

申請日期： 97-07-22	IPC分類 A63F 13/10
申請案號： 92119926	

(以上各欄由本局填註)

# 發明專利說明書

200404020

一、 發明名稱	中文	遊戲軟體及遊戲裝置
	英文	
二、 發明人 (共1人)	姓名 (中文)	1. 繼岩直充
	姓名 (英文)	1.
	國籍 (中英文)	1. 日本 JP
	住居所 (中文)	1. 日本國東京都涉谷區惠比壽4丁目20番3號 科樂美電腦娛樂日本股份有限公司內
	住居所 (英文)	1.
三、 申請人 (共1人)	名稱或 姓名 (中文)	1. 科樂美股份有限公司
	名稱或 姓名 (英文)	1.
	國籍 (中英文)	1. 日本 JP
	住居所 (營業所) (中文)	1. 日本國東京都千代田區丸之內2丁目4番1號 (本地址與前向貴局申請者相同)
	住居所 (營業所) (英文)	1.
	代表人 (中文)	1. 上月景彥
	代表人 (英文)	1.



## 一、本案已向

國家(地區)申請專利

申請日期

案號

主張專利法第二十四條第一項優先權

日本 JP

2002/09/05

2002-260086

有

二、主張專利法第二十五條之一第一項優先權：

申請案號：

無

日期：

三、主張本案係符合專利法第二十條第一項第一款但書或第二款但書規定之期間

日期：

四、有關微生物已寄存於國外：

寄存國家：

寄存機構：

寄存日期：

寄存號碼：

無

有關微生物已寄存於國內(本局所指定之寄存機構)：

寄存機構：

寄存日期：

寄存號碼：

無

熟習該項技術者易於獲得, 不須寄存。

## 五、發明說明 (1)

## 【發明所屬之技術領域】

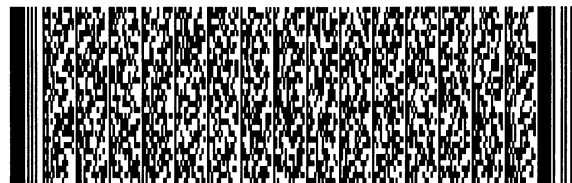
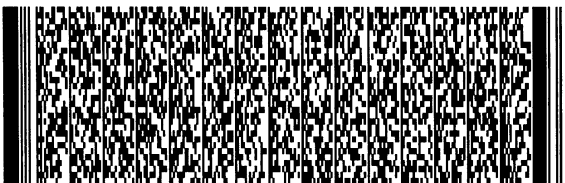
本發明係關於一種遊戲軟體，其在紙牌遊戲、角色扮演遊戲之類的遊戲軟體中，可將遊戲進行中所顯示於螢幕上的文字和輸出的聲音切換成玩家所選擇的語言。

## 【先前技術】

在本說明書中，所謂「遊戲軟體」，是一種包含了程式本身及根據其需要而附加於該程式之各種相關資料的概念。然而，「遊戲軟體」雖然不一定要和資料有關連，但一定具有程式。此外，「與其有關的各種資料」也可和程式一起儲存在ROM磁碟之類的記憶體裝置裡，而且，也可透過網際網路等通信媒介裝置讀取並自由儲存於外部的記憶體裝置中。

一般習知，在此種遊戲軟體中，有一種遊戲軟體，其可在遊戲軟體被啟動不久之後，透過顯示於螢幕上的選項設定畫面，設定在遊戲中所使用的語言。在此選項設定畫面上，諸如日語、英語、法語等可以選擇的幾個語言名稱以選項的形式顯示出來。玩家藉由從這些語言選擇出希望使用的語言，然後在開始的遊戲中，螢幕上會顯示以其所選擇之語言來標示的字幕。

然而，這樣的話，在遊戲的進行當中，若需要從遊戲中所使用的語言轉換成他種語言，若不一下子結束遊戲以顯示上述的選項設定畫面，無法變換成他種語言，此種不方便造成了語言變換之操作性不足的問題。



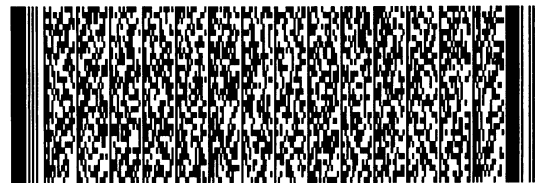
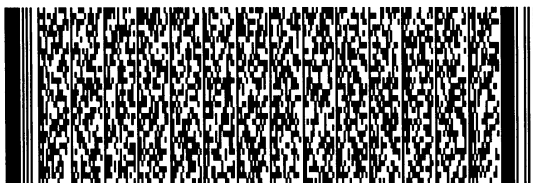
## 五、發明說明 (2)

另外，上述的選項設定畫面僅列出數個可以選擇的語言名稱，玩家因此難以圖像來直接感受語言變換的畫面，和上述的問題相同，造成了語言變換之操作性不足的問題。

因此，在此盼能提供一種遊戲軟體，其可提升語言變換之操作性，亦即，可將遊戲中正在使用的語言變換設定為他種語言。

## 【發明內容】

本發明係一種遊戲軟體，其可從記憶體讀取文字資料，將其當作遊戲圖片的一部份顯示於螢幕上，以進行遊戲，其特徵在於：該遊戲軟體具有可根據語言種類儲存上述遊戲圖片中所使用之文字資料的文字資料檔案，上述遊戲軟體進一步在電腦中是以下列裝置來運作的程式：使用語言種類儲存裝置，其透過輸入裝置將與玩家在所選擇之遊戲中所使用語言對應的語言種類資料儲存至記憶體；遊戲圖片產生裝置，其根據上述記憶體所儲存之使用語言種類所顯示的語言種類，從上述文字資料檔案讀取對應之語言種類的文字資料，將其顯示於遊戲圖片中；語言選擇畫面產生顯示裝置，其在輸入語言選擇指令的情況下，從上述輸入裝置產生與上述遊戲中可選擇之語言對應且顯示有可藉由上述輸入裝置進行選擇操作之選擇操作圖片的語言選擇畫面，將其與上述螢幕上所顯示之遊戲圖片一起顯示出來；暫時選擇語言判斷裝置，其在藉由上述語言選擇畫



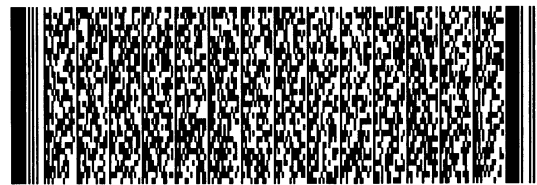
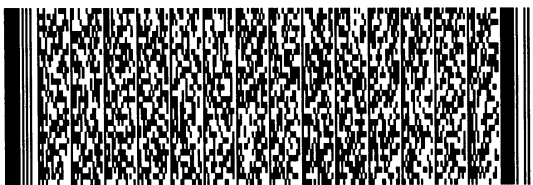
## 五、發明說明 (3)

面產生顯示裝置來顯示語言選擇畫面時，檢查出透過上述輸入裝置之上述選擇操作圖片的暫時選擇狀態；暫時選擇文字資料顯示裝置，其從上述文字資料檔案讀取與和上述語言選擇畫面一起顯示出來之遊戲圖片對應且藉由上述暫時選擇語言判斷裝置被判斷為暫時選擇之語言的文字資料，並以切換形式將目前顯示之遊戲圖片的文字資料切換顯示成暫時選擇的語言顯示；及語言確定裝置，其確定透過上述輸入裝置之上述選擇操作圖片的暫時選擇狀態，將確定選擇的語言作為上述使用語言種類資料，輸出至上述使用語言種類儲存裝置。

藉此，可以在一邊進行遊戲的過程當中，將所設定的語言變換成他種語言，同時，在玩家的語言變換動作中，會以複數種語言依次替換遊戲圖片(例如PC1)的顯示畫面，所以，玩家可以圖像來直接感受變換成他種語言的遊戲圖片，如此提昇了語言變換的操作性。

另外，本發明之遊戲軟體進一步在電腦中是以一種遊戲進行分割裝置來運作的程式，該遊戲進行分割裝置的控制方式為：當從上述輸入裝置輸入語言選擇的指令時，會在顯示上述螢幕上所顯示之遊戲圖片的狀態下，中斷上述遊戲進行，上述語言確定裝置則確定透過上述輸入裝置之選擇操作圖片的暫時選擇狀態，將該選擇被確定的語言當作上述使用語言種類資料，輸出至上述使用語言種類儲存裝置，之後再度開始上述遊戲進行。

藉此，在變換遊戲中所使用的語言之後，會再度開始



## 五、發明說明(4)

遊戲的進行，所以，玩家可在不會意識到遊戲之進行狀態的情況下，隨時變換語言，如此又進一步提昇了語言變換的操作性。

另外，在本發明中，上述語言選擇畫面的選擇操作圖片是與上述遊戲中所使用之語言對應而產生的圖示。

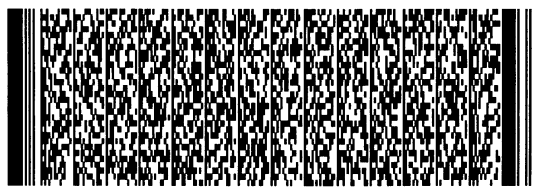
藉此，玩家可透過具備複數圖示(例如NF)的語言選擇畫面來變換語言，所以，玩家可輕易辨識出應選擇的語言，如此又進一步提昇了語言變換的操作性。

