I351299

（此處由本局於收文時黏貼條碼）

768827

發明專利說明書

公告本

（本申請書格式、順序及粗體字，請勿任意更動，※記號部分請勿填寫）

※申請案號：96149965

※申請日期：96年12月25日　　※IPC分類：A63F 13/00 (2006.01)

一、發明名稱：

(中) 遊戲裝置、電腦程式及記錄媒體

(英)

二、申請人：(共 1 人)

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

三、發明人：(共 10 人)

1.姓　名：(中) 犬伏崇
(英) INUBUSHI, TAKASHI
國　籍：(中) 日本
(英) JAPAN

2.姓　名：(中) 成田順彥
(英) NARITA, YOSHIHIKO
國　籍：(中) 日本
(英) JAPAN

3.姓　名：(中) 南野正
(英) MINAMINO, TADASHI
國　籍：(中) 日本
(英) JAPAN

4.姓　名：(中) 小松誠幸
(英) KOMATSU, MASAYUKI
國　籍：(中) 日本

（英）JAPAN

5.姓　名：（中）川野貴志
（英）KAWANO, TAKASHI
國　籍：（中）日本
（英）JAPAN

6.姓　名：（中）大岩淑子
（英）OIWA, YOSHIKO
國　籍：（中）日本
（英）JAPAN

7.姓　名：（中）武內陽子
（英）TAKEUCHI, YOKO
國　籍：（中）日本
（英）JAPAN

8.姓　名：（中）喜田大介
（英）KIDA, DAISUKE
國　籍：（中）日本
（英）JAPAN

9.姓　名：（中）大橋貴博
（英）OHASHI, TAKAHIRO
國　籍：（中）日本
（英）JAPAN

10.姓　名：（中）牧野晉平
（英）MAKINO, SHINPEI
國　籍：（中）日本
（英）JAPAN

四、聲明事項:

◎本案申請前已向下列國家（地區）申請專利□主張國際優先權：
【格式請依：受理國家（地區）；申請日；申請案號數　順序註記】
1.日本　；2006/12/26；2006-349942 ☑有主張優先權

（英）JAPAN

5.姓　名：（中）川野貴志
（英）KAWANO, TAKASHI
國　籍：（中）日本
（英）JAPAN

6.姓　名：（中）大岩淑子
（英）OIWA, YOSHIKO
國　籍：（中）日本
（英）JAPAN

7.姓　名：（中）武內陽子
（英）TAKEUCHI, YOKO
國　籍：（中）日本
（英）JAPAN

8.姓　名：（中）喜田大介
（英）KIDA, DAISUKE
國　籍：（中）日本
（英）JAPAN

9.姓　名：（中）大橋貴博
（英）OHASHI, TAKAHIRO
國　籍：（中）日本
（英）JAPAN

10.姓　名：（中）牧野晉平
（英）MAKINO, SHINPEI
國　籍：（中）日本
（英）JAPAN

四、聲明事項:

◎本案申請前已向下列國家（地區）申請專利□主張國際優先權：
【格式請依：受理國家（地區）；申請日；申請案號數　順序註記】
1.日本　；2006/12/26；2006-349942 ☑有主張優先權

九、發明說明

【發明所屬之技術領域】

本發明係關於遊戲裝置、電腦程式及記錄媒體。

【先前技術】

作爲遊戲裝置的一種，存在有將問題對玩家出題，受理相對於出題之問題的玩家之解答，判定受理之解答是否是正確答案，下達因應該判定結果的評估之問答遊戲遊戲裝置。於每個問答準備提出問題並用以判定解答是否是正確答案的資料（以下，稱爲「問答資料」）之構造中，要求記憶問答資料的記憶部之記憶容量（以下，稱爲「所要記憶容量」）會因應可出題的問題數量而增加。

於日本專利第 3709513 號公報係記載有因應複數選擇項中藉由玩家選擇之選擇項，劇本會變化之遊戲的遊戲裝置。在該遊戲裝置，因應從催促玩家由複數選擇項的選擇之經過時間，減少被提示之選擇項。如應用該技術，可依據相同的問答資料來提出選擇項數量不同之複數問題。又，於日本專利第 2005-338372 號公報係揭示有可切換以構成關於出題之句子的單字單位來顯示或非顯示的學習支援裝置。依據該技術，可依據相同的問答資料來提出構成出題之句子的各單字之顯示有無相異之複數問題。因此，依據上述各技術，對於可出題的問題數量，可抑制所要記憶容量。

【發明內容】

〔發明所欲解決之課題〕

但是，在上述各技術或其應用，在使用於複數問題之出題的相同問答資料，必須包含某問答不需使用之資料。例如，在日本專利第 3709513 號公報所記載之技術的應用，在提示較少之選擇項的問答，必須使問答資料包含不必要之選擇項的資料。又例如，在日本專利第 2005-338372 號公報所記載之技術的應用，必須使問答資料包含在某問答不必要之正確答案的資料。

本發明係有鑒於上述狀況而發明者，提供可使用相同問答資料來提出複數出題，且只要該問答資料包含共通於該等複數問題之問答所使用之資料即可的問答遊戲之遊戲裝置、電腦程式及記錄媒體。

〔用以解決課題之手段〕

首先，針對在此說明書所使用之用語加以說明。

所謂「遊戲」係具有關於遊玩（遊戲遊玩，play）之結果的幾種規則的活動。「遊戲」係包含兩個以上之參加玩家或兩隊以上之參加隊伍競爭或協力之多人連線遊戲（multi-player game）、及一個參加玩家爲了目標的達成或享受樂趣所進行之單獨玩家遊戲（single-player game），亦即，one-person games 及解謎遊戲。在此說明書，作爲遊戲的範例，揭示單獨玩家遊戲。但是，本發明係並不限定於單獨玩家遊戲的形態，亦包含其他所有遊戲的形態。

作爲多人連線遊戲係包含有各遊玩的結果是決定於該遊玩的各參加玩家之個人評估型遊戲、及各遊玩的結果是決定於該遊玩之參加玩家的集團之各參加隊伍之隊伍評估型遊戲。又，作爲多人連線遊戲係包含於各遊玩中，該遊玩之參加玩家或參加隊伍相互競爭之競爭型遊戲及相互協力之協力型遊戲。作爲競爭型遊戲係包含參加玩家或參加隊伍進行對戰之對戰型遊戲。

關於遊戲之「遊玩」係代表玩家執行某遊戲之 1 次的行爲。因此，關於 1 個遊戲，係有藉由相同玩家重覆複數遊玩之狀況，亦有同時藉由複數玩家進行複數遊玩之狀況。而將可進行各遊玩之個人，稱爲其遊玩或遊戲的「玩家」。因此，即使現在或過去未進行遊玩遊戲，有潛在進行遊玩的可能性之個人亦會稱爲玩家。但是，特別將是實際執行遊戲或已執行之玩家，稱爲其遊玩的「參加玩家（participating player）」。關於各遊戲，其「結果」係其遊玩之參加玩家作爲目的的評價。作爲遊玩結果之範例係包含勝敗、名次、得分。

「電腦遊戲」係將所謂使用電腦實現其遊玩之遊戲中，各電腦遊戲之遊玩的實現所使用之電腦，稱爲該電腦遊戲的「遊戲裝置」。並將各電腦遊戲的遊戲裝置中，具有供於其操作之相對於其電腦遊戲之玩家的使用者介面者，稱爲「遊戲終端」。遊戲終端係僅可實現單一電腦遊戲亦可，可實現複數電腦遊戲亦可。並將具有各電腦遊戲之遊戲裝置的系統，總稱爲其電腦遊戲的「遊戲系統」。

而將設置遊戲終端之場所稱爲「遊戲場（game place）」。作爲遊戲場之範例，係包含將被設置之遊戲終端讓來訪者有償使用之設施（例如，遊戲電玩中心）及設置遊戲終端的住所。在前者，主要來訪者（visitor）成爲遊戲終端的使用者及電腦遊戲的玩家，在後者，主要居住的人成爲遊戲終端的使用者及電腦遊戲的玩家。於前者，主要設置具有用以從該使用者徵收其使用費用之功能的遊戲終端（營業用遊戲機的一種），於後者，主要設置不具有該功能的遊戲終端（家庭用遊戲機的一種）。

作爲遊戲裝置或遊戲系統之範例，係包含可實現之電腦遊戲數量是單數者及該數量是複數者。作爲遊戲終端之範例，係包含具有單數數量遊戲終端的遊戲系統、具有複數遊戲終端的遊戲系統及具有複數遊戲裝置的遊戲系統。作爲具有複數遊戲裝置的遊戲系統之範例，係包含使用所有遊戲裝置作爲節點而所屬之單數網路的遊戲系統（網路方式的遊戲系統）。

所謂「網路」係以具有終端，可進行在自身所屬之複數終端節點之間的資料之收送訊之方式，設置之系統的總稱。作爲網路之範例，係包含對自身所屬之各終端節點，賦予自身內部之唯一通訊位址（例如，IP（Internet Protocol）位址），使用該等通訊位址來進行在終端節點之間的資料之收送訊者。所謂「終端節點」係屬於自身所屬之網路的節點中，做爲該網路的終端而作用者的總稱。所謂「節點」係在自身所屬之網路內，進行發送或接收的

裝置或系統的總稱。作爲節點之範例係包含電腦、網路。且將作爲複數節點而包含複數網路的網路，稱爲「網間」。作爲網間之範例係有網際網路。

作爲具有複數遊戲終端且是網路方式的遊戲系統之範例，係包含主機／從機方式的遊戲系統、伺服器／顧客端方式的遊戲系統及點對點（Pear To Pear）方式的遊戲系統。作爲主機／從機方式的遊戲系統之範例，係包含成爲主機之遊戲終端與成爲從機之遊戲終端是被靜態地決定的遊戲系統及成爲主機之遊戲終端與成爲從機之遊戲終端是被動態地決定的遊戲系統。作爲伺服器／顧客端方式的遊戲系統之範例，係包含成爲伺服器之遊戲裝置與成爲顧客端之遊戲裝置是被靜態地決定的遊戲系統、兩者皆被動態地決定之遊戲系統、及存在有兼任伺服器與顧客端之遊戲終端的遊戲系統。

所謂「電腦」係處理資料的裝置中，具有保持資料的記憶體、執行被記憶體保持之電腦程式的處理器者的總稱。所謂「資料」係利用能以電腦等之機械來辨識資訊之型式表現者的總稱。作爲資料之範例，係包含電性地表現資訊的資料、磁性地表現資訊的資料及光學地表現資訊的資料。所謂「資訊」係能以資料表現之對象的總稱。所謂「記憶體」係將被寫入之資料，保持成可讀取之狀態的裝置的總稱。作爲記憶體之範例係包含半導體記憶體、磁性記憶體、光記憶體。所謂「電腦程式」係表示指令之資料的集合體中，揭示處理之順序者的總稱。作爲電腦程式之範

例係包含使電腦實現電腦遊戲之遊玩的程式。所謂「處理器」係安裝指令集，藉由以表示包含於其指令集之指令的身爲資料之集合體的電腦程式所示之順序，進行用以執行以該電腦程式內之資料表示之指令的處理，而執行該電腦程式的裝置的總稱。作爲處理器之範例，係包含單數 CPU（Central Processing Unit）及複數 CPU 的集合體。

作爲電腦係包含具備與外部之介面的電腦。作爲與外部之介面的範例係包含從外部輸入資訊或資料的輸入部、及對外部輸出資訊或資料的輸出部。所謂關於資訊之「輸入」，係藉由檢測或測定來產生表示外部資訊的資料之行爲的總稱。作爲輸入部之範例係包含感測器、按鍵、鍵盤。所謂關於資訊之「輸出」，係以可被人類察覺以資料表示之資訊的形態來表示之行爲的總稱。作爲可被人類察覺之形態的範例係包含光、聲音、震動。作爲以光形態之資訊的輸出之範例係包含畫像的顯示，光源的明滅。作爲以聲音形態之資訊的輸出之範例，係包含有揚聲器所致之放音及電磁線圈（solenoid）所致之發音機構的驅動（例如，鈴鐺的鳴動）。作爲以震動形態之資訊的輸出之範例，係包含震動子的搖動。

接著，針對本發明加以說明。

本發明係提供一種遊戲裝置，其特徵爲具備：第 1 記憶部，係將第 1 資料與第 2 資料相互建立對應並加以記憶；第 1 資料分配部，係選擇性進行對前述第 1 資料分配問題出題用途，對前述第 2 資料分配正誤判定用途的第 1 分

