



(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 201014642 A1

(43)公開日：中華民國 99 (2010) 年 04 月 16 日

(21)申請案號：098121705

(22)申請日：中華民國 98 (2009) 年 06 月 26 日

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

(30)優先權：2008/06/27 日本 2008-169209

(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：竹廣將史 TAKEHIRO, MASASHI (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：11 項 圖式數：16 共 73 頁

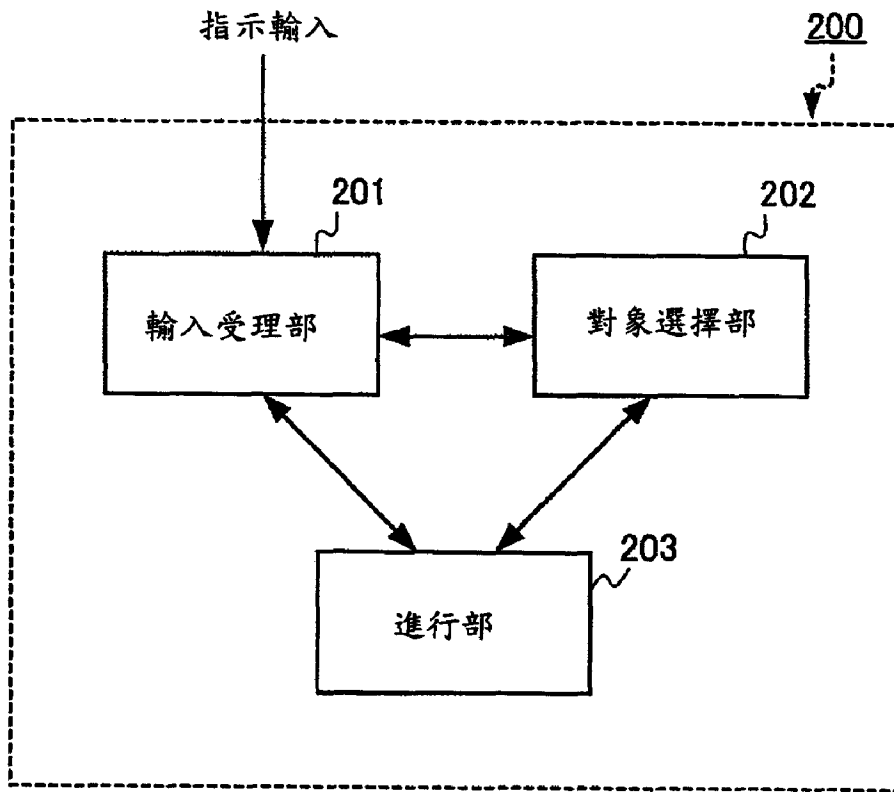
(54)名稱

遊戲裝置、遊戲處理方法、資訊記錄媒體以及程式

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

(57)摘要

一輸入受理部(201)，用以接收一來自使用者的操作輸入。一對象選擇部(202)，用以根據所收到的操作輸入，而從多數遊玩對象中選擇任一個。該對象選擇部(202)，會判定所收到的操作輸入列，是否與各個遊玩對象所對應的選擇模式的任一者相吻合。對象選擇部(202)，會選擇一被判定為相吻合之選擇模式所對應的遊玩對象。一旦遊玩對象被選擇了，進行部即根據所收到的操作輸入，開始一使用該遊玩對象之遊戲。



201：輸入受理部

202：對象選擇部

203：進行部



(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 201014642 A1

(43)公開日：中華民國 99 (2010) 年 04 月 16 日

(21)申請案號：098121705

(22)申請日：中華民國 98 (2009) 年 06 月 26 日

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

(30)優先權：2008/06/27 日本 2008-169209

(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：竹廣將史 TAKEHIRO, MASASHI (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：11 項 圖式數：16 共 73 頁

(54)名稱

遊戲裝置、遊戲處理方法、資訊記錄媒體以及程式

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

(57)摘要

一輸入受理部(201)，用以接收一來自使用者的操作輸入。一對象選擇部(202)，用以根據所收到的操作輸入，而從多數遊玩對象中選擇任一個。該對象選擇部(202)，會判定所收到的操作輸入列，是否與各個遊玩對象所對應的選擇模式的任一者相吻合。對象選擇部(202)，會選擇一被判定為相吻合之選擇模式所對應的遊玩對象。一旦遊玩對象被選擇了，進行部即根據所收到的操作輸入，開始一使用該遊玩對象之遊戲。

六、發明說明：

【發明所屬之技術領域】

本發明係有關於一種可以讓使用者簡單地選擇遊戲的遊玩對象之遊戲裝置、遊戲處理方法、資訊記錄媒體以及程式。

【先前技術】

在遊戲中，在開始遊戲之前，有必要讓使用者選擇遊玩對象。例如，在一配合音樂或節奏而以手或腳來操作控制器的音樂遊戲中，於遊戲開始前，需要選擇要進行遊戲的樂曲。例如，在一假想空間內，各個角色相互對戰的格鬥遊戲中，使用者需要在遊戲開始前先選擇好要操作的角色（或是對手角色）。在日本專利公報第 3607858 號公報中，即揭露一種遊戲系統，容易選擇遊玩對象，且可以進行富有變化之選擇。

【發明內容】

[發明所欲解決之問題]

然而，在這種有必要在遊戲進行時選擇遊玩對象之遊戲中，每次開始遊戲時，必須進行操作而選擇出角色或樂曲等遊玩對象，而相當麻煩。例如，對於要重覆遊戲的使用者、只想要播放想要的曲子的使用者、或是在開始遊戲前即已決定遊玩對象的使用者等而言，每一次開始遊戲都要從所提示的選擇中找出想要的曲子等再加以選擇，將是

相當麻煩。

本發明係一用以解決此種問題者，其目的在於提供一種可以讓使用者簡單地選擇遊戲的遊玩對象之遊戲裝置、遊戲處理方法、資訊記錄媒體以及程式。

[解決問題之技術手段]

本發明之第一觀點所揭遊戲裝置，具有輸入受理部、對象選擇部、以及進行部。

輸入受理部，係用以受理使用者之操作輸入。

對象選擇部，係用以根據所受理的操作輸入，而從數個遊玩對象中選擇其中一個。

一旦該遊玩對象被選擇了，進行部即根據所受理的操作輸入，而開始一使用該遊玩對象的遊戲，使該遊戲被進行。

而且，對象選擇部，在所受理的操作輸入列中，有符合該等各別對應於多數遊玩對象的選擇模式其中之一時，即判定該使用者選擇了該相符的遊玩對象。

在本發明之遊戲裝置所進行的遊戲中，有一種讓使用者（遊戲者）配合音樂而邊跳舞邊演奏樂器的音樂遊戲，使用者可以從預先準備好的樂曲表中，選擇自己喜歡的樂曲來進行遊戲。且將一進行音樂遊戲時所播放的樂曲稱之為「遊玩對象」。

又，遊玩對象不限於樂曲。例如，在一使用者操縱角色而在假想空間內與對戰角色進行戰鬥的格鬥遊戲中，使用者可以從預先準備好的角色中，選擇出自己喜好的角色

來作為使用者角色，以進行遊戲。在格鬥遊戲中，使用者可選擇的角色，可以作為遊玩對象。

又，在進行任意遊戲時，也可以將使用者有選擇餘地這樣的一個遊戲要素，列為遊玩對象。例如，在一具有稱之為初級模式與進級模式的多數遊戲模式之遊戲中，可以將各個使用者可選擇的遊戲模式，視為遊玩對象。例如，可以將比賽遊戲中使用者可選擇的比賽用車或比賽跑道、或是棒球或足球等運動遊戲中使用者可選擇的隊伍或選手等，都設為遊玩對象。

遊戲裝置具有一輸入裝置（亦即“控制器”），其具有一供接受使用者之指示的按鈕或按鍵等。使用者可以藉由按壓控制器的按鈕或按鍵而給予各種指示。在以下之說明中，當按鈕或按鍵持續被壓著時，將各種按壓操作稱之為「操作輸入」，而序列性相鄰之操作輸入集結起來稱之為「操作輸入列」。惟，即便輸入操作只有一次時，亦可以稱之為操作輸入列。

各個遊玩對象有相對應的選擇模式，且選擇模式係一種顯示出按鈕或按鍵等應該被選擇的順序（應按壓的順序）之資訊。一旦有選擇按鈕被選擇，最好是決定了遊玩對象。遊玩對象與選擇模式所相對應的資訊（以下，稱之為「選擇模式資訊」），係被預先儲存在例如遊戲用 DVD-ROM 等資訊記錄媒體中。

遊戲裝置一旦收到使用者的操作輸入，收到的操作輸入列會先判斷是與儲存在選擇模式資訊中的哪一選擇模式

相吻合，若有相吻合的選擇模式，遊戲裝置將會斷定為有一對應於相吻合的選擇模式之遊玩對象，被使用者所選擇了。

例如，在上述音樂遊戲中，就作為遊玩對象的各個樂曲，預先對應有用以規定使用者應按壓的按鈕順序之選擇模式。在音樂遊戲開始前（例如開始舞曲之播放前），使用者可以使用控制器而來進行操作輸入。所進行之操作輸入列，亦即使用者所按壓之按鈕或按鍵順序，在與儲存於選擇模式資訊中的任一選擇模式有相吻合時，遊戲裝置即判定已有一對應於吻合之選擇模式的樂曲被使用者所選擇了。接著，遊戲裝置即開始該被選擇之樂曲的播放，進而開始一配合該樂曲而踏步的跳舞遊戲。

若根據本發明，使用者可以從可選擇之遊玩對象中，簡單地選出所要的遊玩對象。使用者即便不使用一供選擇出例如音樂遊戲中之樂曲的樂曲選擇畫面，或是格鬥遊戲中供使用者選擇角色的角色選擇畫面等，亦能夠簡單地選出想要的遊玩對象。又，不止遊戲本編（在跳舞遊戲中有提示“足譜”的遊戲部分，或是格鬥遊戲中與對手相戰的遊戲部分等），也可以在一供選擇樂曲或選擇角色的部分，加入遊戲本編要素，而來提高遊戲的有趣性。

進行部亦可以在所收到的操作輸入列與所選擇之遊玩對象所對應的命令模式相吻合時，根據該命令模式，使該使用者的成績產生變化，而來進行該遊戲。

又，也可以就各該等多數遊玩對象，使該遊玩對象的

選擇模式與任一該遊玩對象的命令模式相吻合。

例如，在上述格鬥遊戲中，就作為遊玩對象的各個角色而言，都預先對應有一規定使用者應按壓的按鍵順序的選擇模式。其中，將各個角色所對應之選擇模式，作成與一用以指示角色之特定戰技（決鬥技等）的命令模式相同。在格鬥遊戲開始前（開始對戰前）使用者可以使用控制器來給與操作輸入。被給予之操作輸入列，亦即便使用者所按壓的按鍵或按鈕等的順序，與選擇模式資訊中所儲存的任一選擇模式相吻合時，遊戲裝置即判定使用者選擇了一與相吻合之選擇模式所對應的角色。亦即，於開始對戰前之選擇角色的時候，若被給予一與用以指示對戰中之決戰技時相同內容的操作輸入的話，進行該決戰技的角色即被使用者選擇了。而且，遊戲裝置將所選的角色設定為使用者角色，並開始遊戲。

若根據本發明，使用者可以簡單地從可選擇角色中選出所要的角色。由於使用者易於聯想到設定中的選擇模式，因而易於選出角色。又，由於從選擇角色階段開始感覺像是開始遊戲的本編，因而可以提高遊戲的趣味性。

對象選擇部也可以將特定多數角色的每一個視為遊玩對象而讓該使用者選擇。

亦即，在各種讓使用者從多數角色中選出所要之角色的遊戲中，使用者可以簡單地選擇角色。遊戲裝置可以例如將一用以供選擇角色的畫面顯示於監視器中，而供使用者選擇。

對象選擇部，也可以將任一上述多數遊玩對象作為候補並顯示之。

又，對象選擇部，在所收到的操作輸入列，與上述多數遊玩對象所對應之選擇模式之任一者不相吻合，且與特定候補變更輸入相吻合時，根據上述候補變更輸入，來變更上述被顯示的候補。

而且，對象選擇部，也可以在所接收之操作輸入列，與上述被顯示成候補之遊玩對象所對應的選擇模式相吻合時，判定為上述使用者選擇了上述相吻合的遊玩對象。

例如，在顯示出一用以供使用者選擇遊玩對象的畫面時，由於使用者可選擇的遊玩對象（亦即作為選擇候補的遊玩對象）相當多，當無法一次顯示於畫面上時，或是畫面設計上的方便而無法一次將所有的遊玩對象顯示時等，可以將其分成第一頁、第二頁、第 n 頁來作顯示。在此場合，為了畫面之交換（換頁），亦可以使用本發明。

例如，在上述音樂遊戲中，除了樂曲外，也可以將「捲動樂曲表頁數」視為遊玩對象。亦即，在所謂「捲動樂曲表頁數」的候補變更輸入中，亦對應有特定的選擇模式。使用者想要從被顯示中的樂曲表中，選出所要的樂曲時，只要邊進行一對應於該樂曲的特定演奏，邊踏著特定步伐即可。又，在想要使樂曲表的畫面捲動時，只要一邊進行一對應於候補變更輸入的特定演奏一邊踏著特定步伐即可。根據本發明，使用者可以簡單地從可選擇之遊玩對象中，選出所要的遊玩對象。又，當顯示遊玩對象之候補的

畫面要交替時，也可以增加遊戲本編的元素，而提高遊戲的趣味性。

對象選擇部，也可以將特定多數樂曲之任一者視為遊玩對象而供上述使用者作選擇。

又，也可以該多數樂曲的每一個都具有多數相對應之上述樂曲開始播放後的經過時間與於上述經過時間時使用者所應輸入之操作輸入所成之組合。

進一步，也可以設定成沿著經過時間順序將上述組合並排而成之列中所含之任一部分列中所含的操作輸入列，係一對應於上述樂曲的選擇模式。

亦即，在各種從多數樂曲中選出使用者所要之樂曲的遊戲中，使用者可以簡單地選擇樂曲。遊戲裝置可以將一例如供選擇樂曲用的畫面顯示於監視器上，而供使用者作選擇。

其中，當將樂曲視為遊玩對象時，將樂曲所對應之選擇模式，作為一與該樂曲相關聯的模式的話，使用者將易於察覺選擇模式，而可以提高遊戲的趣味性。與樂曲相關聯的模式，通常可以是對應於樂曲中的間奏的節奏、音符、拍子模式等。

