

圖1

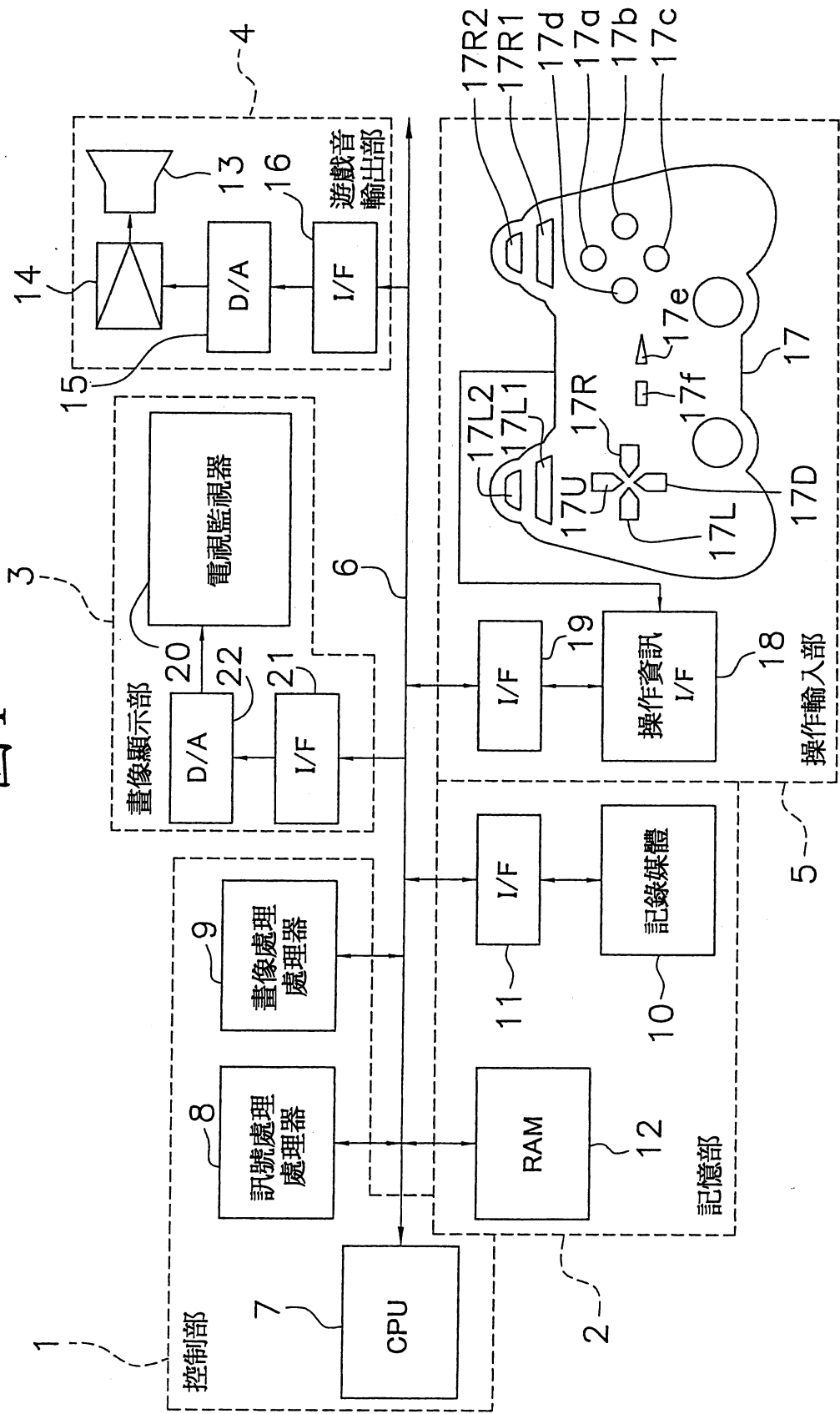


圖2

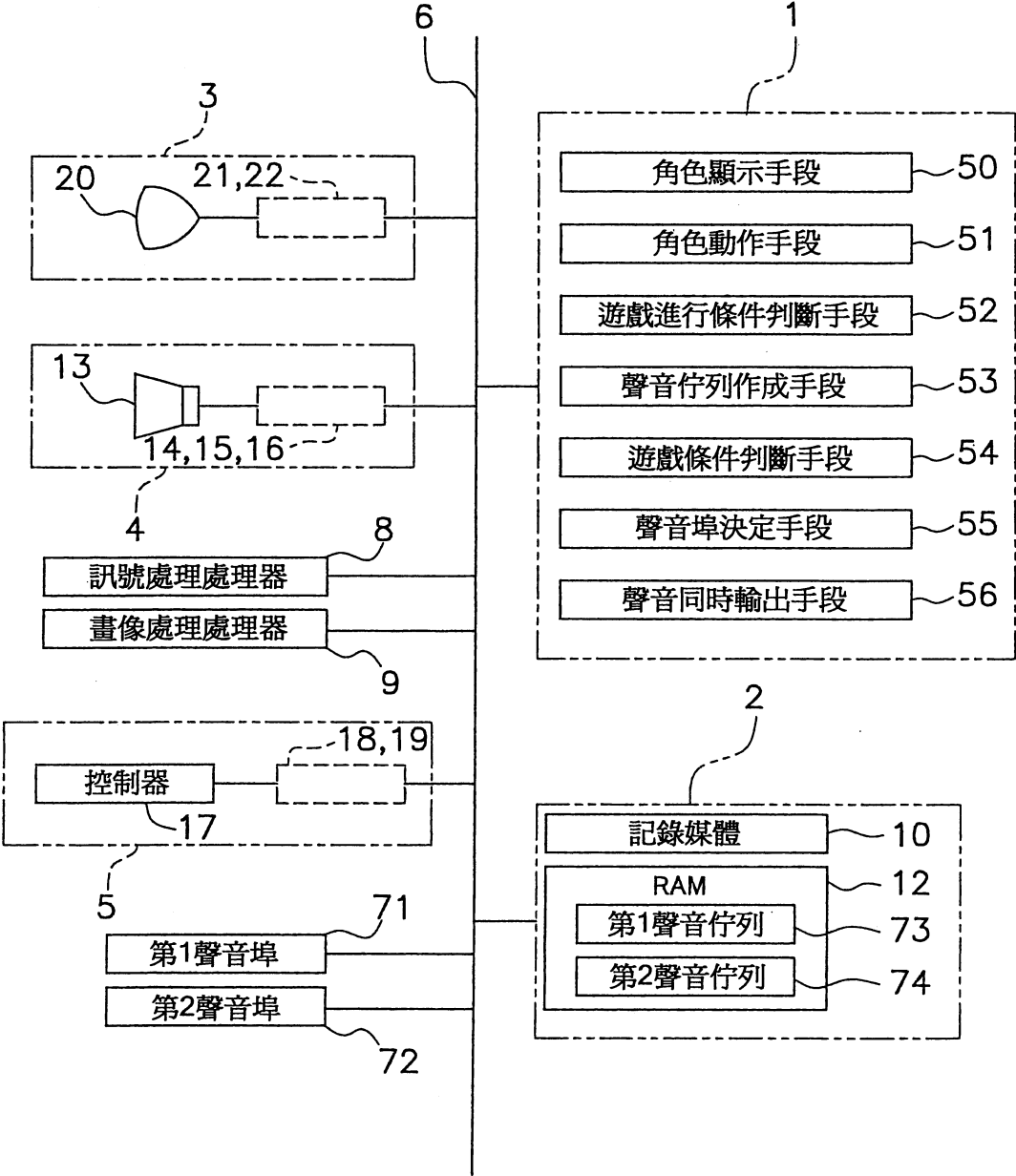


圖3

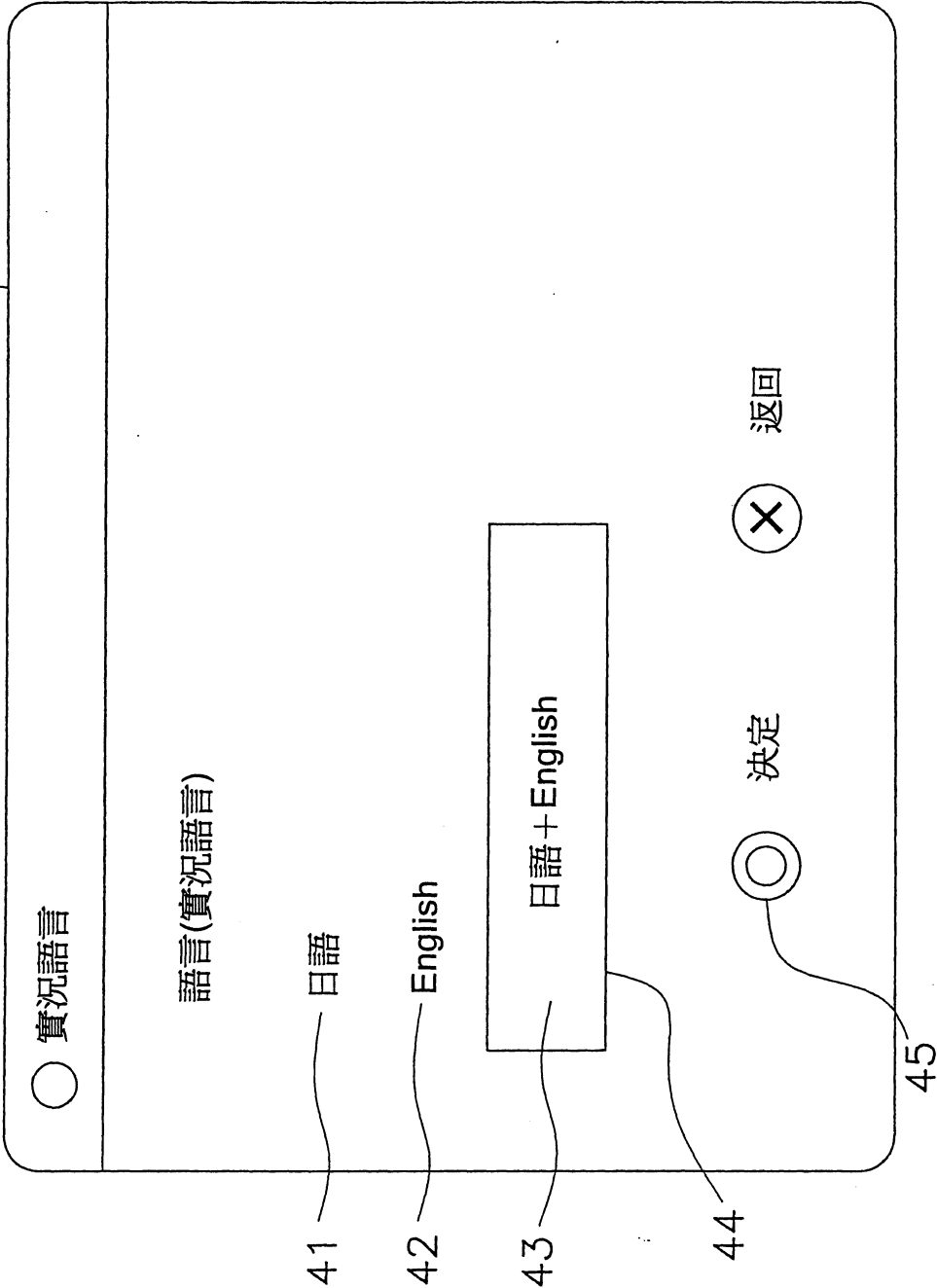


圖4

71	「進去了!全壘打!」	「A選手朝右外野觀眾席 擊出全壘打」	「因為A選手的兩分全壘打 B球隊以2-0領先」	...
72				...

圖5

