 CPU1 与特定的软件进行组合而构成了游戏控制装置的各种的单元,但也可以将这些单元的至少一部分置换为逻辑电路。此外,本发明并不限于家用游戏系统,也可以作为各种规模的游戏系统构成。

[0071] 本发明能够作为利用计算机的电子游戏设备以及使计算机执行的娱乐用软件来

利用。

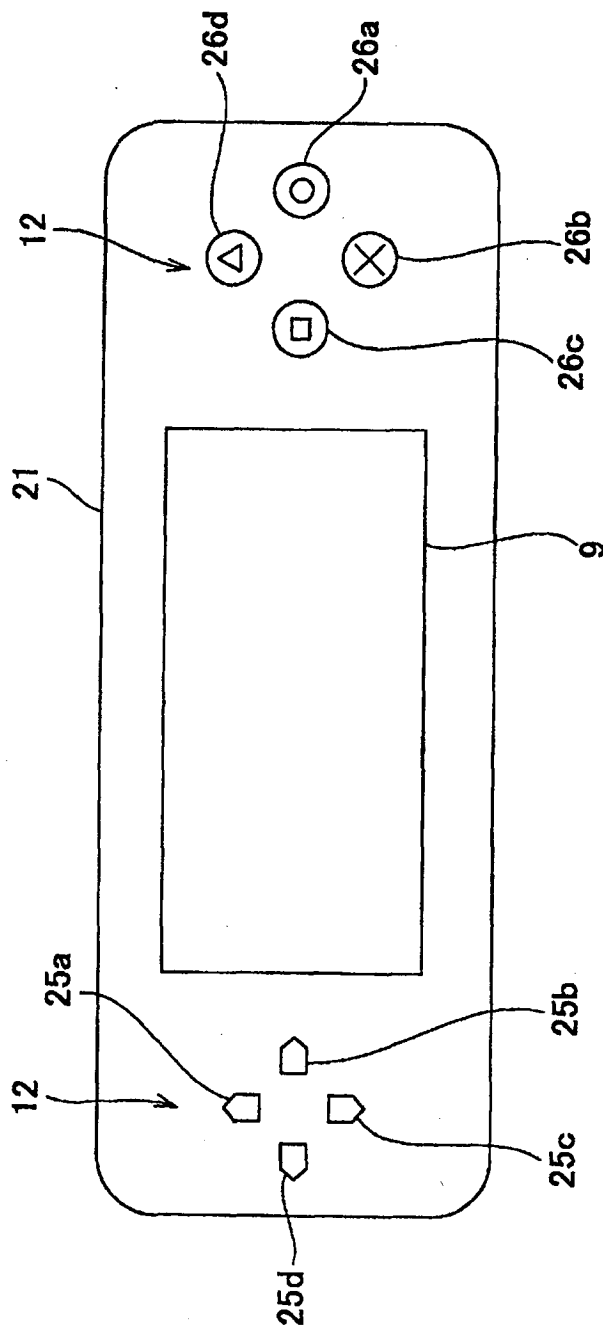


图 1

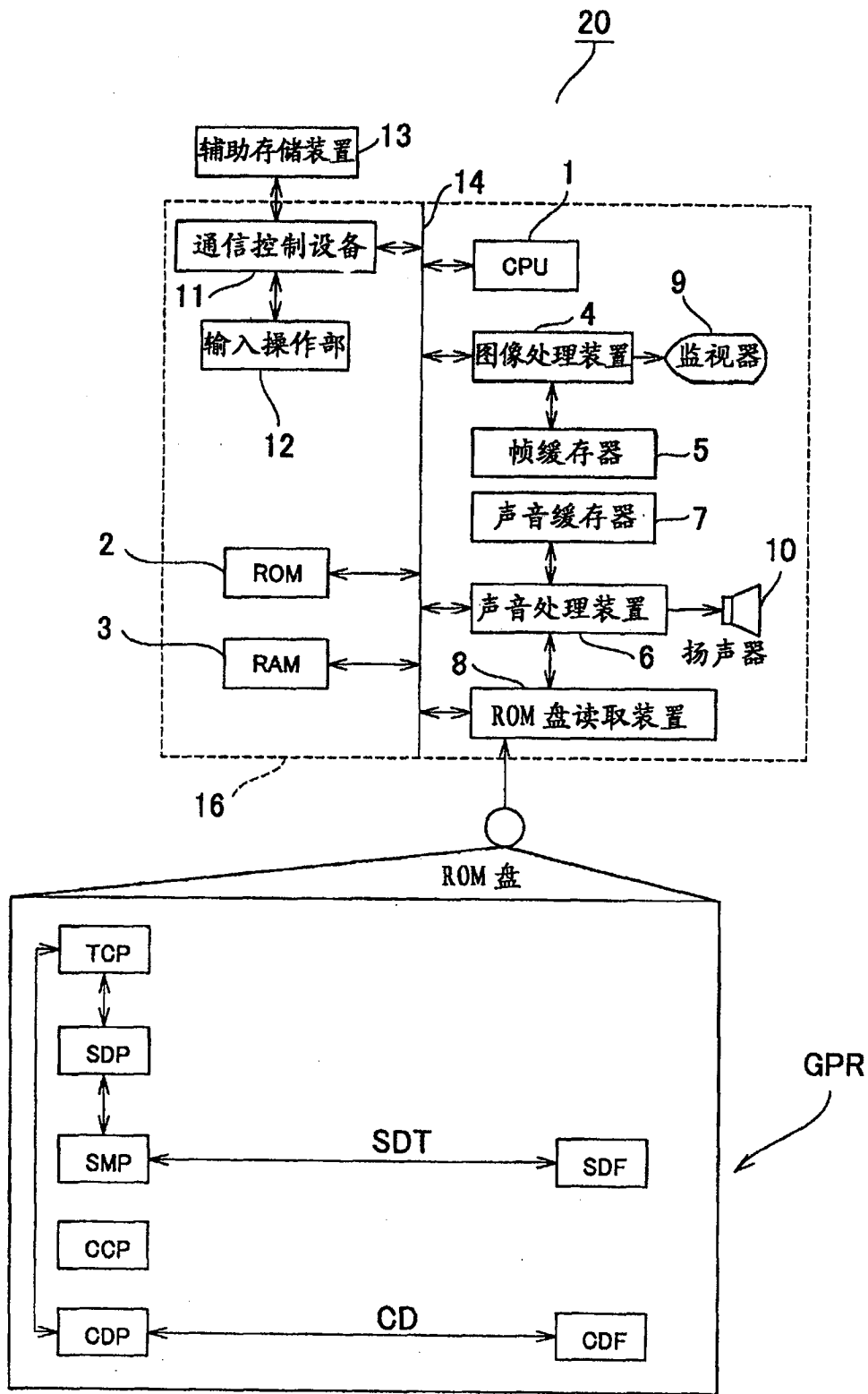


图 2

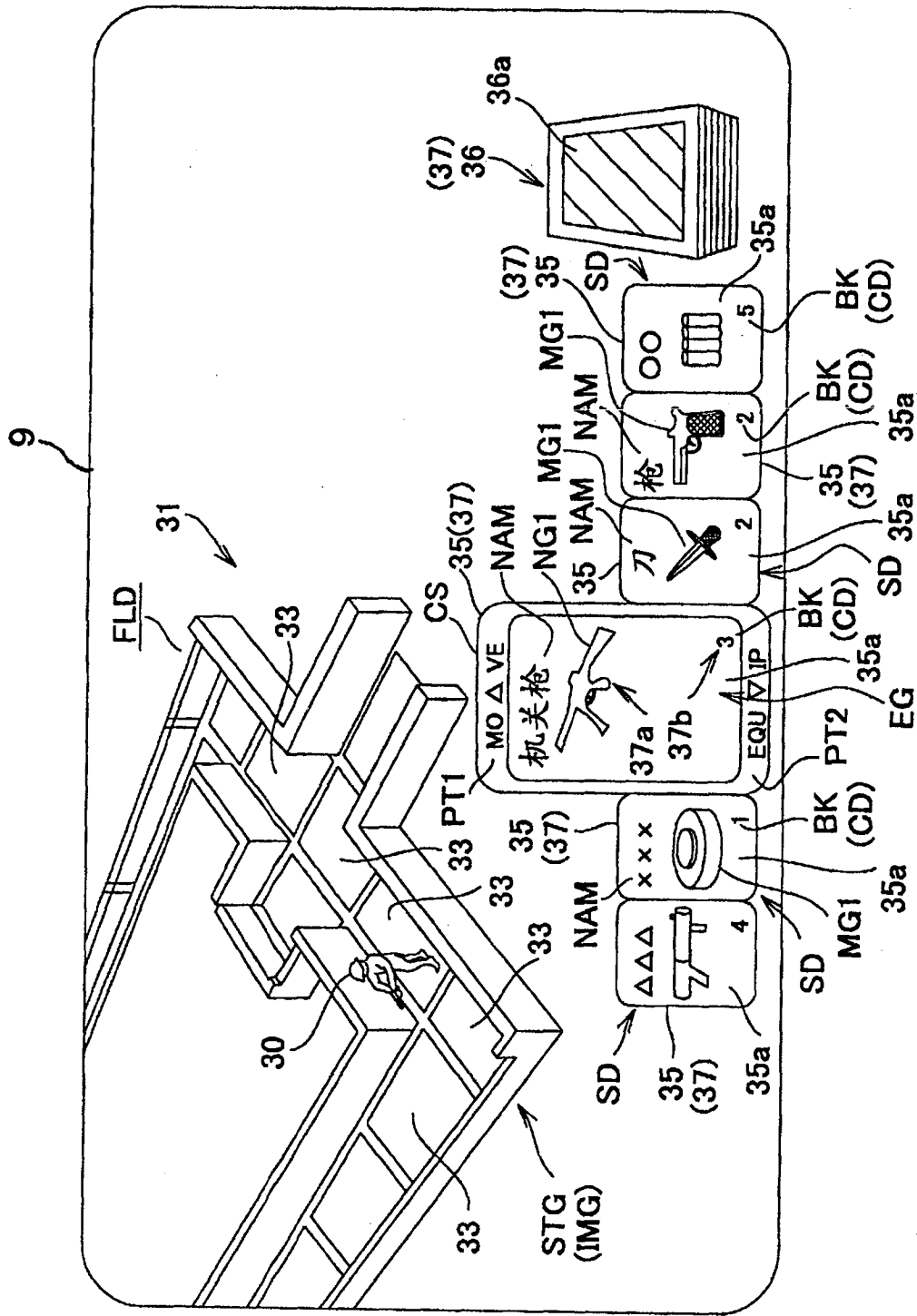