配處理，與對前述第 1 資料分配前述正誤判定用途，對前述第 2 資料分配前述問題出題用途的第 2 分配處理；及第 1 問答處理部，係在前述第 1 資料分配部執行前述第 1 分配處理時，依據前述第 1 資料來將問題對玩家出題，受理相對於出題之問題的來自玩家的解答，並依據前述第 2 資料來判定受理之解答是否是正確答案之同時，在前述第 1 資料分配部執行前述第 2 分配處理時，依據前述第 2 資料來將問題對玩家出題，受理相對於出題之問題的來自玩家的解答，並依據前述第 1 資料來判定受理之解答是否是正確答案。

依據該遊戲裝置，在第 2 資料表示第 1 資料表示之問題的正確答案，且第 1 資料表示第 2 資料表示之問題的正確答案時，可使用包含第 1 資料及第 2 資料的資料（問答資料），提出複數問題。

又，在該遊戲裝置，在藉由第 1 資料分配部進行第 1 分配處理時，使用第 1 資料來提出問題，並依據相對於被提出之問題的解答與第 2 資料來進行評估，在藉由第 1 資料分配部進行第 2 分配處理時，使用第 2 資料來提出問題，並依據相對於被提出之問題的解答與第 1 資料來判定該解答是否是正確答案，故問答資料只要包含共通於複數問題之問答而使用之第 1 資料及第 2 資料即可。

關於本發明的遊戲方法，係選擇性進行對相互建立對應並記憶於第 1 記憶部之第 1 資料與第 2 資料中，對前述第 1 資料分配前述問題出題用途，對前述第 2 資料分配前

述正誤判定用途的第 1 分配處理，與對前述第 1 資料分配前述正誤判定用途，對前述第 2 資料分配前述問題出題用途的第 2 分配處理，並在執行前述第 1 分配處理時，依據前述第 1 資料來提出問題，受理相對於出題之問題的解答，依據前述第 2 資料來判定受理之解答是否是正確答案之同時，在執行前述第 2 分配處理時，依據前述第 2 資料來提出問題，受理相對於出題之問題的解答，並依據前述第 1 資料來判定受理之解答是否是正確答案。

又，本發明係提供一種遊戲裝置，其特徵爲具備：第 2 記憶部，係將第 3 資料與第 4 資料與第 5 資料相互建立對應並加以記憶；第 2 資料分配部，係選擇性進行對前述第 3 資料之全部分配問題出題用途，對前述第 4 資料之全部分配選擇項提示用途的第 3 分配處理，與對前述第 3 資料之一部份分配前述問題出題用途，對前述第 3 資料的剩下部份及前述第 4 資料之全部分配前述選擇項提示用途的第 4 分配處理；及第 2 問答處理部，係在前述第 2 資料分配部執行前述第 3 分配處理時，依據前述第 3 資料來將問題對玩家出題，並依據前述第 4 資料對玩家提示複數選擇項，受理自提示之複數選擇項的玩家所致之選擇，而依據前述第 5 資料來判定被選擇之選擇項是否是正確答案之同時，在前述第 2 資料分配部執行前述第 4 分配處理時，依據前述第 3 資料的一部份來將問題對玩家出題，並依據前述第 3 資料的剩下部份及前述第 4 資料對玩家提示複數選擇項，受理自提示之複數選擇項的玩家所致之選擇，而依

據前述第 5 資料來判定被選擇之選擇項是否是正確答案。

依據該遊戲裝置，在第 5 資料表示第 3 資料表示之問題的正確答案，且第 3 資料的剩下部份表示該問題的不正確答案時，或在第 5 資料表示第 3 資料表示之問題的不正確答案，且第 3 資料的剩下部份表示該問題的正確答案時，可使用包含第 3 資料、第 4 資料及第 5 資料的資料（問答資料），提出複數問題。

又，在該遊戲裝置，在藉由第 2 資料分配部進行第 3 分配處理時，使用第 3 資料來提出問題，並使用第 4 資料來提示複數選擇項，依據由被提示之選擇項的選擇與第 5 資料來判定關於該選擇之選擇項是否是正確答案的選擇項，在藉由第 2 資料分配部進行第 4 分配處理時，使用第 3 資料的一部份來提出問題，並使用第 3 資料的剩下部份及第 4 資料來提示複數選擇項，依據由被提示之選擇項的選擇與第 2 資料來判定關於該選擇之選擇項是否是正確答案的選擇項，故問答資料只要包含共通於複數問題之問答而使用之第 3 資料、第 4 資料及第 5 資料即可。

關於本發明的遊戲方法，係選擇性進行在相互建立對應並記憶於第 2 記憶部之第 3 資料與第 4 資料與第 5 資料中，對前述第 3 資料之全部分配前述問題出題用途，對前述第 4 資料之全部分配前述選擇項提示用途的第 3 分配處理，與對前述第 3 資料之一部份分配前述問題出題用途，對前述第 3 資料的剩下部份及前述第 4 資料之全部分配前述選擇項提示用途的第 4 分配處理，在執行前述第 3 分配

處理時，依據前述第 3 資料來將問題對玩家出題，並依據前述第 4 資料對玩家提示複數選擇項，受理自提示之複數選擇項的玩家所致之選擇，而依據前述第 5 資料來判定被選擇之選擇項是否是正確答案之同時，在執行前述第 4 分配處理時，依據前述第 3 資料的一部份來將問題對玩家出題，並依據前述第 3 資料的剩下部份及前述第 4 資料對玩家提示複數選擇項，受理自提示之複數選擇項的玩家所致之選擇，而依據前述第 5 資料來判定被選擇之選擇項是否是正確答案。

又，本發明係提供一種遊戲裝置，其特徵爲具備：第 2 記憶部，係將第 3 資料與第 4 資料與第 5 資料相互建立對應並加以記憶；第 3 資料分配部，係選擇性進行對前述第 3 資料之全部分配問題出題用途，對前述第 4 資料之全部分配選擇項提示用途的第 3 分配處理，與對前述第 3 資料之全部及前述第 4 資料的一部份分配前述問題出題用途，對前述第 4 資料的剩下部份分配前述選擇項提示用途的第 5 分配處理；及第 3 問答處理部，係在前述第 3 資料分配部執行前述第 3 分配處理時，依據前述第 3 資料來將問題對玩家出題，並使用前述第 4 資料，對玩家提示複數選擇項，受理自提示之複數選擇項的玩家所致之選擇，而依據前述第 5 資料來判定被選擇之選擇項是否是正確答案之同時，在前述第 3 資料分配部執行前述第 5 分配處理時，依據前述第 3 資料的全部及前述第 4 資料的一部份來將問題對玩家出題，並使用前述第 4 資料的剩下部份，對玩家

提示複數選擇項，受理自提示之複數選擇項的玩家所致之選擇，而依據前述第 5 資料來判定被選擇之選擇項是否是正確答案。

依據該遊戲裝置，在第 5 資料表示第 3 資料表示之問題的正確答案，且第 4 資料的一部份表示該問題的不正確答案，且於第 4 資料的剩下部份包含有表示該問題之不正確答案的資料時，或第 5 資料表示第 3 資料表示之問題的不正確答案，且第 4 資料的一部份表示該問題的正確答案，且於第 4 資料的剩下部份包含有表示該問題之正確答案的資料時，可使用包含第 3 資料、第 4 資料及第 5 資料的資料（問答資料），提出複數問題。

又，在該遊戲裝置，在藉由第 3 資料分配部進行第 3 分配處理時，使用第 3 資料來提出問題，並使用第 4 資料來提示複數選擇項，依據由被提示之選擇項的選擇與第 5 資料來判定關於該選擇之選擇項是否是正確答案的選擇項，在藉由第 3 資料分配部進行第 5 分配處理時，使用第 3 資料的全部及第 4 資料的一部份來提出問題，並使用第 4 資料的剩下部份來提示複數選擇項，依據由被提示之選擇項的選擇與第 5 資料來判定關於該選擇之選擇項是否是正確答案的選擇項，故問答資料只要包含共通於複數問題之問答而使用之第 3 資料、第 4 資料及第 5 資料即可。

關於本發明的遊戲方法，係選擇性進行在相互建立對應並記憶於第 2 記憶部之第 3 資料與第 4 資料與第 5 資料中，對前述第 3 資料之全部分配前述問題出題用途，對前

述第 4 資料之全部分配前述選擇項提示用途的第 3 分配處理，與對前述第 3 資料之全部及第 4 資料的一部份分配前述問題出題用途，對前述第 4 資料的剩下部份分配前述選擇項提示用途的第 5 分配處理，在執行前述第 3 分配處理時，依據前述第 3 資料來將問題對玩家出題，並依據前述第 4 資料對玩家提示複數選擇項，受理自提示之複數選擇項的玩家所致之選擇，而依據前述第 5 資料來判定被選擇之選擇項是否是正確答案之同時，在執行前述第 5 分配處理時，依據前述第 3 資料的全部及第 4 資料的一部份來將問題對玩家出題，並使用前述第 4 資料的剩下部份來對玩家提示複數選擇項，受理自提示之複數選擇項的玩家所致之選擇，而依據前述第 5 資料來判定被選擇之選擇項是否是正確答案。

又，本發明係提供一種電腦程式與記錄該電腦程式之電腦可讀取的記錄媒體，其特徵爲使具備將第 1 資料與第 2 資料相互建立對應並加以記憶的第 1 記憶部之電腦遊戲的遊戲裝置，作爲以下構件而作用：第 1 資料分配部，係選擇性進行對前述第 1 資料分配問題出題用途，對前述第 2 資料分配正誤判定用途的第 1 分配處理，與對前述第 1 資料分配前述正誤判定用途，對前述第 2 資料分配前述問題出題用途的第 2 分配處理；及第 1 問答處理部，係在前述第 1 資料分配部執行前述第 1 分配處理時，依據前述第 1 資料來將問題對玩家出題，受理相對於出題之問題的玩家所致之解答，並依據前述第 2 資料來判定受理之解答是

否是正確答案之同時，在前述第 1 資料分配部執行前述第 2 分配處理時，依據前述第 2 資料來將問題對玩家出題，受理相對於出題之問題的玩家所致之解答，並依據前述第 1 資料來判定受理之解答是否是正確答案。

又，本發明係提供一種電腦程式與記錄該電腦程式之電腦可讀取的記錄媒體，其特徵爲使具備將第 3 資料與第 4 資料與第 5 資料相互建立對應並加以記憶的第 2 記憶部之電腦遊戲的遊戲裝置，作爲以下構件而作用：第 2 資料分配部，係選擇性進行對前述第 3 資料之全部分配問題出題用途，對前述第 4 資料之全部分配選擇項提示用途的第 3 分配處理，與對前述第 3 資料之一部份分配前述問題出題用途，對前述第 3 資料的剩下部份及前述第 4 資料之全部分配前述選擇項提示用途的第 4 分配處理；及第 2 問答處理部，係在前述第 2 資料分配部執行前述第 3 分配處理時，依據前述第 3 資料來將問題對玩家出題，並依據前述第 4 資料對玩家提示複數選擇項，受理自提示之複數選擇項的玩家所致之選擇，而依據前述第 5 資料來判定被選擇之選擇項是否是正確答案之同時，在前述第 2 資料分配部執行前述第 4 分配處理時，依據前述第 3 資料的一部份來將問題對玩家出題，並依據前述第 3 資料的剩下部份及前述第 4 資料對玩家提示複數選擇項，受理自提示之複數選擇項的玩家所致之選擇，而依據前述第 5 資料來判定被選擇之選擇項是否是正確答案。

又，本發明係提供一種電腦程式與記錄該電腦程式之

電腦可讀取的記錄媒體，其特徵爲使具備將第 3 資料與第 4 資料與第 5 資料相互建立對應並加以記憶的第 2 記憶部之電腦遊戲的遊戲裝置，作爲以下構件而作用：第 3 資料分配部，係選擇性進行對前述第 3 資料之全部分配問題出題用途，對前述第 4 資料之全部分配選擇項提示用途的第 3 分配處理，與對前述第 3 資料之全部及前述第 4 資料的一部份分配前述問題出題用途，對前述第 4 資料的剩下部份分配前述選擇項提示用途的第 5 分配處理；及第 3 問答處理部，係在前述第 3 資料分配部執行前述第 3 分配處理時，依據前述第 3 資料來將問題對玩家出題，並依據前述第 4 資料對玩家提示複數選擇項，受理自提示之複數選擇項的玩家所致之選擇，而依據前述第 5 資料來判定被選擇之選擇項是否是正確答案之同時，在前述第 3 資料分配部執行前述第 5 分配處理時，依據前述第 3 資料的全部及前述第 4 資料的一部份來將問題對玩家出題，並依據前述第 4 資料的剩下部份對玩家提示複數選擇項，受理自提示之複數選擇項的玩家所致之選擇，而依據前述第 5 資料來判定被選擇之選擇項是否是正確答案。