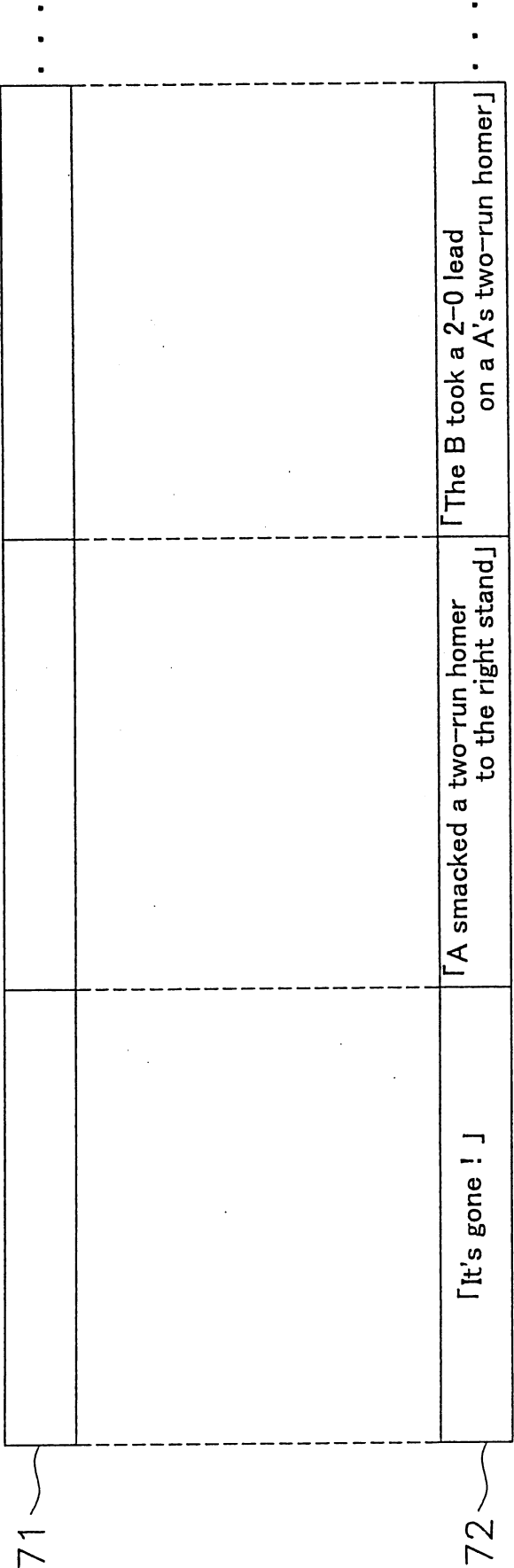


圖6

71	「進去了!全壘打!」	「A選手朝右外野觀眾席 擊出全壘打」	「因為A選手的兩分全壘打 B球隊以2-0領先」	...
72	「It's gone ! 」	「A smacked a two-run homer to the right stand」	「The B took a 2-0 lead on a A's two-run homer」	...

