

89年3月2日 修正 公告 本
補充

申請日期	86 年 8 月 12 日
案 號	86111521
類 別	

A4
C4

425299

(以上各欄由本局填註)

發 明 專 利 說 明 書 (修正本)		
一、發明 名稱	中 文	打鬥型電視遊戲機及儲存此遊戲之程式的儲存媒體
	英 文	A fighting-type television game machine and a storage medium for storing a program of such a game
二、發明 創作人	姓 名	(1) 森平茂樹
	國 籍	(1) 日本 (1) 日本國尼崎市立花町一丁目五-一六
三、申請人	住、居所	
	姓 名 (名稱)	(1) 科樂美股份有限公司 コナミ株式会社
	國 籍	(1) 日本 (1) 日本國兵庫縣神戶市中央區港島中町七丁目三番地の二
	代 表 人 姓 名	(1) 上月景正

經濟部智慧財產局員工消費合作社印製

裝 訂 線

(由本局填寫)

承辦人代碼：
大 類：
I P C 分類：

A6
B6

本案已向：

日本 國(地區) 申請專利，申請日期： 案號： 1996 年 8 月 22 日 8-221601

，☐有 ☐無主張優先權
☒有主張優先權

有關微生物已寄存於：

，寄存日期：

，寄存號碼：

(請先閱讀背()注意事項再填寫本頁各欄)

裝

訂

線

經濟部智慧財產局員工消費合作社印製

五、發明說明(1)

本發明係關於一種打鬥型電視遊戲機，其藉由在一指定之打鬥場面內之兩個角色的打鬥來爭取勝利，以及用來儲存此遊戲之程式的儲存媒體。

發明背景及相關技術說明

通常，在雙打的打鬥型電視遊戲機中，藉由顯示控制器來讀取儲存處所儲存之需要影像資料的其中之一；藉由例如牆的隔板來界定的打鬥場面（可能係由打鬥地板所劃出的界線）以及兩個角色影像所讀取之影像資料而被顯示在監視器上；並且被顯示在顯示器上的兩個角色影像的動作係由兩名玩遊戲者透過在各個操縱單元中所提供的操縱鍵來操縱，以便互相欺騙（攻擊），而且在指定的遊戲時間內爭取勝利。

在習知的遊戲機中，由虛擬攝影機所捕捉的兩個角色影像（係根據兩個角色的動作而移動）被顯示在監視器上。根據虛擬攝影機的位置，當角色影像在螢幕上往前或往後移動時，很難掌握離開前或後隔板（牆或者祇是界線）的距離。此外，各個玩遊戲者很難去掌握他們的角色面對的方向，亦即，他們的角色是面向左還是面向右。在此情況下，玩遊戲者無法向對手角色做適當的欺騙（攻擊）。

鑒於以上的問題，本發明的目的在於提供一種打鬥型電視遊戲機，在此遊戲機中，在一個打鬥場面內之兩個角色的位置關係變得能夠很容易掌握，以及儲存此遊戲之程式的儲存媒體。

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

裝

訂

線

五、發明說明(2)

發明概述

本發明係指一種打鬥型電視遊戲機。此打鬥型電視遊戲機包含一監視器螢幕；一儲存單元，用以儲存指定的影像資料；一顯示控制器，用以根據指定的影像資料將角色影像顯示在監視器螢幕上；操縱單元，用以輸出對應在監視器螢幕上所顯示之每一個角色的各個動作之信號，藉由打鬥於指定的打鬥場面內如此之方式來爭取勝利；以及一視窗顯示單元，用以從顯示控制器讀取影像資料形成一個比在監視器螢幕內之視窗螢幕還小的視窗螢幕，以便將各個角色附近之打鬥場面的平面影像及代表各個角色之符號顯示在此視窗螢幕上。