依據執行上述各電腦程式的電腦，可使用相同問答資料來提出複數出題，且只要該問答資料包含共通於該等複數問題之問答所使用之資料即可。再者，亦可提供傳送前述各電腦程式之傳送媒體（資料載體）來代替電腦可讀取的記錄媒體。

〔發明之效果〕

依據本發明，可提供能使用相同問答資料來提出複數出題，且只要該問答資料包含共通於該等複數問題之問答所使用之資料即可的問答遊戲之遊戲裝置、電腦程式及記錄媒體。

【實施方式】

以下，參照圖面，針對本發明的適切實施形態加以說明。以下說明之具體構造僅爲一範例，本發明的範圍係包含將此具體構造加以變形而取得之各種形態。

圖 1 係揭示關於本發明之實施形態的遊戲裝置 100 之外觀的圖。於此圖係揭示作爲營業用遊戲機之遊戲裝置 100 的外觀，但是，將遊戲裝置 100 作爲家庭用遊戲機實現亦可。遊戲裝置 100 係問答遊戲的遊戲終端，藉由進行後述的遊戲處理，實現問答遊戲之遊玩。關於詳細係於後說明，但是在遊戲處理，係針對複數問題重覆進行：進行問題的出題與對出題之問題的解答之受理的問答處理與判定受理之解答之正誤的判定處理。

問答遊戲之玩家，係在遊戲裝置 100 的框體 110 正面，觀看設置於框體 110 之顯示部（具體來說是監視器）120 的畫面 121 所顯示之畫像之同時，傾聽從設置於框體 110 之揚聲器 131 放出之聲音，而掌握出題之問題。然後，玩家係使附屬於框體 110 之觸控筆 142，接觸畫面 121 來解答該問題。以可進行觸控筆 142 所致之解答之方式，

畫面 121 係被透明之觸控面板 141 覆蓋。

圖 2～圖 5 係分別揭示顯示於遊戲裝置 100 之畫面 121 的畫像之一例的圖。於圖 2 係揭示有要求將「狗」從日語翻譯成英語的問題畫像。在此例，日語的「狗」之顯示係相當於問題的出題。於圖 3 係揭示有要求將「狗」從英語翻譯成日語的問題畫像。在此例，英語的「狗」之顯示係相當於問題的出題。

於圖 4 係揭示要求從 3 個選擇項選擇表示除了紅色及藍色之外的光之三原色的選擇項之問題的畫像。在此例，「請選擇包含於光的三原色之顏色，但是除了指定色之外。」及「指定色： 紅色 藍色」之顯示係相當於問題的出題。於圖 5 係揭示要求從 4 個選擇項選擇表示除了紅色之外的光之三原色的選擇項之畫像。在此例，「請選擇包含於光的三原色之顏色，但是除了指定色之外。」及「指定色： 紅色」之顯示係相當於問題的出題。

在圖 4 及圖 5 之例，在問答遊戲的玩家使觸控筆 142 接觸分別對應複數選擇項的複數按鍵畫像（具體來說有「紫色」、「黃色」及「綠色」）之任一位置時，遊戲裝置 100 係受理觸控筆 142 接觸之位置的按鍵畫像所對應之選擇項的選擇。亦即，選擇項所對應之按鍵畫像的顯示相當於選擇項的提示。

圖 6 係揭示遊戲裝置 100 之構造的區塊圖。如該圖所示，遊戲裝置 100 係具有：進行各種資料處理的處理器（第 1 資料分配部、第 1 問答處理部、第 2 資料分配部、第

2問答處理部、第3資料分配部、第3問答處理部）150、被玩家操作而將因應操作內容之操作資料，供給至處理器150的操作部140、使用從處理器150供給之畫像資料，於畫面121顯示畫像的顯示部120、使用來自處理器150的聲音資料，從揚聲器131放出聲音的發音部130及記憶各種資料的記憶部（第1記憶部、第2記憶部）160。

操作部140係具備觸控面板141及觸控筆142。觸控面板141係將因應觸控筆142觸控之位置的操作資料，供給至處理器150。亦即，操作部140係從外部輸入資訊的輸入部。顯示部120及發音部130係分別將資訊輸出至外部的輸出部。再者，作爲其他實施形態，作爲具備視訊投影機來代替顯示部120之構造亦可。此時，投射畫像之螢幕係相當於畫面121。

記憶部160的記憶區域係被區分成記憶內容的保持需要電源之揮發性區域R1、及與其不同之非揮發性區域R2。非揮發性區域R2係區分有不可改寫記憶內容之不可改寫區域R21與可改寫記憶內容之可改寫區域R22。揮發性區域R1係例如藉由RAM（Random Access Memory）實現，不可改寫區域R21係例如藉由ROM（Read Only Memory）實現，可改寫區域R22係例如藉由硬碟實現。

於揮發性區域R1係寫入有表示於問答遊戲1次的遊玩中，相同玩家所致之解答是正確答案之次數（正確答案數）的正確答案數資料161及表示於1次的遊玩中，已結束之問答處理之次數的問答數資料162。正確答案數資料

161 係使用於正確答案數的顯示，問答數資料 162 係使用於出題號碼的顯示（在圖 2 是「02」）。出題號碼係表示於問答遊戲之各遊玩中第幾次出題之問題的號碼，於問答數加算 1 所得。又，於揮發性區域 R1 係確保後述之分配表 167。

於不可改寫區域 R21 係保持有電腦程式 166。電腦程式 166 係用以使遊戲裝置 100 進行後述之遊戲處理的電腦程式，被處理器 150 執行。於可改寫區域 R22 係寫入有多數問答資料 163。又，於可改寫區域 R22 係確保有後述之型式表 164 及共通內容表 165。

圖 7～圖 9 係在遊戲裝置 100 所使用之問答資料 163 之構造的模式圖。如該等圖所示，於各問答資料 163 係包含有表示其種別（問答種別）的問答種別資料。圖 7 所示之構造的問答資料 163 之問答種別資料係表示問答種別 1，圖 8 所示之構造的問答資料 163 之問答種別資料係表示問答種別 2，圖 9 所示之構造的問答資料 163 之問答種別資料係表示問答種別 3。由該等圖可知，各問答資料 163 係具有因應其問答種別的構造。以下，將圖 7 所示之構造稱爲「第 1 構造」，將圖 8 所示之構造稱爲「第 2 構造」，將圖 9 所示之構造稱爲「第 3 構造」。

圖 7 之第 1 構造的問答資料 163 係如圖 2 及圖 3 所例示般，爲對應回答被出題之單字所對應之其他單字方式的問答（例如，將被出題之單字翻譯成其他語言之單字的問答）者，使用於問題的出題及解答之正誤的判定。亦即，

問答遊戲之遊玩的第 1 構造之問答資料 163 的用途，係問題出題用途及正誤判定用途。於第 1 構造的問答資料 163 係除了問答種別資料之外，包含有第 1 資料及第 2 資料。亦即，記憶部 160 係將第 1 資料與第 2 資料相互建立對應並加以記憶的第 1 記憶部。第 1 資料係表示日語之單字的正文資料。第 2 資料係表示英語之單字的正文資料。

圖 8 之第 2 構造的問答資料 163 係如圖 4 及圖 5 所例示般，爲對應使玩家選擇成爲相對於出題之解答之候補的複數選擇項之任一的方式之問答者，使用於問題的出題、選擇項的提示及解答之正誤的判定。亦即，問答遊戲之遊玩的第 2 構造之問答資料 163 的用途，係問題出題用途、選擇項提示用途及正誤判定用途。於第 2 構造的問答資料 163 係除了問答種別資料之外，包含有第 3 資料、第 4 資料及第 5 資料。第 3 資料係表示問題文的正文資料。第 4 資料係表示分別不同之選擇項的 3 個單位資料的集合體。各單位資料係正文資料。第 5 資料係代表複數選擇項中不正確答案的選擇項之資料。

圖 9 之第 3 構造的問答資料 163 係如圖 4 及圖 5 所例示般，爲對應使玩家選擇成爲相對於出題之解答之候補的複數選擇項之任一的方式之問答者，其用途係與第 2 構造的問答資料 163 相同。第 3 構造與第 2 構造係相同。但是，包含於第 3 構造之問答資料 163 的第 4 資料係 4 個資料的集合體。如圖 8 及圖 9 所示般，記憶部 160 係將第 3 資料與第 4 資料與第 5 資料相互建立對應並加以記憶的第 2

記憶部。

圖 10 係揭示在遊戲裝置 100 所使用之型式表 164 之內容的模式圖。如該圖所示，型式表 164 係使問答種別與型式種別之組合與用途分配型式，1 對 1 建立對應之資料表，於型式表 164 係儲存有問答種別資料、表示型式種別的型式種別資料及表示用途分配型式的型式資料。

所謂「用途分配型式」係問答資料 163 內的問答種別資料以外之複數資料分別與分配至其資料之用途的組合（型式）。於用途分配型式中分配用途之資料，係於圖 7 之第 1 構造的問答資料 163 是第 1 資料及第 2 資料，於圖 8 之第 1 構造的問答資料 163 及圖 9 之第 3 構造的問答資料 163 是第 3 資料、第 4 資料及第 5 資料。

各問答種別係與相互不同之複數用途分配型式建立對應。與相同問答種別建立對應之複數用途分配型式係分別藉由不同之型式種別被識別。用途分配型式的內容係如圖 10 所示。例如，問題種別爲 1 且型式種別爲 1 的用途分配型式，係作爲對圖 7 的第 1 資料分配問題出題用途，對第 2 資料分配正誤判定用途的內容。另一方面，問題種別爲 1 且型式種別爲 2 的用途分配型式，係作爲對圖 7 的第 1 資料分配正誤判定用途，對第 2 資料分配問題出題用途的內容。

圖 11 係模式地揭示在遊戲裝置 100 所使用之共通內容表 165 之構造的圖。如該圖所示，共通內容表 165 係將問答種別與共通內容，1 對 1 建立對應的資料表，於共通

內容表 165 係儲存有問答種別資料及表示共通內容的共通內容資料。所謂共通內容係共通於相同問答種別之複數問答的內容（例如，文章）。例如，於問答種別爲 1 的共通內容係包含有圖 2 所示之畫像內的「請翻譯。」、「日語」、「英語」及「從右邊的格子，將答案依序分別以 1 文字寫入。」之文字列。

圖 12 係揭示遊戲裝置 100 所進行之遊戲處理的流程圖。問答遊戲之各遊玩的遊戲期間，係與實現該遊玩之遊戲處理的開始一起開始，在該遊戲處理的結束前結束。處理器 150 係在各遊戲處理的開始之前，將正確答案數資料 161 及問答數資料 162 加以初始化。亦即，於各遊戲處理的開始前，正確答案數及問答數係分別表示爲 0。以下，針對遊戲處理的內容加以說明。

首先，處理器 150 係於揮發性區域 R1 確保分配表 167，從複數問答資料 163 中特定在下次的問答處理使用之問答資料 163（以下，稱爲「對象問答資料」）（步驟 S1）。在對象問答資料的特定，處理器 150 係從保持於可改寫區域 R22 之多數問答資料 163 選擇 1 個並讀取出。而對象問答資料之選擇的規則係爲任意。例如，處理器 150 係隨機選擇複數問答資料 163 之任一亦可，或依據來自操作部 140 的操作資料來選擇對象問答資料亦可。又，於相同遊玩中，不選擇相同問答資料 163 亦可。

接著，處理器 150 係參照型式表 164，特定在下次的問答處理使用之型式資料（以下，稱爲「對象型式資料」

）（步驟 S2）。具體來說，處理器 150 係將與以對象問答資料之問答種別資料表示之問答種別，於型式表 164 中建立對應之複數型式資料（表示用途分配型式的資料）中之一，作爲對象型式資料而選擇並讀取出。而對象型式資料之選擇的規則係爲任意。例如，處理器 150 係作爲隨機選擇複數問答資料 163 之任一亦可，作爲依據來自操作部 140 的操作資料來選擇對象問答資料亦可。

接著，處理器 150 係進行對問答資料內的問答種別資料以外之複數資料，分別分配用途的用途分配處理（步驟 S3）。具體來說，處理器 150 係將對象問答資料內之複數資料分別與表示其用途之用途資料，1 對 1 建立對應，並儲存於分配表 167。該儲存後之分配表 167 的內容係依存於對象問答資料的問答種別（構造）及對象型式資料的型式種別。亦即，於對象問答資料的複數資料，分別藉由在步驟 S2 選擇之對象型式資料，分配被該資料指定之用途。

圖 13～圖 18 係揭示在遊戲裝置 100 所使用之分配表 167 之內容的模式圖。分別於圖 13 及圖 14 所示之內容的分配表 167，係在對象問答資料的問答種別是 1 時（對象問答資料的構造是第 1 構造（參照圖 7）時）所取得者。圖 13 所示之內容的分配表 167，係在對象型式資料的型式種別是 1 時（參照圖 10）所取得者，對於第 1 資料，分配問題出題用途，對於第 2 資料，分配正誤判定用途。圖 14 所示之內容的分配表 167，係在對象型式資料的型式種別