例如，在上述音樂遊戲中，每一樂曲都被設定有一由遊戲內之經過時間（課題時刻）與使用者應按壓之按鍵（課題內容）兩者之組合來表示的課題。並將各樂曲所對應之選擇模式所指定的應按壓順序，設定成與樂曲的間奏部分中所設定之課題內容的順序相同。使用者，想要選擇某一

樂曲時，只要於該樂曲的間奏部分，以應按壓的順序來按壓按鍵即可。由於使用者易於聯想到被設定的選擇模式，因而易於選擇樂曲。又，由於從選擇樂曲階段起即感覺像是開始音樂遊戲的本編，因而可以提高遊戲的趣味性。又，在本發明中，若選擇模式所指定的順序，與使用者按壓的順序相吻合，應播放的樂曲即決定了。

對象選擇部，也可以在所收到之操作輸入列和上述列中所含之各個操作輸入被接收的時間間隔，與上述樂曲所對應之選擇模式的操作輸入和上述選擇模式之經過時間的時間間隔相吻合時，判定上述操作輸入列與上述選擇模式相吻合。

例如，在上述音樂遊戲中，每一樂曲都被設定有一由遊戲內之經過時間（課題時刻）與使用者應按壓之按鍵（課題內容）兩者之組合來表示的課題。並將各樂曲所對應之選擇模式，設定成與樂曲的間奏部分中所設定之課題相同。使用者，想要選擇某一樂曲時，只要一邊演奏該樂曲的間奏部分，一邊跳舞即可。由於使用者易於聯想到被設定的選擇模式，因而易於選擇樂曲。又，由於從選擇樂曲階段起即感覺像是開始音樂遊戲的本編，因而可以提高遊戲的趣味性。又，在本發明中，若選擇模式所指定的順序，與使用者按壓的順序相吻合，且選擇模式所指定的各操作輸入的時間間隔，與使用者所為各操作輸入的時間間隔相吻合，應播放的樂曲即決定了。

也可以該多數遊玩對象的每一個所對應的選擇模式都

相互不同。

亦即，若想要對於選擇模式一次決定遊玩對象，將更易於選擇遊玩對象。惟，也可以一個遊玩對象，對應有多數個選擇模式。此時，使用者可以從一些選擇模式中，使用想要的選擇模式。

也可以該多數角色的每一個，都具有相對應之由上述使用者所應輸入之操作輸入列和上述操作輸入的時間間隔來作表示之上述選擇模式、以及特定的樂曲。

又，對象選擇部也可以播放上述對應於上述多數角色中被上述使用者所指定之角色的樂曲。

而且，對象選擇部也可以在所收到之操作輸入列、及各上述操作輸入被收到的時間間隔，與被播放樂曲所對應之選擇模式的操作輸入、及被播放之樂曲所對應之選擇模式的時間間隔相吻合時，判定上述操作輸入列與上述選擇模式相吻合。

在本發明中，每一角色具有相對應之內容與用以指示決戰技等特定戰技的命令模式相同的操作輸入。又，每一角色亦有相對應的主題曲、啦啦隊歌、入場曲等特定樂曲。樂曲最好與角色不同，但也可以相同。

遊戲裝置，在讓使用者選擇角色時，會播放樂曲。例如，在一角色選擇畫面中，若將游標或滑鼠等移動至被顯示的角色圖像部分，對應於該角色的上述特定樂曲將被播放。而且，若有一內容同於對該角色指示決戰技的操作輸入，配合所播放之樂曲而被給予時，表示進行該決戰技的

角色被使用者選擇。例如，若在一同於角色的主題曲節奏相同的節奏時，輸入一決戰技的命令模式，該角色被視為選作為使用者角色，且遊戲被開始。

若根據本發明，使用者可以從可選擇角色中，簡單地選出想要的角色。由於使用者易於聯想到被設定的選擇模式，因而易於選出角色。又，由於從選擇樂曲階段起即感覺像是開始音樂遊戲的本編，因而可以提高遊戲的趣味性。進一步，易於察覺角色的決戰技等命令模式。

本發明之其他觀點所揭遊戲處理方法，具有一輸入受理步驟、一對象選擇步驟、以及一進行步驟。

在輸入受理步驟中，接收來自使用者的操作輸入；

在對象選擇步驟中，根據所收到的操作輸入，而從多數遊玩對象中選擇出任一者。

在進行步驟中，在上述遊玩對象被選擇時，根據所收到的操作輸入，而開始一使用上述遊玩對象的遊戲，藉以使上述遊戲進行。

又，在上述對象選擇步驟中，當所收到的操作輸入列，與該多數遊玩對象各別對應的任一選擇模式相吻合時，判定上述使用者選擇了上述相吻合的遊玩對象。

若根據本發明，使用者可以從可選擇角色中，簡單地選出想要的角色。使用者即便不使用一例如供選擇音樂遊戲中的樂曲之樂曲選擇畫面，或是格鬥遊戲中供選擇使用者角色的角色選擇畫面等，也可以簡單地選出想要的遊玩對象。又，不只在遊戲本編，即便是在選擇樂曲或是選擇

角色的部分，也可以增加遊戲本編元素的趣味，而提高遊戲的趣味性。

本發明之其他觀點所揭電腦可讀取資訊記錄媒體，係使電腦發揮輸入受理部、對象選擇部、進行部等的機能。

輸入受理部，用以接收一來自使用者的操作輸入。

對象選擇部，用以根據所收到的操作輸入，而從多數遊玩對象中選擇任一個。

進行部，在該遊玩對象被選擇了時，即根據收到的操作輸入，開始一使用該遊玩對象之遊戲，而使該遊戲進行。

又，對象選擇部，在所收到的操作輸入列，與該多數遊玩對象各別相對應的選擇模式之任一者相吻合時，判定為該使用者選擇了該相吻合的遊玩對象。

若根據本發明，可以使電腦發揮如上所述般動作的遊戲裝置的機能。

本發明之其他觀點所揭程式，使電腦發揮輸入受理部、對象選擇部、以及進行部的機能。

輸入受理部，用以接收一來自使用者的操作輸入。

對象選擇部，用以根據所收到的操作輸入，而從多數遊玩對象中選擇任一個。

進行部，在該遊玩對象被選擇了時，即根據收到的操作輸入，開始一使用該遊玩對象之遊戲，藉以使該遊戲進行。

又，對象選擇部，在所收到的操作輸入列，與該多數遊玩對象各別相對應的選擇模式的任一者相吻合時，判定

為該使用者選擇了該相吻合的遊玩對象。

若根據本發明，可以使電腦作為一如上所述般動作的遊戲裝置。

又，本發明之程式可以記錄在 CD、軟式磁碟片、硬碟、光磁碟、DVD、磁帶、半導體記憶體等電腦可讀取之資訊記憶媒體。

上述程式，與程式所要被執行之電腦係互相獨立的，也可以透過電腦通訊網路而進行配送與販售。而且，上述資訊記憶媒體亦可與電腦互相獨立地進行配送與販售。

若根據本發明，將可以提供一種可以供使用者簡單地選擇遊戲的遊玩對象之遊戲裝置、遊戲處理方法、資訊記錄媒體以及程式。

【實施方式】

（第一實施形態）

現來說明本發明的實施形態。以下，為了容易理解起見，雖利用遊戲用資訊處理裝置來說明本發明所要實現之實施形態，然而以下的實施形態僅係為了說明之用，並非用以限制本發明的範圍。因此，只要是該業者便有可能採用一將這些各要件或所有要件置換成均等物而成之實施形態，然而這樣的實施形態亦被包含在本發明的範圍中。

第 1 圖係一顯示出藉由執行程式而實現本發明的遊戲裝置的機能之典型資訊處理裝置 100 的概要構成的模式

圖。

資訊處理裝置 100，具有 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、控制器 105、外部記憶體 106、DVD-ROM(Digital versatile disk-Read Only Memory)光碟機 107、影像處理部 108、聲音處理部 109、以及 NIC（網路介面卡）110。

將一記憶有遊戲用程式與資料的 DVD-ROM，放入 DVD-ROM 光碟機 107 中，再送入資訊處理裝置 100 的電源，該程式即會被執行，本實施形態的遊戲裝置即可被實現。

CPU 101，會控制資訊處理裝置 100 全體的動作，並連接各構成要件，且將控制信號與資料等作溝通。又，CPU 101 可以對一所謂暫存器（圖中未示）之可進行高速存取的記憶體區，利用 ALU（運算邏輯單元）（圖中未示），來進行加減乘除等算術運算、或和邏輯、積邏輯、反邏輯等的邏輯運算、或位元和、位元積、反位元、位元移位、位元旋轉等的位元運算等。又，為了高速地進行一對應於多媒體處理之加減乘除等的飽和運算，或是三角函數等、向量運算等，可以是 CPU 101 本身即具有此功能，或是以一共同處理器來實現。

ROM 102，記錄有一在電源送入後即馬上被執行的 IPL（初始程式載入器），藉由該執行，將會把被記錄在 DVD-ROM 中的程式讀出到 RAM 103，再開始 CPU 101 所作之執行。又，在 ROM 102 中，亦記錄有用以在進行控制資訊

處理裝置 100 全體的動作時所需要之操作系統程式或各種資料。

RAM 103，係一用以暫時性地記憶住資料或程式者，其會保存著該由 DVD-ROM 所讀出的程式或資料、以及其他在遊戲進行或交談通訊時所需要之資料。又，CPU 101 會進行如下等的處理，亦即例如在 RAM 103 中設定變數區域，並對被儲存在該變數區域中的值，直接使 ALU 作用來進行運算，或是將被儲存在 RAM 103 中的值暫時儲存在暫存器中，而對暫存器進行運算，再將運算結果存回記憶體。

經由介面 104 而被連接之控制器 105，係用以接受一些在執行跳舞遊戲或足球遊戲等遊戲時，使用者所進行的操作輸入。

在該經由介面 104 而可任意插脫地連接之外部記憶體 106 中，可改寫地記憶有一些用以表示遊戲的遊玩狀況（過去的成績等）的資料、用以表示遊戲進行狀態的資料、使用網路之遊戲的通聯記錄之資料等。使用者只要透過控制器 105 進行一些操作輸入，即可將這些資料，記錄在適當的外部記憶體 106 中。

在要被插入 DVD-ROM 光碟機 107 中的 DVD-ROM 中，記錄有用以實現遊戲的程式以及附隨遊戲的影像資料和聲音資料。藉由 CPU 101 之控制，DVD-ROM 光碟機 107 會對插入其中之 DVD-ROM 進行讀出處理，而讀出必要的程式和資料，再將這些暫時性地記憶在 RAM 103 等之中。

影像處理部 108，在以 CPU 101 或是影像處理部 108 所俱備之影像運算處理器（圖中未示），來對該從 DVD-ROM 所讀出之資料，進行加工處理後，將其記錄在影像處理部 108 所俱備之圖框記憶體（圖中未示）中。被記錄在圖框記憶體中之影像資訊，會以特定同步時序被變換成視訊信號，並被輸出至一連接至影像處理部 108 之監視器（圖中未示）中。藉此，即可進行各種影像顯示。

影像運算處理器，可以高速地執行二次元的影像疊合運算，或是 α 混合（ α blending）等的透射運算、各種飽和運算。

而且，亦可以高速執行一可獲得成像（rendering）影像的運算，而該成像影像係指對一被配置在一假想三次元空間中且附加有各種織紋資訊的多邊形資訊，以 Z 緩衝器，來對其進行成像化（rendering），而自一特定視點位置向特定視線方向俯瞰該被配置在假想三次元空間中之多邊形下所得的影像。

進一步：藉由 CPU 101 與影像運算處理器間之協調動作，將可以根據一用以定義文字形狀的字型資訊，將文字列作為二次元影像而描繪入圖框記憶體中，並描繪至各多邊形表面上。

又，也可以事先將遊戲的影像等資訊，準備在 DVD-ROM 中，再將其展開至圖框記憶體中，而來將遊戲的樣子等，顯示於畫面上。

聲音處理部 109，會將該從 DVD-ROM 讀出之聲音資

料，變換成類比聲音信號，再將其輸出至連接於其上之喇叭（圖中未示）。此外，並產生一些在 CPU 101 之控制下，於遊戲進行當中所應發生之音效或樂曲資料，再將其所對應之聲音，輸出至喇叭上。

在聲音處理部 109 中，當被記錄在 DVD-ROM 中的聲音資料係屬於 MIDI 資料時，將參照其所具有之音源資料，而將該 MIDI 資料變換成 PCM 資料。而且，在其係屬於 ADPCM（適應性的差異轉盤式程式碼調節）形式或是 Ogg Vorbis 形式等已壓縮聲音資料時，將其解壓縮並變換成 PCM 資料。PCM 資料會以一對應於其取樣頻率之時序，來進行 D/A（數位/類比）轉換，並藉由將其輸出至喇叭而可進行聲音輸出。

NIC 110 為一用以將資訊處理裝置 100 連接至網際網路等電腦通訊網（圖中未示）者，其可以是一依據在構成 LAN（區域網路）時所用的符合 10 BASE-T/100 BASE-T 規格者、或是一利用電話線路而連接至網際網路的類比數據機、ISDN（整合式服務數位網路）、ADSL（非對稱式數位用戶線路）數據機、利用有線電視線路而連接至網際網路的有線電視數據機等，也可以是一進行這些與 CPU101 間之媒介的介面（圖中未示）所構成。

此外，資訊處理裝置 100 也可以使用硬碟等大容量外部記憶裝置，以獲得一與 ROM 102、RAM 103、外部記憶體 106、插入 DVD-ROM 光碟機 107 中之 DVD-ROM 等相同之機能。

其次，就本實施形態所揭遊戲裝置 200 所進行之處理，來作說明。

本發明之遊戲裝置 200 所執行的典型遊戲，可以是在現實空間中讓使用者配合音樂來進行跳舞的遊戲。以下，以跳舞遊戲為例，來說明本實施形態。惟，本發明不限於跳舞遊戲，而是可以應用於任何遊戲。

第 2 圖係一用以說明遊戲裝置 200 的功能性構成的圖。遊戲裝置 200，具有輸入受理部 201、對象選擇部 202、以及進行部 203。

本實施形態之遊戲裝置 200 中所使用的控制器 105，係作成一可供以腳或手等按壓一置於地面上之控制器 105 的表面上特定區域的墊子型形狀。在控制器 105 的表面的特定區域上，配置有供受理一因使用者的按壓而產生的操作輸入的按鈕。

第 3 圖係一自正上方來看一設置於地面上之墊子型控制器 105 時的控制器 105 的概略圖。在控制器 105 的特定區域上，分別配置有一供接受來自使用者之指示“左”的輸入的按鍵 301、一供接受來自使用者之指示“下”的輸入的按鍵 302、一供接受來自使用者之指示“上”的輸入的按鍵 303、一供接受來自使用者之指示“右”的輸入的按鍵 304。使用者可以在任意時刻按壓按鍵 301 至 304。按鍵 301 至 304 在被使用者按壓之狀態時，稱之為按壓狀態，而未被按壓時則稱之為非按壓狀態。