本發明亦指一種儲存打鬥型電視遊戲之程式的儲存媒體，其中被顯示在監視器螢幕上的許多角色之影像的動作係根據來自對應之操縱單元的操縱信號來控制，並且各個角色在指定的打鬥場面內打鬥來爭取勝利，其中，所顯示之影像的影像資料被讀取，一個小於監視器螢幕的視窗螢幕形成在監視器螢幕之內，而且在視窗螢幕上顯示了以各個角色的附近為中心的打鬥場面、隔板的平面影像和代表各個角色的符號。

有了以上的遊戲機及儲存媒體，在監視器螢幕內形成顯示以各個角色的附近為中心之打鬥場面的視窗螢幕，在指定的打鬥場面之平面影像，以及代表各個角色的符號。

如上所述，當從上往下看時，可以從視窗螢幕掌握打

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

五、發明說明⁽³⁾

門場面與兩個角色的位置關係。因此，玩遊戲者可以很容易地掌握他們的角色的狀況。

本發明之這些和其它的目的、特性以及優點當研讀以下的詳細說明及所附的圖式將會變得更加明顯。

圖式簡單說明

圖 1 係本發明的一個實施例的方塊圖。

圖 2 係顯示一個監視器螢幕的圖形。

圖 3 係顯示監視器螢幕內的一個視窗螢幕之圖形。

圖 4 係遊戲之控制的流程圖。

本發明之較佳實施例的詳細說明

本發明的一個實施例係參照圖 1 至 4 來做說明。

在顯示整個示意結構的圖 1 中，1 和 2 代表第一及第二操縱單元。操縱單元 1 及 2 設有多個操縱鍵，用來指示對諸如在顯示器螢幕上所顯示之人物的移動及欺騙之各種動作（稍後做說明），操縱單元 1 及 2 其中之一設有開始鍵、選擇鍵及其他鍵。

4 為鍵輸入部份，其接收回應操縱單元 1、2 之各個鍵的操縱所輸出之操縱信號。鍵輸入部份 4 對控制器（稍後做說明）下達對應於輸入操縱信號的命令。5 為計時器，當開始鍵被操縱來計數比賽一回合時，計時器根據來自控制器的一個計數控制信號來開始操縱。6 為儲存處，其包括一個半導體記憶體或同類之物，用以儲存指定的影像

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

裝

訂

線

五、發明說明(4)

資料。

7 為彩色顯示監視器，其包括例如液晶顯示器或陰極射線管 (C R T)。8 為控制器，其讀取有關由一面牆或同類之隔板所界定的打鬥場面之所需的影像資料及兩個藉由操縱單元的操縱而被挑選為對手的人物，並且具有做為顯示控制器的功能，用以在監視器 7 的螢幕上顯示打鬥場面和兩個人物的影像，舉例來說，如圖 2 所示，一個回應操縱單元 1 及 2 之操縱鍵的操縱來移動在監視器螢幕 7 上所顯示的兩個人物影像的功能以及一個控制整個系統的功能。9 為欺騙判定器，其根據兩個人物影像的動作來決定由操縱單元 1、2 之操縱所指定的欺騙，以及判定這些欺騙是否為致勝的欺騙。

11 為視窗顯示單元，其從控制器 8 讀取所顯示之影像的影像資料；形成一個視窗螢幕 W 於監視器 7 的螢幕內不妨礙兩個人物影像的動作之位置中，而此視窗螢幕 W 的尺寸比監視器 7 的螢幕尺寸還小；並對控制器 8 下達顯示命令以便顯示以兩個人物周圍為中心的打鬥場面 F，一個界定打鬥場面 F 之隔板 D 的平面影像，以及為兩個人物之修正過的平面圖符號 P 1、P 2。在圖 2 中，上側部份之中央的數字表示比賽的剩餘時間，並且在此數字之左右兩邊的條帶為表示兩個人物之剩餘能量的計量器。計量器下面的○表示各人物所獲得的分數，當作欺騙判定器 9 的判定結果。

視窗顯示單元 11 下命令給控制器 8，使得控制器 8

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

袋

訂

線

五、發明說明(5)