是 2 時所取得者，對於第 1 資料，分配正誤判定用途，對於第 2 資料，分配問題出題用途。

亦即，處理器 150 係於步驟 S3 中，在對象問答資料的問答種別是 1 時，作爲第 1 資料分配部而作用，其係因應對象型式資料的型式種別來選擇性進行對第 1 資料分配問題出題用途之同時，對第 2 資料分配正誤判定用途的第 1 分配處理（圖 13），與對第 1 資料分配正誤判定用途之同時，對第 2 資料分配問題出題用途的第 2 分配處理。

分別於圖 15 及圖 16 所示之內容的分配表 167，係在對象問答資料的問答種別是 2 時（對象問答資料的構造是第 2 構造（參照圖 8）時）所取得者。圖 15 所示之內容的分配表 167，係在對象型式資料的型式種別是 1 時所取得者，對於第 3 資料，分配問題出題用途，對於第 4 資料，分配選擇項提示用途。圖 16 所示之內容的分配表 167，係在對象型式資料的型式種別是 2 時所取得者，對於第 3 資料之部份 A（參照圖 8），分配問題出題用途，對於第 3 資料之部份 B（參照圖 8）及各第 4 資料，分配選擇項提示用途。於第 3 資料中，部份 A 係表示「請選擇包含於光的三原色之顏色，但是除了指定色之外。」及「指定色：紅色」的資料，部份 B 係表示「藍色」的資料。再者，如圖 15 及圖 16 所示般，在對象問答資料的問答種別是 2 時，於第 5 資料係無關於對象型式資料的型式種別，被分配正誤判定用途。

如圖 15 及圖 16 所示般，處理器 150 係於步驟 S3 中

，在對象問答資料的問答種別是 2 時，作爲第 2 資料分配部而作用，其係因應對象型式資料的型式種別來選擇性進行進行對第 3 資料的全部分配問題出題用途之同時，對第 4 資料的全部分配選擇項提示用途的第 3 分配處理（圖 15），與對第 3 資料的一部份分配問題出題用途之同時，對第 3 資料的剩下部份及第 4 資料的全部分配選擇項提示用途的第 4 分配處理（圖 16）。

分別於圖 17 及圖 18 所示之內容的分配表 167，係在對象問答資料的問答種別是 3 時（對象問答資料的構造是第 3 構造（參照圖 9）時）所取得者。圖 17 所示之內容的分配表 167，係在對象型式資料的型式種別是 1 時所取得者，對於第 3 資料，分配問題出題用途，對於第 4 資料，分配選擇項提示用途。圖 18 所示之內容的分配表 167，係在對象型式資料的型式種別是 2 時所取得者，對於第 3 資料及第 4 資料之部份 C（參照圖 9），分配問題出題用途，及對於第 4 資料之部份 D（參照圖 9），分配表示選擇項提示用途的資料。於第 4 資料中，部份 D 係表示「紫色」、「黃色」及「綠色」的資料，部份 C 係表示「藍色」的資料。再者，如圖 17 及圖 18 所示般，在對象問答資料的問答種別是 3 時，於第 5 資料係無關於對象型式資料的型式種別，被分配正誤判定用途。

如圖 17 及圖 18 所示般，處理器 150 係於步驟 S3 中，在對象問答資料的問答種別是 3 時，作爲第 3 資料分配部而作用，其係選擇性進行進行對第 3 資料的全部分配問

題出題用途之同時，對第 4 資料的全部分配選擇項提示用途的第 3 分配處理（圖 17），與對第 3 資料的全部及第 4 資料的一部份分配問題出題用途之同時，對第 4 資料的剩下部份分配選擇項提示用途的第 5 分配處理（圖 18）。再者，在本實施形態，用途的分配係以於被提示之複數選擇項包含 1 個以上之正確答案的選擇項之方式來進行。

接著，處理器 150 係進行問答處理（步驟 S4）。在問答處理，處理器 150 係並列進行用以提出問題的出題處理（步驟 S4A），與用以受理玩家所致之對問題的解答的受理處理（S4B）。在出題處理，處理器 150 係參照分配表 167，藉由使用對象問答資料的複數資料中在步驟 S3 被分配問題出題用途的資料來提出問題。例如，處理器 150 係於問答遊戲的遊玩中，如圖 13 所示，在對第 1 資料分配問題出題用途時，作爲使用第 1 資料來提出問題（例如，要求第 1 資料表示之單字之翻譯的圖 2 之問題）的出題部而作用。又，執行圖 18 所例示之分配時，處理器 150 係依據對象問答資料中第 3 資料與第 4 資料的部份 C 來提出問題。於出題處理中，記憶於記憶部 160 之共通內容表 165 中與對象問答資料的問答種別建立對應之共通內容（文章），係作爲針對相同問答種別之複數問題文而共用之文章而使用。

進而，對象問答資料的問答種別是 2 或 3 時，處理器 150 係於出題處理中作爲提示部而作用，使用對象問答資料內的複數資料中在步驟 S3 被分配選擇項提示用途的資

料來提示複數選擇項。例如，如圖 15 所示般，對第 4 資料分配選擇項提示用途時，處理器 150 係將第 4 資料之複數單位資料表示之複數選擇項，與問題一起顯示於顯示部 120 的畫面 121。又，執行圖 16 所例示之分配時，處理器 150 係依據對象問答資料中第 3 資料的部份 B 與第 4 資料來提示複數選擇項。

在步驟 S4B 的受理處理，處理器 150 係判定是否已受理來自玩家的解答（S4B1），如果此判定結果是否定，則判定從開始受理處理的經過時間是否已超過限制時間（S4B2），如果此判定結果是否定，則使處理回到步驟 S4B1。亦即，處理器 150 係作爲到受理玩家的解答爲止，又或到經過時間超過限制時間爲止，受理相對於出題之問題的解答的受理部而作用。限制時間係爲了限制受理解答的期間而預先訂定之一定時間，例如 60 秒鐘之間。再者，在本實施形態，雖然出題處理的開始時間點與受理處理的開始時間點一致，但是，並不限制於此。

再者，步驟 S4B1 的判定結果係依存於對象問答資料的問答種別。例如，在對象問答資料的問答種別是 1 時，在從觸控筆 142 最後接觸觸控面板 141 之時間點至經過預先決定之一定時間之狀況，則成爲肯定，其他狀況則成爲否定。又例如，在對象問答資料的問答種別是 2 或 3 時，在觸控筆 142 接觸對應各選擇項之複數按鍵畫像之任一的位置之狀況（從被提示之複數選擇項中選擇 1 個選擇項時），則成爲肯定，其他狀況則成爲否定。

於問答處理中顯示於畫面 121 的畫像，係因應對象問答資料與其問答種別與對象型式資料之型式種別的組合者。例如，在步驟 S1 被選擇之對象問答資料的問答種別是 1 之狀況，型式種別是 1 時，係顯示圖 2 所示之畫像，在型式種別是 2 時，則顯示圖 3 所示之畫像。又例如，在對象問答資料的問答種別是 2 之狀況，型式種別是 1 時，係顯示圖 4 所示之畫像，在型式種別是 2 時，則顯示圖 5 所示之畫像。又例如，在對象問答資料的問答種別是 3 之狀況，型式種別是 2 時，係顯示圖 5 所示之畫像，在型式種別是 1 時，則顯示圖 4 所示之畫像。再者，如該等圖所示般，在問答處理，正確答案數（在圖 2 是「01」）、出題號碼（在圖 2 是「02」）及到經過時間超過限制時間爲止的剩下時間（在圖 2 是「49」）亦顯示於畫面 121。

處理器 150 係在受理處理的步驟 S4B1 或步驟 S4B2 的判定結果是肯定時，結束問答處理，進行下一個處理。

在步驟 S4B2 的判定結果爲肯定而結束問答處理時，亦即經過時間超過限制時間而結束問答處理時，處理器 150 係進行不正確答案處理（步驟 S5）。亦即，處理器 150 係將用以通知是不正確答案的畫像資料，供給至顯示部 120 之同時，將用以通知是不正確答案的聲音資料，供給至發音部 130。藉此，藉由顯示部 120 所致之顯示及發音部 130 所致之發音來對玩家通知是不正確答案。又，在不正確答案處理，處理器 150 係以問答數僅增加 1 之方式，更新問答數資料 162。

在步驟 S4B1 的判定結果是肯定而結束問答處理時，亦即，受理解答而結束問答處理時，處理器 150 係依據對象問答資料內的複數資料中被分配正誤判定用途的資料，判定該解答是否是正確答案（該解答的正誤）（步驟 S6）。例如，如圖 13 所示般，對第 2 資料分配正誤判定用途時，處理器 150 係依據對象問答資料的第 2 資料來判定解答的正誤。又，對象問答資料的問答種別是 2 或 3 時（於圖 15 至圖 18 揭示時），處理器 150 係依據對象問答資料的第 5 資料來判定玩家選擇之選擇項的正誤。

在步驟 S6 之判定結果爲否定時，處理則前進至步驟 S5。在步驟 S6 之判定結果爲肯定時，處理器 150 係進行正確答案處理（步驟 S7）。在正確答案處理，處理器 150 係將用以通知玩家是正確答案的畫像資料，供給至顯示部 120 之同時，將用以通知是正確答案的聲音資料，供給至發音部 130。藉此，藉由顯示部 120 所致之顯示及發音部 130 所致之發音來對玩家通知是正確答案。又，在正確答案處理，處理器 150 係以問答數僅增加 1 之方式，更新問答數資料 162，以正確答案數僅增加 1 之方式，更新正確答案數資料 161。

從以上說明可知，處理器 150 係於問答遊戲之遊玩中，在對象問答資料的問答種別是 1 時，作爲第 1 問答處理部而作用，其係在執行第 1 分配處理時（對第 1 資料分配問題出題用途時），使用第 1 資料來提出問題，受理相對於出題之問題的解答，並依據受理之解答與第 2 資料來判

定該解答是否是正確答案，在執行第 2 分配處理時（對第 1 資料分配正誤判定用途時），使用第 2 資料來提出問題，受理相對於出題之問題的解答，並依據受理之解答與第 1 資料來判定該解答是否是正確答案。

又，從以上說明可知，處理器 150 係於問答遊戲之遊玩中，在對象問答資料的問答種別是 2 時，作爲第 2 問答處理部而作用，其係在執行第 3 分配處理時（對第 3 資料的全部分配問題出題用途時），使用第 3 資料來提出問題，並使用第 4 資料來提示複數選擇項，而受理由提示之複數選擇項的選擇，並依據受理之選擇與第 5 資料來判定關於該選擇之選擇項是否是正確答案的選擇項，在執行第 4 分配處理時（對第 3 資料的一部份分配問題出題用途，對剩下部份分配選擇項提示用途時），使用第 3 資料的一部份來提出問題，並使用第 3 資料的剩下部份及第 4 資料來提示複數選擇項，而受理由提示之複數選擇項的選擇，並依據受理之選擇與第 5 資料來判定關於該選擇之選擇項是否是正確答案的選擇項。

又，從以上說明可知，處理器 150 係於問答遊戲之遊玩中，在對象問答資料的問答種別是 3 時，作爲第 3 問答處理部而作用，其係在執行第 3 分配處理時（對第 3 資料的全部分配問題出題用途時），使用第 3 資料來提出問題，並使用第 4 資料來提示複數選擇項，而受理由提示之複數選擇項的選擇，並依據受理之選擇與第 5 資料來判定關於該選擇之選擇項是否是正確答案的選擇項，在執行第 5

分配處理時（對第 4 資料的一部份分配問題出題用途時），使用第 3 資料的全部及第 4 資料的一部份來提出問題，並使用第 4 資料的剩下部份來提示複數選擇項，而受理由提示之複數選擇項的選擇，並依據受理之選擇與第 5 資料來判定關於該選擇之選擇項是否是正確答案的選擇項。

結束正確答案處理或不正確答案處理之處理器 150，係判定是否可提出下個問題（步驟 S8）。該判定內容係應該因應問答遊戲的規則而適切地訂定。例如，如果是一次的遊玩經過所定次數的問答處理而結束之問答遊戲的話，則在步驟 S8 判定問答數是否達到所定次數。又例如，如果是一次的遊玩會結束於所定時間內之問答遊戲的話，則在步驟 S8 判定由所定時間減去從遊玩開始之經過時間的剩下時間是否是限制時間以上。在步驟 S8 的判定結果爲肯定時，處理則回到步驟 S1。以下，重複進行上述之處理。亦即，在遊戲處理，問答處理與判定處理係針對複數問題來重覆進行。然後，在步驟 S8 的判定結果成爲否定時，處理器 150 係將遊玩結果（例如，正確答案數）從顯示部 120 及發音部 130 輸出。