圖 7

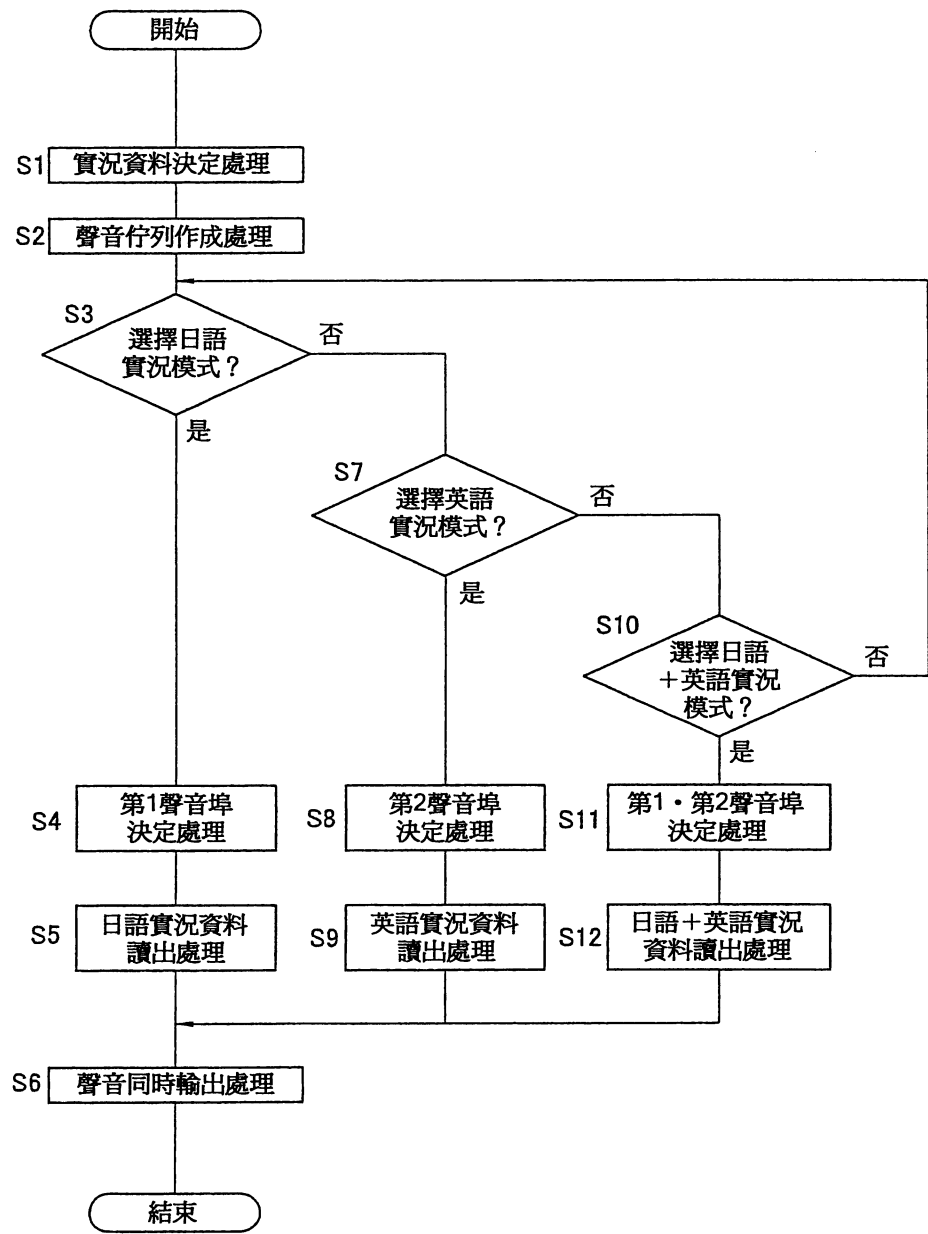


圖8

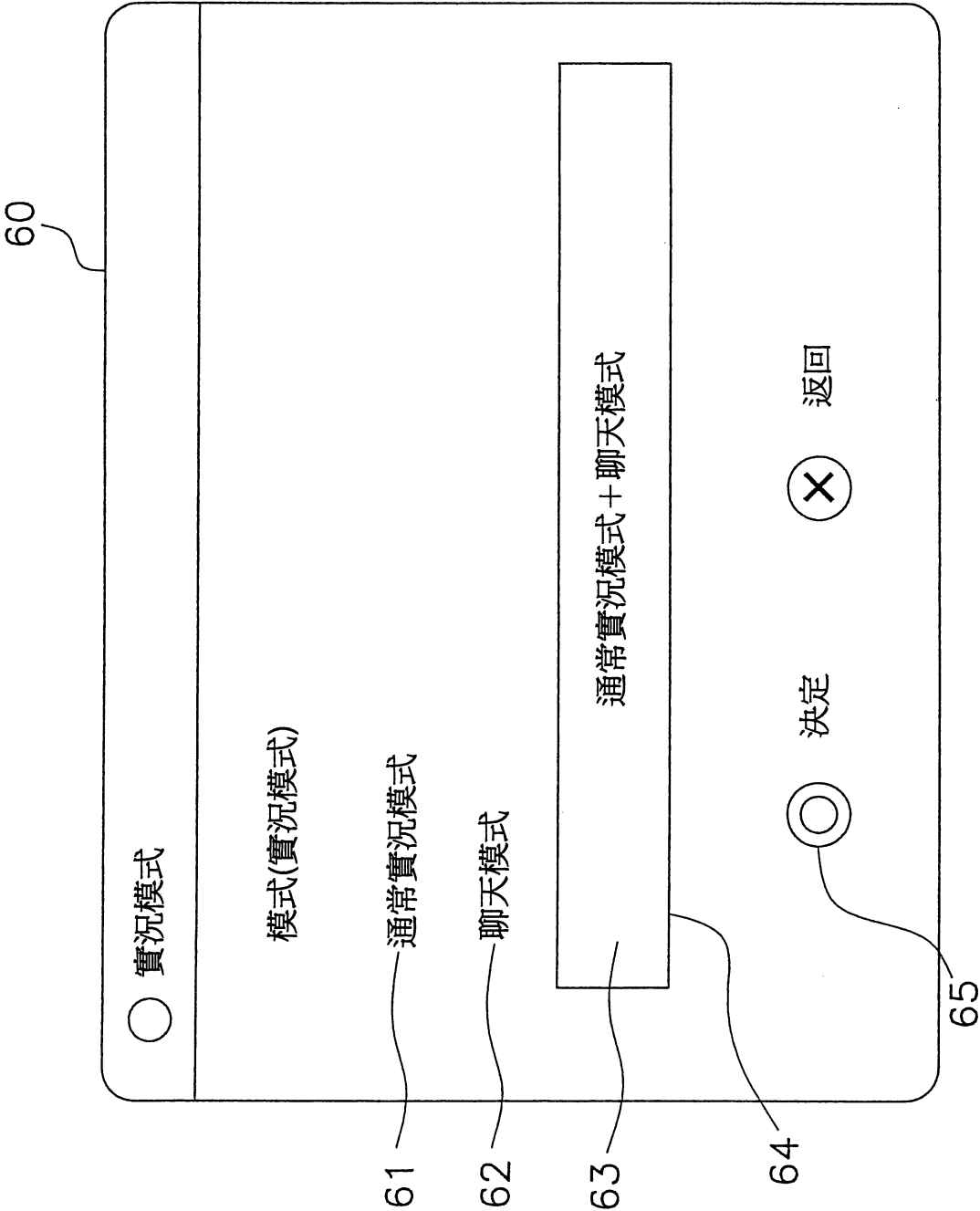
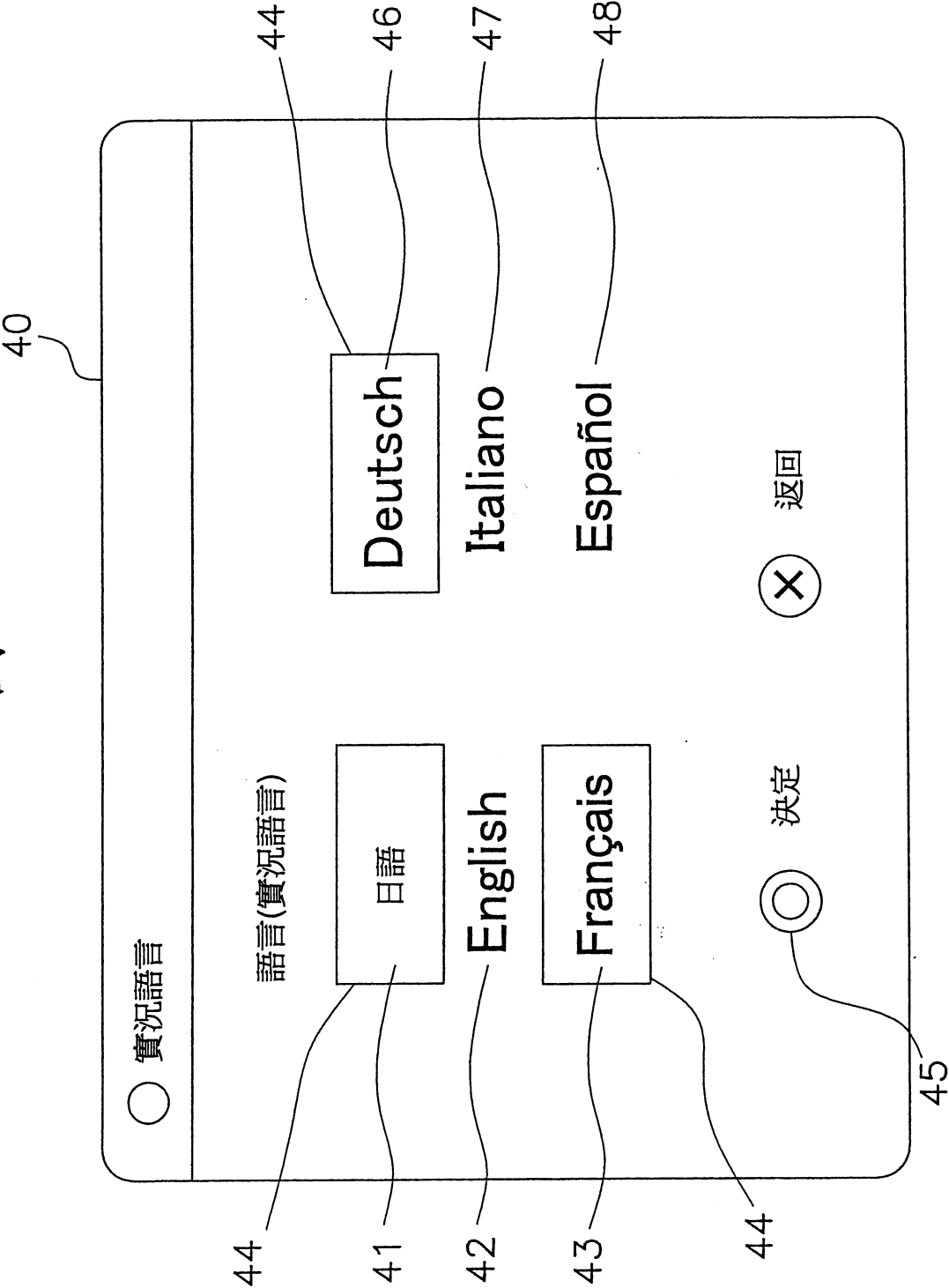