另外，在本發明中，上述語言選擇畫面產生顯示裝置具有顯示位置演算決定裝置，其可在同時顯示上述語言選擇畫面和上述遊戲圖片時，即使在該語言選擇畫面被顯示於螢幕上之後，為了將玩家被顯示於遊戲中之遊戲圖片的文字資料的至少一部份定位在一個可在上述螢幕上確定的位置，透過演算來決定該顯示位置。

## 【實施方式】

第1圖一攜帶型遊戲機，其作為用來構成遊戲系統的電腦。攜帶型遊戲機1具有本體2、作為安裝於該本體2上之顯示裝置的反射型液晶螢幕3、輸入裝置4。輸入裝置4具備方向指示開關5、複數個按鈕開關6a、6b等。方向指示開關5具有十字型的操作元件5a，其根據該操作元件5a的上下左右方向的操作(上下左右的先端部分被按下的操作)輸出信號。

此種輸入裝置4的構造為大家所習知的，可做各種變



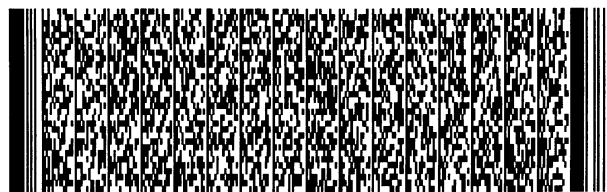
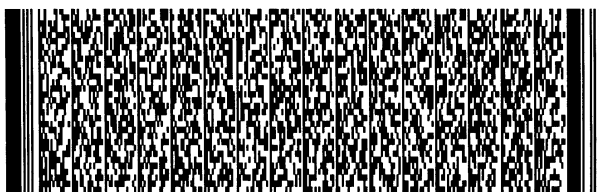
## 五、發明說明 (5)

形。例如，可在上下左右各配置一個按鈕開關來取代操作元件5a。另外，按鈕開關6a、6b的個數及配置也可以有各種變化。此外，當不需要區別這些按鈕時，則以按鈕開關6來表現。其他方面，在遊戲機1上設有電源開關、音量調整用操作元件等，不過在此省略。

第2圖顯示設置於遊戲機1上之控制裝置10的構造。控制裝置10是以使用微處理器之CPU(中央處理單元)為主體的電腦所構成。在CPU1上，作為主記憶裝置的ROM(唯讀記憶體)12及RAM(隨機存取記憶體)13、圖片處理電路14、聲音處理電路15分別透過匯流排16連接起來。

在ROM 12上，儲存有遊戲機1的基本控制(例如啟動處理)所需要的程式。在RAM 13上，確保對CPU 11的作業區域。圖片處理電路14根據來自CPU 11的繪圖指示，控制液晶螢幕3，在該畫面上顯示既定的圖片。聲音處理電路15根據來自CPU 11的發音指示，產生類比聲音信號，輸出至擴音器7。

在CPU 11上，透過匯流排16連接輸入裝置4的各個開關5、6，藉此，CPU 11可判斷各開關5、6的操作狀態。另外，在匯流排16上，控制裝置10和另一機體的外部記憶裝置17相接。外部記憶裝置17係可對本體2自由裝卸的卡匣型構造，在其內部設有作為記憶體的ROM 18及作為可重寫之使用者記憶體的RAM 19(可讀寫記憶元件)。在ROM 18上，事先記錄了將遊戲機1當作電腦來運作的遊戲軟體CGP。另外，在RAM 19中使用類似記憶體、可重寫的ROM，



## 五、發明說明 (6)

在其中可根據需要來記錄遊戲的儲存資料。

此外，外部記憶裝置17的記憶媒體不限於半導體記憶元件，也可使用磁性記憶媒體、光學式記憶媒體、光磁式記憶媒體等各種記憶媒體。此外，在匯流排16和各元素之間，根據需要而設有介面電路，不過在圖示中被省略。控制裝置10的構造不限於上面所述，也可使用各種控制裝置。

第3圖顯示遊戲軟體CGP的構造。在該遊戲軟體CGP上，如第3圖所示，記錄了圖片顯示程式ANP、條件設定程式CSP、遊戲進程式GSP、繪圖指令程式DCP、顯示切換程式DSP、語言變換程式LCP、遊戲進行分割程式等各種程式。另外，作為標記變換後的語言時所需的資料，在遊戲軟體CGP中的資料區域中，記錄了具有日語文字資料TD1、英語文字資料TD2、法語文字資料TD3等的文字資料TD及具有語言選擇畫面資料FD等的選項設定畫面資料OD等資料。

此外，遊戲軟體CGP的資料區域中所儲存的各種資料限於遊戲軟體CGP來讀取且自由保有，其儲存型態為任意型態，如本實施例所示，遊戲軟體CGP除了和程式一起被儲存於外部記憶裝置17的ROM 18(或ROM磁碟)中，也可事先儲存於外部的記憶體工具，由遊戲軟體CGP中所設的讀取程式透過網際網路等通信媒介下載至RAM 13等記憶體。

為了將遊戲機1連接至既定的通信電路和其他遊戲機上，如第2圖所示，在CPU 11上，透過匯流排16連接通信控制電路20。在通信控制電路20上，透過通信介面21連接





## 五、發明說明 (7)

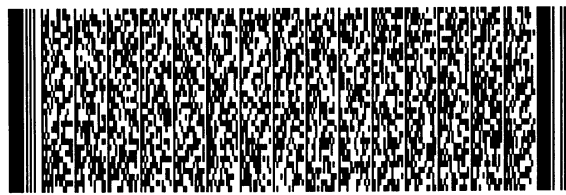
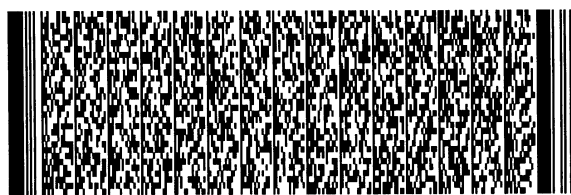
通信連接器22。在通信控制電路20方面，可藉由DSP(數位信號處理器)和軟體的組合，來使用數據機和網路界面的功能。也可將通信連接器22和通信介面21作為對遊戲機1作外部連接的周邊設備。

在以上構造中的遊戲機1上，當進行既定的初始化操作(例如投入電源的操作)時，CPU 11首先根據ROM 12的程式執行既定的初始化處理。當初始化完畢時，CPU 11將外部記憶裝置17之ROM 18中所記錄的遊戲軟體CGP讀取至RAM 13，根據該軟體CGP，在遊戲進行中開始必要條件的設定處理。

首先，CPU 11根據第3圖所示之遊戲軟體CGP中的條件設定程式CSP，從同一圖所示之資料區域呼叫選項設定畫面資料OD，然後進一步驟根據遊戲軟體CGP中的圖片顯示程式ANP，在螢幕3上顯示選項設定畫面(不作圖示)。在選項設定畫面上，顯示出可自由選擇在遊戲進行時的必要條件，玩家透過選項設定畫面，可選擇遊戲的難易度、遊戲的音效種類以及遊戲進行中所顯示之圖片上的文字應使用哪一種語言(遊戲中所使用的語言)。

在可以選擇的語言種類方面，備有「日語」、「英語」、「法語」等，玩家可透過所顯示的選項設定畫面來操作輸入裝置4，從這些語言之中輸入例如選擇「日語」的指令。然後，CPU 11便根據條件設定程式CSP，將與所選擇之「日語」對應的區域碼AC設定為使用區域碼AC'。

在此，所謂區域碼AC，係指用來識別被設定為遊戲進



## 五、發明說明 (8)

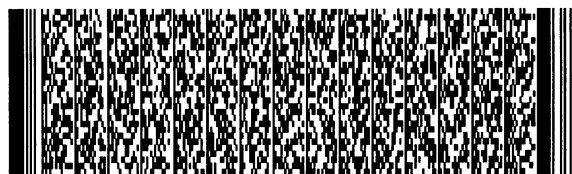
行中可在所顯示圖片之單詞、文句中使用之語言的識別碼，另外，所謂使用區域碼AC'，係指與被設定為目前遊戲所使用之語言對應的區域碼AC。區域碼AC與各語言「日語」、「英語」、「法語」等對應，分別被給予像「001」、「002」、「003」之類的區域碼值。

CPU 11根據條件設定程式CSP，從輸入裝置4接受選擇「日語」的指令，在上述區域碼AC內的區域碼值「001」記錄為RAM 13中所設定之區域亦即區域碼資料AD區域(不作圖示)內的使用區域碼AC'，藉此，將所使用的語言設定為日語。