如以上說明般，在遊戲裝置 100，於對象問答資料是第 1 構造的問答資料之狀況下，在藉由第 1 資料分配部進行第 1 分配處理時，使用第 1 資料來提出問題，並依據相對於被提出之問題的解答與第 2 資料來判定該解答是否是正確答案，在藉由第 1 資料分配部進行第 2 分配處理時，使用第 2 資料來提出問題，並依據相對於被提出之問題的

解答與第 1 資料來判並該解答是否是正確答案。所以，依據遊戲裝置 100，可使用第 2 資料表示第 1 資料表示之問題的正確答案，且第 1 資料表示第 2 資料表示之問題的正確答案之第 1 構造的問答資料 163，提出複數問題。

又，在遊戲裝置 100，於對象問答資料是第 2 構造的問答資料之狀況下，在藉由第 2 資料分配部進行第 3 分配處理時，使用第 3 資料來提出問題，並使用第 4 資料來提示複數選擇項，依據由被提示之選擇項的選擇與第 5 資料來判定關於該選擇之選擇項是否是正確答案的選擇項，在藉由第 2 資料分配部進行第 4 分配處理時，使用第 3 資料的一部份來提出問題，並使用第 3 資料的剩下部份及第 4 資料來提示複數選擇項，依據由被提示之選擇項的選擇與第 5 資料來判定關於該選擇之選擇項是否是正確答案的選擇項。所以，依據遊戲裝置 100，可使用第 5 資料表示第 3 資料表示之問題的不正確答案之選擇項，且第 3 資料的剩下部份（例如，圖 8 的部份 B）相當於該問題之不正確答案的選擇項之第 2 構造的問答資料 163，提出複數問題。

再者，作爲其他實施形態，即使於使用第 5 資料表示第 3 資料表示之問題的正確答案之選擇項，且第 3 資料的剩下部份（部份 B）相當於不正確答案的選擇項之第 2 構造的問答資料 163 之形態中，亦可從 1 個問答資料 163 提出複數問題。

又，在遊戲裝置 100，於對象問答資料是第 3 構造的

問答資料之狀況下，在藉由第 3 資料分配部進行第 3 分配處理時，使用第 3 資料來提出問題，並使用第 4 資料來提示複數選擇項，依據由被提示之選擇項的選擇與第 5 資料來判定關於該選擇之選擇項是否是正確答案的選擇項，在藉由第 3 資料分配部進行第 5 分配處理時，使用第 3 資料的全部及第 4 資料的一部份來提出問題，並使用第 4 資料的剩下部份來提示複數選擇項，依據由被提示之選擇項的選擇與第 5 資料來判定關於該選擇之選擇項是否是正確答案的選擇項。所以，依據遊戲裝置 100，可使用第 5 資料表示第 3 資料表示之問題的不正確答案之選擇項，且第 4 資料的一部份（例如，圖 9 的部份 C）相當於該問題之正確答案的選擇項，且第 4 資料的剩下部份（例如，圖 9 的部份 D）包含該問題之正確答案的選擇項之第 3 構造的問答資料 163，提出複數問題。

再者，作爲其他實施形態，即使於使用第 5 資料表示第 3 資料表示之問題的不正確答案之選擇項，且第 4 資料的一部份（例如，圖 9 的部份 C）相當於該問題之不正確答案的選擇項，且第 4 資料的剩下部份（例如，圖 9 的部份 D）包含該問題之不正確答案的選擇項之第 3 構造的問答資料 163 之形態中，亦可從 1 個問答資料 163 提出複數問題。如上所述，於第 2 構造或第 3 構造的問答資料 163 中之第 5 資料是表示正確答案的選擇項之形態中，用途可變的資料（第 2 構造的問答資料 163 中之部份 B 及第 3 構造的問答資料 163 中之部份 C）係作爲表示不正確答案的

資料。

又，在本實施形態，會提出比起聽解能力更需要讀解能力的問題、比起發音能力更需要書寫能力的問題，但是，作爲其他實施形態，也可以提出比起讀解能力更需要聽解能力的問題、比起書寫能力更需要發音能力的問題。例如，於圖 7 所示之第 1 構造的問答資料中，將第 1 資料作爲聲音資料亦可，或將第 2 資料作爲聲音亦可。例如，假設第 1 資料是表單字或文章之聲音的聲音資料，第 2 資料是單字或文章的正文資料。在對第 1 資料分配問題出題用途之同時，對第 2 資料分配正誤判定用途時，處理器 150 係利用對發音部 130 供給第 1 資料，來將問題作爲聲音而出題。在玩家解答其聲音表示之單字或文章時，處理器 150 係依據被分配正誤判定用途之第 2 資料來判定解答的正誤。另一方面，在對第 1 資料分配正誤判定用途之同時，對第 2 資料分配問題出題用途時，處理器 150 係利用對顯示部 120 供給第 2 資料，來將問題作爲畫像而出題。於遊戲裝置 100 係如圖 2 所示，設置有輸入聲音的聲音輸入部 170。在玩家從聲音輸入部 170 以聲音來解答顯示於顯示部 120 之單字或文章時，處理器 150 係依據辨識被輸入之解答聲音的結果與第 1 資料來判定解答的正誤。又例如，於圖 8 所示之第 2 構造或圖 9 所示之第 3 構造的問答資料中，將第 3 資料作爲聲音資料亦可，或將第 4 資料作爲聲音亦可。由以上之例示可知，可將第 1～第 4 資料中至少 1 個資料的形式，作爲正文形式以外的形式。

又，作爲其他實施形態，於圖 9 所示之第 3 構造的問答資料 163 中，將第 3 資料作爲分配有問題出題用途的聲音資料，將第 4 資料作爲表示英文的資料亦可。關於第 4 資料，係選擇性執行對其全部分配選擇項提示用途的第 3 分配處理與對其一部份分配問題出題用途之同時，對剩下部份分配選擇項提示用途的第 5 分配處理。

以上已說明本發明之特定形態，但是，本發明係亦可作爲包含記述有上述揭示之在遊戲裝置 100 之方法的電腦可讀取之命令之序列的電腦程式、或輸送（bears）其電腦程式的程式產品而實施。作爲「程式產品」係例如亦可爲記錄其電腦程式的電腦可讀取之資訊記錄媒體、或傳送其電腦程式的傳送媒體（data carrier）。作爲「資訊記錄媒體」係上述形態之外，可爲各種碟片、卡帶、晶片或是記憶卡。作爲「傳送媒體」係無關有線無線，可爲各種網路。作爲電腦程式的形式係被編譯亦可，不被編譯亦可。

【圖式簡單說明】

〔圖 1〕揭示關於本發明之實施形態的遊戲裝置之外觀的圖。

〔圖 2〕揭示顯示於圖 1 的遊戲裝置之畫面的畫像之一例的圖。

〔圖 3〕揭示顯示於圖 1 的遊戲裝置之畫面的畫像之一例的圖。

〔圖 4〕揭示顯示於圖 1 的遊戲裝置之畫面的畫像之

一例的圖。

〔圖 5〕揭示顯示於圖 1 的遊戲裝置之畫面的畫像之一例的圖。

〔圖 6〕揭示圖 1 的遊戲裝置之構造的區塊圖。

〔圖 7〕模式地揭示在圖 1 的遊戲裝置所使用之問答資料之構造的圖。

〔圖 8〕模式地揭示在圖 1 的遊戲裝置所使用之問答資料之構造的圖。

〔圖 9〕模式地揭示在圖 1 的遊戲裝置所使用之問答資料之構造的圖。

〔圖 10〕模式地揭示在圖 1 的遊戲裝置所使用之型式表之內容的圖。

〔圖 11〕模式地揭示在圖 1 的遊戲裝置所使用之共通內容表之構造的圖。

〔圖 12〕揭示圖 1 的遊戲裝置所進行之遊戲處理的流程圖。

〔圖 13〕模式地揭示在圖 1 的遊戲裝置所使用之分配表之內容之一例的圖。

〔圖 14〕模式地揭示在圖 1 的遊戲裝置所使用之分配表之內容之一例的圖。

〔圖 15〕模式地揭示在圖 1 的遊戲裝置所使用之分配表之內容之一例的圖。

〔圖 16〕模式地揭示在圖 1 的遊戲裝置所使用之分配表之內容之一例的圖。

〔圖 17〕模式地揭示在圖 1 的遊戲裝置所使用之分配表之內容之一例的圖。

〔圖 18〕模式地揭示在圖 1 的遊戲裝置所使用之分配表之內容之一例的圖。

【主要元件符號說明】

100：遊戲裝置

110：框體

120：顯示部

121：畫面

130：發音部

131：揚聲器

140：操作部

141：觸控面板

142：觸控筆

150：處理器

160：記憶部

161：正確答案數資料

162：問答數資料

163：問答資料

164：型式表

165：共通內容表

166：電腦程式

167：分配表

170：聲音輸入部

R1：揮發性區域

R2：非揮發性區域

R21：不可改寫區域

R22：可改寫區域

五、中文發明摘要

發明之名稱：遊戲裝置、電腦程式及記錄媒體

本發明係提供具有處理器（150）及記憶部（160）的遊戲裝置（100）。記憶部（160）係記憶包含第1資料及第2資料的問答資料（163）。處理器（150）係選擇性進行對第1資料分配問題出題用途，對第2資料分配正誤判定用途的處理，與對第1資料分配正誤判定用途，對第2資料分配問題出題用途的處理，並因應分配結果來進行問答處理。因此，依據遊戲裝置（100），可使用相同之問答資料而提出複數問題。