在本實施形態中，雖然控制器 105 具有四個按鍵 301 至 304，然而按鍵數不限定於四個，三個以下或是五個以上都可以。又，控制器 105 不限於配置在地面上之形狀，也可以是一以手操作之所謂觸控板形狀，或是以手握持的形狀等。

第 4 圖係一顯示於監視器中的畫面 400 的構成例子。在畫面 400 中，顯示有：被描繪而固定於畫面 400 內的特定位置上的靜止標誌 401 至 404；繪圖位置會隨著時間之經過而移動的腳踏位置指示標誌 410（在第 4 圖中為 410A、410B、410C、410D 四個）；表示使用者得分的記分器 420；作為遊戲達成度或是高潮度基準的量尺（跳舞計量器）430；以及其他背景影像等。

腳踏位置指示標誌 410，會配合所播放的音樂而捲動顯示，在腳踏位置指示標誌 410 上，畫有上下左右任一箭號圖像。

靜止標誌 401 至 404，為分別指示使用者應該按壓各按鍵 301 至 304 的時機之標誌。靜止標誌 401 至 404 上畫有上下左右任一箭號的圖像。腳踏位置指示標誌 410 會朝向靜止標誌 401 至 404 所畫的位置而配合音樂的播放速度而移動著。當腳踏位置指示標誌 410 移動至一與靜止標誌 401 至 404 相同位置時，若使用者按壓靜止標誌 401 至 404 所畫箭頭方向所對應的按鍵 301 至 304 時，將增加使用者的得分。

例如，當腳踏位置指示標誌 410 移動至一與任一靜止

標誌 401 至 404 相重疊的位置時，若使用者以單腳按壓移動之腳踏位置指示標誌 410 所示之箭號所對應的按鍵 301 至 304 之任一者時，即可踩出一配合所播放音樂之模範（標準）舞步。

其次，就遊戲裝置 200 之各部細節作說明。

輸入受理部 201，用以接收使用者的操作輸入。在本實施形態中之操作輸入係藉由使用者按壓控制器 105 之各按鍵 301 至 304 而給予。CPU 101 與控制器 105 作協同動作而發揮作為輸入受理部 201 的機能。

在以下之說明中，按鍵 301 或 304 當中至少有一個以上的按鍵被持續按壓 X 次（ X 為 1 以上之整數）時，將各個 X 個按壓操作稱之為“操作輸入”，而將相鄰之連續性操作輸入總稱為“操作輸入列”。唯，當 $X=1$ 時，亦稱之為操作輸入列。

對象選擇部 202，會根據輸入受理部 201 所受理的操作輸入，而從特定的數個遊玩對象中選擇一個。CPU 101 與控制器 105 和 DVD-ROM 光碟機 107 作協同動作而發揮作為對象選擇部 202 的機能。

在本實施形態中，所謂遊玩對象，係指遊戲所要播放之樂曲（在跳舞遊戲中即為使用者所要跳的曲子）。在遊戲裝置 200 所要讀取之 DVD-ROM 等資訊記錄媒體中，事先記憶有多數樂曲的聲音資料。CPU 101，受理一來自使用者之用以指示其選擇該等預先記憶的多數樂曲聲音資料中的

哪一個，並播放出所受理之指示所示的樂曲。

詳細言之，CPU 101 會判斷所受理的操作輸入列，是否與各個特定複數個遊玩對象所對應的選擇模式中之任一個相吻合。接著，當有與數個選擇模式之任一個相吻合時，CPU 101 即判定使用者選擇了一個相吻合的遊玩對象。若沒有相吻合之任一選擇模式時，CPU 101 即判定使用者還沒有選擇一遊玩對象。

亦即，CPU 101 會判斷所受理的操作輸入列是否與數個樂曲所各別對應的選擇模式之任一者相吻合否，並判定使用者選擇了一操作輸入列與選擇模式相吻合的樂曲。

另外，對象選擇部 202，在判斷所受理的操作輸入列是否與數個特定遊玩對象之各別對應選擇模式的任一者相吻合時，最好如後所述係在進行部 203 開始播放樂曲之前進行。

在資訊記錄媒體中，如第 5 圖所例示般，預先儲存有一些與遊玩對象和選擇模式相對應的資訊（以下，稱之為「選擇模式資訊」）。選擇模式在本實施形態中係用以顯示按鍵 301 至 304 所要被選擇的順序（應被按壓的順序）。在第 5 圖中，例如在樂曲 M1 上，即對應地附有表示所謂“上”之概念的按鍵 303、表示所謂“下”之概念的按鍵 302、表示所謂“左”之概念的按鍵 301、表示所謂“右”之概念的按鍵 304 等表示順序的選擇模式。

例如，在第 5 圖中，若依序按壓按鍵 303、按鍵 302、按鍵 301、按鍵 304，CPU 101 將會判定使用者選擇了樂曲

M1。

選擇模式，通常會是樂曲中預先設定於間奏部分之腳踏位置指示標誌 410 列之一部或是全部。一般而言，該被稱之為樂曲的間奏的部分，係指該樂曲中最高潮的部分。在遊戲開始前若有一與預先設定於某一樂曲的間奏部分的選擇模式相吻合的操作輸入的話，換言之，若在樂曲開始播放之前使用者踩著該預先被設定於某一樂曲的間奏部分的步驟模式的話，CPU 101 將判定在多數特定之對應於選擇模式的樂曲中，有一相吻合之選擇模式所對應之樂曲被選擇了。然後，如後所述，CPU 101 即開始該被選擇之樂曲的播放，而使遊戲進行。

各別遊玩對象所對應的選擇模式，最好是互相不同。亦即，最好一個意思即可從選擇模式中決定遊玩對象。

從選擇模式中一次即可決定遊玩對象，且亦可以將一個遊玩對象對應到多數個選擇模式。此時，使用者為了要指定所要的選擇模式，將可以自多數選擇模式中選擇一自己易於使用的選擇模式來使用。

在本實施形態中，雖然操作輸入係藉由使用者對按鍵 301 至 304 任一者的按壓操作而被賦予，但也可以藉由其他任意操作來被賦予。例如，操作輸入也可以包含例如各種按鍵或按鈕等的 ON/OFF 操作、滑鼠的單擊或雙擊操作、將遊戲畫面中之遊標位置移至特定位置的操作、輸入特定的文字/數字/記號等之操作等。

控制器 105，在包含有一用以檢測出控制器 105 所移動

之加速度的加速度感測器、或是用以檢測出控制器 105 之現在位置的位置感測器時，CPU 101 還可以將所檢測到的加速度在一特定加速度以上時（或是特定加速度以下時）、或是所檢測到的現在位置在一特定範圍內的位置（或是在特定範圍外的位置）時，設為條件，而在這些條件被部分或全部滿足時，才視為有操作輸入被進行。

又，選擇模式和操作輸入一樣，也可以含有一些表示各種按鍵或按鈕等之 ON/OFF 操作的順序、滑鼠之點擊或雙點擊的操作順序、將遊戲畫面中之游標位置移動至特定位置的操作順序、特定之文字/數字/記號要被輸入的順序等資訊。

當控制器 105 含有上述加速度感測器或位置感測器時，CPU 101 可以將所檢測到的加速度在一特定加速度以上（或一特定加速度以下）時，或是所檢測到的位置在一特定範圍內之位置（或是特定範圍外之位置）時，作為條件，並將這些條件之被滿足與否，來作為上述選擇模式之一部或全部。

其次，進行部 203，在有多數特定遊玩對象中的任一個遊玩對象被選擇時，會根據輸入受理部 201 所收到的操作輸入，而開始一使用了所選擇的遊玩對象之遊戲，使遊戲進行。CPU 101 發揮作為進行部 203 的機能。

例如，CPU 101，會從資訊記錄媒體中，讀出一與所收到之吻合於操作輸入列的選擇模式所對應的樂曲聲音資料，而開始播放，並開始一讓使用者踩著一配合所播放樂

曲之舞步的跳舞遊戲。又，CPU 101 所執行的遊戲種類不限於跳舞遊戲，可以是任意使用了所選擇的樂曲之遊戲。

其次，就本實施形態之遊戲裝置 200 所執行之遊戲開始處理，使用第 6 圖的流程圖等來作說明。本實施形態之遊戲裝置 200，會根據使用者之指示，而從預先備好的樂曲中，選擇出要播放的樂曲之後，開始所選擇之樂曲的播放，並開始進行遊戲。

首先，CPU 101，受理一來自使用者的操作輸入（步驟 S601）。使用者，可以藉由按壓例如控制器 105 所具有的按鍵 301 至 304，而將指示輸入至遊戲裝置 200 中。

CPU 101，會判斷在步驟 S601 中所收到的操作輸入列是否與多數特定選擇模式中之任一者相吻合（步驟 S602）。亦即，CPU 101 會將步驟 S601 中所收到的操作輸入列，與第 5 圖所例示之預先儲存在選擇模式資訊 510 中的選擇模式作一參照，並就各個選擇模式，判斷操作輸入列是否與選擇模式相吻合。

當判定收到的操作輸入列與任一選擇模式都不相吻合時（步驟 S602；NO），CPU 101 即重覆步驟 S601 至 S602 之處理。

另一方面，當判定所收到的操作輸入列與任一選擇模式相吻合時，（步驟 S602；YES），CPU 101 即從選擇模式資訊 510 所指定的數個遊玩對象中，選擇出判定相吻合之選擇模式所對應的遊玩對象（步驟 S603）。在本實施形態中，由於儲存在選擇模式資訊 510 中的選擇模式相互不

同，因而在步驟 603 中所被選擇的遊玩對象會只有一個。

例如，在選擇模式資訊 510 中，預先儲存有數個與指定樂曲的資訊和按鍵 301 至 304 所應按壓之順序相對應的選擇模式。CPU 101 會將所收到的操作輸入列所示按鍵 301 至 304 被按壓的順序，和選擇模式資訊 510 所示各個按鍵 301 至 304 應被按壓的順序作一比較。CPU 101 再從選擇模式資訊 510 中所儲存的選擇模式之中，選擇出與所收操作輸入列相吻合的選擇模式。CPU 101 再將一和所選擇之選擇模式相對應的樂曲，作為要播放的樂曲。

接著，CPU 101，即開始一使用在步驟 S603 中所選擇的遊玩對象的遊戲（步驟 S604）。例如，當遊玩對象係遊戲中所播放的樂曲時，CPU 101 即從資訊記錄媒體中，讀出所選的樂曲的聲音資料，並開始播放，而使遊戲進行。

在本實施形態中，CPU 101 會一邊播放一使用者在遊戲中所要跳的樂曲，一邊於監視器上顯示出如第 4 圖所示的畫面 400，而當腳踏位置指示標誌 410A 至 410D 移動至靜止標誌 401 至 404 之位置時，則開始進行若有按壓按鍵 301 至 304 即增加得分的跳舞遊戲。

若根據本實施形態，使用者係從數個遊玩對象中簡單地選擇出所要的遊玩對象，且遊玩對象係進行遊戲時之要件。然而遊玩對象不限於樂曲，例如，遊玩對象除了遊戲中所播放的樂曲之外，還可以是使用者角色、在遊戲世界內作為使用者分身之副身（Avatar）、初級者模式與進階者模式的遊戲模式等各種要件。

本實施形態可以應用於各式各樣種類的遊戲。例如，在上述跳舞遊戲中，可以作成使用者能夠簡單地選擇所要的樂曲。各個樂曲預先設定有一用以指定按鍵 301 至 304 中所應按壓的按鍵之資訊（以下，稱之為「課題內容」），以及所應按壓按鍵 301 至 304 的時刻（以下稱之為「課題時刻」）。在此所稱之時刻係指自樂曲開頭算起的經過時間。在選擇模式資訊 510 中，預先對應地儲存有要播放的樂曲以及所有課題內容中抽出一部分（全部亦可）而成者。所謂全部課題內容的一部分，通常係指被設定於樂曲的間奏部分的課題內容。

CPU 101 會將收自使用者的操作輸入列，與選擇模式資訊 510 中所儲存的選擇模式相比較。然後，當選擇模式中有與操作輸入列相吻合者時，CPU 101 即開始一對應於相吻合之選擇模式的樂曲的播放，而使遊戲進行。

根據如此，遊戲裝置 200 即便沒有準備一專供使用者選擇樂曲的專用畫面，亦可以決定樂曲。又，使用者將可以省去一先顯示出供選擇樂曲的專用畫面再進行輸入的麻煩，而能簡單地決定樂曲。例如，使用者只要在開始遊戲前，以腳踩踏想要之樂曲的間奏部分的步伐，即可開始一使用想要之樂曲的遊戲。對於一要重覆很多次玩遊戲的使用者而言，只要進行一預先對應於所要樂曲的操作輸入，即可馬上開始遊戲，而很方便。

又，在一配合遊戲的進步度等而選擇遊戲模式的遊戲中，使用者可以簡單地選擇想要的遊戲模式。例如，預先

將具有預為對應之各別遊戲模式與選擇模式的選擇模式資訊 510 儲存在資訊記錄媒體中。CPU 101 將收自使用者的操作輸入列與選擇模式資訊 510 中所儲存的選擇模式作比較，當選擇模式中有與操作輸入列相吻合者時，即設定為一對應於相吻合之選擇模式的遊戲模式，而開始遊戲。

像這樣，遊戲裝置 200 即便不準備一專供使用者選擇遊戲模式的畫面，也可以設定遊戲模式。而且，使用者沒有必要先使一專供選擇遊戲模式的畫面顯示出來而進行輸入，即可簡單地決定遊戲模式，而可以開始遊戲。

例如，最先玩遊戲的使用者在見到遊戲的說明等之後開始遊戲，而第二次以後的使用者則只要進行特定的操作輸入，即可在不用看遊戲的說明等之下，直接開始遊戲。

其他實施形態

(第二實施形態)

其次，就本發明之其他實施形態加以說明。本實施形態之遊戲裝置 200 所執行的遊戲，係一種在假想空間中各角色相互對戰的格鬥遊戲。以下，以格鬥遊戲為例來說明本實施形態。但是，本發明不限於格鬥遊戲，而是可以應用於任意遊戲。

在本實施形態中所使用的控制器 105，係一種握持於手中撥動按鍵或按鈕的觸墊型控制器。控制器 105 備有各用以指定上下左右的按鍵、配置有特定記號（通常為“O”或“X”等）的按鍵、選擇按鍵、起始按鍵等。上述操作輸入