用構成在預定時刻之前述的視窗螢幕W的影像訊號成分來取代對應於在每一個電視訊號的垂直掃描期間的其中一個指定期間所包含之許多水平掃描線數之影像訊號成分的一部分，電視訊號為從控制器8輸出到監視器7的顯示訊號。

在圖3所示之視窗螢幕W的放大圖中，前述的符號P1及P2被選擇而具有三角形形狀，使得能夠看見人物所面對的方向。視窗顯示單元11有縮放顯示功能，其可以經常地並排地顯示在視窗螢幕W之內符號P1及P2，而同時使在視窗螢幕W內介於符號P1及P2之間的距離保持一定而與介於兩個人物之間的距離無關。尤其，控制器8具有一種不斷監視在打鬥場面內介於符號P1及P2間之距離的功能，且視窗顯示單元11連續接收來自控制器8之距離資料並形成一個影像，此影像可以調整視窗螢幕W的放大／縮小比率（縮放比），以便與距離資料成反比（亦即可調整性地改變面積單位的尺寸）。

既然隔板如上所述係由牆所構成的，控制器8的控制程式被設定而使得隔板D的耐用性逐步下降，此係由於當人物敲打隔板D所造成的撞擊所致，而且當不再有耐用性時，隔板D即破裂。視窗顯示單元11具有一種能夠根據隔板D之變化的耐用性來顯示隔板D在視窗螢幕W之內的功能可以藉由累積符號與隔板接觸的次數，以及在接觸時符號的移動速度（撞擊）來計算耐用性，而接觸被轉換成數字值，並且可以顯示耐用性以便對應所獲得之數字值。

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

裝

訂

線

五、發明說明(6)

舉例來說，在視窗螢幕 W 上，打鬥場面 F 以綠色來顯示，人物的符號 P 1 及 P 2 分別以紅色及藍色來顯示，以及顯示隔板 D 而使得當耐用性下降時，以綠、黃、橙、紅 4 個階段來改變顯示顏色（或逐漸地改變）。此外，在形成之打鬥場面中所形成的面積單位之尺寸可以根據縮放來放大或縮小，使得可以輕易地掌握縮放，亦即介於符號 P 1 及 P 2 之間的距離。

接下來，把影像顯示在視窗螢幕上的過程將參照圖 4 的流程圖來加以說明。

首先實施隔板檢查處理（第 S 1 步驟）。當隔板 D 受損或破壞時，監視器 7 之螢幕上之打鬥場面 F 的隔板 D 顏色會受控制器 8 的控制而改變；監視器 7 上之隔板 D 的顏色在 S 1 步驟處理期間一直被檢查，並且視窗螢幕 W 內之隔板 D 的顯示顏色藉由視窗顯示單元 11 而被改變成監視器 7 上之隔板的顏色。

接著，實施符號排列判定處理（第 S 2 步驟）。當監視器 7 之螢幕上藉由控制器 8 而顯示兩個人物，主顯示程式即先判定那一個符號應該在右方，同樣的，符號 P 1 及 P 2 的左右排列也是遵循此主顯示程式而被判定的。

接下來，如圖 4 所示實施方向判定過程（第 S 3 步驟）。在此處理期間，觀視符號 P 1 及 P 2 之虛擬點的角度係以當從右上方觀看人物時，兩人物沿著橫向方向被固定地並排配置如此之方式而被調整及判定。

然後實施一個放大比率判定處理（第 S 4 步驟）。在

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

裝

訂

線

五、發明說明(7)

此處理期間，視窗螢幕 W 內的影像之顯示放大比率被決定，使得介於視窗螢幕 W 內之符號 P 1 及 P 2 間的距離，係固定的，而與監視器 7 之螢幕上的人物影像之距離無關。