圖9



發明專利說明書

762544
97年4月29日修(更)正本

1-42頁

(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)

公告本

※申請案號：95127545

※申請日期：95 年 07 月 27 日

※IPC 分類：A63F 13/10

一、發明名稱：

(中) 記錄遊戲程式的記錄媒體，遊戲裝置及遊戲控制方法
(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 1 人)

1. 姓 名：(中) 上西隆仁
(英) UENISHI, TAKAHITO
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 ； 2005/12/01 ； 2005-347464 ☒ 有主張優先權

發明專利說明書

762544
97年4月29日修(更)正本

1-42頁

(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)

公告本

※申請案號：95127545

※申請日期：95 年 07 月 27 日

※IPC 分類：A63F 13/10

一、發明名稱：

(中) 記錄遊戲程式的記錄媒體，遊戲裝置及遊戲控制方法
(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 1 人)

1. 姓 名：(中) 上西隆仁
(英) UENISHI, TAKAHITO
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 ； 2005/12/01 ； 2005-347464 ☒ 有主張優先權

九、發明說明

【發明所屬之技術領域】

本發明係關於記錄遊戲程式的記錄媒體，尤其是關於記錄用以使電腦實現再生複數遊戲聲音之遊戲的遊戲程式的記錄媒體。又，關於藉由該記錄遊戲程式的記錄媒體所實現之遊戲裝置及遊戲方法。

【先前技術】

從先前提案有各種之遊戲。作為其中之一，有使顯示於監視器之選手角色動作而進行競技的對戰視訊遊戲，例如，公知有棒球遊戲。在該種棒球遊戲，玩家選擇各選手角色所屬之 1 隊的棒球隊，可與選擇其他棒球隊之其他玩家及電腦對戰。

在如此之棒球遊戲，因應選手角色之動作而進行之遊戲的各種事件，係為使用預先記錄於 ROM 的實況解說用語來進行實況或解說。在此類附有實況解說功能的棒球遊戲，例如，使用日語的實況解說用語而進行實況解說。

但是，在最近的視訊遊戲，尤其是公知有在可與世界各國的球隊對戰之足球遊戲，不僅有使用日語的實況解說用語之實況解說，可切換使用其他國家的實況解說用語之實況解說者（例如，非專利文獻 1）。在該種足球遊戲，例如，可切換並再生使用日語、英語、法語、德語、意大利語、及西班牙語之 6 國語言的實況解說用語之實況解說。

在如此之可切換使用複數語言的視訊遊戲，於為遊戲設定畫面的實況語言畫面中，藉由從複數語言的實況解說中選擇 1 種語言，而再生以選擇之 1 種語言的實況解說。具體來說，因應選手角色之動作而進行之遊戲的各種事件發生時，用以將輸出對應事件之實況解說的聲音資料之順序加以指定的聲音佇列係記憶於 RAM。聲音佇列記憶於 RAM 時，使用為對應聲音佇列之串流再生埠的 1 個聲音埠，串流再生在設定畫面所選擇之 1 種語言之實況解說的聲音資料。

〔專利文獻 1〕

日本特開平 7-163754 號公報

〔非專利文獻 1〕

電擊 PlayStation 第 10 集 第 8 號，日本，Media Works，2004 年 3 月 12 日

【發明內容】

前述習知的可切換使用複數語言之實況解說的視訊遊戲，係因為以對應 1 種語言之實況解說的聲音佇列之 1 個聲音埠，僅串流再生 1 種語言之實況解說的聲音資料，故並無法同時串流再生複數言語之實況解說的聲音資料。如此，如無法同時串流再生複數語言之實況解說的聲音資料，例如，將無法因應玩家為为了提高聽解能力而欲同時聽取複數語言之實況解說的要求。為此，有難以進行玩家所好之實況解說的聲音資料之串流再生之虞。

本發明之課題係於記錄遊戲程式的記錄媒體中，可使玩家所好之實況解說的聲音資料之串流再生進行。

關於申請專利範圍第 1 項之記錄遊戲程式的記錄媒體，係記錄用以使可實現輸出複數遊戲聲音的遊戲之電腦，實現以下功能的程式的記錄媒體。

(1) 遊戲進行條件判斷功能，係判斷是否達成特定遊戲進行條件。

(2) 聲音佇列作成功能，係藉由遊戲進行條件判斷功能被判斷達成特定遊戲進行條件時，作成對應複數遊戲聲音之複數聲音佇列。

(3) 遊戲條件判斷功能，係判斷是否達成特定遊戲條件。

(4) 聲音同時輸出功能，係藉由遊戲條件判斷功能被判斷達成特定遊戲條件時，於每一對應藉由聲音佇列作成功能所作成之複數聲音佇列的複數聲音埠，可同時輸出複數遊戲聲音。

在藉由該記錄程式的記錄媒體所實現之遊戲，係於遊戲進行條件判斷功能中，判斷是否達成特定遊戲條件。在此，所謂特定遊戲進行狀況係用以判斷輸出因應遊戲進行狀況之哪種內容的聲音資料之條件。於聲音佇列作成功能中，係藉由遊戲進行條件判斷功能被判斷達成特定遊戲進行條件時，作成對應複數遊戲聲音之複數聲音佇列。在此，所謂聲音佇列係用以指定輸出聲音資料之順序者。在聲音佇列作成功能，係作成用以指定以哪種順序輸出因應遊

戲進行狀況之哪種內容的聲音資料之聲音佇列。於遊戲條件判斷功能中，係判斷是否達成特定遊戲條件。在此，所謂特定遊戲條件係例如判斷在複數遊戲聲音中使哪個遊戲聲音輸出之條件。在遊戲條件判斷功能，係判斷在複數遊戲聲音中使哪個遊戲聲音輸出。於聲音同時輸出功能中，係於藉由遊戲條件判斷功能被判斷達成特定遊戲條件時，於每一對應藉由聲音佇列作成功能所作成之複數聲音佇列的複數聲音埠，可同時輸出複數遊戲聲音。在此，所謂聲音埠係為對應複數聲音佇列之複數串流再生埠，即用以一邊讀取聲音資料，一邊輸出聲音的埠。在聲音同時輸出功能，因應遊戲進行狀況之內容的複數聲音資料係以在複數聲音佇列所指定之順序，使用對應複數聲音佇列之複數聲音埠同時輸出。

例如，考慮有實現使選手角色動作之棒球遊戲，進行因應選手角色之動作而對於遊戲之各種事件進行利用日語及英語之實況解說的狀況。在此，藉由遊戲進行條件判斷功能，判斷輸出對應遊戲進行狀況之哪種內容的聲音資料，例如，對於選手角色擊出全壘打之事件，判斷是否輸出「進去了！全壘打！」、「A 選手朝右外野觀眾席擊出全壘打」、「因為 A 選手的兩分全壘打 B 球隊以 2－0 領先」之日語實況解說的聲音資料、及「It' s gone!」、「A smacked a two－run homer to the right stand」、「The B took a 2－0 lead on a A' s two－run homer」之英語實況解說的聲音資料。接著，藉由聲音佇列作成功能，例如於

日語實況解說的聲音資料中，作成指定以「進去了!全壘打!」、「A 選手朝右外野觀眾席擊出全壘打」、「因為 A 選手的兩分全壘打 B 球隊以 2-0 領先」的順序，輸出日語實況解說的聲音資料之日語實況解說的聲音佇列。又，於英語實況解說的聲音資料中，作成指定以「It's gone!」、「A smacked a two-run homer to the right stand」、「The B took a 2-0 lead on a A's two-run homer」的順序，輸出英語實況解說的聲音資料之日語實況解說的聲音佇列。接著，藉由遊戲條件判斷功能，判斷在日語實況解說的聲音資料及英語實況解說的聲音資料之中，輸出哪種語言實況解說的聲音資料。在此，判斷是否輸出僅日語實況解說的聲音資料、僅英語實況解說的聲音資料、以及日語實況解說及英語實況解說雙方的聲音資料之 3 種型式之語言實況解說的聲音資料。在此，係於為遊戲設定畫面的實況語言設定畫面中，例如藉由選擇「日語 + English」，決定輸出日語實況解說及英語實況解說雙方的聲音資料。然後，藉由聲音同時輸出功能，日語實況解說及英語實況解說雙方的聲音資料係以日語實況解說的聲音佇列及英語實況解說的聲音佇列所指定之順序，使用對應兩個聲音佇列之兩個聲音埠同時輸出。在此，「進去了!全壘打!」、「A 選手朝右外野觀眾席擊出全壘打」、「因為 A 選手的兩分全壘打 B 球隊以 2-0 領先」之日語實況解說的聲音資料、及「It's gone!」、「A smacked a two-run homer to the right stand」、「The B took a 2-0 lead on a A's

two-run homer」之英語實況解說的聲音資料係使用對應兩個聲音佇列之兩個聲音埠同時輸出。

在該記錄遊戲程式的記錄媒體，因為藉由聲音同時輸出功能，日語實況解說及英語實況解說雙方的聲音資料係以日語實況解說的聲音佇列及英語實況解說的聲音佇列所指定之順序，使用對應兩個聲音佇列之兩個聲音埠同時輸出，故例如，可因應玩家為了提高聽解能力而欲同時聽取日語實況解說及英語實況解說雙方的語言實況解說之要求。所以，進行玩家所好之實況解說的聲音資料之串流再生。