係藉由使用者按壓這些按鍵而被進行。

上述各按鍵中，各別預先對應於例如打擊（以下略記為“P”）、踢（以下略稱為“K”）、防守（以下略記為“G”）等特定操作輸入（指令）。若組合這些操作輸入來使用，即可指示一更強力的決戰技或密技等。例如，使用者若發出一指令“P”，將可以指示成使用者角色將對對方角色進行一次的打擊。又，使用者若連續發出“PPPPE”的指令，將可指示成使用者角色發出一個決戰技。

又，控制器 105 之種類不限定於本發明。例如，可以使用一使用者可以以手握持而來回振動的把持型控制器。該把持型控制器也可以進一步備有三軸重力感測器等加速度感測器。而且，CPU 101 可以判斷該加速度感測器所檢測出來的加速度是否在一特定值以上，以判斷是否收到操作輸入。

在本實施形態中，遊玩對象係指遊戲中使用者可以命令其動作的角色（在格鬥遊戲中即為使用者角色）。遊戲裝置 200 所會讀出的 DVD-ROM 等資訊記錄媒體中，預先記憶有多數個角色的圖像資料等。CPU 101 收自使用者一用以選擇該等多數被預先記憶之角色的圖像資料中的哪一個的指令，並將所收指令所指示的角色，設定為使用者角色。

在資訊記錄媒體中，如第 7 圖所例示，預先儲存有遊玩對象與選擇模式所對應的選擇模式資訊 710。選擇模式在本實施形態中係一顯示出上下左右按鍵等所應被選擇的順序（應按壓的順序）之資訊。在第 7 圖中，例如於角色

C1 中，即對應著一表示四次操作輸入“P”與一次操作輸入“E”之順序的選擇模式。

選擇模式，通常係作成一可以對角色進行指示者，而為預先定義之用以指示決戰技等之命令模式的一部或全部。與預先分配給某一角色的命令模式的全部或一部分相吻合的操作輸入若在遊戲開始前即被進行，換言之，若用以指示某一角色可以使用之決戰技的指令的全部或一部分，在遊戲開始前即被使用者輸入時，CPU 101 將判定成從對應於多數特定命令模式的角色中，已有相吻合之命令模式所對應的角色被選作為使用者角色。然後，如後所述 CPU 101 將所選擇的角色視為使用者角色而開始遊戲，使遊戲進行。總之，使用者可以將一於遊戲中用以指示決戰技的命令模式，用作為一用以在遊戲開始前選擇角色的指示。

在第 6 圖所示之步驟 S602 中，CPU 101 會判斷步驟 S601 所受理的操作輸入列，是否與特定命令模式中之任一者相吻合。亦即，CPU 101 會將步驟 S601 中所收到的操作輸入列，與預先儲存在第 7 圖所例示之選擇模式資訊 710 中的選擇模式作一參照，並就各個選擇模式，判斷操作輸入列與選擇模式是否相吻合。

接著，在步驟 S602 中，當判定所收到的操作輸入列有與任一選擇模式相吻合時（步驟 S602；YES），CPU 101 即從選擇模式資訊 710 所指定的多數遊玩對象中，選出一對應於判定相吻合的選擇模式之遊玩對象（步驟 S603）。

在上述步驟 S604 中，CPU 101 開始一使用步驟 S603 所選擇之遊玩對象的遊戲。例如，當遊玩對象係表示角色時，CPU 101 即開始一將所選的角色視為使用者角色的遊戲。

CPU 101 在開始遊戲後，若收到的操作輸入列，與所選的遊玩對象所對應的命令模式相吻合，即根據該命令模式，讓使用者的成績受到變化。例如，當收到一與用以指示特定決戰技的命令模式具有相同內容的操作輸入列時，CPU 101 即視為有一依所指示的命令模式而自使用者角色對對手角色展開攻擊，並使使用者側及/或敵方的成績產生變動。或者，CPU 101 視為有一對來自對戰角色向使用者角色展開攻擊的防禦，並使使用者側及/或敵側的成績產生變動。

若根據本實施形態，使用者可以從作為進行遊戲所需之要素的數個遊玩對象中，簡單地選出所要的遊玩對象。遊戲裝置 200 即便不準備一專供使用者選擇使用者角色的畫面，也可以選出使用者角色。又，使用者沒有必要使一供選出使用者角色的專用畫面顯示出來並進行輸入，即可簡單地決定使用者角色而開始遊戲。例如，最先玩遊戲的使用者在看到遊戲的說明等之後，即可開始遊戲，而第二次以後的使用者，只要進行特定的操作輸入，即可在不用看遊戲說明等之下，直接開始遊戲。

又，遊戲的種類不限於格鬥遊戲，也可以是使用者可以選擇角色的任意遊戲。例如，在一可以將多數角色中之

任一個設定為使用者角色的遊戲中，預先將一使各別角色與命令模式相對應的選擇模式資訊 710，儲存在資訊記錄媒體中。CPU 101 將收自使用者的操作輸入列，與儲存在選擇模式資訊 710 中之命令模式作一比較，若命令模式中有與操作輸入列相吻合者，CPU 101 即將一對應於相吻合之命令模式的角色，設定為使用者角色，並開始遊戲。

據此，遊戲裝置 200 即便不準備一供使用者選擇使用者角色的專用畫面，也可以決定使用者角色。又，使用者沒有必要使一供選擇使用者角色的專用畫面顯示出來並進行輸入，即可簡單地決定使用者角色而開始遊戲。

（第三實施形態）

其次，就本發明之其他實施形態作說明。在本實施形態中，遊戲裝置 200 顯示出一用以供使用者選擇遊玩對象的畫面。其中，與第一實施形態一樣，以遊玩對象是樂曲來作說明。以下詳述之。

在本實施形態中，資訊記錄媒體中預先儲存有一使第 8 圖所例示之遊玩對象和選擇模式相對應的選擇模式資訊 810。遊玩對象中含有一用以更新畫面中所顯示之遊玩對象之候補者，亦即「將遊玩對象的列表向前移動」以及「將遊玩對象的列表向後移動」。

在以下之說明中，將一用以更新畫面中所顯示遊玩對象之候補的操作輸入，稱之為「候補變更輸入」。在選擇模式中，有一對應於樂曲者，以及一對應於候補變更輸入者。

對象選擇部 202 將多數遊玩對象之任一者顯示於監視器上，以作為使用者可以選擇的遊玩對象的候補。

第 9 圖係一顯示於監視器上之樂曲選擇畫面的構成例。CPU 101 將一包含有多數記錄於資訊記錄媒體中之樂曲的聲音資料中的一個以上樂曲之樂曲表，顯示於樂曲選擇畫面中。被包含於樂曲表中的各個樂曲，將在遊戲中作為所播放樂曲的候補。

使用者在樂曲選擇畫面中，將游標 910 移動至該表示遊玩對象（樂曲）之圖像區域 920（圖中為 920A 至 920E）中之任一位置上，再按壓選擇按鍵，即可選擇所要的樂曲。亦即，在本實施形態中，上述操作輸入係藉由移動游標 910 的位置並按壓選擇按鍵而達成。

又，使用者，也可以不是將游標 910 移動至樂曲選擇畫面之顯示中用以表示樂曲之圖像區域 920 之任一位置，再按壓選擇按鍵，而是進行一與預先對應至樂曲之選擇模式相吻合的操作輸入，來選擇樂曲。使用者可以移動游標 910 而選出樂曲，也可以藉由例如踩踏一與被設定於間奏部分等中之課題內容相吻合的步伐模式，而選出樂曲。

使用者，在樂曲選擇畫面中，藉由按壓按鍵 930、940，可以變更所示的樂曲表。例如，當可播放的樂曲相當多而無法一次顯示完全部樂曲表時，CPU 101 即可顯示一自第 p 個至第 q 個（ p, q 為整數，且 $p \leq q$ ）的樂曲表。若按壓一次按鍵 930 的話，CPU 101 即讓一自 $p-1$ 個至第 $q-1$ 個（在前的）的樂曲表顯示出來。當按鍵 940 被按壓一次時，CPU

101 即讓第 $p+1$ 個至第 $q+1$ 個（在後的）的樂曲表顯示出來。或者，CPU 101 也可以例如樂曲表之第一頁、第二頁等般地，將樂曲分成好幾群來顯示樂曲表。

對象選擇部 202，在所收到的操作輸入列並沒有與多數特定遊玩對象所對應之選擇模式之任一者相吻合，且與特定的候補變更輸入相吻合時，即根據候補變更輸入，來變更要被顯示的候補。候補變更輸入和上述操作輸入一樣，藉由使用者按壓控制器 105 上的各按鍵 301 至 304 而被進行。而且，對象選擇部 202 在所收到的操作輸入列，與作為候補而被顯示的遊玩對象所對應的選擇模式相吻合時，即視為使用者選擇了相吻合的遊玩對象。

例如，當所收到的操作輸入列，與儲存在選擇模式資訊 810 中之選擇模式中，對應於「將所顯示之遊玩對象的列表向前移動」的選擇模式、或是對應於「將所顯示之遊玩對象的列表向後移動」的選擇模式相吻合時，CPU 101 即顯示一將所顯示之遊玩對象的列表向前移動後的樂曲選擇畫面、或是一將所顯示的遊玩對象列表向後移動後的樂曲選擇畫面。

其次，就本實施形態之遊戲裝置 200 所執行的遊戲開始處理，使用第 10 圖的流程圖來作說明。

首先，CPU 101 接收(受理)一來自使用者的操作輸入（步驟 S1001）。使用者可以藉由按壓例如控制器 105 所俱備的按鍵 301 至 304，而對遊戲裝置 200 進行操作輸入。

CPU 101，會將步驟 S1001 所收到的操作輸入列，與預

先儲存在第 8 圖所例示之選擇模式資訊 810 中的各個選擇模式進行參照，並判斷操作輸入列是否與被定義在選擇模式資訊 810 中之選擇模式中之樂曲所相對應的任一選擇模式相吻合（步驟 S1002）。

若判定所收到的操作輸入列，並沒有與任一樂曲所對應的選擇模式相吻合，（步驟 S1002；NO），CPU 101 便將步驟 S1001 中所收到的操作輸入列，與預先儲存在第 8 圖所例示之選擇模式資訊 810 中的各個選擇模式作一參照，並判斷操作輸入列是否與該選擇模式資訊 810 中所定義之選擇模式中對應於候補變更輸入的選擇模式相吻合（步驟 S1003）。

若判定所收到的操作輸入列與對應於候補變更輸入的選擇模式不相吻合（步驟 S1003；NO），CPU 101 即回到步驟 S1001 之處理。

若判定所收到的操作輸入列，與候補變更輸入所對應的選擇模式相吻合（步驟 S1003；YES），CPU 101 即等同於按鍵 930 或按鍵 940 被按壓一樣，更新樂曲表（步驟 S1004），並顯示樂曲選擇畫面。之後，CPU 101 回到步驟 S1001 之處理。

另一方面，在步驟 S1002 中，當判定所收到的操作輸入列與任一選擇模式相吻合時（步驟 S1002；YES），CPU 101 即從選擇模式資訊 810 所指定的多數遊玩對象中，選擇出一判定相吻合之選擇模式所對應的遊玩對象（步驟 S1005）。

然後，CPU 101 開始一使用步驟 S1005 所選擇之遊玩

對象的遊戲（步驟 S1006）。例如，當遊玩對象是遊戲中所播放的樂曲時，CPU 101 即從資訊記錄媒體中，讀出所選樂曲的聲音資料，並開始播放，使遊戲進行。

若根據本實施形態，使用者可以從成為進行遊戲的要素之多數個遊玩對象中，容易地選出所要的遊玩對象。而且，使用者可以簡單地更新遊玩對象的候補單。例如，在上述跳舞遊戲中，不止在樂曲播放中的遊戲本編，即便在開始樂曲之播放之前（例如選擇一要被播放之樂曲的階段），也可以取得跳舞的要素，而提高遊戲的趣味性。

另外，若應用本實施形態，也可以設定成各被儲存在選擇模式資訊 810 中的選擇模式部分或是全部重覆。

例如，將第 8 圖所示的選擇模式中對應於樂曲的選擇模式（亦即對應於候補變更輸入以外的選擇模式）都作成相同。又，在第 9 圖所例示的樂曲選擇畫面中，CPU 101 在按鍵 930、940 有被按壓一次時，會使樂曲表向上（或向下）捲動一個樂曲。又，CPU 101 會將游標 910 之位置固定在所顯示之樂曲表的中央附近。

總之，所顯示之樂曲表中位於正中位置的樂曲將處於暫時選擇狀態，對應於處於暫時選擇狀態的樂曲之圖像區域 920C 例如被加強顯示。若在有某一樂曲處於暫時選擇狀態下，有一選擇決定指示被輸入的話，CPU 101 將選擇該處於暫時選擇狀態的樂曲。又，CPU 101 也可以不顯示出游標 910。

像這樣，由於使用者僅使用三種步驟模式即可完成，

亦即一用以使樂曲表向前捲動的步驟模式、一用以使樂曲表向後捲動的步驟模式、以及一用以選擇一處於暫時選擇狀態（例如被加強顯示著的）之樂曲的選擇決定指示的步驟模式，將可以更簡單地選擇遊玩對象。又，在此場合，對應於樂曲的選擇模式，將與對應於選擇決定指示的所有樂曲有共通的內容。

（第四實施形態）

其次，就本發明之其他實施形態作說明。本實施形態係一進一步發展上述第一實施形態而成的實施形態。

遊戲裝置 200，供使用者從特定多數樂曲中，選擇任一樂曲作為遊玩對象。CPU 101 供受理一藉由例如使用者按壓按鍵 301 至 304 所成之從特定多數樂曲中選擇出任一樂曲的操作輸入。

其中，各該等多數樂曲具有相對應之一自樂曲開始播放起算的經過時間、以及在經過時間中使用者所應輸入的操作輸入這樣的組合。亦即，在本實施形態之遊戲裝置 200 所要執行的遊戲中，預先設定有一個以上之以課題時刻和課題內容所成之組合來表現的課題。一個課題被表示成下式 1。

$$P(i)=(T(i),B(x))\dots\dots\dots[式 1]$$

然而，在一遊戲內存在有 N 個（ N 為 1 以上之整數）課題。 $P(i)$ 表示一自起頭算起第 i 個（ i 為 1 以上 N 以下的整數）課題。 $T(i)$ 表示課題 $P(i)$ 所對應的課題時刻。 $B(x)$

表示課題內容。

課題時刻 $T(i)$ ，是樂曲自開始播放後的經過時間。經過時間也可以以時分秒為單位來表示，也可以如第幾小節、第幾拍之類的音樂領域中一般所用的單位來表示。

在課題內容 $B(x)$ 中，會指定下列表示按鍵 301 的值 $B(L)$ 、表示按鍵 302 的值 $B(D)$ 、表示按鍵 303 的值 $B(U)$ ，以及表示按鍵 304 的值 $B(R)$ 中之任一個。