隨後，實施顯示參數判定過程（第 S 5 步驟）而根據第 S 1 至 S 4 步驟之處理所判定的顯示條件來判定為顯示符號 P 1 及 P 2 所需之參數。然後，實施影像顯示處理而依序顯示視窗螢幕 W 內之打鬥場面 F、隔板 D 及符號 P 1 及 P 2。接下來判定遊戲是否結束（第 S 7 步驟）。如果辨識結果為“否”，則流程回到第 S 1 步驟，以便重複第 S 1 到 S 6 步驟的處理，而如果辨識結果為“是”，則視窗螢幕 W 的影像顯示操縱當判定遊戲終止而結束。

如前所述，因為當從上面觀視時，介於打鬥場面 F、隔板 D 以及兩人物之間的位置關係能夠從視窗螢幕 W 所顯示出的符號 P 1 及 P 2 來掌握，兩名玩遊戲者則可以更容易地掌握他們的人物之狀況。

此外，符號 P 1 及 P 2 被顯示，使得可看出人物所面對的方向，以及符號 p 1 及 p 2 在視窗螢幕 W 內被固定地並排配置於彼此相隔之固定距離處，而與介於監視器 7 之螢幕上的兩個人物影像間的距離無關。於是，各個玩遊戲者可更容易地掌握介於他的人物及對手人物間的位置關係，並立刻判定他的人物是否處於可以適當攻擊對手人物的狀況。此處應注意，符號 P 1 及 P 2 可以被顯示以便對應介於人物影像間的距離，這在如果有 3 個或 3 個以上的符號之情況中係特別有效的。

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

裝

訂

線

五、發明說明⁽⁸⁾

此外，因為在視窗螢幕 W 內由牆所做的隔板 D 的顯示顏色會根據耐久程度而改變，所以每個玩遊戲者可容易地掌握他的人物附近之隔板的狀態，也就是說，隔板的呈現與當人物對牆敲打和人物離開打鬥場面時，隔板很容易被破壞的可能性。

雖然在前述的實施例中，視窗螢幕 W 內由牆所做之隔板 D 的顯示顏色會根據耐久程度而改變，其耐用性之強度不僅藉由改變顏色，而且藉由改變線條的厚度或形狀來表示。

雖然在前述的實施例中，在視窗螢幕 W 上顯示了平面影像，不僅根據人物，而且根據打鬥場面 F 的一個方向之影像可以被顯示，假設能適當辨識兩個人物的左／右位置關係，距離及方位，以及介於人物和隔板之間的位置關係。此外，立體（三度空間）的影像也可用斜視方向顯示出來。

此隔板並非限定於以牆所構成的一種，而是也可以用網子來構成。此外，此隔板不一定要在本發明之遊戲機中出現，而只是指示指定打鬥場面之界限能夠作為本發明之指定打鬥場面的指示器。

人物的數目並沒有限定在兩個而已，而是本發明亦可應用於使 3 個或 3 個以上的玩遊戲者可以同時與其對應的人物對打的遊戲，在此情況下，一個或一個以上的人物可以由遊戲機來控制。

如上所述，根據本發明，顯示以各個人物附近為中心

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

裝

訂

線

五、發明說明⁽⁹⁾

之打鬥場面的視窗螢幕，界定打鬥場面之隔板的平面影像，以及代表各個人物的符號被形成在監視器內。於是，當從上面觀視時，打鬥場面的位置關係、隔板及兩個人物可以從視窗螢幕來掌握。因此，玩遊戲者可以容易地掌握人物的情況。

此外，當有兩個人物時，視窗螢幕最好可以同時顯示兩個符號，同時保持視窗螢幕內之兩個符號間的距離固定，而與兩個角度之影像的距離無關。於是，各玩遊戲者可以更容易地掌握此人物與對手人物的位置關係。

此外，當有兩個人物時，此兩個符號可以沿著指定的直線而被固定地並排顯示。於是，各玩遊戲者更能夠容易地掌握此人物及對手人物的位置關係。

此外，因為以可看出各個人物面對的方向如此之方式來顯示各個符號，所以，各玩遊戲者更能夠容易地下決定，是否他的人物處於能夠適當地去攻擊對方人物的狀態。

此外，因為由牆所做的隔板係根據其耐久之程度來顯示，所以各玩遊戲者可以更容易地掌握他的人物附近的隔板 D 之狀態，例如隔板的呈現及當人物對牆敲擊和人物離開打鬥場面時，隔板很容易被破壞的可能性。