又，複數遊戲聲音係具有第 1 遊戲聲音、及與第 1 遊戲聲音不同之第 2 遊戲聲音。第 1 遊戲聲音係為以日語所構成之聲音，第 2 遊戲聲音係以與第 1 遊戲聲音不同之語言所構成之聲音。

在此，第 1 遊戲聲音係為玩家通常選擇之預設設定的以日語所構成之聲音，第 2 遊戲聲音係因為可設為玩家通常未選擇之與日語不同之英語、法語、德語、意大利語、西班牙語、荷蘭語、中國語、韓國語等之其他語言，所以可進行玩家所好之實況解說的聲音資料之串流再生。

關於申請專利範圍第 2 項之記錄遊戲程式的記錄媒體，係於第 1 項所記載之記錄遊戲程式的記錄媒體中，複數聲音佇列係具有對應第 1 遊戲聲音的第 1 聲音佇列、及對應第 2 遊戲聲音的第 2 聲音佇列。複數聲音埠係具有對應第 1 遊戲聲音佇列的第 1 聲音埠、及對應第 2 遊戲聲音佇

列的第 2 聲音埠。

在此，例如因為可作為第 1 遊戲聲音而設定日語實況解說的聲音資料，作為第 2 遊戲聲音而設定英語實況解說，及作為第 1 遊戲聲音而設定依據播報員及解說者之通常實況解說的聲音資料，作為第 2 遊戲聲音而設定由依據特別來賓藝人及特別來賓解說員之對話所構成的實況解說，所以可進行玩家所好之實況解說的聲音資料之串流再生。

關於申請專利範圍第 3 項的記錄遊戲程式的記錄媒體，係於第 2 項所記載之記錄遊戲程式的記錄媒體中，遊戲條件判斷功能係為判斷是否使第 1 遊戲聲音及第 2 遊戲聲音中至少任一輸出的功能。

在此，作為第 1 遊戲聲音而設定日語實況解說的聲音資料，作為第 2 遊戲聲音而設定英語實況解說時，因為玩家可任意選擇僅日語實況解說的聲音資料、僅英語實況解說的聲音資料、日語實況解說及英語實況解說雙方聲音資料之 3 種型式的語言實況解說之聲音資料，所以可進行玩家所好之實況解說的聲音資料之串流再生。

關於申請專利範圍第 4 項之遊戲裝置係使輸出複數遊戲聲音的遊戲實現的遊戲裝置。該遊戲裝置係具備遊戲進行條件判斷手段、聲音佇列作成手段、遊戲條件判斷手段、及聲音同時輸出手段。於遊戲條件判斷手段中，係判斷是否達成特定遊戲進行條件。於聲音佇列作成手段中，係藉由遊戲進行條件判斷手段被判斷達成特定遊戲進行條件時，作成對應複數遊戲聲音之複數聲音佇列。於遊戲條件

判斷手段中，係判斷是否達成特定遊戲條件。於聲音同時輸出手段中，係於藉由遊戲條件判斷手段被判斷達成特定遊戲條件時，於每一對應藉由聲音佇列作成手段所作成之複數聲音佇列的複數聲音埠，可同時輸出複數遊戲聲音。

又，複數遊戲聲音係具有第 1 遊戲聲音、及與第 1 遊戲聲音不同之第 2 遊戲聲音。第 1 遊戲聲音係為以日語所構成之聲音，第 2 遊戲聲音係以與第 1 遊戲聲音不同之語言所構成之聲音。

在此，第 1 遊戲聲音係為玩家通常選擇之預設設定的以日語所構成之聲音，第 2 遊戲聲音係因為可設為玩家通常未選擇之與日語不同之英語、法語、德語、意大利語、西班牙語、荷蘭語、中國語、韓國語等之其他語言，所以可進行玩家所好之實況解說的聲音資料之串流再生。

關於申請專利範圍第 5 項之遊戲控制方法係使電腦實現，輸出複數遊戲聲音之遊戲的遊戲控制方法。該遊戲控制方法係具備遊戲進行條件判斷步驟、聲音佇列作成步驟、遊戲條件判斷步驟、及聲音同時輸出步驟。於遊戲條件判斷步驟中，係判斷是否達成特定遊戲進行條件。於聲音佇列作成步驟中，係藉由遊戲進行條件判斷步驟被判斷達成特定遊戲進行條件時，作成對應複數遊戲聲音之複數聲音佇列。於遊戲條件判斷步驟中，係判斷是否達成特定遊戲條件。於聲音同時輸出步驟中，係於藉由遊戲條件判斷步驟被判斷達成特定遊戲條件時，於每一對應藉由聲音佇列作成步驟所作成之複數聲音佇列的複數聲音埠，可同時

輸出複數遊戲聲音。

又，複數遊戲聲音係具有第 1 遊戲聲音、及與第 1 遊戲聲音不同之第 2 遊戲聲音。第 1 遊戲聲音係為以日語所構成之聲音，第 2 遊戲聲音係以與第 1 遊戲聲音不同之語言所構成之聲音。

在此，第 1 遊戲聲音係為玩家通常選擇之預設設定的以日語所構成之聲音，第 2 遊戲聲音係因為可設為玩家通常未選擇之與日語不同之英語、法語、德語、意大利語、西班牙語、荷蘭語、中國語、韓國語等之其他語言，所以可進行玩家所好之實況解說的聲音資料之串流再生。

【實施方式】

〔遊戲裝置之構造與動作〕

圖 1 係揭示利用本發明之一實施形態的視訊遊戲裝置之基本構成。在此，作為遊戲裝置之一例，舉出家庭用視訊遊戲裝置而進行說明。家庭用視訊遊戲裝置係具備：家庭用遊戲機本體及家庭用電視。於家庭用遊戲機本體係可裝上記錄媒體 10，從記錄媒體 10 適切地讀取出遊戲資料而實行遊戲。如此實行之遊戲內容將顯示於家庭用電視。

家庭用視訊遊戲裝置的遊戲系統係，由控制部 1、與記憶部 2、與畫像顯示部 3、與遊戲音輸出部 4、與操作輸入部 5 所構成，個別經由匯流排 6 而連接。該匯流排 6 係包含位址匯流排、資料匯流排及控制匯流排等。在此，控制部 1、記憶部 2、遊戲音輸出部 4 及操作輸入部 5 係

包含於家庭用視訊遊戲裝置的家庭用遊戲機本體，畫像顯示部 3 係包含於家庭用電視。

控制部 1 係主要基於遊戲程式，爲了控制遊戲整體之進行而設置。控制部 1 係例如由 CPU (Central Processing Unit) 7、與訊號處理處理器 8、與畫像處理處理器 9 所構成。CPU7 與訊號處理處理器 8 與畫像處理處理器 9 係個別經由匯流排 6 而相互連接。CPU7 係解釋來自於遊戲程式的命令，進行各種資料處理及控制。例如，CPU7 係對於訊號處理處理器 8，命令供給畫像資料至畫像處理處理器。訊號處理處理器 8 係主要進行於 3 次元空間上之計算、從 3 次元空間上至擬似 3 次元空間上之位置轉換計算、光源計算處理、與畫像及音資料的生成加工處理。畫像處理處理器 9 係主要基於訊號處理處理器 8 的計算結果及處理結果，進行將應描繪之畫像資料寫入 RAM12 的處理。

記憶部 2 係主要爲了儲存程式資料及在程式資料所使用之各種資料等而設置。記憶部 2 係例如由記錄媒體 10、與介面電路 11、與 RAM (Random Access Memory) 12 所構成。於記錄媒體 10 係連接有介面電路 11。然後，介面電路 11 與 RAM12 係經由匯流排 6 而連接。記錄媒體 10 係用以記錄由作業系統的程式資料及畫像資料、音資料以及各種程式資料所構成的遊戲資料等者。該記錄媒體 10 係例如有 ROM (Read Only Memory) 卡匣、光碟、及可撓性碟等，記憶有作業系統的程式資料及遊戲資料等。再者，於記錄媒體 10 又包含有卡片型記憶體，該卡片型記憶