例如，某一課題表示成如[式 2]所示

$$P(i)=(T(i),B(L))\dots\dots[\text{式 2}]$$

此時，遊戲的第 i 個課題即為「在課題時刻 $T(i)$ 時按壓一表示左的按鍵 301」。使用者在遊戲的經過時間到達 $T(i)$ 時，只要用腳踩踏按鍵 301 即可。

在一個課題時刻，可以對應於數個課題內容。例如，在一課題時刻 $T(i)$ ，對應有二種課題內容 $B(x1)$ 、 $B(x2)$ 時，課題即表示成[式 3]所示。

$$P(i)=(T(i),B(x1),B(x2))\dots\dots[\text{式 3}]$$

或者，如[式 4][式 5]所示，表示成二個不同的課題亦可。

$$P(i)=(T(i),B(x1))\dots\dots[\text{式 4}]$$

$$P(i+1)=(T(i),B(x2))\dots\dots[\text{式 5}]$$

例如，某一課題表示成如[式 6]所示。

$$P(i)=(T(i),B(L),B(R))\dots\dots[\text{式 6}]$$

此時，遊戲的第 i 個課題即為「在課題時刻 $T(i)$ 時，按壓按鍵 301,且按壓按鍵 304」。使用者，在遊戲內的時間到

達 $T(i)$ 時，以兩腳踩踏按鍵 301、304 即可。

將表示成具有相對應之課題時刻與課題內容的所有課題，從依經過時間順序而排列的列中，抽出一部分區間而得的列，稱之為「部分列」。在本實施形態中，就各別樂曲，將設定於樂曲中之課題的特定部分列，設定為上述選擇模式。一般而言，特定的部分列係指設定於樂曲的間奏部分中之課題列的一部分或全部。

第 11 圖係表示一設定於某一樂曲 $M1$ 中的課題列 1100 的例子。樂曲 $M1$ 整體被設定成有 N 個課題。例如，在 N 個課題中，設定成從頭算起第 r 個課題起，至第 $r+s$ 個課題為止的課題時刻，被包含在樂曲 $M1$ 的間奏部分。此時，以自第 r 個至第 $r+s$ 個的 s 個課題當中，由 t 個 ($t \leq s$) 課題所組成的部分列，來作為上述選擇模式。但是， N, r, s, t 都是 1 以上的整數。

CPU 101，可以從間奏部分所含的 s 個課題當中，將一自樂曲起頭算起第 r 個課題起 t 個課題所構成的部分列，設為選擇模式。

例如，在第 11 圖所示課題表 1100 中，若 $t=4$ ，CPU 101 即可以把部分列 $\{B(U), B(D), B(L), B(R)\}$ 設定成選擇模式。總之，在遊戲開始前（播放樂曲之前）使用者若進行一同於選擇模式的操作輸入，且該模式以部分列 $\{B(U), B(D), B(L), B(R)\}$ 來表示，CPU 101 即判定為樂曲 $M1$ 被選擇了。

CPU 101，可以從間奏部分中所含的 s 個課題當中，將

相連續的任意個數所組成的部分列，設為選擇模式。不用多說，也可以定義一使用未被包含於樂曲間奏部分中的課題而成的部分列，來作為選擇模式。

一旦樂曲被選擇，CPU 101 即開始該使用所選樂曲的遊戲。以下，就 CPU 101 等所執行的遊戲處理作說明。

第 12 圖係一用以說明本實施形態之遊戲處理的流程圖。

第 13 圖係一選擇模式資訊 1310 的構成例。

首先，CPU 101 接受來自使用者的操作輸入（步驟 S1201）。

CPU 101，將步驟 S1201 所收到的操作輸入列，與第 13 圖所例示之預先儲存於選擇模式資訊 1310 中的各個選擇模式作參照，並判斷操作輸入列是否與該等被定義於選擇模式資訊 1310 中之選擇模式中的樂曲相對應的任一選擇模式相吻合（步驟 S1202）。

其中，CPU 101 不止判斷所收到的各操作輸入順序是否與選擇模式相吻合，並會判定所收到的各操作輸入的時間間隔是否與選擇模式相吻合。

CPU 101 在滿足下述條件 1 至條件 4 時，判定操作輸入列與選擇模式相吻合。

（條件 1）所收到的第一個操作輸入，與樂曲 M1 之第 r 個課題內容 $B(r)$ 相同；

（條件 2）所收到的第二個操作輸入與樂曲 M1 的第 $r+1$ 個課題內容 $B(r+1)$ 相同，且第一個操作輸入與第二個操作

輸入之時間間隔 $\Delta T1$ 在[式 7]所表示的範圍內。惟， α (≥ 0) 為誤差。

$$T(r+1)-T(r)-\alpha \leq \Delta T1 \leq T(r+1)-T(r)+\alpha \dots\dots[式 7]$$

(條件 3)所收到的第三個操作輸入與樂曲 M1 的第 $r+2$ 個課題內容 $B(r+2)$ 相同，且第二個操作輸入與第三個操作輸入之時間間隔 $\Delta T2$ 在[式 8]所表示的範圍內。

$$T(r+2)-T(r+1)-\alpha \leq \Delta T2 \leq T(r+2)-T(r+1)+\alpha \dots\dots[式 8]$$

(條件 4)所收到的第四個操作輸入與樂曲 M1 的第 $r+3$ 個課題內容 $B(r+3)$ 相同，且第三個操作輸入與第四個操作輸入之時間間隔 $\Delta T3$ 在[式 9]所表示的範圍內。

$$T(r+3)-T(r+2)-\alpha \leq \Delta T3 \leq T(r+3)-T(r+2)+\alpha \dots\dots[式 9]$$

一般而言，CPU 101 在所收到的操作輸入滿足以下條件時，會判定操作輸入列與選擇模式相吻合：

- 第一個操作輸入....與樂曲的第 r 個課題內容 $B(r)$ 相同。
- 第二個以後(第 X 個)的操作輸入....與樂曲的第 $r+x$ 個課題內容 $B(r+x)$ 相同，且第 $x-1$ 個操作輸入與第 x 個操作輸入之時間間隔 ΔT ，在[式 10]所表示的範圍內。

$$T(r+x)-T(r+x-1)-\alpha \leq \Delta T \leq T(r+x)-T(r+x-1)+\alpha .[式 10]$$

其次，若判定所收到的操作輸入列沒有與任一選擇模式相吻合(步驟 S1202; NO)，則 CPU 101 重覆步驟 S1201 至 S1202 的處理。

另一方面，若判定所收到的操作輸入列與任一選擇模式相吻合(步驟 S1202; YES)，則 CPU 101 從選擇模式資

訊 1301 所指定的多數樂曲中，選出一判定相吻合之選擇模式所對應的樂曲（步驟 S1203）。

進一步，CPU 101 會從資訊記錄媒體中讀出一表示步驟 S1203 中所選出之樂曲中所設定之課題的資訊（步驟 S1204）。又，CPU 101 會從資訊記錄媒體中讀出步驟 S1203 所選出之樂曲的聲音資料。

接著，CPU 101 開始播放所讀出的聲音資料，並開始測量所經過之時間（步驟 S1205）。

其次，CPU 101 判斷在課題時刻時，是否有一與課題內容相吻合的操作輸入（步驟 S1206）。

若沒有操作輸入時（步驟 S1206；NO），即移轉至後述之步驟 S1208 的處理。在課題時刻時沒有操作輸入的話，CPU 101 以該課題沒有被達成來作處理，可以減少使用者的得分，但也可以不加分也不減分。又，在本實施形態中，若在課題時刻時沒有操作輸入的話，雖然不會去減少使用者的得分，但會減少一作為遊戲達成度或高潮度的基準的量尺（跳舞計）430 的值。

另一方面，當有操作輸入時（步驟 S1206；YES）CPU 101 會因應課題時刻、以及有使用者所作操作輸入的時刻兩者間的誤差，而計算使用者得分，以求得使用者的成績（步驟 S1207）。

例如，CPU 101，在有使用者所作操作輸入的時刻，係在課題時刻前後一定時間以內時，將增加一定的成功點數至使用者的得分上，但若不是在一定時間以內的話，則不

增加或是減少一定的失敗點數。

接著，CPU 101 產生遊戲畫面 400 並將其顯示於監視器上（步驟 S1208）。在該遊戲畫面 400 上，例如第 4 圖所示，包含有靜止標誌 401 至 404、隨著遊戲之進行而向靜止標誌 401 至 404 捲動的腳踏位置指示標誌 410A 至 410D、得分 420、以及量尺 430 等。隨著遊戲之進行，遊戲畫面 400 會被更新。

CPU 101 在樂曲的播放結束以前，或是量尺 430 在一定值以下之前，都會重覆執行上述各處理。根據本實施形態，使用者只要進行一與樂曲中所設定之題目的特定部分相吻合的操作輸入，即可簡單地從多數樂曲中選擇想要的樂曲，並可玩遊戲。

（第五實施形態）

其次，就本發明之其他實施形態作說明。本實施形態為一進一步發展上述第二實施形態而成的實施形態。遊玩對象係指角色。

在本實施形態中，如第 14 圖所示，在選擇模式資訊 1410 中，就各個作為遊玩對象的多數角色，分別相對應地儲存有一以使用者應輸入之操作輸入列和操作輸入之時間間隔所表示的選擇模式，以及特定的樂曲等資訊。

特定樂曲係指在一讓使用者選擇角色的畫面顯示中，遊戲裝置 200 所要播放之每個角色的主題曲、啦啦隊歌、入場曲等，其與上述第一實施形態等中作為遊玩對象的樂

曲有所不同。

CPU 101 在讓使用者選擇一作為遊玩對象的角色時，係播放一對應於使用者從多數角色中所指定的角色的樂曲。

第 15 圖係一角色選擇畫面的構成例。CPU 101，將如第 15 圖所示的畫面，顯示於監視器上，並從使用者處接受一用以選擇角色的操作輸入。

在角色選擇畫面中，含有游標 1510、分配給各角色的圖像區域 1520（在第 15 圖中為 1520A 至 1520D）。使用者可以移動游標 1510 的位置。

若游標 1510 的位置位於圖像區域 1520A 至 1520D 中之任一者當中，CPU 101 即判定該被分配在游標 1510 所在圖像區域 1520 中的角色（遊玩對象），並播放一對應於所判定之角色的樂曲。

例如，在第 15 圖所示角色選擇畫面中，若使用者將游標 1510 移動至圖像區域 1520A 中，CPU 101 將參照第 14 圖所示的選擇模式資訊 1410，而從資訊記錄媒體中，讀出一對應於被分配至圖像區域 1520A 之角色 C1 的樂曲 MA 的聲音資料，並開始播放。

一旦開始樂曲的播放，CPU 101 將受理一來自使用者的操作輸入。而且，若所收到的操作輸入列，以及各個操作輸入被收到的時間間隔，與所播放之樂曲所對應的選擇模式的操作輸入，以及對應於所播放樂曲的選擇模式的時間間隔，相吻合的話，CPU 101 將判定所收到的操作輸入

列與選擇模式兩者係相吻合的。

選擇模式典型地係指用以指示一些可以對角色進行指示而預先被定義的決戰技或必殺技等的命令模式的一部分或全部。進一步，各個操作輸入被受理的時間間隔係被預先決定的。亦即，選擇模式與第四實施形態中之課題相同，可以用課題時刻 $T(i)$ 與課題內容 $B(i)$ 之組合來表示。

選擇模式資訊 1410 中所設定之選擇模式的時間間隔，亦即課題時刻 $T(i)$ ，最好是配合所播放樂曲的時序。例如，最好將選擇模式的時間間隔設定成與角色選擇畫面中所播放之樂曲的拍子相吻合。

CPU 101，在所收到的操作輸入的順序，與選擇模式資訊 1410 中所設定之課題的課題時刻順序相吻合，而且各別操作輸入時間間隔，與利用選擇模式資訊 1410 中所設定的課題的課題時刻差求得的時間間隔相吻合時，視為角色已被選擇了。總之，使用者在想要將所要的角色選作為使用者角色時，只要配合一於將游標 1510 的位置移動至被分配給該角色的圖像區域 1520 後所播放的樂曲，而進行一和角色之決戰技相同的操作輸入即可。

其次，就本實施形態之 CPU101 所執行的遊戲開始處理，使用第 16 圖之流程圖等來作說明。

首先，CPU 101，從資訊記錄媒體中讀出被設定於角色選擇畫面中所播放之樂曲的課題、以及該樂曲的聲音資料（步驟 S1601）。

例如，在第 15 圖所示的角色選擇畫面中，若使用者將

游標 1510 移動至各角色所對應之圖像區域 1520 中之任一者中，CPU 101 即將游標 1510 所在圖像區域 1520 中所分配到的樂曲課題予以讀出。又，CPU 101 也會讀出一被分配到游標 1510 所在圖像區域 1520 中之樂曲的聲音資料。

CPU 101，開始播放步驟 S1601 所讀出之聲音資料（步驟 S1602）。又，CPU 101 開始測量所經過之時間。

一旦開始播放樂曲，CPU 101 會受理來自使用者的操作輸入（步驟 S1603）。

CPU 101，會判斷步驟 S1603 所收到的操作輸入列，是否與播放中樂曲所對應的選擇模式相吻合（步驟 S1604）。

若判定所收到的操作輸入列與選擇模式不相吻合（步驟 S1604；NO），CPU 101 即重覆步驟 S1603 至 S1604 的處理。

另一方面，若所收到的操作輸入列與選擇模式相吻合（步驟 S1604；YES），CPU 101 即從選擇模式資訊 1410 所指定的多數遊玩對象中，選出一與判定相吻合之選擇模式相對應的角色（步驟 S1605）。

接著，CPU 101 開始一使用步驟 S1605 所選擇之角色的遊戲（步驟 S1606）。例如，CPU 101 將所選出的角色設定為使用者角色，並開始遊戲。

若根據本實施形態，使用者可以從作為進行遊戲所需之元素的多數遊玩對象中，容易地選出所要的遊玩對象。例如，在上述對戰格鬥遊戲中，不只遊戲本編，在開始對戰之前（例如選擇使用者角色階段），亦可取得格鬥遊戲的

元素，而提高遊戲的趣味性。

如上所述，若應用本實施形態，將可以重複地設定各被儲存在選擇模式資訊 1410 中之選擇模式的一部分或全部。

例如，可以將第 14 圖所示的選擇模式中與樂曲相對應之選擇模式（亦即對應於候補變更輸入以外的選擇模式），都作成相同。又，在第 15 圖所例示的角色選擇畫面中，CPU 101 將使一個畫面僅顯示一個角色的圖像區域 1520。CPU 101 在有前頁按鍵、次頁按鍵被按壓一次時，使被顯示的角色，向左（或向右）僅捲動一個。