此外，使用區域碼AC'在第3圖之虛線框所示的區域碼資料AD內，事先設定了預設值，當玩家未透過上述之選項設定畫面選擇語言的種類時，或者，即使其選擇了預設值，之後，在遊戲進行中所顯示之圖片上的單詞和文句也會根據該預設值來使用既定的語言。

如此，當遊戲進行中所需要的條件設定處理完畢時，CPU 11會讀取遊戲軟體CGP中的遊戲進程式GSP，開始遊戲。遊戲軟體CGP為可執行紙牌遊戲的遊戲軟體，遊戲開始的同時，CPU 11會讀取遊戲軟體CGP中的繪圖指令程式DCP，進行玩紙牌遊戲時所需要的繪圖處理，所以，在既定的時序上參照RAM 13中之區域碼資料AD所記錄的使用區域碼AC'，根據該使用區域碼AC'，對遊戲進程式GSP進行繪圖指令。

使用區域碼AC'如上所述，記錄了區域碼「001」，所



## 五、發明說明 (9)

以，CPU 11 根據繪圖指令程式DCP，從RAM 13中之區域碼資料AD所記錄、與該使用區域碼AC'對應的文字資料TD中，呼叫以上述繪圖指令為根據的既定文字區段TB(將在後面描述)。

在此，將配合第4圖來說明文字資料TD的內容。第4圖顯示文字資料TD的內容。所謂文字資料TD，係指遊戲進行時的圖片上所顯示的襯線、說明文字、選單等的單詞或文句之類的文字資料，再每一種可選擇的語言中都準備了這種資料。文字資料TD如第4圖所示，與「001」、  
「002」、「003」等對應，儲存有日語文字資料TD1、英語文字資料TD2、法語文字資料TD3等。再者，在各文字資料TD1、TD2、TD3…內，分別儲存有複數個文字區段TB。

文字區段TB在每一個根據繪圖指令顯示的圖片中，將該圖片上所顯示的單詞WD、文句ST等構成一個區段。這些單詞WD和文句ST在各個文字資料TD1、TD2、TD3…中，設定了對應於各語言種類的既定字型，在上述圖片上，事先關連上配置該單詞WD和文句ST的既定位置。

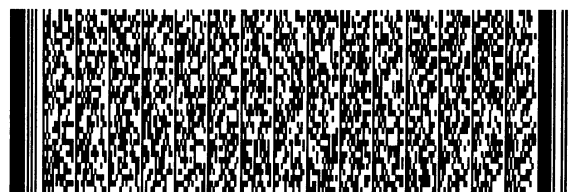
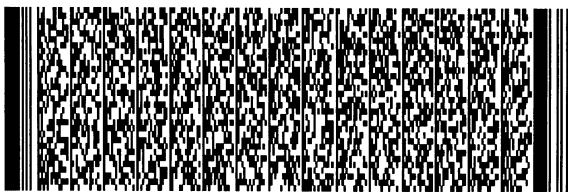
如此，當繪圖指令程式DCP參照上述使用區域碼AC'亦即區域碼值「001」時，會從日語文字資料TD1中，呼叫對應於上述繪圖指令、第4圖所示之文字區段TB 11，對遊戲進程式GSP進行該繪圖指令。然後，遊戲進程式GSP對圖片顯示程式ANP下了一個根據上述繪圖指令產生並顯示遊戲圖片的指令。藉此，CPU 11將文字區段TB11中的  
「Saint Dragon(JP)」、「Saint Dragon(JP)」、



## 五、發明說明 (10)

「Attack(JP)」, 「Attack(JP)」之類的單詞WD1、WD2、WD3、WD4…和文句ST1配置於上述遊戲圖片上事先被關連在一起的既定位置, 並顯示於螢幕3。此外, 第4圖中附加(JP)的文字標記實際上以日語來顯示, 但為了使本說明書容易理解, 在此以英語來標記, 之後, 在文中會附上(JP)的記號, 以表示該標記原來為日語。第5圖及第6圖的標記也是一樣的情況。

在此, 所謂遊戲圖片, 係指伴隨透過遊戲進行軟體GSP之遊戲進行過程而顯示出的圖片, 例如, 用來顯示角色、項目之選項功能表的圖片、根據遊戲之進行狀態所顯示的圖片。再者, 遊戲圖片還包含了用來顯示角色之選項功能表的圖片、在遊戲不進行之狀態下所顯示的圖片。第5圖顯示遊戲圖片的一個範例。遊戲圖片PC1說明了使用於紙牌遊戲中的既定紙牌CD, 根據上述繪圖指令, 在各視窗WIN1、WIN2…內, 配置有上述文字區塊TB11的各個單詞WD和文句ST。例如, 在圖面上方的視窗WIN1內, 顯示了作為標題的單詞WD1「Saint Dragon(JP)」, 在圖面左方表現有龍圖樣之紙牌CD內的視窗WIN2內, 顯示了單詞WD2「Saint Dragon(JP)」, 在視窗WIN3內, 顯示了單詞WD3的「Defense(JP)」和WD4的「Attack(JP)」。另外, 在圖面右方的視窗WIN4內, 顯示了單詞WD5的「Tribe(JP)」、WD6的「Dragon(JP)」、WD7的「Cost(JP)」, 在視窗WIN5內, 顯示了文句ST1的「Get 300-points bonus in battle with a witch(JP)」。



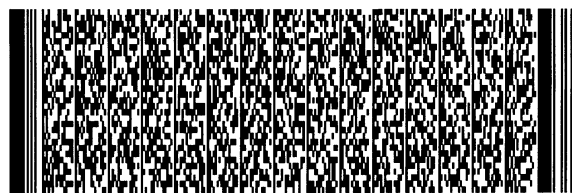
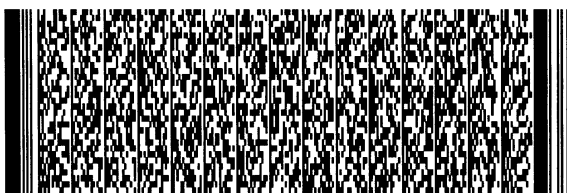
## 五、發明說明 (11)

此外，CPU 11 參照使用區域碼AC' 並根據文字資料TD 來顯示的單詞WD 和文句ST 其涵義內容視語言而定，涵義內容不視語言而定的單詞WD 和文句ST，不作為語言切換對象。例如，第5圖所示之視窗WIN3 內的數字NM1、NM2 亦即「2300」、「2400」及視窗WIN4 內的數字NM3 亦即「246」等運算數字、單位符號、貨幣符號、算術符號、裝飾符號這種語言以外的符號。這些單詞WD 和文句ST 不包含在文字資料TD 內，其作為根據根據繪圖指令而產生的一部份圖片來顯示。不過，即使是視涵義內容而定的單詞WD 和文句ST，在腳本內容中不需要作語言切換的也同樣作為圖片的一部份來顯示。

如此，繪圖指令程式DCP 藉由參照每次進行繪圖指令時的使用區域碼AC'，來識別目前應使用的語言，遊戲進行程式GSP 依次顯示用來顯示該語言之單詞WD 和文句ST 的圖片，進行遊戲。

例如，複數個玩家P1、P2... 玩上述紙牌遊戲，在第5圖所示之遊戲圖片PC1 顯示於螢幕3 的狀態下，會對無法理解日語的玩家P1 傳回操作順序。

玩家P1 為了將第5圖所示之遊戲圖片PC1 所顯示的單詞WD1、WD2... 和文句ST 變換成自己可以理解的語言如英語，操作輸入裝置4，輸入用來顯示語言選擇畫面FL 的指令。接著，CPU 11 讀取第3圖所示之遊戲軟體CGP 中的語言變換程式LCP，從同一圖所示之資料區域的選項設定畫面資料OD 中呼叫語言選擇畫面資料FD，根據圖片顯示程式ANP，



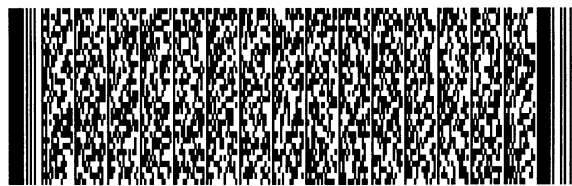
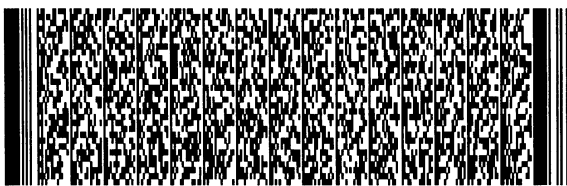
## 五、發明說明 (12)

將第6圖所示之語言選擇畫面FL顯示於螢幕3上。同時，CPU 11無取上述遊戲軟體CGP中的遊戲進行分割程式GIP，在該語言變換程式LCP的語言變換處理完畢之前，對遊戲進行程式GSP給予中斷遊戲進行的指令。