图 3

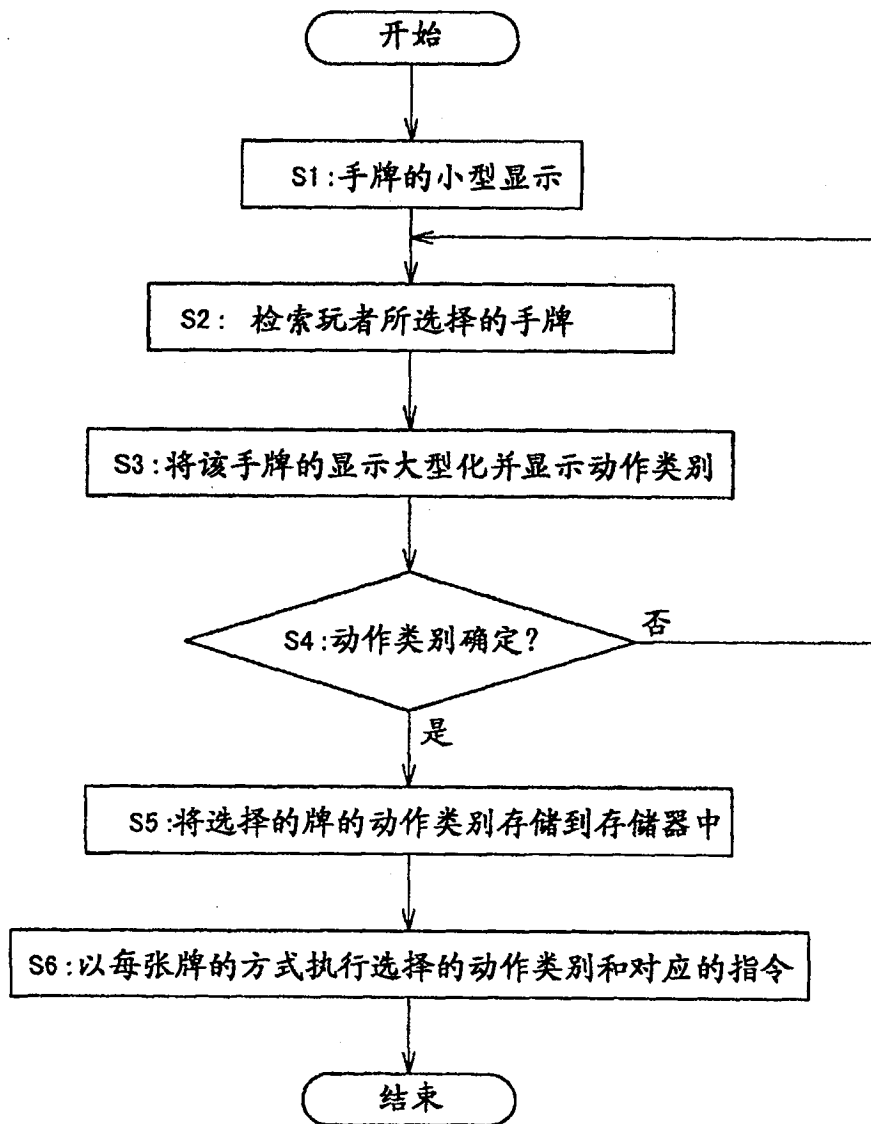


图 4

CTL

牌识别符号		动作类别
ID — 1 2 3	PT2	— KD
ID — 2 4 6	PT1	— KD
ID — 0 1 2	PT2	— KD

图 5