又，CPU 101 將被顯示的角色設定為暫時選擇狀態。若在有某一角色處於暫時選擇狀態之狀態下，有一選擇決定指示被輸入，CPU 101 將視為要選擇該處於暫時選擇狀態的角色。又，CPU 101 也可以不顯示游標 1510。

像這樣，由於使用者只要靈活使用三種指令，亦即便角色選擇畫面向前捲動的指令、使角色選擇畫面向後捲動的指令、以及用以選擇該處於暫時選擇狀態之角色的選擇決定指示此一指令，即可完成，因而可以更簡單地選出遊玩對象。又，在此場合，對應於角色的選擇模式，係與對應於選擇決定指示之所有角色有共通的内容。

本發明不限於上述實施形態，可以作各種變形與應用。又，也可以自由地組合上述實施形態之各構成要素。

亦可將一用以使電腦動作成遊戲裝置 200 之全部或一部分的程式，儲存在記憶卡、CD-ROM、DVD，MO（磁

光碟)等電腦可讀取之記錄媒體，並配送之，且將其安裝在別的電腦上，使其動作而成上述手段、或者使其執行上述步驟。

進一步，亦可將程式預先儲存在一網際網路上之伺服器裝置所具有的磁碟裝置等，再例如使其重疊於載波上，而下載至電腦上等。

又，本申請案主張一以日本專利申請案號特願2008-169209號為基礎之優先權，該基礎申請案之內容，全部變作為本案。

如以上所說明者，根據本發明，將可以提供一用以讓使用者簡單地選出遊戲的遊玩對象之較佳遊戲裝置、遊戲處理方法、資訊記錄媒體以及程式等。

【圖式簡單說明】

第 1 圖係顯示出本發明的遊戲裝置被實現時的典型資訊處理裝置的概要構成的圖。

第 2 圖係用以說明遊戲裝置的機能性構成的圖。

第 3 圖係控制器的構成的概略圖。

第 4 圖係被顯示於監視器中的畫面的構成例。

第 5 圖係選擇模式資訊的構成例。

第 6 圖係用以說明遊戲開始處理的流程圖。

第 7 圖係第二實施形態中的選擇模式資訊的構成例。

第 8 圖係第三實施形態中的選擇模式資訊的構成例。

第 9 圖係第三實施形態中的樂曲選擇畫面的構成例。

第 10 圖係用以說明第三實施形態中的遊戲開始處理的流程圖。

第 11 圖係表示被設定於樂曲中的課題例的圖。

第 12 圖係用以說明第四實施形態中的遊戲開始處理的流程圖。

第 13 圖係第四實施形態中的選擇模式資訊的構成例。

第 14 圖係第五實施形態中的選擇模式資訊的構成例。

第 15 圖係第五實施形態中的角色選擇畫面的構成例。

第 16 圖係用以說明第五實施形態中的遊戲開始處理的流程圖。

【主要元件符號說明】

101	CPU	203	進行部
102	ROM	301~304	按鍵
103	RAM	401~404	靜止標誌
104	介面	400	畫面
105	控制器	410	腳踏位置指示標誌
106	外部記憶體	420	得分
107	DVD-ROM 光碟機	430	量尺
108	影像處理部	510,710,810,1310,1410	選擇模
109	聲音處理部	式資訊	
110	NIC	920,1520	圖像區域
200	遊戲裝置	930,940	按鍵
201	輸入受理部	1100	課題列
202	對象選擇部	1510	游標

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：98121705

※申請日期：2009年6月26日

※IPC分類：

A63F 13/00 (2006.01)

A63F 13/00 (2006.01)

一、發明名稱：(中文/英文)

遊戲裝置、遊戲處理方法、資訊記錄媒體以及程式

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

二、中文發明摘要：

一輸入受理部(201)，用以接收一來自使用者的操作輸入。一對象選擇部(202)，用以根據所收到的操作輸入，而從多數遊玩對象中選擇任一個。該對象選擇部(202)，會判定所收到的操作輸入列，是否與各個遊玩對象所對應的選擇模式的任一者相吻合。對象選擇部(202)，會選擇一被判定為相吻合之選擇模式所對應的遊玩對象。一旦遊玩對象被選擇了，進行部即根據所收到的操作輸入，開始一使用該遊玩對象之遊戲。

三、英文發明摘要：

An input accepting unit (201) accepts operation inputs from the user. Based on the accepted operation inputs, a target selecting unit (202) selects one from among a plurality of play targets. The target selecting unit (202) determines whether a series of the accepted operation inputs agrees with any of the selection patterns associated with the play targets. The target selecting unit (202) selects the play target associated with the selection pattern that has been determined to agree therewith. Upon selection of the play target, an advancing unit (203), based on the accepted operation inputs, launches the game that uses the selected play target.

七、申請專利範圍：

1. 一種遊戲裝置(200)，其特徵在於：

具有：一輸入受理部(201)，用以接收一來自使用者的操作輸入；

一對象選擇部(202)，用以根據上述所收到的操作輸入，而從多數遊玩對象中選擇任一個；以及，

一進行部(203)，若該遊玩對象被選擇了，即藉由根據上述收到的操作輸入，開始一使用該遊玩對象之遊戲，而使該遊戲進行；

而且，上述對象選擇部(202)，在上述所收到的操作輸入列，與該多數遊玩對象各別相對應的選擇模式的任一者相吻合時，判定為該使用者選擇了該相吻合的遊玩對象。

2. 如申請專利範圍第 1 項所述之遊戲裝置(200)，其中上述進行部(203)，在上述收到的操作輸入列，與該被選擇的遊玩對象所對應的命令模式相吻合時，會根據該命令模式，而使該使用者的成績產生變化，來進行該遊戲；

而且，關於該多數遊玩對象的每一個，該遊玩對象的選擇模式，與該遊玩對象的命令模式的任一者相吻合。

3. 如申請專利範圍第 2 項所述之遊戲裝置(200)，其中上述對象選擇部(202)，將特定多數角色的每一個，都視為遊玩對象，而讓上述使用者來選擇。

4. 如申請專利範圍第 1 項所述之遊戲裝置(200)，其中上述對象選擇部(202)，將上述多數遊玩對象的任一者，顯示

成候補；

並在上述收到的操作輸入列，與上述多數遊玩對象所對應之選擇模式的任一者不相吻合，且與特定候補變更輸入相吻合時，根據該候補變更輸入，來變更該要被顯示的候補；

而且，當上述所接收的操作輸入列，與上述被顯示成候補的遊玩對象所對應的選擇模式相吻合時，判定為該使用者選擇了該相吻合的遊玩對象。

5. 如申請專利範圍第4項所述之遊戲裝置(200)，其中上述對象選擇部(202)，將特定多數樂曲的任一者視為遊玩對象而供該使用者作選擇；

該多數樂曲的每一個，都具有多數相對應之該樂曲開始播放後的經過時間與於上述經過時間內使用者所應輸入的操作輸入所成之組合；

而且，沿著經過時間順序，將該組合並排而成之列中所含的任一部分列中所含的操作輸入列，係一對應於該樂曲的選擇模式。

6. 如申請專利範圍第5項所述之遊戲裝置(200)，其中上述對象選擇部(202)，在上述所收到的操作輸入列和該列中所含的各個操作輸入被接收的時間間隔，與該樂曲所對應的選擇模式的操作輸入和該選擇模式的經過時間的時間間隔相吻合時，判定該操作輸入列與該選擇模式相吻合。

7. 如申請專利範圍第1項所述之遊戲裝置(200)，其中該多

數遊玩對象各別相對應的
選擇模式都相互不同。

8. 如申請專利範圍第3項所述之遊戲裝置(200)，其中該多數角色的每一個，都具有相對應之由該使用者所應輸入之操作輸入列和該操作輸入的時間間隔來作表示之該選擇模式、以及特定的樂曲；

而且，上述對象選擇部(202)，會播放該對應於該多數角色中被該使用者所指定之角色的樂曲；

並在上述所收到的操作輸入列、及各上述操作輸入被收到的時間間隔，與上述要被播放樂曲所對應之選擇模式的操作輸入、及上述要被播放之樂曲所對應之選擇模式的時間間隔相吻合時，判定該操作輸入列與該選擇模式相吻合。

9. 一種遊戲處理方法，其特徵在於：

具有：一輸入受理步驟，用以接收來自使用者的操作輸入；

一對象選擇步驟，用以根據上述所收到的操作輸入，而從多數遊玩對象中選擇出任一者；以及

一進行步驟，用以在該遊玩對象被選擇時，根據上述所收到的操作輸入，而開始一使用上述遊玩對象之遊戲，藉以使上述遊戲進行；

而且，在上述對象選擇步驟中，當上述所收到的操作輸入列，與該多數遊玩對象各別相對應的任一選擇模式相吻合時，判定該使用者選擇了該相吻合的遊玩對象。

10. 一種電腦可讀取的資訊記錄媒體，其特徵在於：

記憶一程式，且該程式使電腦發揮下述機能：

一輸入受理部(202)，用以接收一來自使用者的操作輸入；

一對象選擇部(202)，用以根據上述所收到的操作輸入，而從多數遊玩對象中選擇任一個；以及，

一進行部(203)，若該遊玩對象被選擇了，即藉由根據上述收到的操作輸入，開始一使用該遊玩對象之遊戲，而使該遊戲進行；

而且，上述對象選擇部(202)，在上述所收到的操作輸入列，與該多數遊玩對象各別相對應的選擇模式的任一者相吻合時，判定為該使用者選擇了該相吻合的遊玩對象。

11. 一種程式，其特徵在於：

使電腦發揮下述機能：

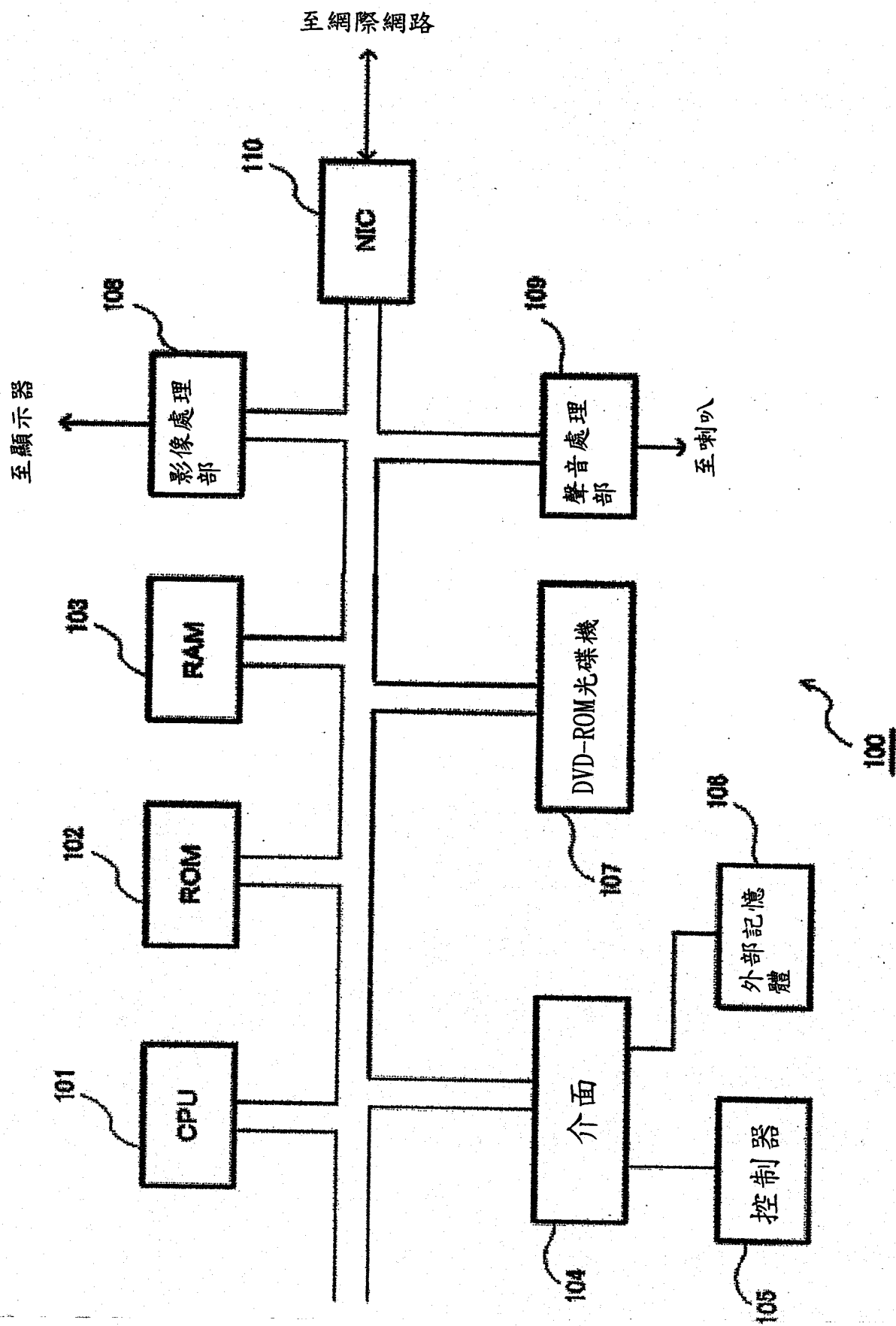
一輸入受理部(201)，用以接收一來自使用者的操作輸入；

一對象選擇部(202)，用以根據上述所收到的操作輸入，而從多數遊玩對象中選擇任一個；以及，

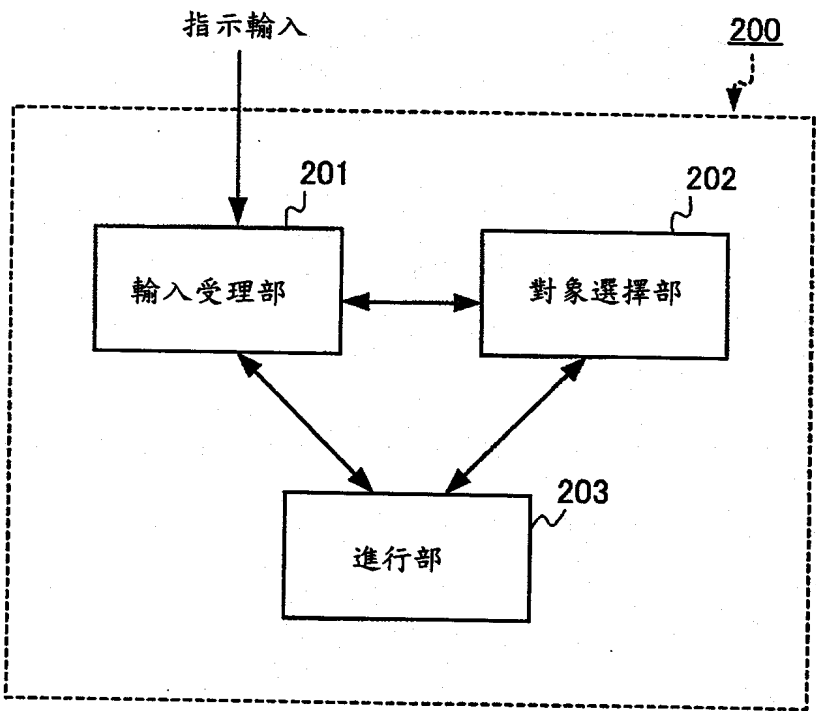
一進行部(203)，若該遊玩對象被選擇了，即根據上述收到的操作輸入，開始一使用該遊玩對象之遊戲，藉以使該遊戲進行；