雖然本發明已經參照所附之圖形經由例子來加以說明，吾人應當了解不同的變更及修改對習於此技者而言係顯而易知的。因此，除非此變更和修改違反本發明的範圍，否則它應當被解釋為包含在本發明之內。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

四、中文發明摘要(發明之名稱：

打鬥型電視遊戲機及儲存此遊戲之程式的儲存媒體)

爲了使打鬥場面內各個的位置關係得以更容易掌握。

根據儲存媒體 6 上所貯存的影像資料，藉由一個控制器 8 的控制來使一個指定的打鬥場面以及兩個人物影像顯示在監視器 7 上，並且個人物影像的動作係由第一及第二操作單元 1、2 的操作鍵所操作。此外，一個視窗顯示單元 11 讀取從控制器 8 所顯示之影像的影像資料、形成比監視器 7 之螢幕還小的視窗螢幕在監視器 7 之內的位置，其中此視窗螢幕不會妨礙兩個人物影像的動作、並且將展示命令提供給控制器 8，以便顯示以此兩個人物周圍爲中心的打鬥場面，而且符號 p 1、p 2 表示此兩個人物。

英文發明摘要(發明之名稱

A FIGHTING-TYPE TELEVISION GAME MACHINE AND A STORAGE MEDIUM FOR STORING A PROGRAM OF SUCH A GAME)

To enable an easy grasp of a positional relationship of the respective characters within a fighting field.

A specified fighting field and two character images are displayed on a monitor 7 by a control of a controller 8 based on an image data stored on a storage 6, and the motions of the respective character images are operated by operation keys of first and second operation units 1, 2. Further, a window display unit 11 reads the image data of the image being displayed from the controller 8, forms a window screen smaller in size than the screen of the monitor 7 in a position within the monitor 7 where the window screen does not hinder the motions of the two character images, and gives a display command to the controller 8 so as to display the fighting field centering around the two characters, and symbols P1, P2 representing the two characters.

六、申請專利範圍

1. 一種打鬥型電視遊戲機，包含：

監視器螢幕；

儲存單元，用以儲存指定的影像資料；

顯示控制器，用以根據所指定之影像資料來將人物的影像顯示在監視器螢幕上；

操縱單元，用以輸出與監視器螢幕上所顯示之每個人物的各個動作相對應的信號，其係以藉由在指定的打鬥場面內打鬥以爭取勝利如此之方式為之；以及

視窗顯示單元，用以讀取來自顯示控制器之影像資料而形成一個小於在監視器螢幕內之監視器螢幕的視窗螢幕來顯示各個人物周遭之打鬥場面的平面影像，以及代表視窗螢幕上各個人物的符號，使得玩遊戲者能夠掌握介於玩遊戲者之人物與其他物體間的位置關係。

2. 如申請專利範圍第1項之打鬥型電視遊戲機，其中視窗顯示單元被設定來顯示與兩個人物相對應的符號，其方式係當監視器螢幕顯示兩人物時，不論監視器螢幕上兩人物影像之間的距離，視窗螢幕內兩個符號之間的距離被設定為固定的。

3. 如申請專利範圍第1項之打鬥型電視遊戲機，其中視窗顯示單元被設定來顯示，當兩人物被顯示在監視器螢幕上時，該兩個符號固定沿著指定的直線並排。

4. 如申請專利範圍第1項至第3項任何一項之打鬥型電視遊戲機，其中視窗顯示單元具有顯示各符號的功能，其方式係各個人物所面對的方向可加以辨識。

六、申請專利範圍

5. 如申請專利範圍第1項之打鬥型電視遊戲機，其中指定的打鬥場面係以隔板來界。

6. 如申請專利範圍第5項之打鬥型電視遊戲機，其中隔板係由牆所做成且其耐用性當衝擊時會減少，且視窗顯示單元具有顯示該隔板以便對應其耐久程度的功能，當人物在打鬥期間敲擊該隔板，其耐久程度改變。

