

說 明 書

<p>機具名稱</p>	<p>中文 名伶計畫 AC 版 原文 PROJECT DIVA ARCADE</p>
<p>遊 戲 流 程</p>	
<p>遊 戲 說 明</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 本遊戲為日本於 2009 年推出之攜帶型遊戲機版本同名音樂遊戲「PROJECT DIVA」的獨立機具版。本機具係由單一主機組成，基礎架構、按鍵造型與設計均與原攜帶型遊戲機造型如出一轍，可視為該攜帶型遊戲機之大型筐體版本模擬機具。 2. 本遊戲全程透過模擬原攜帶型遊戲機的造型按鍵與全新的觸控螢幕要素於各獨立機具上進行；玩家可以透過購買專用卡片，透過內建 RFID 讀卡機來達到保存與讀取個人遊戲成績的目的；紀錄成績的目的為提供玩家用以比較機具內提供之成績排行榜，來了解自己的實力以及藉以挑戰獲得更高的排名為目標；遊戲過程獲得成績全憑玩家實力，絕無任何賭博或僥倖成分。 3. 玩家投入 10 元硬幣 3 枚後，可選擇是否讀取專用卡片，無論有無讀取卡片都可以正常進行遊戲；當玩家使用專用卡片進行遊戲時，卡片只會儲存玩家在演奏中獲得的最高分數，無累積分數功能，此分數除僅代表玩家之個人成績表現記錄以供玩家挑戰自我目標使用之外，無其他用途，且所有成績分數與資料均無法任意轉讓或買賣。 4. 本機具讀卡機採用感應式 RFID 讀卡設計，玩家只需將專用卡片貼近感應式 RFID 讀卡機即可完成讀取，不接觸的設計可以減低卡片與機件摩擦的損耗，也可以有效降低玩家丟失卡片的機會；專用卡片需自行向店家櫃檯購買，每張為新台幣 150 元，可無限期無限次於本機具使用，本機具不包含販售功能。 5. 進入遊戲之後，玩家可依照畫面指示，以觸控畫面或左右按鍵選擇遊玩模式與歌曲，每次進行遊戲均可任意選擇演奏 2 首歌曲；進入演奏模式後，依照畫面指示，於音符圖示到達目標圖示時按下相對應按鍵即判定該音符演奏成功，反之未於對應時間按下對應按鍵則判定失誤。畫面內有 2 道計量表，畫面上方為生命計量表，其作用在於即時顯示計算玩家生命值，生命計量表之長短乃依據玩家之生命值多寡為主，當玩家順利演奏時生命值會持續累積，演奏失誤時生命值則反之消耗；歌曲演奏中生命值會依照玩家表現而增加或遞減，如在歌曲演奏結束前生命值提前消耗歸零，遊戲將會提早結束，每次遊戲時間最長為 2 首歌曲結束，每首歌曲時間約為二分半至三分鐘，遊戲途中遇生命計量表耗盡或演奏失敗將會提前結束該次的遊戲；畫面下方為過關計量表；顯示目前歌曲的演奏與過關進度，當玩家順利演奏時會持續累積，但演奏失敗時不會消耗；順利演奏累積過關計量表到達指定過關數值時判定為演奏過關，可以額外獲得更高的成績，未達指定數值時則為挑戰失敗。 6. 玩家若順利將 2 首歌曲演奏完畢則結束一次的遊戲，歌曲演奏結束時會依玩家在歌曲內的表現，計算每首歌曲獲得成績與機具內累積之總合排名等級。 7. 本機具於無人使用時，會自動播放各種遊戲教學與介紹影片，也會顯示該機具內之歌曲成績與熱門排名；機具下方設置之退幣口僅供卡幣退幣使用，機具設計全無任何積分壓分開分或是計分退幣退彩券等賭博行為表現。 8. 本機具所有功能均透過機具本體配合專用卡片獨立運作，不可上網連線，無網際網路功能，店內其它相同之機具亦無法相互連線。
<p>圖 片 介 紹</p>	 <p>歌曲選擇畫面與實際遊戲畫面各區塊功能說明</p> <p>剩餘時間 難易度選擇 歌曲數</p> <p>按鍵效果音開關 耳機音量調整 決定按鍵</p> <p>歌曲資訊與換頁按鍵 玩家名稱與最高分數 (讀取專用卡片時)</p> <p>硬體規格: 950(W)x865(D)x2185(H) / 最大電流3.1A</p> <p>演奏難易度 歌曲名稱 生命計量表</p> <p>目標圖示 音符圖示 歌詞顯示 歌曲數 過關計量表 目前成績</p> <p>專用卡片正面 感應式RFID讀卡機 透過國外進口檢驗合格之日產20吋觸控螢幕，僅供各功能所需點選使用。</p> <p>投硬幣口 退硬幣口 僅供卡幣退幣使用</p> <p>電腦規格耳機外接孔</p> <p>遊戲主機外觀</p>