而且，上述對象選擇部(202)，在上述所收到的操作輸入列，與該多數遊玩對象各別相對應的選擇模式的任一者相吻合時，判定為該使用者選擇了該相吻合的遊玩對象。

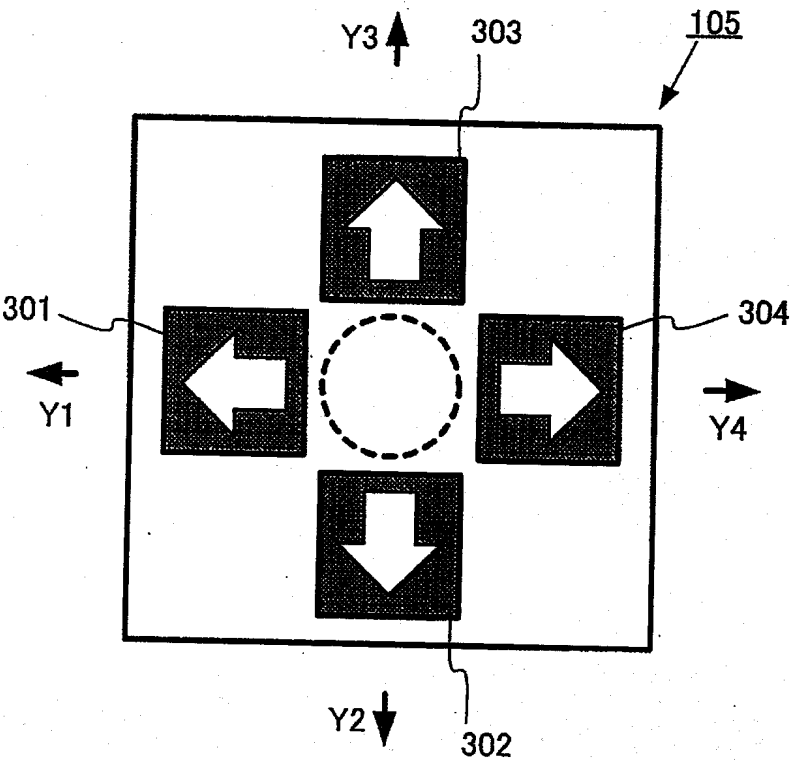
八、圖式：



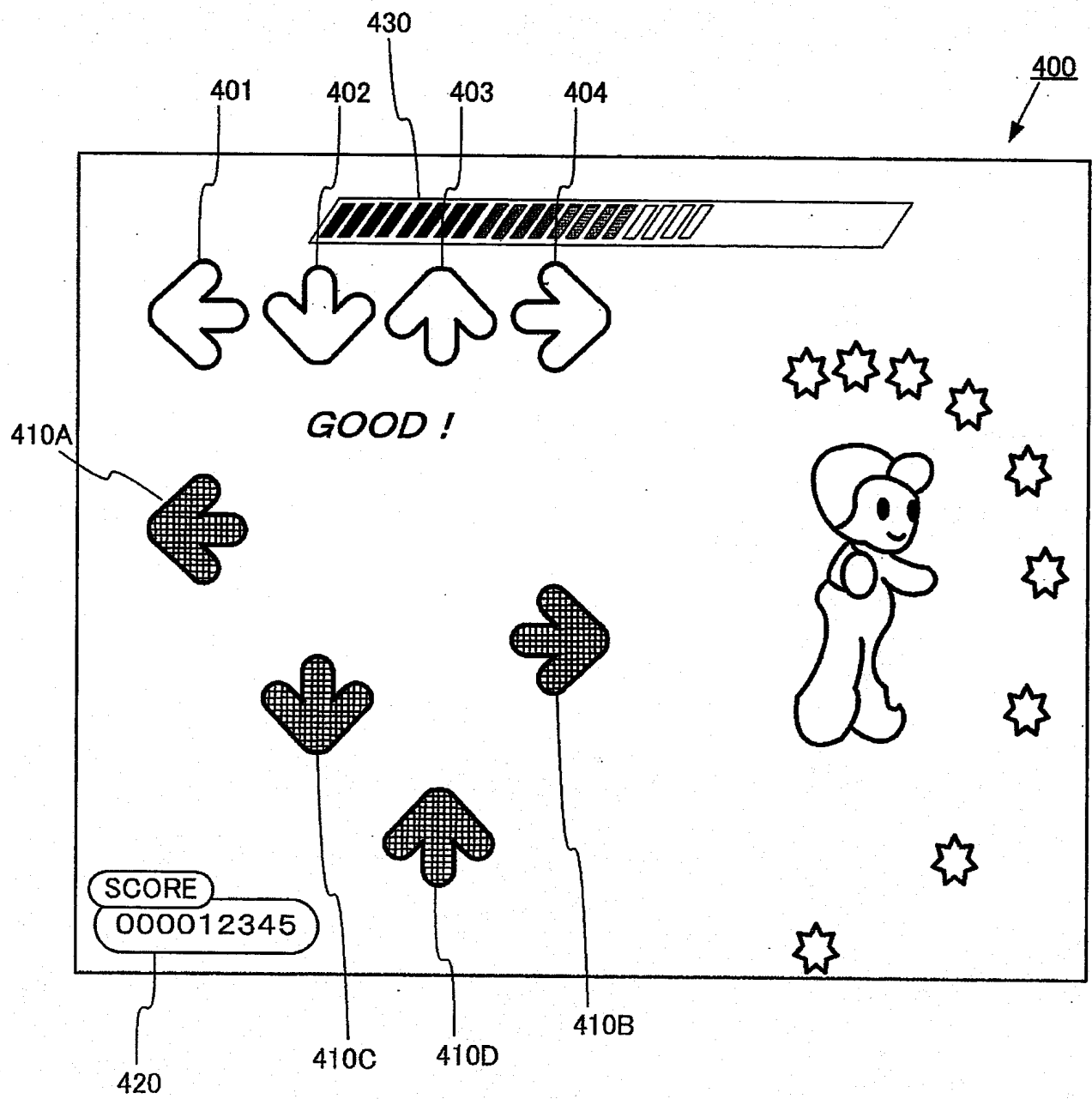
第1圖



第2圖



第3圖

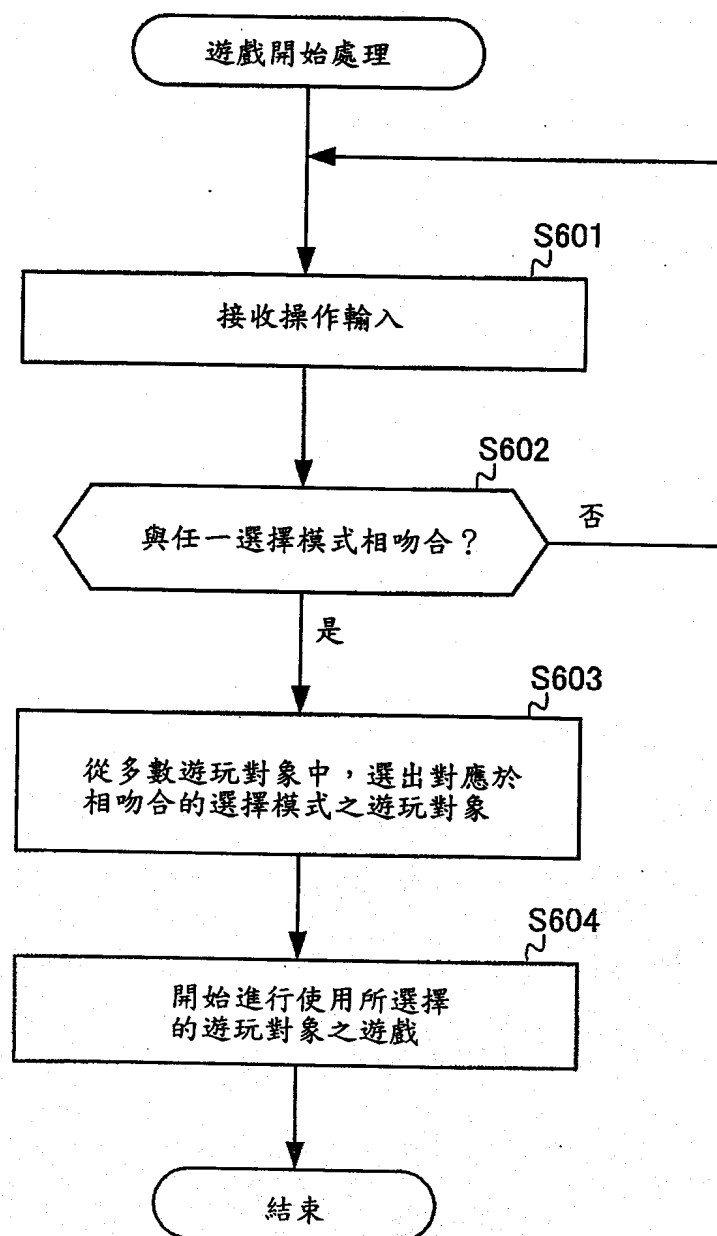


第4圖

510

遊玩對象	選擇模式
樂曲M1	上 ➡ 下 ➡ 左 ➡ 右
樂曲M2	左 ➡ 左 ➡ 右 ➡ 右 ➡ 右
樂曲M3	左 + 上 ➡ 右 + 下
...	...

第5圖



第6圖

710
↙

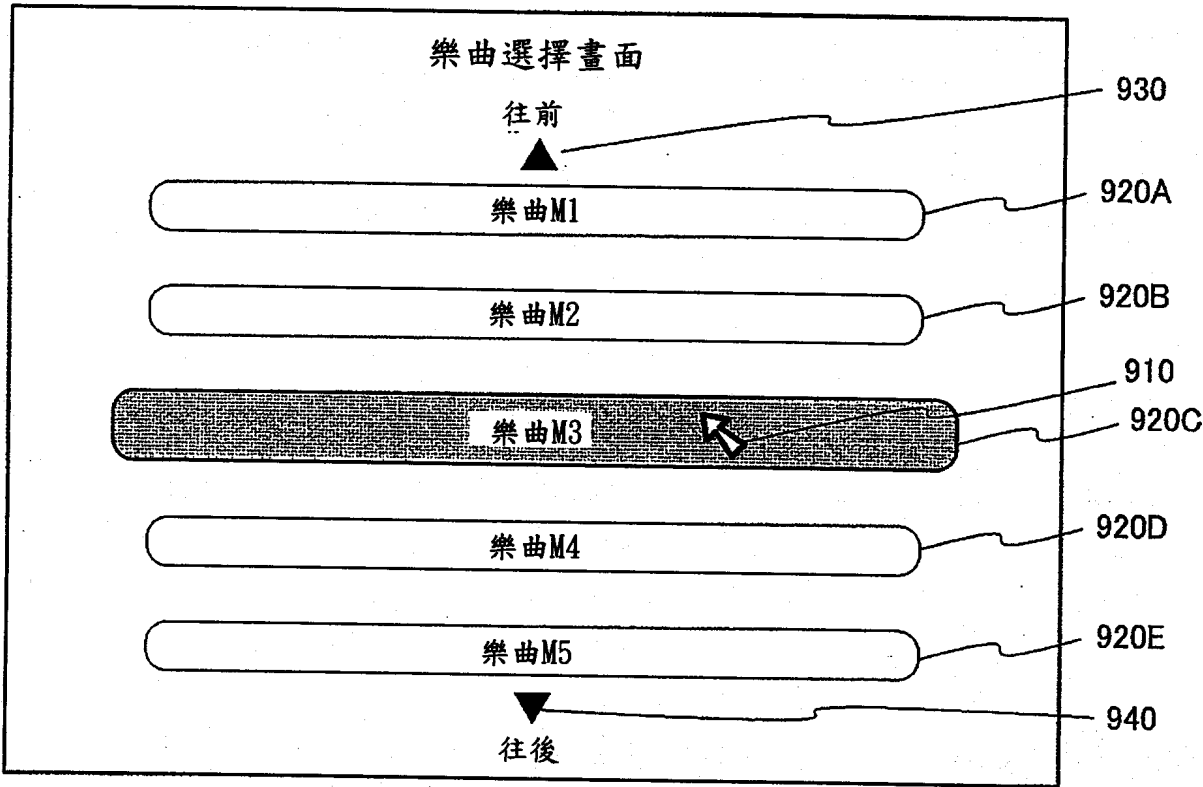
遊玩對象	選擇模式
角色C1	P → P → P → P → E
角色C2	上 + P → 下 + K
角色C3	○ → ○ → × → ×
...	...