體係主要在中斷遊戲時，用於爲了保存在中斷時之各種遊戲參數。RAM12 係用以暫時儲存從記錄媒體 10 所讀取出之各種資料，或暫時記錄來自於控制部 1 的處理結果。於該 RAM12 係儲存各種資料之同時，也儲存有表示各種資料的記憶位置之位址資料，可指定任意之位址而讀寫。

又，於 RAM12 係如圖 2 所示，設置有將用以指定輸出聲音資料之順序的第 1 聲音佇列 73 及第 2 聲音佇列 74 加以記憶的區域。第 1 聲音佇列 73 及第 2 聲音佇列 74，係用以指定輸出聲音資料至後述之第 1 聲音埠 71 及第 2 聲音埠 72 之順序者。第 1 聲音佇列 73 係用以指定輸出日語實況解說的聲音資料之順序者，以在第 1 聲音佇列 73 所指定之順序，使用對應第 1 聲音佇列 73 之第 1 聲音埠 71 輸出日語實況解說的聲音資料。又，第 2 聲音佇列 74 係用以指定輸出英語實況解說的聲音資料之順序者，以在第 2 聲音佇列 74 所指定之順序，使用對應第 2 聲音佇列 74 之第 2 聲音埠 72 輸出英語實況解說的聲音資料。在第 1 聲音佇列 73 及第 2 聲音佇列 74，輸出聲音資料之順序的資訊係作爲等待行列而記憶，於已記憶之順序進行輸出聲音資料之先進先出（first in first out）方式的處理。

畫像顯示部 3 係主要設置用以將藉由畫像處理處理器 9 寫入於 RAM12 的畫像資料、及從記錄媒體 10 讀取出之畫像資料等，作爲畫像而輸出。該畫像顯示部 3 係例如由電視監視器 20、與介面電路 21、與 D/A 轉換器（Digital-To-Analog 轉換器）22 所構成。於電視監視器 20

係連接 D/A 轉換器 22，於 D/A 轉換器 22 係連接介面電路 21。然後，於介面電路 21 係連接有匯流排 6。在此，畫像資料係經由介面電路 21 而供給至 D/A 轉換器 22，而在此轉換成類比畫像訊號。然後，類比畫像訊號係作為畫像而輸出至電視監視器 20。

在此，於畫像資料係例如有多邊形資料及材質資料等。多邊形資料係為構成多邊形之頂點的座標資料。材質資料係用以於多邊形設定材質者，由材質指示資料與材質顏色資料所構成。材質指示資料係用以將多邊形與材質建立關聯的資料，材質顏色資料係用以指定材質之顏色的資料。在此，於多邊形資料與材質資料，係表示各資料之記憶位置的多邊形位址資料與材質位址資料為建立關聯。在如此之畫像資料，藉由訊號處理處理器 8，多邊形位址資料所表示之 3 次元空間上的多邊形資料（3 次元多邊形資料）係，基於畫面本身（視點）的移動量資料及旋轉量資料，進行座標轉換及透視投影轉換，而置換成 2 次元空間上的多邊形資料（2 次元多邊形資料）。然後，以複數 2 次元多邊形資料構成多邊形外形，於多邊形的內部區域寫入材質位址資料所表示之材質資料。如此，即可於各多邊形表現貼附材質之物體，即，各種角色。

遊戲音輸出部 4 係，主要為了將從記錄媒體 10 所讀取出之音資料作為遊戲音輸出而設置。遊戲音輸出部 4 係例如由揚聲器 13、與擴大電路 14、與 D/A 轉換器 15、與介面電路 16 所構成。於揚聲器 13 係連接擴大電路 14

，於擴大電路 14 係連接 D/A 轉換器 14，而於 D/A 轉換器 15 係連接介面電路 16。然後，於介面電路 16 係連接有匯流排 6。在此，音資料係經由介面電路 16 而供給至 D/A 轉換器 15，而在此轉換成類比音訊號。該類比音訊號係藉由擴大電路 14 擴大，從揚聲器 13 作為聲音輸出。於音資料係有例如 ADPCM (Adaptive Differential Pulse Code Modulation) 資料及 PCM (Pulse Code Modulation) 資料等。為 ADPCM 資料之狀況，以與前述同樣之方法，可從揚聲器 13 輸出遊戲音。為 PCM 資料之狀況，於 RAM12 中將 PCM 資料轉換成 ADPCM 資料，再以前述同樣之方法，可從揚聲器 13 輸出遊戲音。

又，於遊戲音輸出部 4 的介面電路 16 係如圖 2 所示，經由匯流排 6 而連接第 1 聲音埠 71 及第 2 聲音埠 72。第 1 聲音埠 71 及第 2 聲音埠 72，係為個別對應第 1 聲音佇列 73 及第 2 聲音佇列 74 的串流再生埠，為用以一邊讀取聲音資料，一邊輸出聲音之埠。第 1 聲音埠 71，係為對應第 1 聲音佇列 73 之埠，以在第 1 聲音佇列 73 所指定之順序，輸出日語實況解說的聲音資料。又，第 2 聲音埠 72，係為對應第 2 聲音佇列 74 之埠，以在第 2 聲音佇列 74 所指定之順序，輸出英語實況解說的聲音資料。第 1 聲音埠 71 及第 2 聲音埠 72，係以在第 1 聲音佇列 73 及第 2 聲音佇列 74 所指定之順序，同時輸出日語實況解說及英語實況解說的聲音資料，而所輸出之日語實況解說及英語實況解說的聲音資料，係經由介面電路 16、D/A 轉換

器 15、擴大電路 14，從揚聲器 13 作為日語實況解說及英語實況解說的聲音而同時輸出。

操作輸入部 5 係主要由控制器 17、與操作資訊介面電路 18、與介面電路 19 所構成。於控制器 17 係連接操作資訊介面電路 18，於操作資訊介面電路 18 係連接介面電路 19。然後，於介面電路 19 係連接有匯流排 6。

控制器 17 係使用於玩家為了輸入各種操作命令的操作裝置，將因應玩家的操作之操作訊號發送至 CPU7。於控制器 17 係設置有第 1 按鍵 17a、第 2 按鍵 17b、第 3 按鍵 17c、第 4 按鍵 17d、上方向鍵 17U、下方向鍵 17D、左方向鍵 17L、右方向鍵 17R、L1 按鍵 17L1、L2 按鍵 17L2、R1 按鍵 17R1、R2 按鍵 17R2、開始按鍵 17e、選擇按鍵 17f、左搖桿 17SL 及右搖桿 17SR。

上方向鍵 17U、下方向鍵 17D、左方向鍵 17L 及右方向鍵 17R 係例如，為了將使角色及游標在電視監視器 20 的畫面上上下下左右移動之指令，賦予至 CPU7 而使用。

開始按鍵 17e 係於指示 CPU7 從記錄媒體 10 載入遊戲程式時等所使用。又，如於標題畫面顯示於電視監視器 20 時按下開始按鍵 17e，用以設定各種模式之模式選擇畫面係將顯示於電視監視器 20。

選擇按鍵 17f 係對於從記錄媒體 10 載入之遊戲程式，對 CPU7 指示各種選擇時等所使用。

左搖桿 17SL 及右搖桿 17SR 係與所謂控制搖桿（joystick）構造略相同的搖桿型控制器。該搖桿型控制器

係具有直立之搖桿。該搖桿係以支點作為中心，從直立位置可涵蓋包含前後左右 360 度方向，為可傾倒之構造。左搖桿 17SL 及右搖桿 17SR 係因應搖桿的傾倒方向及傾倒角度，將以直立位置為原點之 x 座標及 y 座標之值，作為操作訊號經由操作資訊介面電路 18 與介面電路 19，發送至 CPU7。

於第 1 按鍵 17a、第 2 按鍵 17b、第 3 按鍵 17c、第 4 按鍵 17d、L1 按鍵 17L1、L2 按鍵 17L2、R1 按鍵 17R1 及 R2 按鍵 17R2 係因應從記錄媒體 10 載入之遊戲程式，分派有各種功能。例如，第 2 按鍵 17b 及第 3 按鍵 17c 係於進行選單項目的決定及前進至下一畫面的動作般地指示 CPU7 時而被使用，第 1 按鍵 17a 及第 4 按鍵 17d 係於進行選單項目的選擇解除及取消及回到之前畫面的動作般地指示 CPU7 時而被使用。

再者，除了左搖桿 17SL 及右搖桿 17SR 之外的控制器 17 之個按鍵及各鍵係藉由來自於外部的按壓力，從中立位置被按壓即為 ON，如按壓力解除即為 OFF 之 ON/OFF 開關。