本機具業經經濟部電子遊戲機
 評鑑委員會 99 年 12 月 1 日
 第 193 次會議評鑑為益智類
 說 明 書

機具名稱	中文 名伶計畫 AC 版
	原文 PROJECT DIVA ARCADE
遊 戲 說 明	<ol style="list-style-type: none"> 1. 本遊戲為日本於 2009 年推出之攜帶型遊戲機版本同名音樂遊戲-「PROJECT DIVA」的獨立機具版。本機具係由單一主機組成，基礎架構、按鍵造型與設計均與原攜帶型遊戲機造型如出一轍，可視為該攜帶型遊戲機之大型筐體版本模擬機具。 2. 本遊戲全程透過模擬原攜帶型遊戲機的造型按鍵與全新的觸控螢幕要素於各獨立機具上進行；玩家可以透過購買專用卡片，透過內建 RFID 讀卡機來達到保存與讀取個人遊戲成績的目的；紀錄成績的目的為提供玩家用以比較機具內提供之成績排行榜，來了解自己的實力以及藉以挑戰獲得更高的排名為目標；遊戲過程獲得成績全憑玩家實力，絕無任何賭博或僥倖成分。 3. 玩家投入 10 元硬幣 3 枚後，可選擇是否讀取專用卡片，無論有無讀取卡片都可以正常進行遊戲；當玩家使用專用卡片進行遊戲時，卡片只會儲存玩家在演奏中獲得的最高分數，無累積分數功能，此分數除僅代表玩家之個人成績表現記錄以供玩家挑戰自我目標使用之外，無其他用途，且所有成績分數與資料均無法任意轉讓或買賣。 4. 本機具讀卡機採用感應式 RFID 讀卡設計，玩家只需將專用卡片貼近感應式 RFID 讀卡機即可完成讀取，不接觸的設計可以減低卡片與機件摩擦的損耗，也可以有效降低玩家丟失卡片的機會；專用卡片需自行向店家櫃檯購買，每張為新台幣 150 元，可無限期無限次於本機具使用，本機具不包含販售功能。 5. 進入遊戲之後，玩家可依照畫面指示，以觸控畫面或左右按鍵選擇遊玩模式與歌曲，每次進行遊戲均可任意選擇演奏 2 首歌曲；進入演奏模式後，依照畫面指示，於音符圖示到達目標圖示時按下相對應按鍵即判定該音符演奏成功，反之未於對應時間按下對應按鍵則判定失誤。畫面內有 2 道計量表，畫面上方為生命計量表，其作用在於即時顯示計算玩家生命值，生命計量表之長短乃依據玩家之生命值多寡為主，當玩家順利演奏時生命值會持續累積，演奏失誤時生命值則反之消耗；歌曲演奏中生命值會依照玩家表現而增加或遞減，如在歌曲演奏結束前生命值提前消耗歸零，遊戲將會提早結束，每次遊戲時間最長為 2 首歌曲結束，每首歌曲時間約為二分半至三分鐘，遊戲途中遇生命計量表耗盡或演奏失敗將會提前結束該次的遊戲；畫面下方為過關計量表：顯示目前歌曲的演奏與過關進度，當玩家順利演奏時會持續累積，但演奏失敗時不會消耗；順利演奏累積過關計量表到達指定過關數值時判定為演奏過關，可以額外獲得更高的成績，未達指定數值時則為挑戰失敗。 6. 玩家若順利將 2 首歌曲演奏完畢則結束一次的遊戲，歌曲演奏結束時會依玩家在歌曲內的表現，計算每首歌曲獲得成績與機具內累積之總合排名等級。 7. 本機具於無人使用時，會自動播放各種遊戲教學與介紹影片，也會顯示該機具內之歌曲成績與熱門排名；機具下方設置之退幣口僅供卡幣退幣使用，機具設計全無任何積分區分或是計分退幣退彩券等賭博行為表現。 8. 本機具所有功能均透過機具本體配合專用卡片獨立運作，不可上網連線，無網際網路功能，店內其它相同之機具亦無法相互連線。