根據語言變換程式LCP，所顯示的語言選擇畫面FL如第6圖所示，比第5圖所示之遊戲圖片PC1小，例如由矩形框所組成的圖片，其重疊於第5圖所示之遊戲圖片PC1之上，將遊戲圖片PC1作為其背景BG1來顯示。此時，為了使玩家可在螢幕上確認遊戲圖片中所顯示的文字資料

WD1~WD7、ST1中的至少一部份，語言變換程式LCP透過演算來決定語言選擇畫面FL在螢幕上的顯示位置。如此，演算位置被決定之後的語言選擇畫面FL如第6圖所示，藉由圖片顯示程式ANP及圖片處理電路14，在顯示於螢幕3上之後，正在進行之遊戲的遊戲圖片中所顯示的文字資料WD1~WD7、ST1的至少一部份被配置顯示於玩家可在螢幕上確認的位置。此外，在該語言選擇畫面FL上，為了方便玩家進行語言變更的操作，配置各種按鈕。

具體而言，在語言選擇畫面FL的圖面上方，顯示了用來提醒變更語言的文句ST2亦即「Chang the language(JP)?」，另外，在語言選擇畫面FL的圖片下方，根據變更語言的種類來顯示日本國旗NF1、美國國旗NF2、法國國旗NF3等複數面國籍。藉由操作輸入裝置4，可根據游標CS1在任一國旗上自由移動的位置，將這些國旗NF當作選擇鈕來使用。再者，在語言選擇畫面FL約略中



## 五、發明說明 (13)

央的位置，顯示有「Yes(JP)」、「No(JP)」的單詞WD8、WD9，如上所述，藉由操作輸入裝置，可根據游標CS2在任一國旗上自由移動的位置，用上述選擇鈕來確定選擇，作為確定鈕來使用。

玩家P1可作輸入裝置4的方向指示開關5，例如，輸入移動至圖中右方的信號，以將游標CS1移動至與英語對應的美國國旗NF2上。接受上述信號的CPU 11讀取遊戲軟體CGP中的顯示切換程式DSP，從第3圖所示之資料區域所儲存、與游標CS1目前位置對應的區域碼清單(未圖示)，呼叫與游標CS1目前之位置對應的區域碼AC亦即「002」的區域碼值。

換言之，根據玩家透過輸入裝置所選擇的國旗圖片、和使用語言的暫時選擇動作，顯示切換程式DSP透過CPU 11，從與游標CS1目前之位置對應的區域碼AC讀取記憶體。

藉此，CPU 11如第4圖所示，根據顯示切換程式DSP，從與暫時選擇而呼叫出之語言對應的「002」區域碼值的對應文字資料TD亦即文與文字資料TD2之中，從資料區域呼叫出與目前螢幕3上所顯示之遊戲圖片PC1有關的文字區段TB21。再者，CPU 11根據圖片顯示程式ANP，以對應於既定位置的方式來切換第6圖所示之背景BG1所顯示的遊戲圖片PC1的單詞WD1、WD2…及文句ST1和文字區段TB21中的「Saint Dragon」、「Attack」、「Defense」等單詞WD10、WD20、WD30、WD40…及文句10，並在螢幕3上顯示第7圖所



## 五、發明說明 (14)

示之遊戲圖片PC3。如此，作為螢幕3上之背景之遊戲圖片PC1從與之前區域碼「001」對應之文字資料TD1所產生的日語顯示，切換成語區域碼「002」對應之文字資料TD2所產生的英語顯示。

有關如此切換過的遊戲圖片3如第7圖所示，遊戲進行中的圖片亦即背景BG10上的單詞WD和文句ST以切換成玩家P1所選擇之英語的型態顯示出來。具體而言，在圖面上方的視窗WIN1內，取代之前日語的「Saint Dragon(JP)」，以英語顯示相同內容的單詞WD10亦即「Saint Dragon」。另外，在圖面左方的視窗WIN2內，取代日語顯示的「Saint Dragon(JP)」，顯示英語單詞WD20亦即「Saint Dragon」，再者，在視窗WIN3內，取代之前以日語顯示的「Attack(JP)」、「Defense(JP)」，以英語顯示相同內容的單詞WD30、WD40亦即「Attack」、「Defense」。另外，在圖面右方的視窗WIN4內，取代之前的「Tribe(JP)」、「Dragon(JP)」，以英語顯示相同內容的單詞WD50、WD60亦即「Tribe」、「Dragon」。

如此，當玩家P1移動游標CS1時，移動後之游標CS1的目前位置亦即使用語言的暫時選擇狀態會根據顯示切換程式DSP，被偵測出來，從遊戲軟體CGP的資料區域中呼叫出對應的區域碼AC。該被呼叫出的區域碼AC及與目前作為背景BG1來顯示之遊戲圖片PC1對應的文字資料TD被讀取出來，切換遊戲圖片PC1上的語言顯示。換言之，在遊戲進行之遊戲圖片亦即背景BG1上所顯示的單詞WD和文句ST





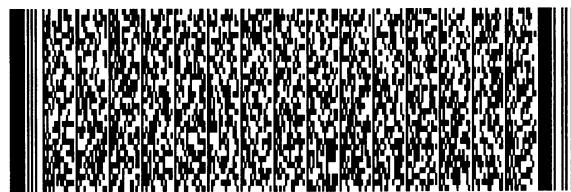
## 五、發明說明 (15)

等的文字資料依次在好複數種語言之間作切換，玩家P1可以圖像方式直接感受語言變更後的遊戲圖片，輕易進行語言變更的操作。

此時，已如上所述，語言選擇畫面FL如第6及7圖所示，藉由圖片顯示程式ANP及圖片處理電路14被顯示於螢幕3上之後，遊戲圖片中所顯示的文字資料WD1~WD7、ST1的至少一部份被配置顯示於目前玩家可在螢幕上確認的位置，所以，遊戲進行中的遊戲圖片亦即背景BG1中所顯示的單詞WD和文句ST等的文字資料在複數種語言之間作切換時的這種狀態，玩家可以明確地辨識出來。

此外，語言選擇畫面FL所顯示的單詞WD和文句ST的文字區段TB準備於資料區域中，語言選擇畫面FL所顯示的單詞WD8、WD9及文句ST2也可如第7圖所示，根據語言變換程式LCP，藉由與隨著游標CS1移動所呼叫出之區域碼AC對應的文字區段TB，切換成玩家P1所選擇的語言，顯示文句ST20的「Chang the language?」及單詞WD80、WD90的「Yes」、「No」。

如此，玩家P1可操作輸入裝置4的方向指示開關5，在第7圖所示之語言選擇畫面7上可當作確定鈕來運作的單詞WD80亦即「Yes」上，移動游標CS2，按下輸入裝置4的開關6。然後，語言變換程式LCP透過CPU 11，辨識出之前的語言(國旗圖片)暫時選擇狀態轉移成確定選擇狀態，按下開關6時與暫時被選擇之語言(國旗圖片)對應的區域碼AC從遊戲軟體CGP的區域碼資料AD被讀取出，進行輸入至RAM



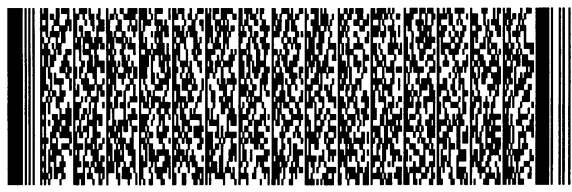
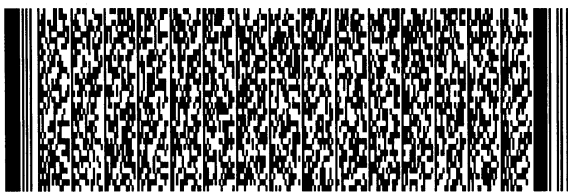
## 五、發明說明 (16)

13 的處理。然後，CPU 11 根據條件設定程式，將記錄於 RAM 13 中之區域碼資料 AD 中、作為使用區域碼 AC 的區域碼值「001」更新儲存為作為新使用區域碼 AC' 的區域碼值「002」。藉此，將遊戲中所使用的語言設定為英語，繪圖指令程式 DCP 透過 CPU 11 及圖片處理電路 14，將第 8 圖所示之遊戲圖片 PC4 顯示於螢幕 3 上，結束語言變換程式 LCP 所進行的語言變換處理。

語言變換處理完畢時，遊戲進行分割程式 GIP 對遊戲進程式 GSP 下達再度開始遊戲的指令。藉此，繪圖指令程式 DCP 參照上述所設定之使用區域碼 AC'，從英語文字資料 TD2 中呼叫根據新繪圖指令所定出的文字區段 TB，對遊戲進程式 GSP 進行上述繪圖指令。藉此，顯示英語單詞 WD 和文句 ST 的遊戲圖片被顯示於螢幕 3 上，作為之後使用於遊戲中的語言，以設定為英語的形式來進行遊戲。