六、英文發明摘要

發明之名稱：

圖1

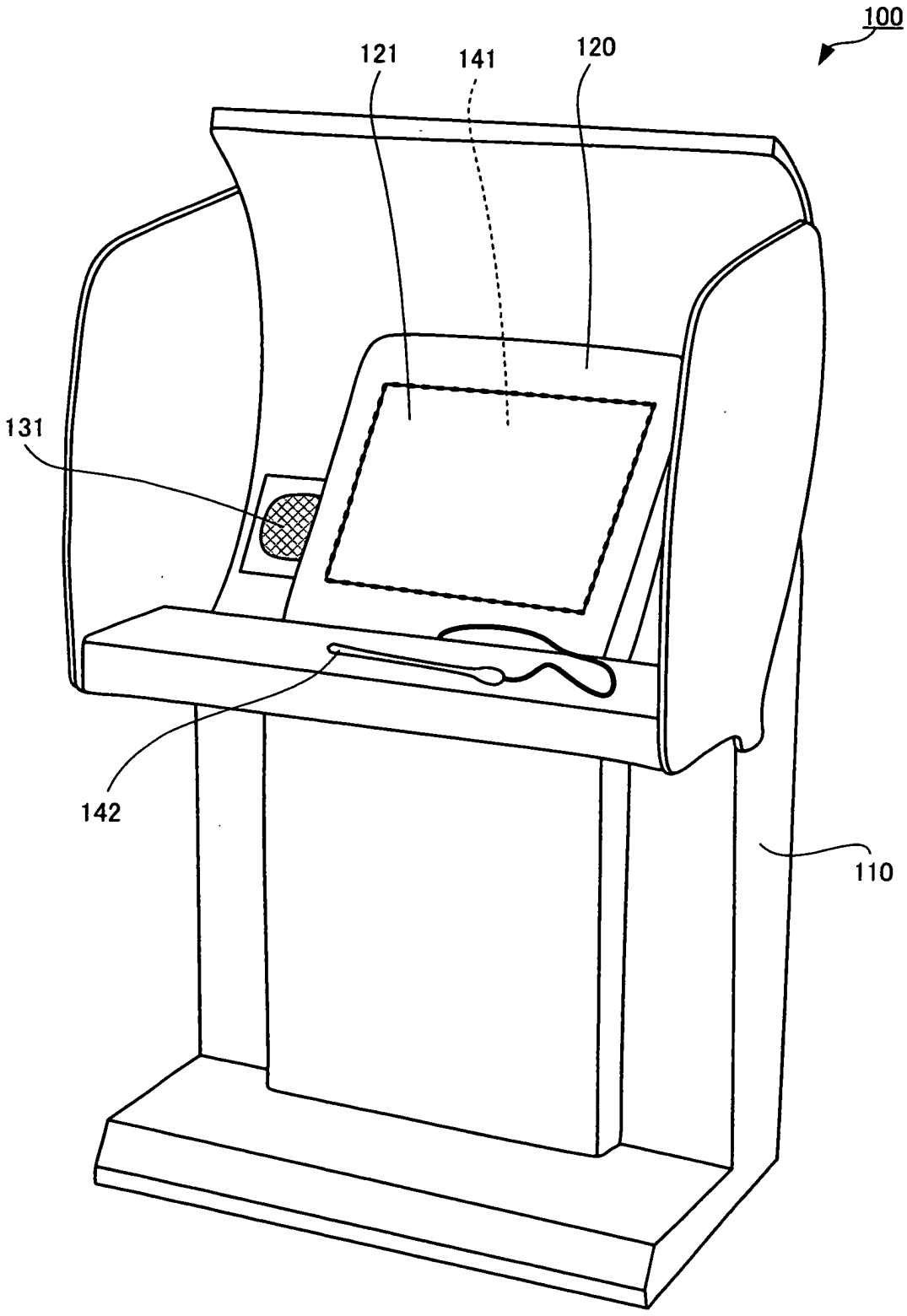


圖2

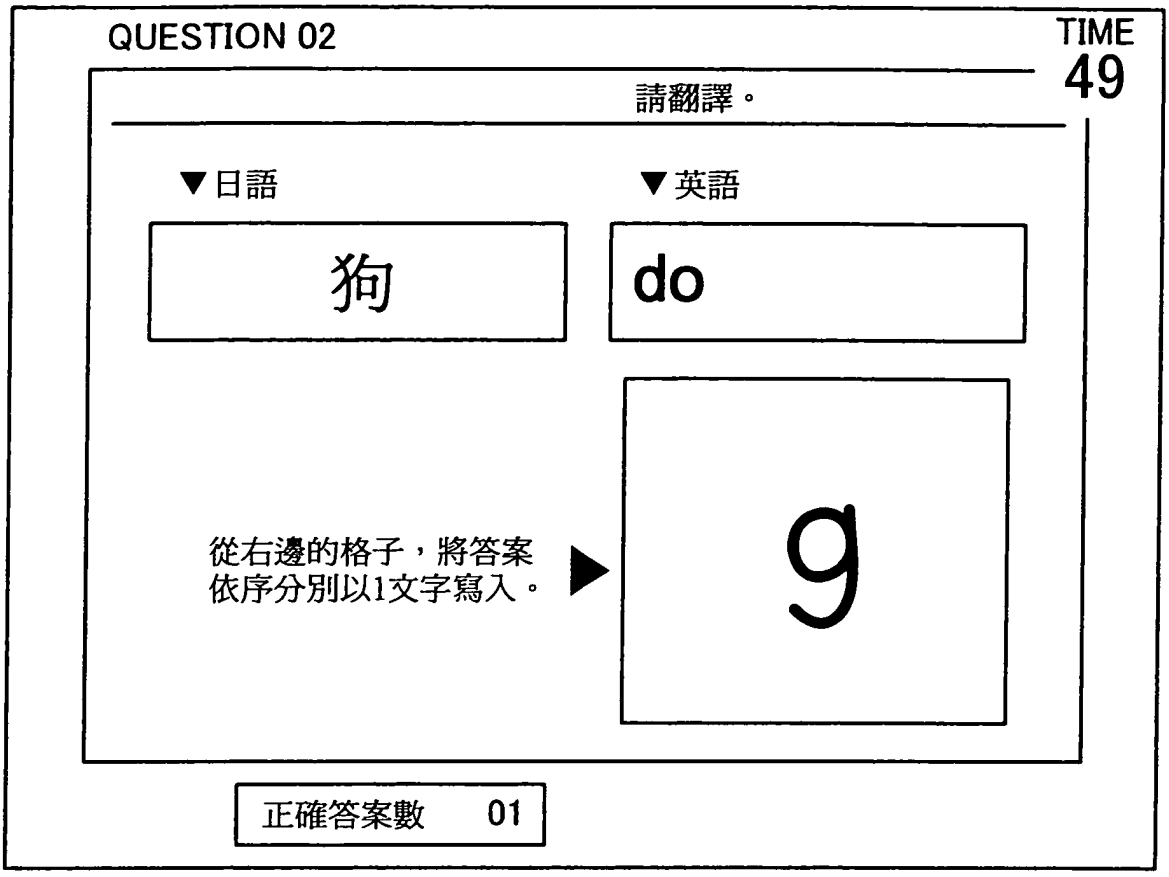

QUESTION 02
TIME
49
請翻譯。
▼日語
▼英語
狗
do
從右邊的格子，將答案
依序分別以1文字寫入。
g
正確答案數 01

圖3

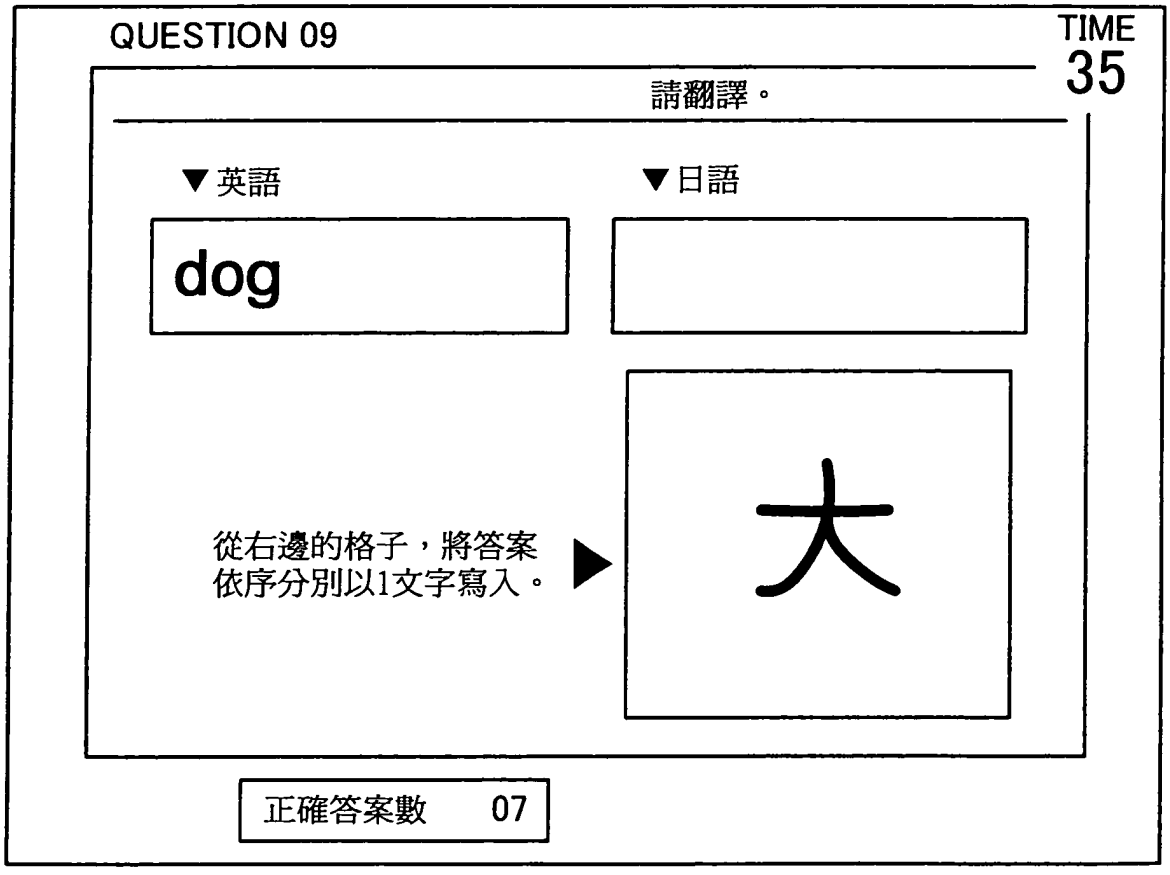

QUESTION 09
TIME
35
請翻譯。
▼英語
▼日語
dog
從右邊的格子，將答案
依序分別以1文字寫入。
大
正確答案數 07

圖4

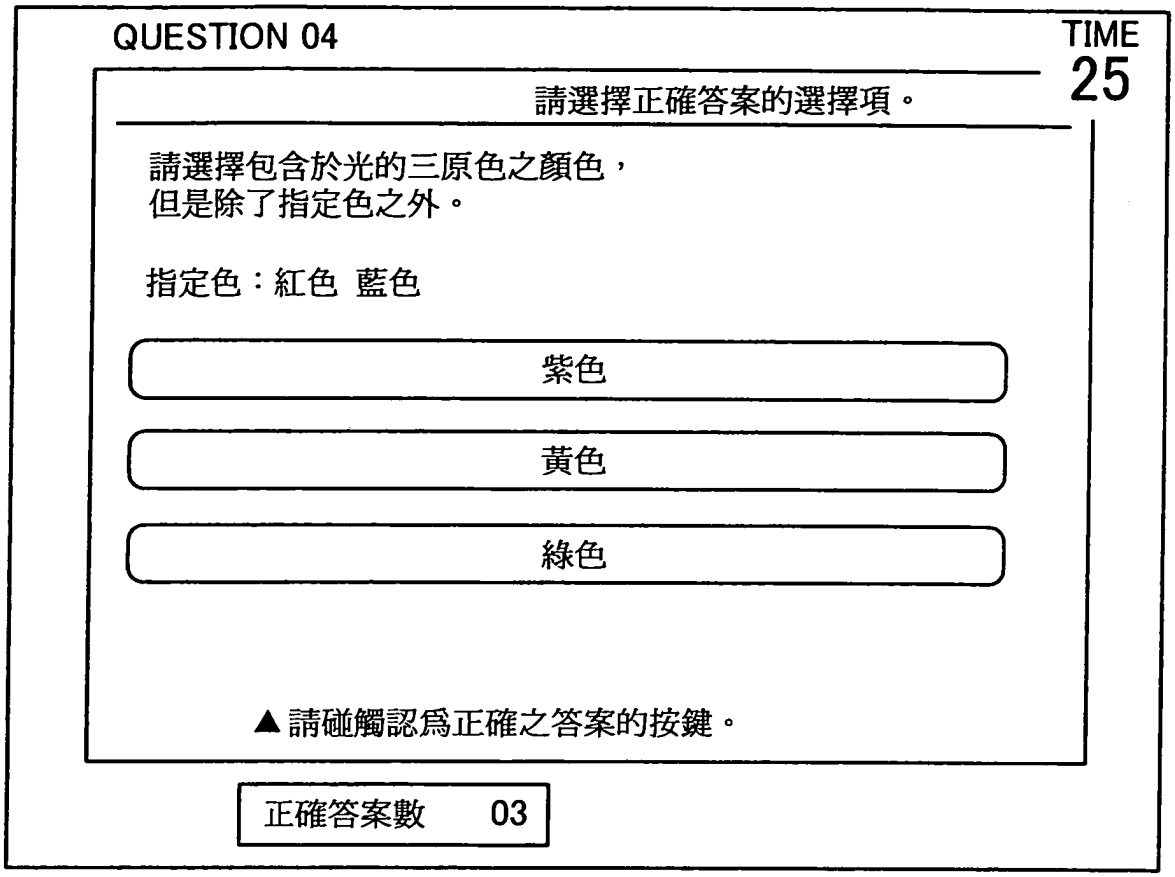

QUESTION 04
TIME
25
請選擇正確答案的選擇項。
請選擇包含於光的三原色之顏色，
但是除了指定色之外。
指定色：紅色 藍色
紫色
黃色
綠色
▲請碰觸認爲正確之答案的按鍵。
正確答案數 03