7. 一種用來儲存打鬥型電視遊戲機之程式的儲存媒體，其中監視器螢幕上所顯示之多個人物影像的動作係根據來自對應之操縱單元的操縱信號來控制，且各個人物在指定的打鬥場面內打鬥以爭取勝利，其中所顯示之影像的影像資料可被讀取，在監視器螢幕內形成一個小於監視器螢幕的視窗螢幕，且各個人物周遭的打鬥場面的平面影像和代表各個人物的符號被顯示在視窗螢幕上，使得玩遊戲者能夠掌握玩遊戲者之人物與其他物體間的位置關係。

8. 如申請專利範圍第7項之用來儲存打鬥型電視遊戲機之程式的儲存媒體，其中當兩人物被顯示在監視器螢幕上時，與兩人物相對應的兩個符號也被顯示在視窗螢幕上，其方式係不論介於兩人物之影像間的距離，在視窗螢幕內兩個符號之間的距離係保持固定的。

9. 如申請專利範圍第7項之用來儲存打鬥型電視遊戲機之程式的儲存媒體，其中當兩人物被顯示在監視器螢幕上時，與兩個人物相對應的兩個符號被設定而顯示於視窗螢幕上，其方式係兩個符號沿著指定的直線被固定地並排配置。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

六、申請專利範圍

10. 如申請專利範圍第7項之用來儲存打鬥型電視遊戲機之程式的儲存媒體，其中各個符號被設定而顯示於視窗螢幕上，其方式係各個人物所面對的方向可以被辨識出來。

11. 如申請專利範圍第7項至第9項任何一項之用來儲存打鬥型電視遊戲機之程式的儲存媒體，其中指定的打鬥場面係以隔板來界定。

12. 如申請專利範圍第11項之用來儲存打鬥型電視遊戲機之程式的儲存媒體，其中的隔板係由牆所做成且其耐用性當衝擊時會減少，且其中該隔板被顯示在視窗上以便對應於其耐久之程度，而當人物在打鬥期間敲擊到該隔板時，其耐久程度改變。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