在玩家 P1 的操作之後，在複數個玩紙牌遊戲的玩家 P1、P2... 內，若輪到只懂得法語的玩家 P2 操作時，如上所述，玩家 P2 可移動語言選擇畫面 FL 上的游標 CS1，選擇作為語言選擇用圖示的法國國旗 NF3。此時，CPU 11 如前所述，從第 4 圖所示之法語文字資料 TD3 中呼叫既定的文字區段 TB，切換遊戲進行之遊戲圖片的單詞 WD 和文句 ST，並且，將法語設定為遊戲中所使用的語言。如此，各玩家 P1、P2、P3... 可在遊戲進行中一邊根據需要隨時變換語言，一邊進行遊戲。

結果，在遊戲進行中，變換語言不需要重新啟動遊戲



## 五、發明說明 (17)

軟體並呼叫選項設定畫面，換言之，玩家可以一邊繼續遊戲的進行，一邊簡單地進行語言變更的操作。

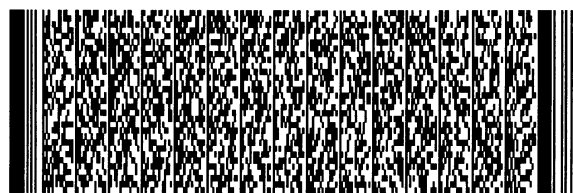
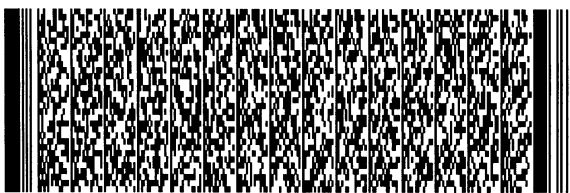
此外，在此以國旗作為選擇鈕(圖示)的一個範例，不過實際上可以玩者可辨識出語言種類的任何一種物件來顯示。例如，可以該語言的語言名稱來標記，將日語的選擇鈕顯示為「Japanese(JP)」，將英語的選擇鈕顯示為

「English」，將法語的選擇鈕顯示為「Francais」…。

另外，也可顯示世界地圖，將各國位置當作選擇鈕來使用。

另外，在上述的實施型態中，說明了在圖片上所顯示的單詞WD和文句ST中如何進行語言變換處理，作為語言變換處理的一個範例，然而，語言變換處理不限於單詞WD和文句ST，本發明也可應用於輸出聲音的語言變換處理。

再者，在上述的實施型態中，說明了視窗WIN顯示文字資料TD之單詞WD和文句ST的情況，作為語言變換處理的一個範例，然而，本發明不限於顯示文字的遊戲圖片。例如，對於在合成於背景圖片之前的角色圖片上記述有單詞和文句的那種附有文字的精靈，也可以應用本發明來作語言變換處理。換言之，和上述的文字資料TD相同，與上述附有文字之精靈的單詞、文句對應的可選擇之語言資料準備於文字區域中。CPU 11根據顯示切換程式DSP，透過語言選擇畫面FD呼叫與CS1目前位置對應的區域碼AC，根據與被呼叫之區域碼AC對應的語言資料，將附有文字之精靈的單詞、文句切換成所選擇的語言，和背景圖片合成，並



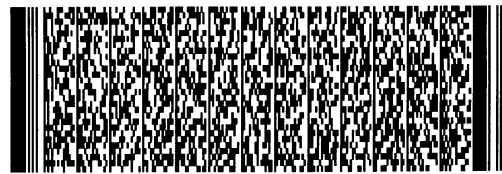
## 五、發明說明 (18)

將該合成的圖片顯示於螢幕3上。

另外，在上述的實施型態中，藉由以遊戲進行分割程式GIP中斷遊戲進行程式GSP所執行的遊戲進行，來顯示語言變換處理的情況，作為語言變換處理的一個範例，然而，也可在不中斷遊戲進行的情況下，執行語言變換程式LCP的語言變換處理。例子包括不事先設定腳本的圍棋、象棋等戰略遊戲的遊戲軟體CGP。

此外，在上述的實施型態中，以遊戲軟體來說明本發明，然而，本發明的應用不受限於具備由遊戲軟體CGP中之各種程式GSP、CSP、LCP等所組成之軟體和運作該軟體之硬體的遊戲軟體，即使為遊戲裝置1的構造，也可應用本發明。

以上根據實施例說明了本發明，不過記載於本發明中的實施例係作為示範，並非可以限定本發明。另外，本發明之範圍藉由附加的申請專利範圍來表示，而不受到實施例之文字記載的拘束。同時，從屬於申請專利範圍的變形或變更全部屬於本發明的範圍。



## 圖式簡單說明

第1圖為外觀圖，顯示出應用本發明之攜帶型遊戲機的一個範例。

第2圖為第1圖之遊戲機的控制區塊圖。

第3圖為構造圖，顯示本發明之遊戲軟體的一個範例。

第4圖顯示文字資料的內容範例。

第5圖顯示遊戲進行中所顯示之圖片的一個範例。

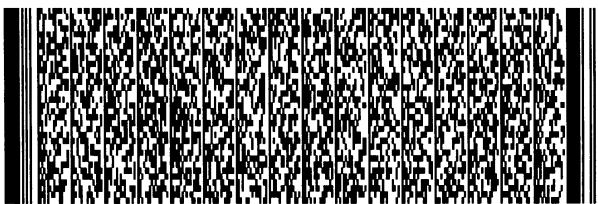
第6圖顯示藉由本發明之遊戲軟體在第5圖所示之圖片上顯示語言選擇畫面的一個範例。

第7圖顯示藉由本發明之遊戲軟體切換第6圖所示之背景語言的一個範例。

第8圖顯示藉由本發明之遊戲軟體變換第5圖所示之圖片的語言的一個範例。

## 【符號說明】

- |             |            |
|-------------|------------|
| 1~攜帶型遊戲機；   | 2~本體；      |
| 3~反射型液晶螢幕；  | 4~輸入裝置；    |
| 5~方向指示開關；   | 5a~操作元件；   |
| 6a、6b~按鈕開關； | 7~擴音器；     |
| 10~控制裝置；    | 11~CPU；    |
| 12~ROM；     | 13~RAM；    |
| 14~圖片處理電路；  | 15~聲音處理電路； |
| 16~匯流排；     | 17~外部記憶裝置； |
| 18~ROM；     | 19~RAM；    |



圖式簡單說明

20~通信控制電路；

21~通信介面；

22~通信連接器。



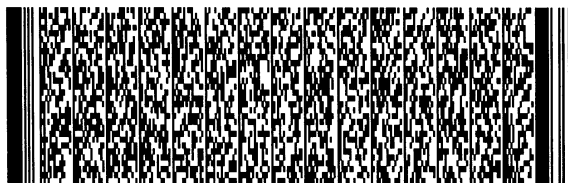
## 四、中文發明摘要 (發明名稱：遊戲軟體及遊戲裝置)

一種遊戲軟體，具有可根據語言種類儲存遊戲圖片中所使用之文字資料的文字資料檔案，在電腦中是以下列裝置來運作：遊戲圖片產生裝置，其從上述文字資料檔案讀取對應之語言類型的文字資料，將其顯示於遊戲圖片中；選擇畫面顯示裝置，其在輸入語言選擇指令的情況下，將語言選擇畫面和遊戲圖片一起顯示出來；及語言確定裝置，其從上述檔案讀取所選擇語言的文字資料，確定將所顯示之遊戲圖片切換顯示成暫時選擇之語言顯示的暫時選擇文字顯示裝置及語言的暫時選擇狀態。

伍、(一)、本案代表圖為：第3圖

(二)、本案代表圖之元件代表符號簡單說明：無

## 六、英文發明摘要 (發明名稱：)



## 六、申請專利範圍

1. 一種遊戲軟體，從記憶體讀取文字資料，將其當作遊戲圖片的一部份顯示於螢幕上，以進行遊戲，

其特徵在於：

該遊戲軟體具有可根據語言種類儲存上述遊戲圖片中所使用之文字資料的文字資料檔案，上述遊戲軟體進一步在電腦中是以下列裝置來運作的程式：

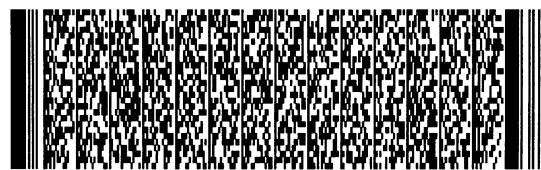
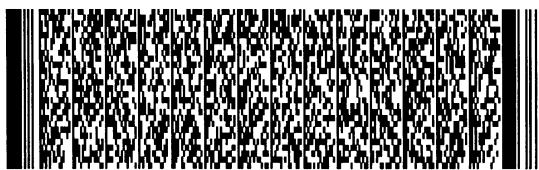
使用語言種類儲存裝置，透過輸入裝置將與玩家在所選擇之遊戲中所使用語言對應的語言種類資料儲存至記憶體；

遊戲圖片產生裝置，其根據上述記憶體所儲存之使用語言種類所顯示的語言種類，從上述文字資料檔案讀取對應之語言種類的文字資料，將其顯示於遊戲圖片中；

語言選擇畫面產生顯示裝置，在輸入語言選擇指令的情況下，從上述輸入裝置產生與上述遊戲中可選擇之語言對應且顯示有可藉由上述輸入裝置進行選擇操作之選擇操作圖片的語言選擇畫面，將其與上述螢幕上所顯示之遊戲圖片一起顯示出來；