圖5

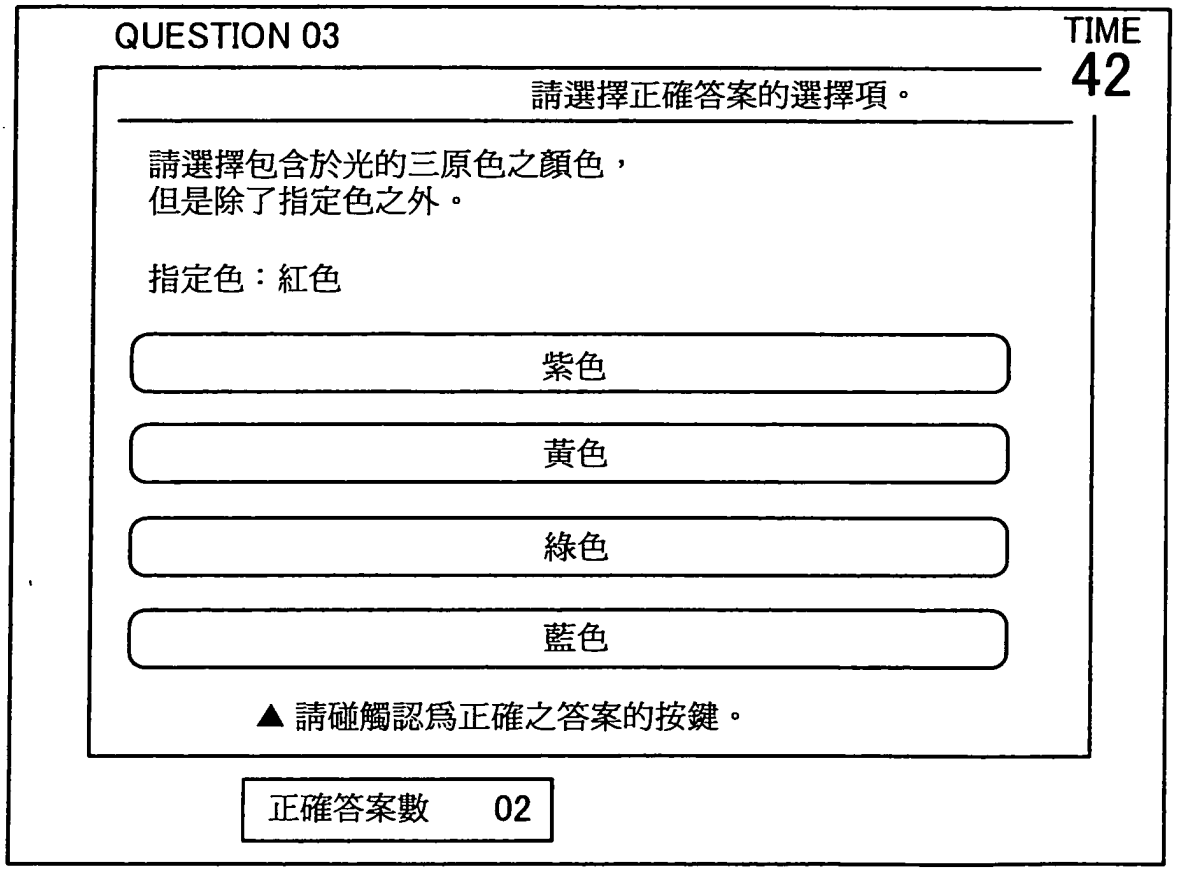

QUESTION 03
TIME
42
請選擇正確答案的選擇項。
請選擇包含於光的三原色之顏色，
但是除了指定色之外。
指定色：紅色
紫色
黃色
綠色
藍色
▲請碰觸認爲正確之答案的按鍵。
正確答案數 02

圖6

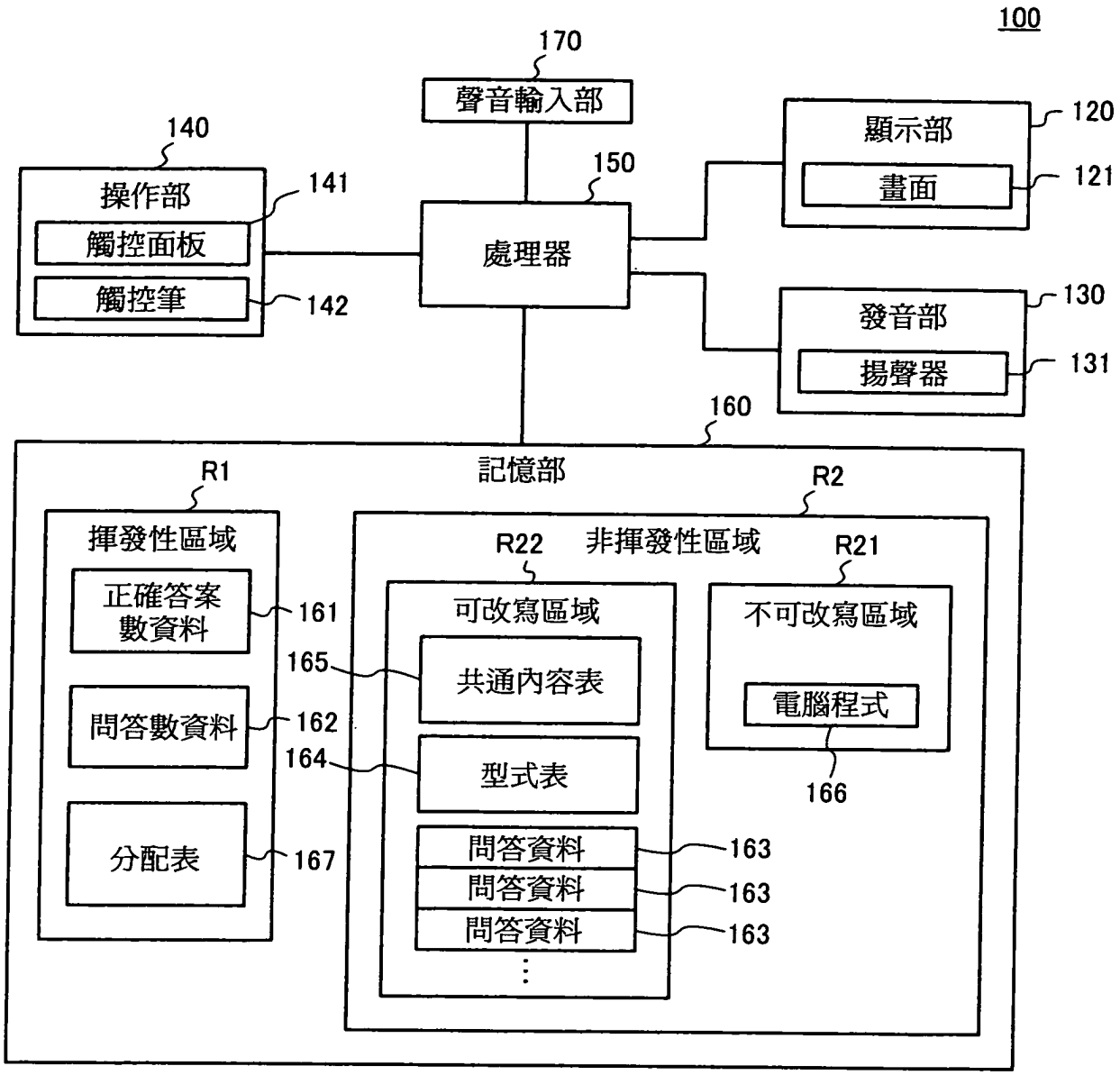

100
170
聲音輸入部
140
操作部
141
觸控面板
142
觸控筆
150
處理器
顯示部
120
畫面
121
發音部
130
揚聲器
131
160
記憶部
R1
揮發性區域
正確答案數資料
161
問答數資料
162
分配表
167
R2
非揮發性區域
R22
可改寫區域
R21
不可改寫區域
165
共通內容表
164
型式表
電腦程式
166
問答資料
163
問答資料
163
問答資料
163

圖7

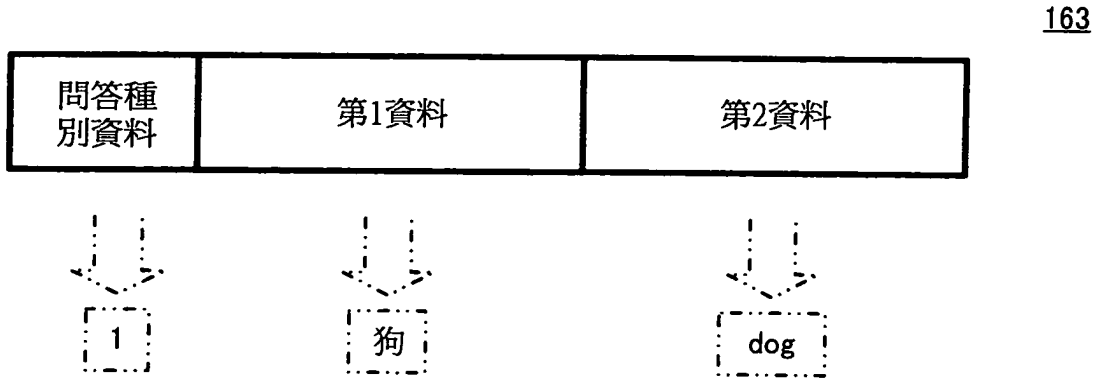

163
問答種別資料
第1資料
第2資料
1
狗
dog

圖8

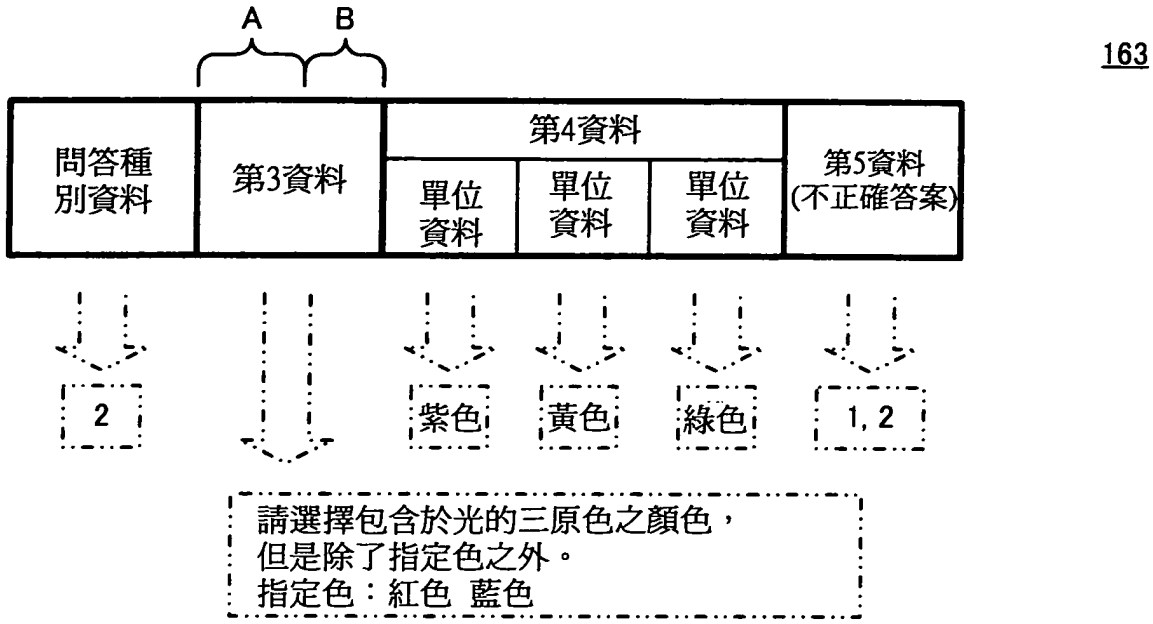

163
A
B
問答種別資料
第3資料
第4資料
單位資料
單位資料
單位資料
第5資料(不正確答案)
2
紫色
黃色
綠色
1, 2
請選擇包含於光的三原色之顏色，
但是除了指定色之外。
指定色：紅色 藍色

圖9

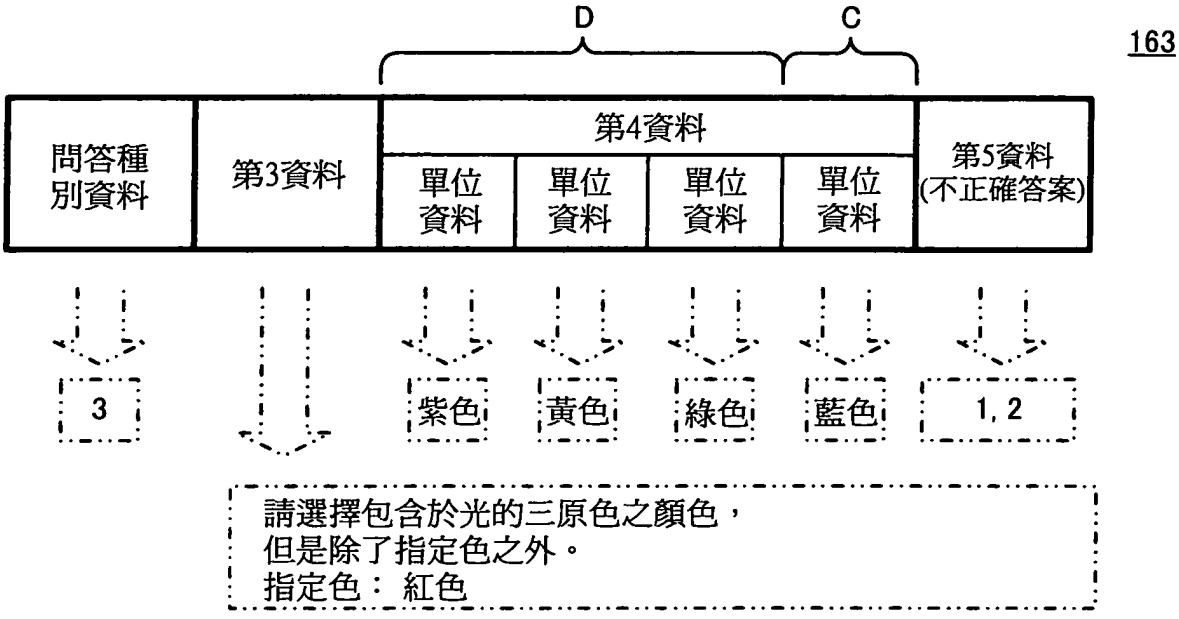

163
D
C
問答種別資料
第3資料
第4資料
單位資料
單位資料
單位資料
單位資料
第5資料(不正確答案)
3
紫色
黃色
綠色
藍色
1, 2
請選擇包含於光的三原色之顏色，
但是除了指定色之外。
指定色： 紅色

圖10

164

問答種別	型式種別	用途分配型式
1	1	第1資料←問題出題用途 第2資料←正誤判定用途
1	2	第1資料←正誤判定用途 第2資料←問題出題用途
2	1	第3資料←問題出題用途 第4資料←選擇項提示用途 第5資料←正誤判定用途
2	2	第3資料的部份A←問題出題用途 第3資料的部份B←選擇項提示用途 第4資料←選擇項提示用途 第5資料←正誤判定用途
3	1	第3資料←問題出題用途 第4資料←選擇項提示用途 第5資料←正誤判定用途
3	2	第3資料←問題出題用途 第4資料的部份C←問題出題用途 第4資料的部份D←選擇項提示用途 第5資料←正誤判定用途