第7圖

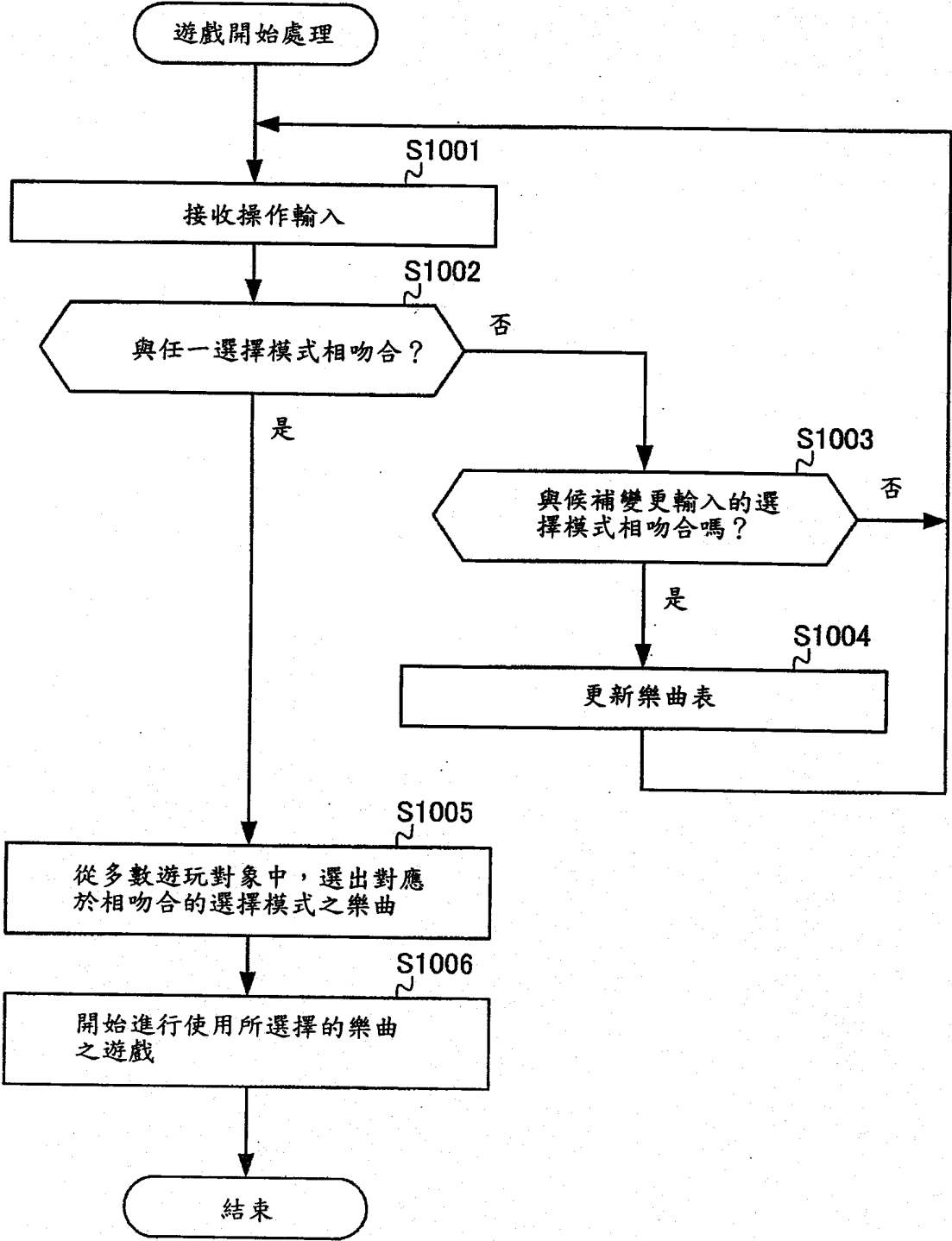
810
↓

遊玩對象	選擇模式
樂曲M1	上 ➡ 下 ➡ 左 ➡ 右
樂曲M2	左 ➡ 左 ➡ 右 ➡ 右 ➡ 右
樂曲M3	左 + 上 ➡ 右 + 下
...	...
將所顯示的樂曲表向前移動	上 ➡ 上
將所顯示的樂曲表向後移動	下 ➡ 下

第8圖



第9圖

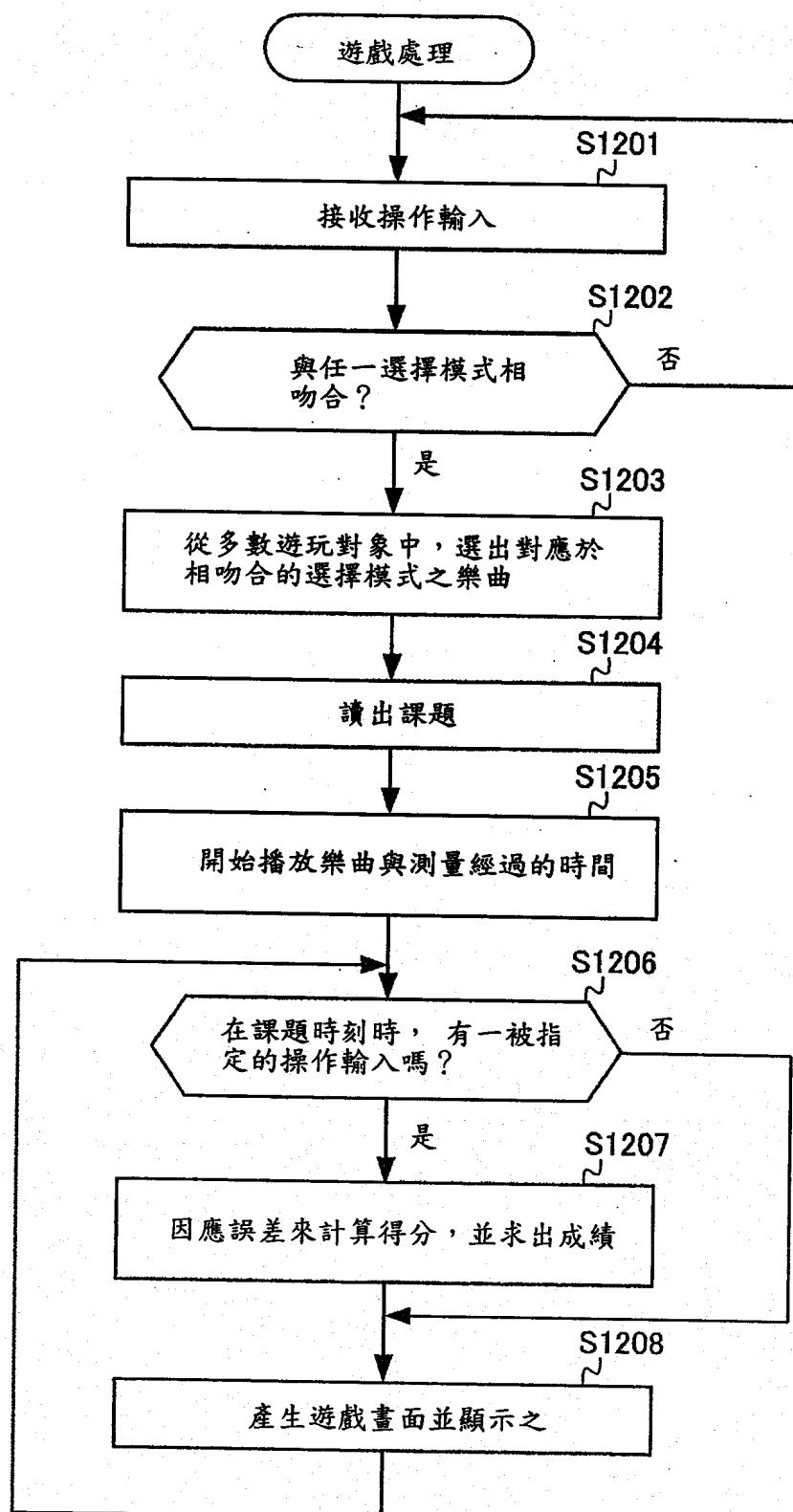


第10圖

1100
↓

樂曲M1的課題時刻	樂曲M1的課題內容
T(1)	...
T(2)	...
...	...
T(r)	B(U)
T(r+1)	B(D)
T(r+2)	B(L)
T(r+3)	B(R)
T(r+4)	B(U)
...	...
T(r+s)	B(R)
...	...
T(N-1)	...
T(N)	...

第11圖



第12圖

1310
↙

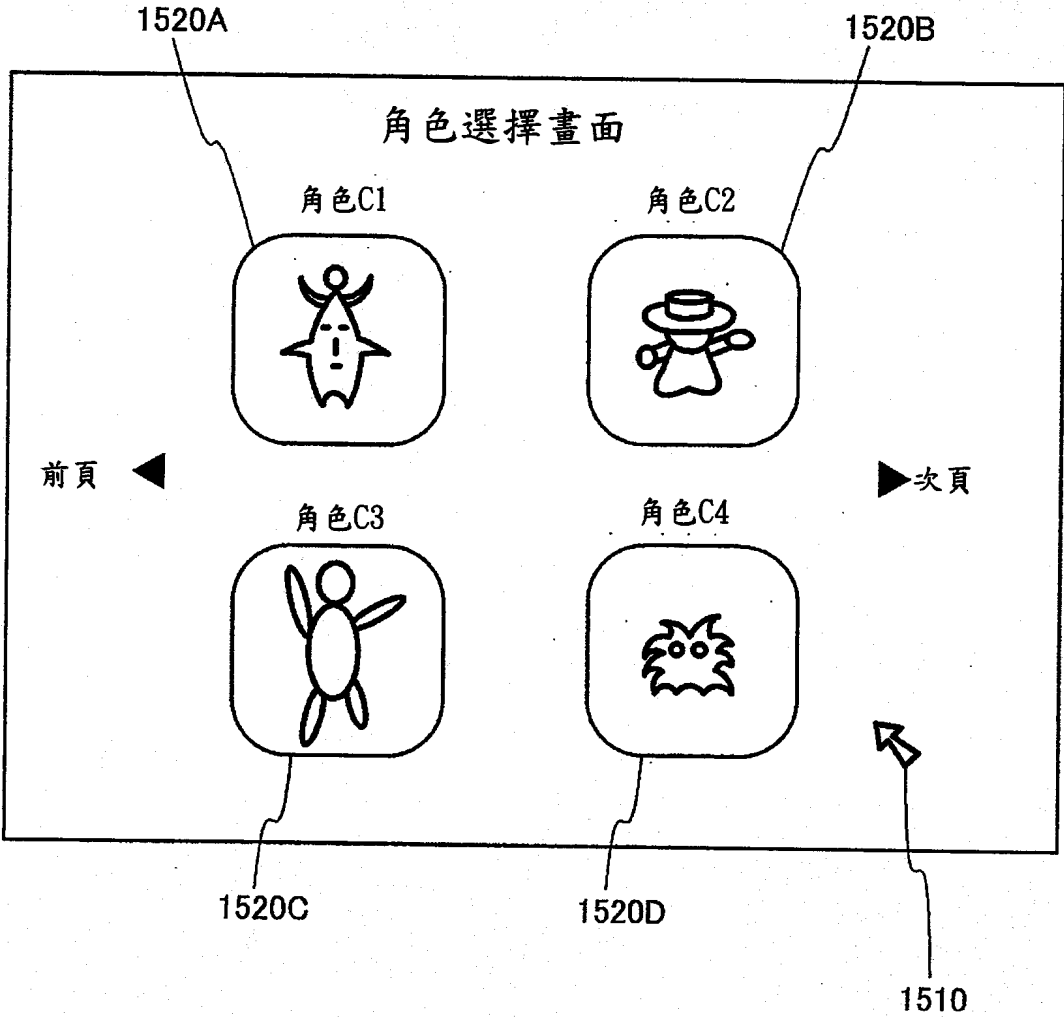
遊玩對象	選擇模式
樂曲M1	(T(1), B(1)) ↓ (T(2), B(2)) ↓ (T(3), B(3)) ↓ (T(4), B(4))
樂曲M2	...
樂曲M3	...
...	...

第13圖

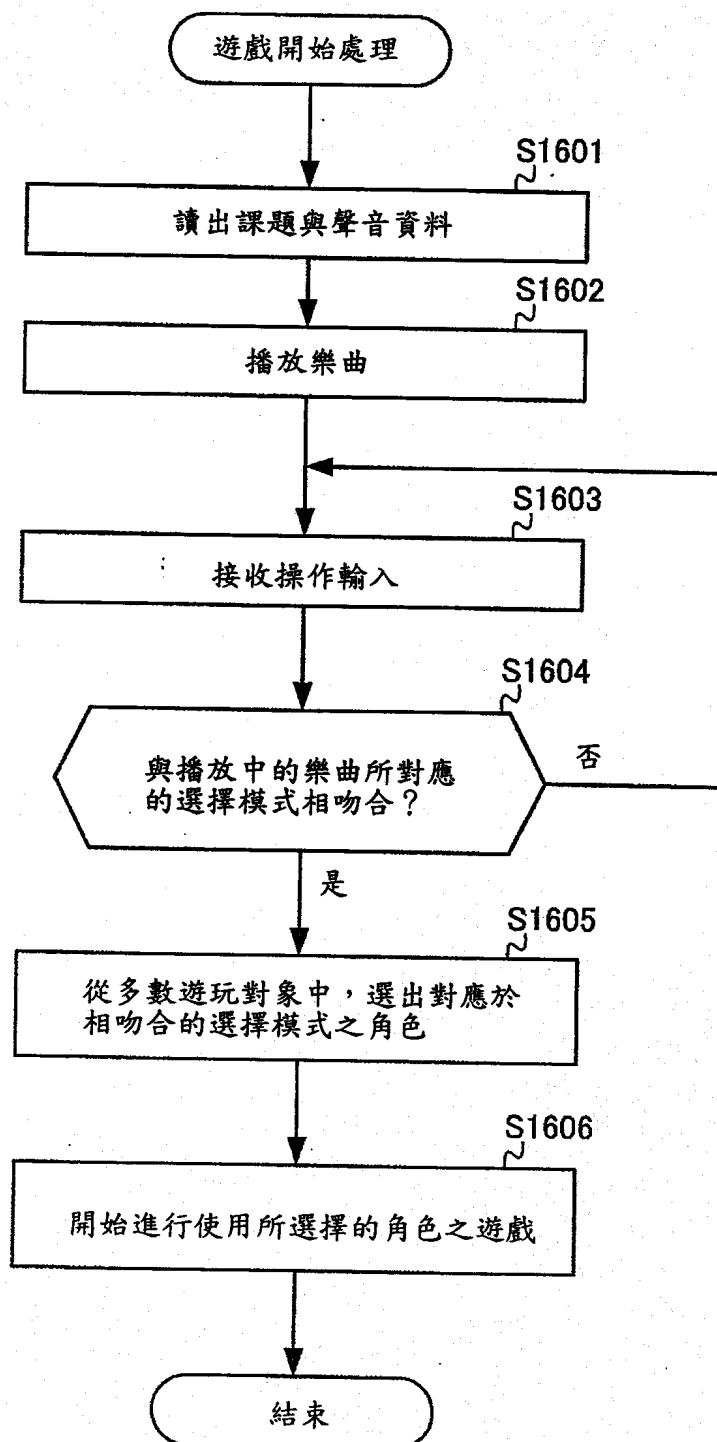
1410
↙

遊玩對象	選擇模式	於遊玩對象的選擇中所播放的樂曲
角色C1	(T(1), B(1)) ↓ (T(2), B(2)) ↓ (T(3), B(3)) ↓ (T(4), B(4))	樂曲MA
角色C2	...	樂曲MB
角色C3	...	樂曲MC
...	...	...

第14圖



第15圖



第16圖

四、指定代表圖：

(一)本案指定代表圖為：第 (2) 圖。

(二)本代表圖之元件符號簡單說明：

201 輸入受理部

202 對象選擇部

203 進行部

五、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：