暫時選擇語言判斷裝置，在藉由上述語言選擇畫面產生顯示裝置來顯示語言選擇畫面時，檢查出透過上述輸入裝置之上述選擇操作圖片的暫時選擇狀態；

暫時選擇文字資料顯示裝置，其從上述文字資料檔案讀取與和上述語言選擇畫面一起顯示出來之遊戲圖片對應且藉由上述暫時選擇語言判斷裝置被判斷為暫時選擇之語言的文字資料，並以切換形式將目前顯示之遊戲圖片的文





## 六、申請專利範圍

字資料切換顯示成暫時選擇的語言顯示；及

語言確定裝置，確定透過上述輸入裝置之上述選擇操作圖片的暫時選擇狀態，將確定選擇的語言作為上述使用語言種類資料，輸出至上述使用語言種類儲存裝置。

2. 如申請專利範圍第1項之遊戲軟體，其中，上述遊戲軟體進一步在電腦中是以一種遊戲進行分割裝置來運作的程式，該遊戲進行分割裝置的控制方式為：當從上述輸入裝置輸入語言選擇的指令時，會在顯示上述螢幕上所顯示之遊戲圖片的狀態下，中斷上述遊戲進行，上述語言確定裝置則確定透過上述輸入裝置之選擇操作圖片的暫時選擇狀態，將該選擇被確定的語言當作上述使用語言種類資料，輸出至上述使用語言種類儲存裝置，之後再度開始上述遊戲進行。

3. 如申請專利範圍第1項之遊戲軟體，其中，上述語言選擇畫面的選擇操作圖片是與上述遊戲中所使用之語言對應而產生的圖示。

4. 如申請專利範圍第1項之遊戲軟體，其中，上述語言選擇畫面產生顯示裝置具有顯示位置演算決定裝置，其可在同時顯示上述語言選擇畫面和上述遊戲圖片時，即使在該語言選擇畫面被顯示於螢幕上之後，為了將玩家被顯示於遊戲中之遊戲圖片的文字資料的至少一部份定位在一個可在上述螢幕上確定的位置，透過演算來決定該顯示位置。

5. 一種遊戲裝置，從記憶體讀取文字資料，將其當作



## 六、申請專利範圍

遊戲圖片的一部份顯示於螢幕上，以進行遊戲，

其特徵在於：

該遊戲裝置具有可根據語言種類儲存上述遊戲圖片中所使用之文字資料的文字資料檔案，上述遊戲裝置進一步在構造上包括：

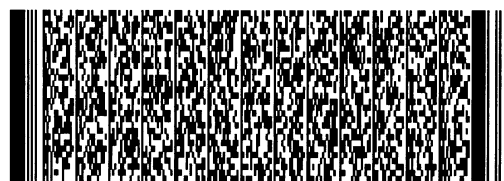
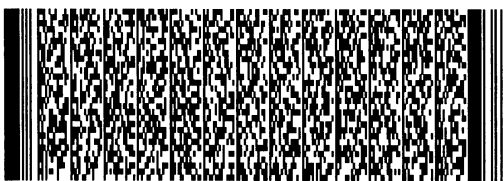
使用語言種類儲存裝置，透過輸入裝置將與玩家在所選擇之遊戲中所使用語言對應的語言種類資料儲存至記憶體；

遊戲圖片產生裝置，其根據上述記憶體所儲存之使用語言種類所顯示的語言種類，從上述文字資料檔案讀取對應之語言種類的文字資料，將其顯示於遊戲圖片中；

語言選擇畫面產生顯示裝置，在輸入語言選擇指令的情況下，從上述輸入裝置產生與上述遊戲中可選擇之語言對應且顯示有可藉由上述輸入裝置進行選擇操作之選擇操作圖片的語言選擇畫面，將其與上述螢幕上所顯示之遊戲圖片一起顯示出來；

暫時選擇語言判斷裝置，在藉由上述語言選擇畫面產生顯示裝置來顯示語言選擇畫面時，檢查出透過上述輸入裝置之上述選擇操作圖片的暫時選擇狀態；

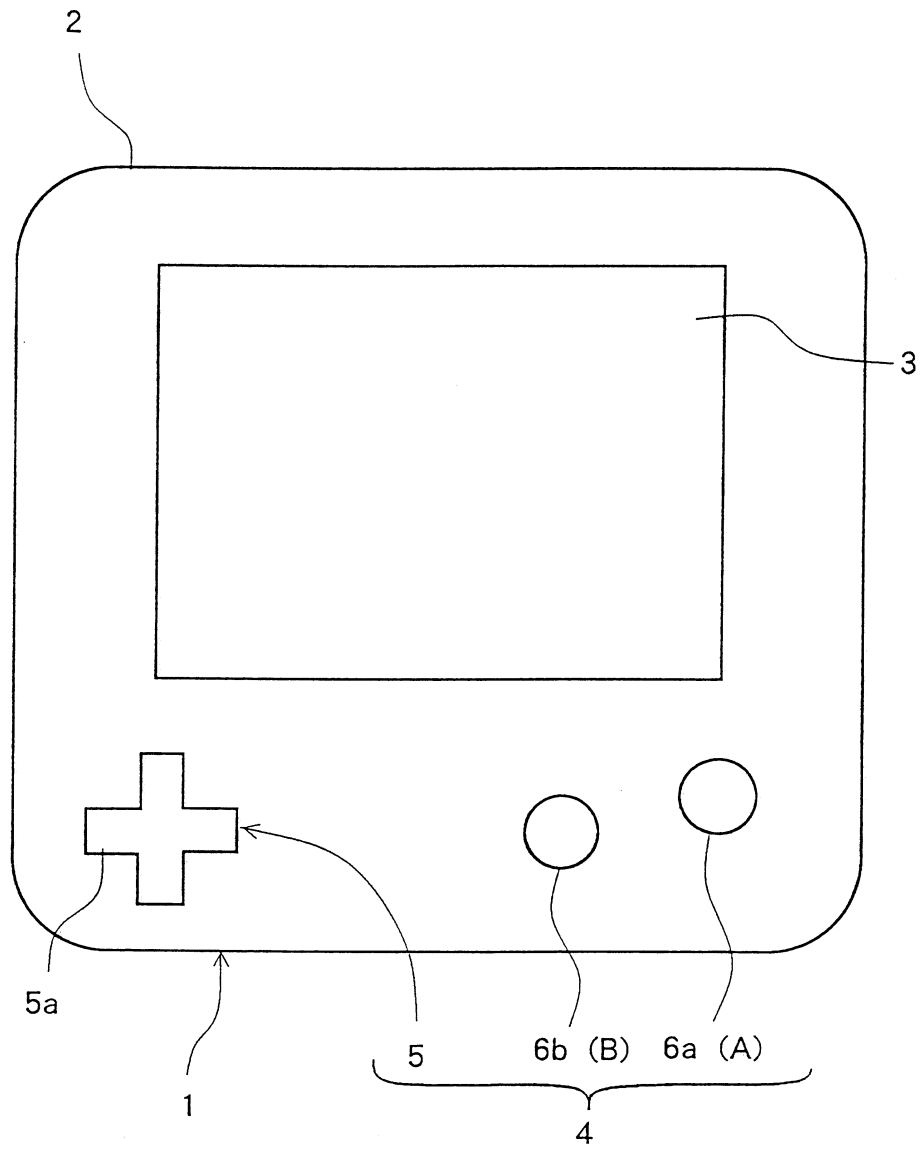
暫時選擇文字資料顯示裝置，其從上述文字資料檔案讀取與和上述語言選擇畫面一起顯示出來之遊戲圖片對應且藉由上述暫時選擇語言判斷裝置被判斷為暫時選擇之語言的文字資料，並以切換形式將目前顯示之遊戲圖片的文字資料切換顯示成暫時選擇的語言顯示；及