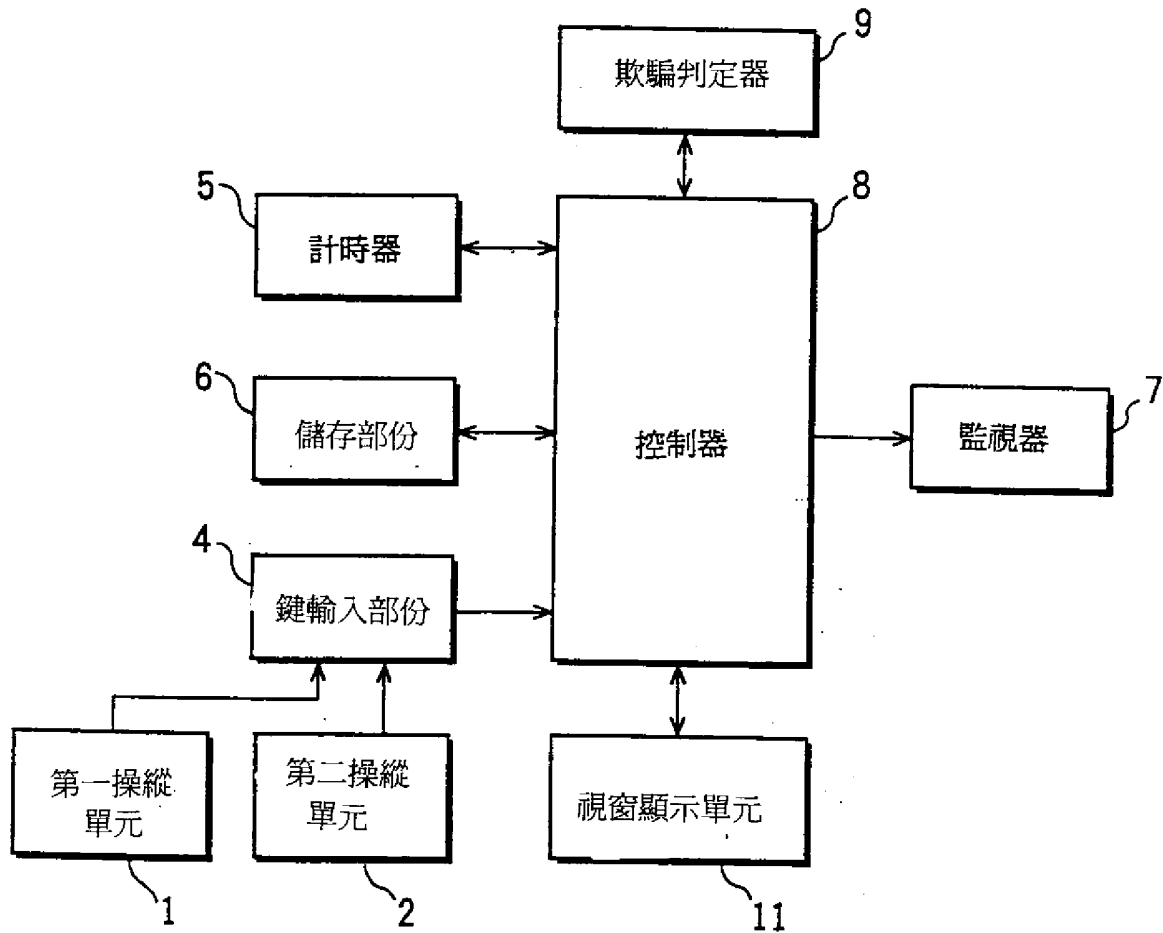
訂

線

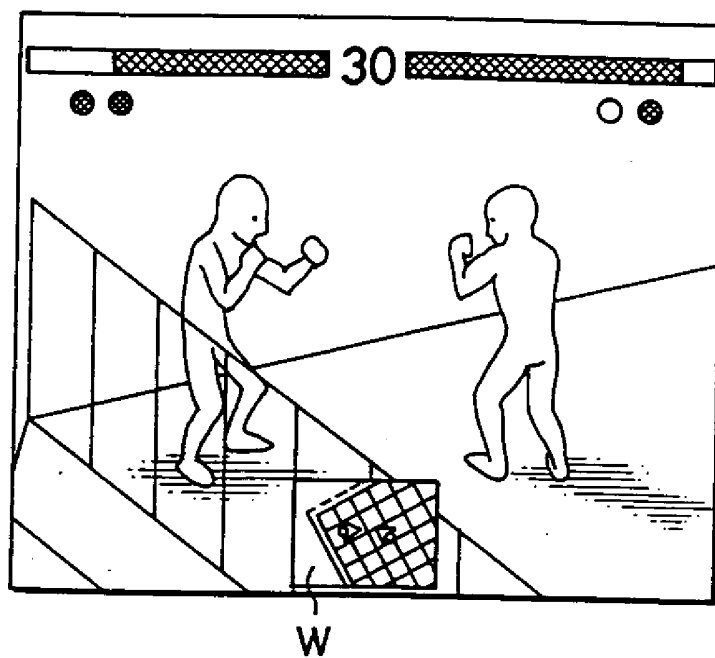
425299

729137

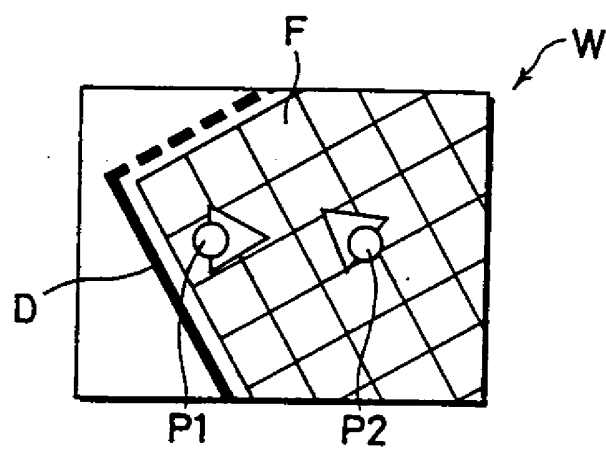
第 1 圖



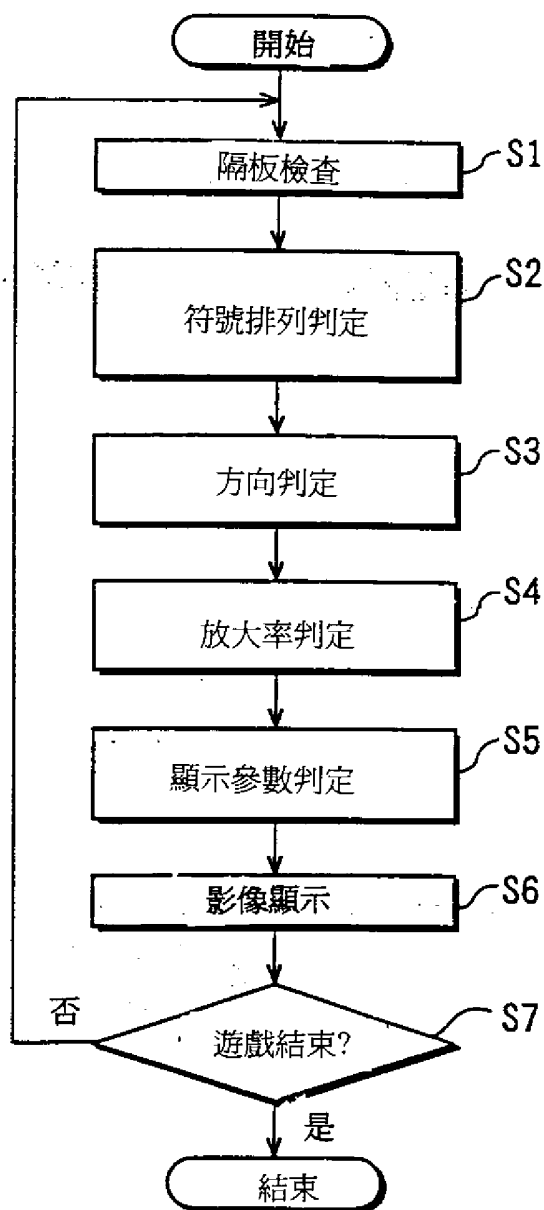
第 2 圖



第 3 圖



第4圖



89年3月2日 修正 公告 本
補充

申請日期	86 年 8 月 12 日
案 號	86111521
類 別	

A4
C4

425299

(以上各欄由本局填註)

發 明 專 利 說 明 書 (修正本)		
一、發明 名稱	中 文	打鬥型電視遊戲機及儲存此遊戲之程式的儲存媒體
	英 文	A fighting-type television game machine and a storage medium for storing a program of such a game
二、發明 創作人	姓 名	(1) 森平茂樹
	國 籍	(1) 日本 (1) 日本國尼崎市立花町一丁目五-一六
三、申請人	住、居所	
	姓 名 (名稱)	(1) 科樂美股份有限公司 コナミ株式会社
	國 籍	(1) 日本 (1) 日本國兵庫縣神戸市中央區港島中町七丁目三番地の二
	住、居所 (事務所)	
	代 表 人 姓 名	(1) 上月景正

經濟部智慧財產局員工消費合作社印製

裝 訂 線

425299

729137

第 1 圖