在以下說明由以上之構造所構成之家庭用視訊遊戲裝置的概略動作。如未圖示之電源開關為 ON，於遊戲系統 1 載入電源時，CPU7 係基於記錄於記錄媒體 10 之作業系統，從記錄媒體 10 讀取出畫像資料、音資料及程式資料。讀取出之畫像資料、音資料及程式資料的一部份或全部係儲存於 RAM12。然後，CPU7 係基於儲存於 RAM12 之程

式資料，對儲存於 RAM12 之畫像資料及音資料發派指令。

為畫像資料之狀況時，基於來自於 CPU7 的指令，首先，訊號處理處理器 8 係進行於 3 次元空間上之角色的位置計算及光源計算等。接著，畫像處理處理器 9 係基於訊號處理處理器 8 的計算結果及處理結果，進行將應描繪之畫像資料寫入 RAM12 的處理等。然後，寫入 RAM 之 12 畫像資料係經由介面電路 21 而供給至 D/A 轉換器 22。在此，畫像資料係在 D/A 轉換器 22 轉換成類比映像訊號。然後，畫像訊號係供給至電視監視器 20，作為畫像顯示。

為音資料之狀況時，首先，訊號處理處理器 8 係基於來自於 CPU7 的指令，進行音資料的生成及加工處理。在此，對於音資料實施，例如節距之轉換、雜訊之附加、聲絡的設定、位準的設定及殘響的附加等之處理。接著，音資料係從訊號處理處理器 8 輸出，經由 RAM12 的第 1 聲音佇列 73 及第 2 聲音佇列 74、第 1 聲音埠 71 及第 2 聲音埠 72、介面電路 16 而供給至 D/A 轉換器 15。在此，音資料係轉換成類比音訊號。然後，音資料係經由擴大電路 14，從揚聲器 13 作為遊戲音輸出。

〔於遊戲裝置中之各種處理概要〕

於本遊戲機中所實行之遊戲係例如為棒球遊戲。本遊戲機係可實現使顯示於電視監視器 20 之角色動作之遊戲

。圖 2 係用以說明在本發明達成主要之作用的功能區塊圖。

。控制部 1 係主要具備有：角色顯示手段 50、角色動作手段 51、遊戲進行條件判斷手段 52、聲音佇列作成手段 53、遊戲條件判斷手段 54、聲音埠決定手段 55、聲音同時輸出手段 56。

角色顯示手段 50 係具備於電視監視器 20 顯示投手角色、打者角色等的功能。在角色顯示手段 50 係於電視監視器 20 顯示未圖示之投手角色及打者角色。

在該手段，對應投手角色之投手用畫像資料及對應打者角色之打者用畫像資料係於遊戲程式載入時，從記憶部 2（例如，記錄媒體 10）供給至 RAM12，並儲存於 RAM12。

。此時，投手用畫像資料與投手用座標資料係為控制部 1（例如 CPU7）所認識。又，用以於電視監視器 20 顯示打者用畫像資料的打者用座標資料及用以於電視監視器 20 顯示投手用畫像資料的投手用座標資料係從記憶部 2（例如，記錄媒體 10）供給至 RAM12，並儲存於 RAM12。此時，打者用畫像資料與打者用座標資料係為控制部 1（例如，CPU7）所認識。於是，已儲存於 RAM12 之打者用畫像資料、投手用畫像資料係基於來自於 CPU7 的指示，經由畫像處理電路 9 供給至電視監視器 20。然後，打者用畫像資料及投手用畫像資料係基於打者用座標資料及投手用座標資料，顯示於電視監視器 20 之特定位置。再者，用以於電視監視器 20 的特定位置，顯示打者用畫像資料及投手用畫像資料的指示係藉由 CPU7 執行。

角色動作手段 51 係具備使投手角色及打者角色動作之功能。在角色顯示手段 51 係使投手角色及打者角色動作。

在該手段，用以使投手角色及打者角色動作之來自於控制器 17 的訊號係為控制部 1（例如，CPU7）所認識時，基於來自於 CPU7 之指示，對應投手角色之投手用畫像資料及對應打者角色之打者用畫像資料係藉由控制部 1（例如，訊號處理處理器 8 與畫像處理處理器 9）處理。然後，被處理之畫像資料係從 RAM12 供給至電視監視器 20，投手角色的投球動作及打者角色的揮棒動作係作為動畫顯示於電視監視器 20。

遊戲進行條件判斷手段 52 係具備判斷是否達成特定遊戲進行條件的功能。在遊戲進行條件判斷手段 52，係判斷是否達成用以判斷輸出因應遊戲進行狀況之哪種內容的聲音資料之條件的特定遊戲進行狀況。具體來說，藉由遊戲進行條件判斷手段 52，判斷輸出對應遊戲進行狀況之哪種內容的聲音資料，例如，對於選手角色擊出全壘打之事件，判斷是否輸出「進去了！全壘打！」、「A 選手朝右外野觀眾席擊出全壘打」、「因為 A 選手的兩分全壘打 B 球隊以 2－0 領先」之日語實況解說的聲音資料、及「It' s gone!」、「A smacked a two－run homer to the right stand」、「The B took a 2－0 lead on a A' s two－run homer」之英語實況解說的聲音資料。在此，藉由遊戲進行條件判斷手段 52，被判斷並輸出之「進去了！全壘打！」

、「A 選手朝右外野觀眾席擊出全壘打」、「因為 A 選手的兩分全壘打 B 球隊以 2-0 領先」之日語實況解說的聲音資料、及「It's gone!」、「A smacked a two-run homer to the right stand」、「The B took a 2-0 lead on a A's two-run homer」之英語實況解說的聲音資料等之各種資料係儲存於 RAM12。

聲音佇列作成手段 53，係具備藉由遊戲進行條件判斷手段 52 被判斷達成特定遊戲進行條件時，作成對應複數遊戲聲音（日語實況解說的聲音及英語實況解說的聲音）之複數聲音佇列（第 1 聲音佇列 73 及第 2 聲音佇列 74）的功能。在聲音佇列作成手段 53，係作成用以指定以哪種順序輸出因應遊戲進行狀況之哪種內容的聲音資料之第 1 聲音佇列 73 及第 2 聲音佇列 74。具體來說，於日語實況解說的聲音資料中，作成爲指定以「進去了！全壘打！」、「A 選手朝右外野觀眾席擊出全壘打」、「因為 A 選手的兩分全壘打 B 球隊以 2-0 領先」的順序，輸出日語實況解說的聲音資料之日語實況解說的聲音佇列之第 1 聲音佇列 73。又，於英語實況解說的聲音資料中，作成爲指定以「It's gone!」、「A smacked a two-run homer to the right stand」、「The B took a 2-0 lead on a A's two-run homer」的順序，輸出英語實況解說的聲音資料之日語實況解說的聲音佇列之第 2 聲音佇列 74。在此，藉由聲音佇列作成手段 53 所作成之第 1 聲音佇列 73 及第 2 聲音佇列 41 的各種資料係儲存於 RAM12。

遊戲條件判斷手段 54 係具備判斷是否達成特定遊戲條件的功能。在遊戲條件判斷手段 54，係判斷是否達成爲判斷在複數遊戲聲音中使哪種遊戲聲音輸出之條件的特定遊戲條件。在此，藉由遊戲條件判斷手段 54，判斷在日語實況解說的聲音資料及英語實況解說的聲音資料之中，輸出哪種語言實況解說的聲音資料。具體來說，判斷是否輸出僅日語實況解說的聲音資料、僅英語實況解說的聲音資料、以及日語實況解說及英語實況解說雙方的聲音資料之 3 種型式之語言實況解說的聲音資料。在此，於圖 3 所示之爲遊戲設定畫面的實況語言設定畫面 40 中，藉由選擇「日語」、「English」、「日語 + English」之任一，決定輸出僅日語實況解說的聲音資料、僅英語實況解說的聲音資料、日語實況解說及英語實況解說雙方的聲音資料之任一。在圖 3 所示之實況語言設定畫面 40，因爲選擇「日語 + English」，故藉由按下決定按鍵，決定輸出日語實況解說及英語實況解說雙方的聲音資料。在此，包含將藉由遊戲條件判斷手段 54 所決定之日語實況解說及英語實況解說雙方的聲音資料加以輸出之決定資訊的各種資料等係儲存於 RAM12。

聲音埠決定手段 55，係具備藉由遊戲條件判斷手段 54 決定在複數遊戲聲音中輸出哪種遊戲聲音時，決定對應已決定之遊戲聲音的聲音埠（第 1 聲音埠 71 及第 2 聲音埠 72）的功能。在此，因爲藉由遊戲條件判斷手段 54，決定了輸出日語實況解說及英語實況解說雙方的聲音資