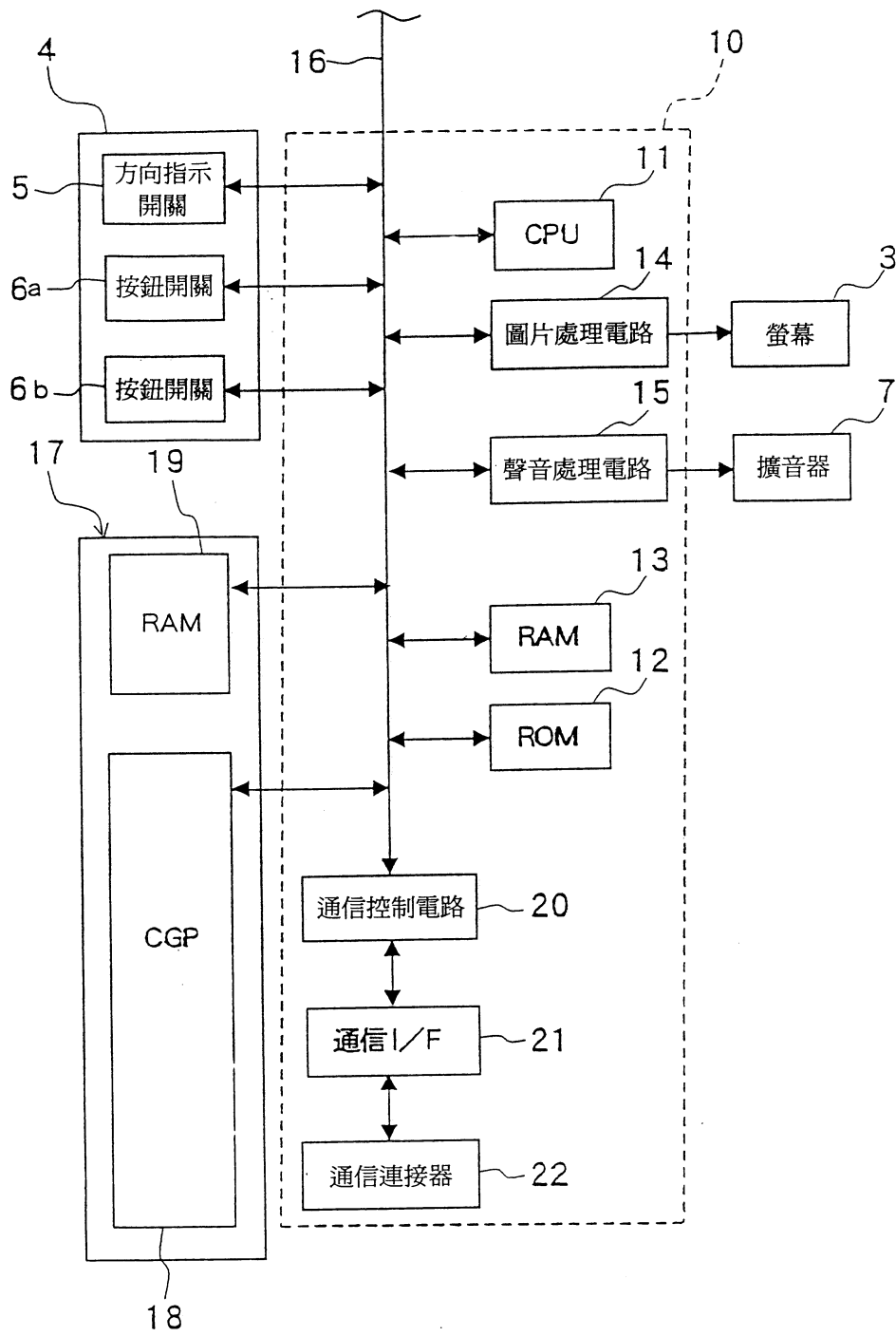
## 六、申請專利範圍

語言確定裝置，確定透過上述輸入裝置之上述選擇操作圖片的暫時選擇狀態，將確定選擇的語言作為上述使用語言種類資料，輸出至上述使用語言種類儲存裝置。

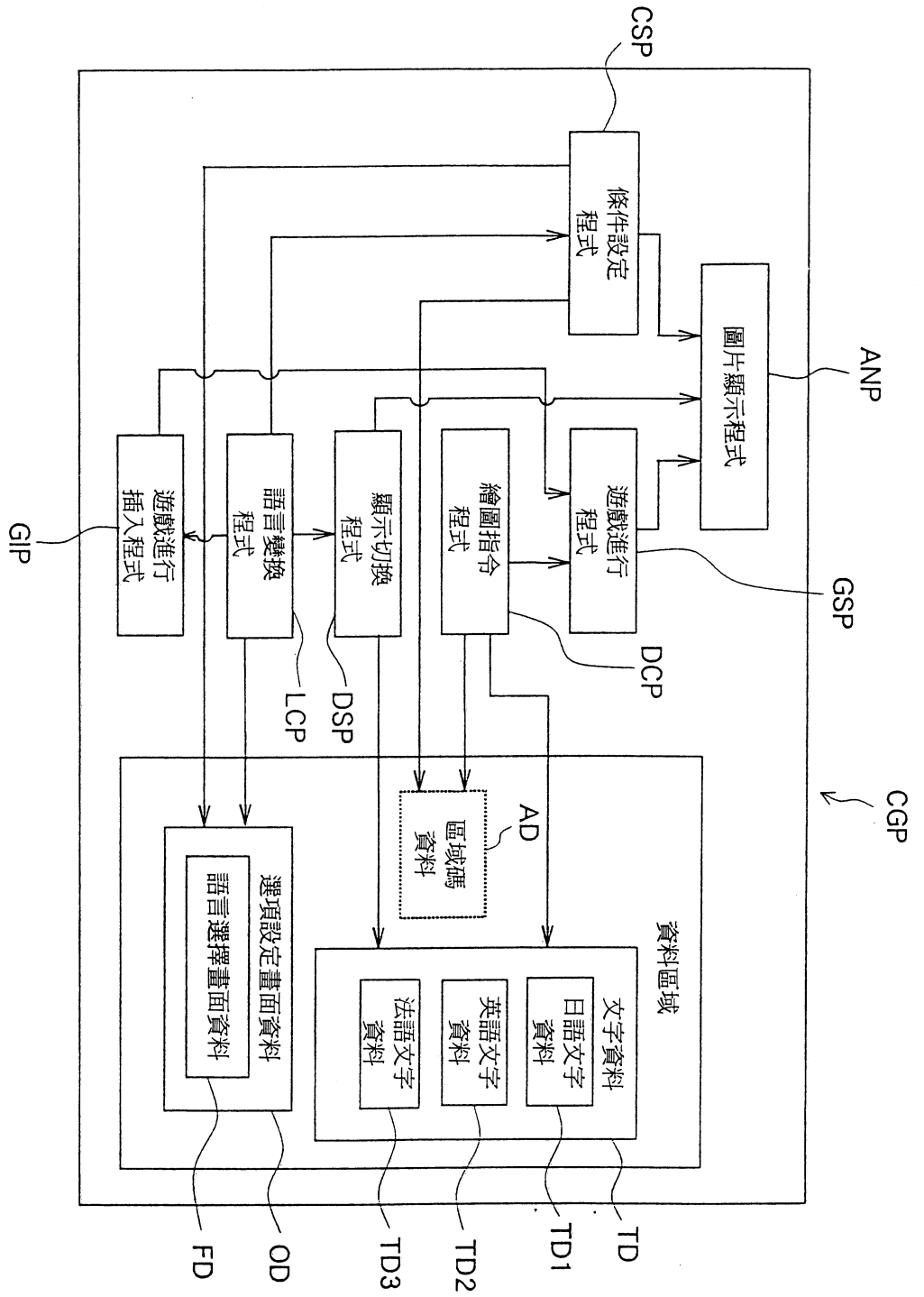




第 1 圖



第 2 圖



第 3 圖

AC: 區域碼	TD: 文字資料	
001	TD1 日語文字 資料	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">                         セイントドラゴン ~ WD1                          セイントドラゴン ~ WD2                          攻撃 ~ WD3                          守備 ~ WD4                          しゅぞく ~ WD5                          :                          :                     </div>
002	TD2 英語文字 資料	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">                         Saint dragon ~ WD10                          Saint dragon ~ WD20                          Attack ~ WD30                          Defense ~ WD40                          Tribe ~ WD50                          :                          :                     </div>
003	TD3 法語文字 資料	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">                         Saint dragon                          Saint dragon                          Attaque                          Defense                          Tribu                          :                          :                     </div>
⋮	⋮	⋮