圖11

165

問答種別	共通內容
1	
2	
3	

圖12

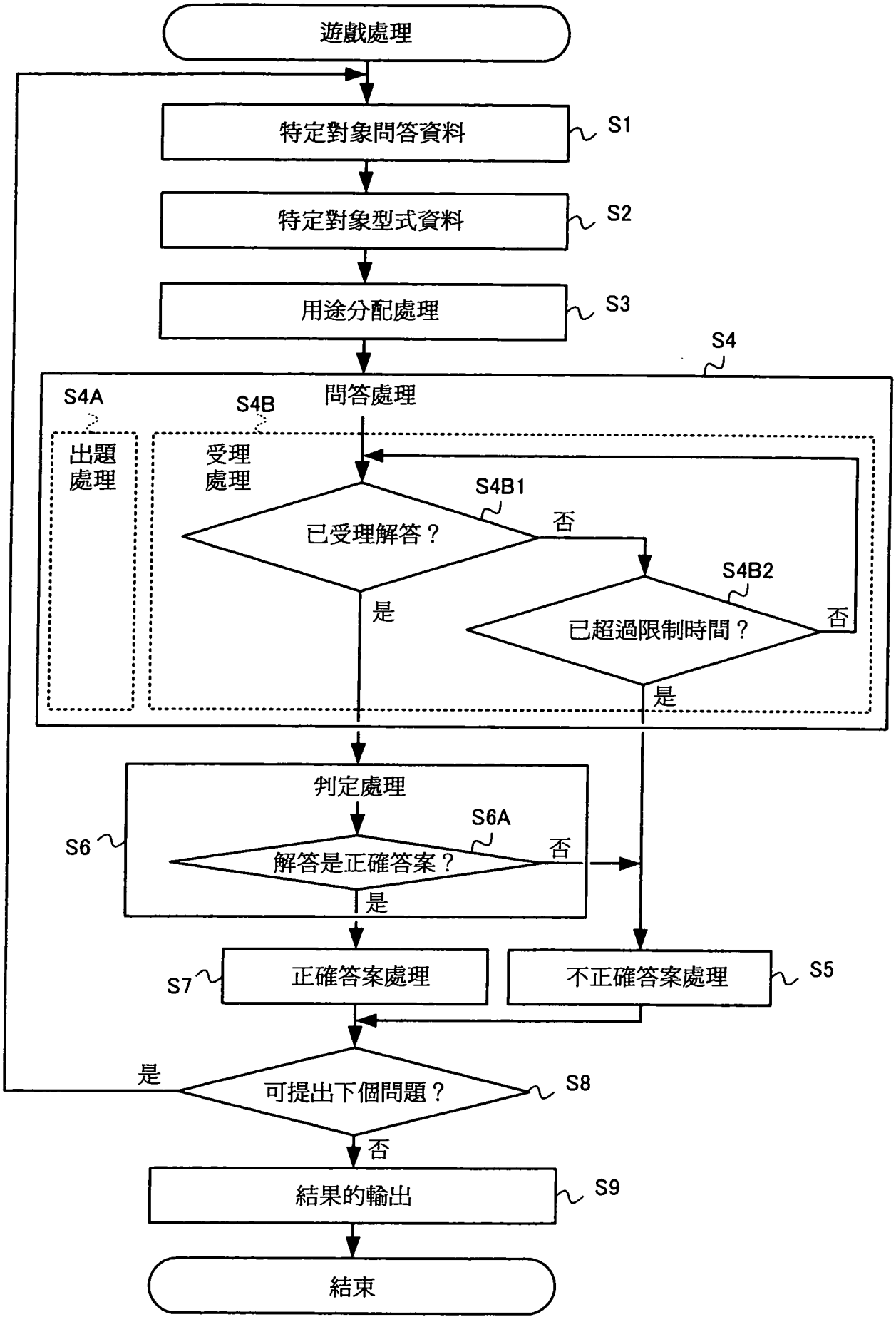

遊戲處理
特定對象問答資料
S1
特定對象型式資料
S2
用途分配處理
S3
S4
問答處理
S4A
出題處理
S4B
受理處理
S4B1
已受理解答？
否
是
S4B2
已超過限制時間？
否
是
判定處理
S6
S6A
解答是正確答案？
否
是
S7
正確答案處理
不正確答案處理
S5
是
可提出下個問題？
S8
否
結果的輸出
S9
結束

圖13

167

資料	用途
第1資料	問題出題用途
第2資料	正誤判定用途

圖14

167

資料	用途
第1資料	正誤判定用途
第2資料	問題出題用途

圖15

167

資料	用途
第3資料	問題出題用途
第4資料	選擇項提示用途
第5資料	正誤判定用途

圖16

167

資料	用途
第3資料的部份A	問題出題用途
第3資料的部份B	選擇項提示用途
第4資料	選擇項提示用途
第5資料	正誤判定用途

圖17

167

資料	用途
第3資料	問題出題用途
第4資料	選擇項提示用途
第5資料	正誤判定用途

圖18

167

資料	用途
第3資料	問題出題用途
第4資料的部份C	問題出題用途
第4資料的部份D	選擇項提示用途
第5資料	正誤判定用途

七、指定代表圖：

（一）、本案指定代表圖為：第（ 6 ）圖

（二）、本代表圖之元件符號簡單說明：

100：遊戲裝置	120：顯示部
121：畫面	130：發音部
131：揚聲器	140：操作部
141：觸控面板	142：觸控筆
150：處理器	160：記憶部
161：正確答案數資料	162：問答數資料
163：問答資料	164：型式表
165：共通內容表	166：電腦程式
167：分配表	170：聲音輸入部
R1：揮發性區域	R2：非揮發性區域
R21：不可改寫區域	R22：可改寫區域

八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：無

第 096149965 號專利申請案中文申請專利範圍修正本

民國 100 年 7 月 14 日修正

十、申請專利範圍

1. 一種遊戲裝置，其特徵為具備：

第 2 記憶部，係將第 3 資料與第 4 資料與第 5 資料相互建立對應並加以記憶；

第 2 資料分配部，係選擇性進行對前述第 3 資料之全部分配問題出題用途，對前述第 4 資料之全部分配選擇項提示用途的第 3 分配處理，與對前述第 3 資料之一部份分配前述問題出題用途，對前述第 3 資料的剩下部份及前述第 4 資料之全部分配前述選擇項提示用途的第 4 分配處理；及

第 2 問答處理部，係在前述第 2 資料分配部執行前述第 3 分配處理時，依據前述第 3 資料來將問題對玩家出題，並依據前述第 4 資料對玩家提示複數選擇項，受理自提示之複數選擇項的玩家所致之選擇，而依據前述第 5 資料來判定被選擇之選擇項是否是正確答案之同時，在前述第 2 資料分配部執行前述第 4 分配處理時，依據前述第 3 資料的一部份來將問題對玩家出題，並依據前述第 3 資料的剩下部份及前述第 4 資料對玩家提示複數選擇項，受理自提示之複數選擇項的玩家所致之選擇，而依據前述第 5 資料來判定被選擇之選擇項是否是正確答案。

2. 如申請專利範圍第 1 項所記載之遊戲裝置，其中

100年07月14日修(更)正替換頁

前述第 5 資料，係無關於前述第 2 資料分配部是執行前述第 3 分配處理及前述第 4 分配處理之何者，僅揭示不正確答案的選擇項。

3. 一種遊戲裝置，其特徵爲具備：

第 2 記憶部，係將第 3 資料與第 4 資料與第 5 資料相互建立對應並加以記憶；

第 3 資料分配部，係選擇性進行對前述第 3 資料之全部分配問題出題用途，對前述第 4 資料之全部分配選擇項提示用途的第 3 分配處理，與對前述第 3 資料之全部及前述第 4 資料的一部份分配前述問題出題用途，對前述第 4 資料的剩下部份分配前述選擇項提示用途的第 5 分配處理；及

第 3 問答處理部，係在前述第 3 資料分配部執行前述第 3 分配處理時，依據前述第 3 資料來將問題對玩家出題，並使用前述第 4 資料，對玩家提示複數選擇項，受理自提示之複數選擇項的玩家所致之選擇，而依據前述第 5 資料來判定被選擇之選擇項是否是正確答案之同時，在前述第 3 資料分配部執行前述第 5 分配處理時，依據前述第 3 資料的全部及前述第 4 資料的一部份來將問題對玩家出題，並使用前述第 4 資料的剩下部份，對玩家提示複數選擇項，受理自提示之複數選擇項的玩家所致之選擇，而依據前述第 5 資料來判定被選擇之選擇項是否是正確答案。

4. 如申請專利範圍第 3 項所記載之遊戲裝置，其中

100年7月14日修(更)正替換頁

前述第5資料，係無關於前述第3資料分配部是執行前述第3分配處理及前述第4分配處理之何者，僅揭示不正確答案的選擇項。

5. 一種電腦程式，其特徵爲使具備將第3資料與第4資料與第5資料相互建立對應並加以記憶的第2記憶部之電腦遊戲的遊戲裝置，作爲以下構件而作用：

第2資料分配部，係選擇性進行對前述第3資料之全部分配問題出題用途，對前述第4資料之全部分配選擇項提示用途的第3分配處理，與對前述第3資料之一部份分配前述問題出題用途，對前述第3資料的剩下部份及前述第4資料之全部分配前述選擇項提示用途的第4分配處理；及

第2問答處理部，係在前述第2資料分配部執行前述第3分配處理時，依據前述第3資料來將問題對玩家出題，並依據前述第4資料對玩家提示複數選擇項，受理自提示之複數選擇項的玩家所致之選擇，而依據前述第5資料來判定被選擇之選擇項是否是正確答案之同時，在前述第2資料分配部執行前述第4分配處理時，依據前述第3資料的一部份來將問題對玩家出題，並依據前述第3資料的剩下部份及前述第4資料對玩家提示複數選擇項，受理自提示之複數選擇項的玩家所致之選擇，而依據前述第5資料來判定被選擇之選擇項是否是正確答案。

6. 一種電腦程式，其特徵爲使具備將第3資料與第4資料與第5資料相互建立對應並加以記憶的第2記憶部之

100年7月14日修(更)正替換頁

電腦遊戲的遊戲裝置，作爲以下構件而作用：

第 3 資料分配部，係選擇性進行對前述第 3 資料之全部分配問題出題用途，對前述第 4 資料之全部分配選擇項提示用途的第 3 分配處理，與對前述第 3 資料之全部及前述第 4 資料的一部份分配前述問題出題用途，對前述第 4 資料的剩下部份分配前述選擇項提示用途的第 5 分配處理；及

第 3 問答處理部，係在前述第 3 資料分配部執行前述第 3 分配處理時，依據前述第 3 資料來將問題對玩家出題，並依據前述第 4 資料對玩家提示複數選擇項，受理自提示之複數選擇項的玩家所致之選擇，而依據前述第 5 資料來判定被選擇之選擇項是否是正確答案之同時，在前述第 3 資料分配部執行前述第 5 分配處理時，依據前述第 3 資料的全部及前述第 4 資料的一部份來將問題對玩家出題，並依據前述第 4 資料的剩下部份對玩家提示複數選擇項，受理自提示之複數選擇項的玩家所致之選擇，而依據前述第 5 資料來判定被選擇之選擇項是否是正確答案。

7. 一種電腦可讀取的記錄媒體，其特徵爲：

記錄有申請專利範圍第 5 項或第 6 項所記載之電腦程式。