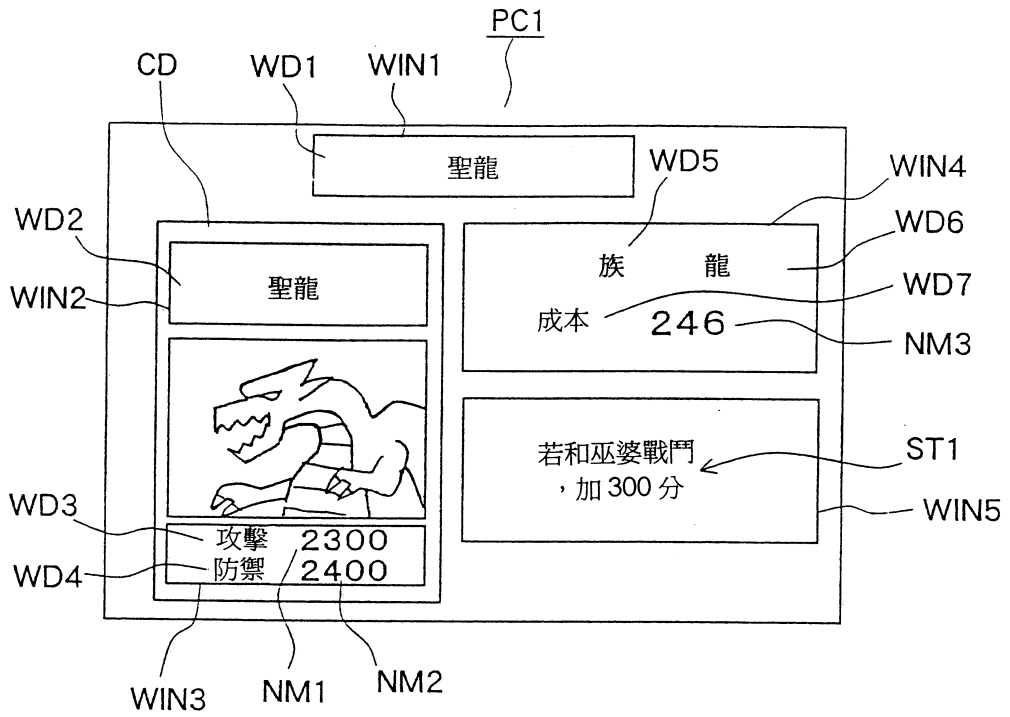
TB11

TB12

TB21

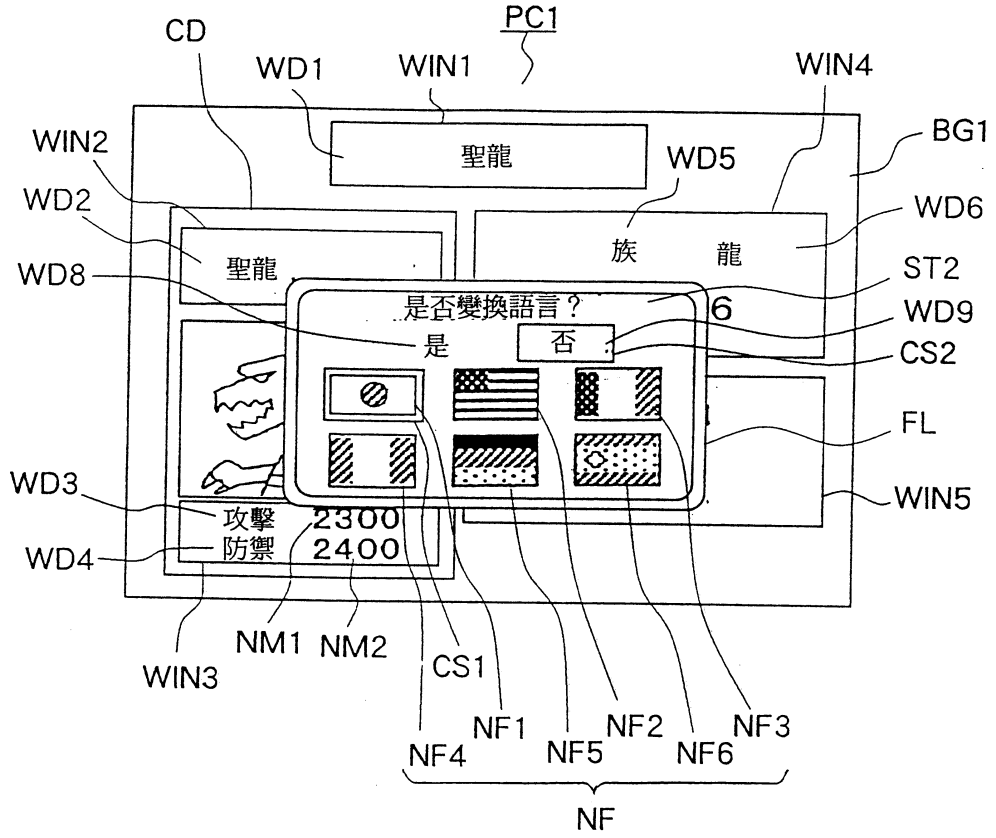
TB22

第 4 圖

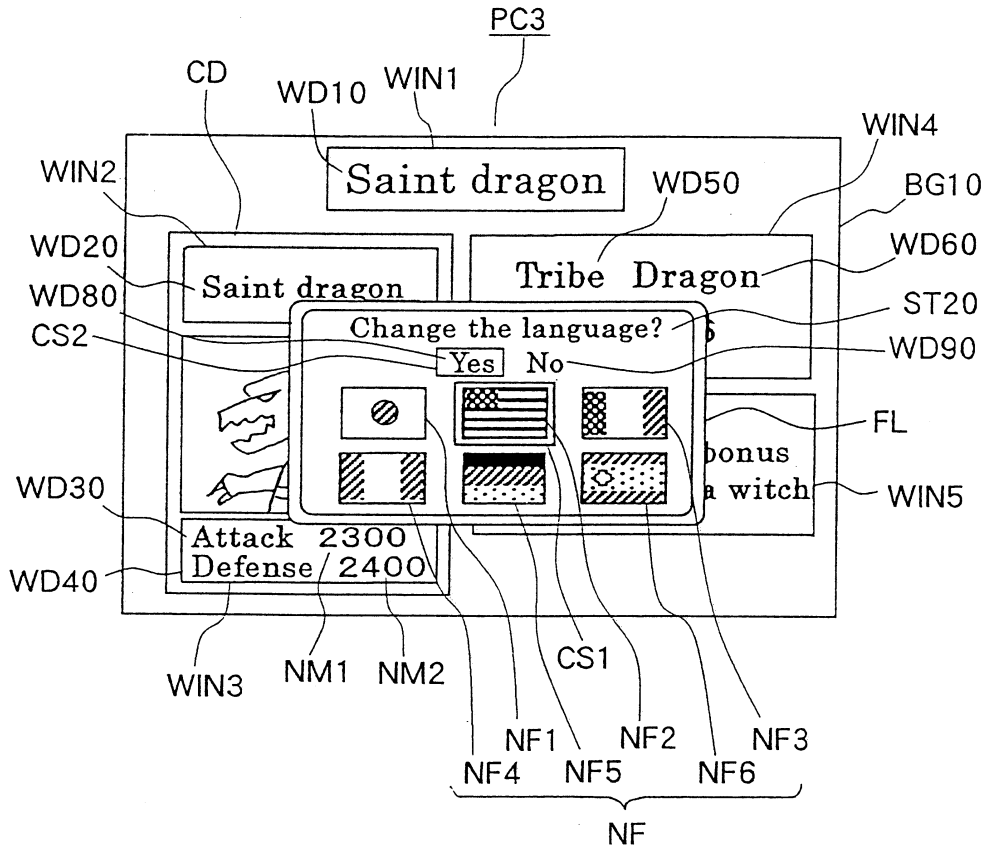


第 5 圖

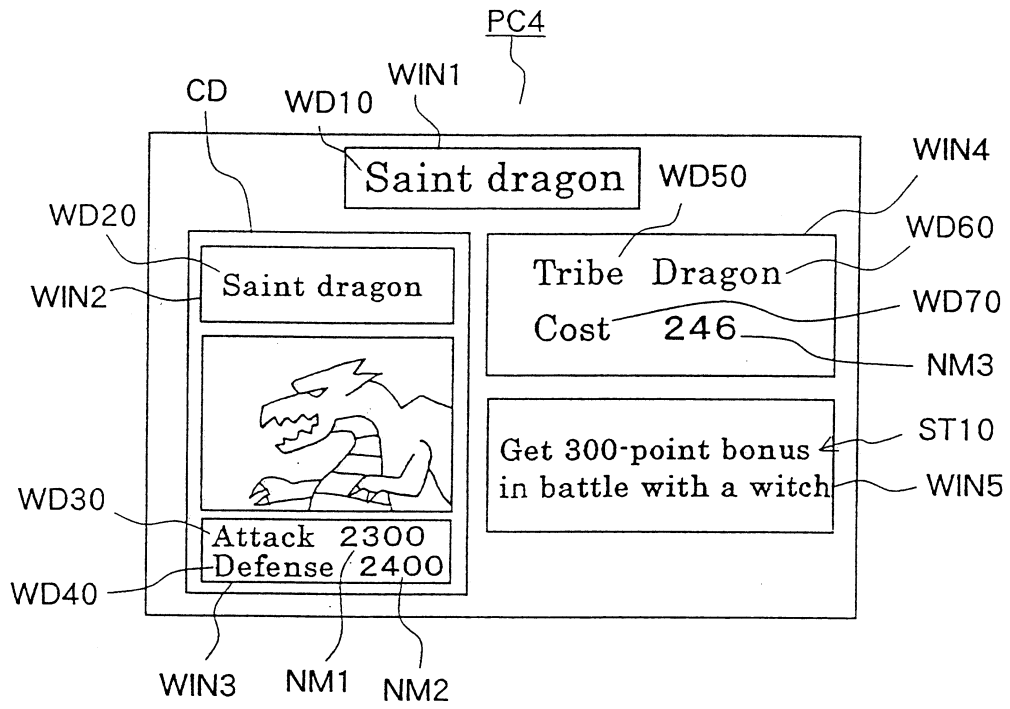




第 6 圖



第 7 圖



第 8 圖