料，故決定對應日語實況解說及英語實況解說雙方的聲音資料之第 1 聲音埠 71 及第 2 聲音埠 72。在此，包含藉由聲音埠決定手段 55 所決定之第 1 聲音埠 71 及第 2 聲音埠 72 係為輸出聲音資料之埠的決定資訊之各種資料等係儲存於 RAM12。

聲音同時輸出手段 56，係具備藉由遊戲條件判斷手段 54 被判斷達成特定遊戲條件時，於每一對應藉由聲音佇列作成手段 53 所作成之第 1 聲音佇列 73 及第 2 聲音佇列 74 的以聲音埠決定手段 55 所決定之第 1 聲音埠 71 及第 2 聲音埠 72，同時輸出複數遊戲聲音的功能。在聲音同時輸出手段 56，日語實況解說及英語實況解說雙方的聲音資料係以日語實況解說的第 1 聲音佇列 73 及英語實況解說的第 2 聲音佇列 74 所指定之順序，使用對應兩個第 1 聲音佇列 73 及第 2 聲音佇列 74 之兩個第 1 聲音埠 71 及第 2 聲音埠 72 同時輸出。在此，第 1 聲音埠 71 及第 2 聲音埠 72 係為個別對應第 1 聲音佇列 73 及第 2 聲音佇列 74 的串流再生埠，為用以一邊讀取聲音資料，一邊輸出聲音之埠。具體來說，藉由遊戲條件判斷手段 54 決定輸出日語實況解說及英語實況解說雙方的聲音資料時，「進去了！全壘打！」、「A 選手朝右外野觀眾席擊出全壘打」、「因為 A 選手的兩分全壘打 B 球隊以 2－0 領先」之日語實況解說的聲音資料，與「It's gone!」、「A smacked a two－run homer to the right stand」、「The B took a 2－0 lead on a A's two－run homer」之英語實況解說的聲音

資料係以日語實況解說之第 1 聲音佇列 73 及英語實況解說之第 2 聲音佇列 74 所指定之「進去了!全壘打!」、「A 選手朝右外野觀眾席擊出全壘打」、「因為 A 選手的兩分全壘打 B 球隊以 2-0 領先」之順序及「It' s gone!」、「A smacked a two-run homer to the right stand」、「The B took a 2-0 lead on a A' s two-run homer」之順序，使用對應兩個第 1 聲音佇列 73 及第 2 聲音佇列 74 之兩個第 1 聲音埠 71 及第 2 聲音埠 72 同時輸出。在聲音同時輸出手段 56，使用兩個第 1 聲音埠 71 及第 2 聲音埠 72 同時輸出的聲音資料，係經由遊戲音輸出部 4 的介面電路 16、D/A 轉換器 15、擴大電路 14 而藉由揚聲器 13，「進去了!全壘打!」、「A 選手朝右外野觀眾席擊出全壘打」、「因為 A 選手的兩分全壘打 B 球隊以 2-0 領先」之日語實況解說的聲音、及「It' s gone!」、「A smacked a two-run homer to the right stand」、「The B took a 2-0 lead on a A' s two-run homer」之英語實況解說的聲音係同時輸出至外部。

在此，因為藉由聲音同時輸出手段 56，日語實況解說及英語實況解說雙方的聲音資料係以日語實況解說的第 1 聲音佇列 73 及英語實況解說的第 2 聲音佇列 74 所指定之順序，使用對應兩個第 1 聲音佇列 73 及第 2 聲音佇列 74 之兩個第 1 聲音埠 71 及第 2 聲音埠 72 同時輸出，故可因應玩家爲了提高聽解能力而欲同時聽取日語實況解說及英語實況解說雙方之語言實況解說的要求。所以，進行玩

家所好之實況解說的聲音資料之串流再生。

〔於棒球遊戲中實況解說再生處理之概要〕

接著，針對棒球遊戲中之實況解說再生處理的具體內容，使用揭示圖 3 所示之顯示於電視監視器 20 的顯示畫面及圖 4～圖 6 所示之再生各語言的實況解說時之第 1 聲音埠 71 及第 2 聲音埠 72 的輸出狀態之模式圖，加以詳細說明。

於本棒球遊戲中，進行實況解說再生處理時係於圖 3 所示之為遊戲設定畫面的實況語言設定畫面 40 中，藉由選擇「日語」之選擇項目 41、「English」之選擇項目 42、「日語 + English」之選擇項目 43 中任一，決定輸出僅日語實況解說的聲音資料、僅英語實況解說的聲音資料、日語實況解說及英語實況解說雙方的聲音資料之任一。

實況語言設定畫面 40 係如圖 3 所示，於略矩形的框內上部，「日語」之選擇項目 41、「English」之選擇項目 42、「日語 + English」之選擇項目 43 的文字係於上下並排而配置，於略矩形的框內下部，配置有表示進行實況語言設定之「決定」及「返回（取消）」時的按鍵操作之指示的操作指示項目 45。「日語」之選擇項目 41、「English」之選擇項目 42、「日語 + English」之選擇項目 43 係個別為是否輸出用以決定僅日語實況解說的聲音、僅英語實況解說的聲音、日語實況解說的聲音及英語實況解說的聲音之 3 型式的語言實況解說的聲音之項目。於「

「日語」之選擇項目 41、「English」之選擇項目 42、「日語 + English」之選擇項目 43 的周圍係配置有表示已選擇「日語」之選擇項目 41、「English」之選擇項目 42、「日語 + English」之選擇項目 43 中任一的選擇游標 44。選擇游標 44 係配置為藉由上方向鍵 17U 及下方向鍵 17D 而可上下移動。按下操作第 2 按鍵 17b 及第 3 按鍵 17c 時，則選擇決定加以配置選擇游標 44 之「日語」之選擇項目 41、「English」之選擇項目 42、「日語 + English」之選擇項目 43 之一。又，按下操作第 1 按鍵 17a 及第 4 按鍵 17d 時，則取消現在顯示之設定狀態，而無關於選擇游標 44 之位置，選擇決定之前已決定之「日語」之選擇項目 41、「English」之選擇項目 42、「日語 + English」之選擇項目 43 之一。

於實況語言設定畫面 40 中選擇「日語」之選擇項目 41，按下操作第 2 按鍵 17b 或第 3 按鍵 17c 時，則決定僅輸出日語實況解說的聲音資料。具體來說，如圖 4 所示般，「進去了!全壘打!」、「A 選手朝右外野觀眾席擊出全壘打」、「因為 A 選手的兩分全壘打 B 球隊以 2-0 領先」之日語實況解說的聲音資料係以日語實況解說的第 1 聲音佇列 73 所指定之「進去了!全壘打!」、「A 選手朝右外野觀眾席擊出全壘打」、「因為 A 選手的兩分全壘打 B 球隊以 2-0 領先」的順序，使用對應第 1 聲音佇列 73 的第 1 聲音埠 71 輸出。

於實況語言設定畫面 40 中選擇「English」之選擇項

目 42，按下操作第 2 按鍵 17b 或第 3 按鍵 17c 時，則決定僅輸出英語實況解說的聲音資料。具體來說，如圖 5 所示般，「It' s gone!」、「A smacked a two-run homer to the right stand」、「The B took a 2-0 lead on a A' s two-run homer」之英語實況解說的聲音資料係以英語實況解說的第 2 聲音佇列 74 所指定之「It' s gone!」、「A smacked a two-run homer to the right stand」、「The B took a 2-0 lead on a A' s two-run homer」的順序，使用對應第 2 聲音佇列 74 之第 2 聲音埠 72 輸出。

於實況語言設定畫面 40 中選擇「日語 + English」之選擇項目 43，按下操作第 2 按鍵 17b 或第 3 按鍵 17c 時，則決定輸出日語實況解說的聲音及英語實況解說雙方的聲音。具體來說，如圖 6 所示般，「進去了!全壘打!」、「A 選手朝右外野觀眾席擊出全壘打」、「因為 A 選手的兩分全壘打 B 球隊以 2-0 領先」之日語實況解說的聲音資料，與「It' s gone!」、「A smacked a two-run homer to the right stand」、「The B took a 2-0 lead on a A' s two-run homer」之英語實況解說的聲音資料係以日語實況解說之第 1 聲音佇列 73 及英語實況解說之第 2 聲音佇列 74 所指定之「進去了!全壘打!」、「A 選手朝右外野觀眾席擊出全壘打」、「因為 A 選手的兩分全壘打 B 球隊以 2-0 領先」之順序及「It' s gone!」、「A smacked a two-run homer to the right stand」、「The B took a 2-0 lead on a A' s two-run homer」之順序，使用對應兩個第 1 聲

音佇列 73 及第 2 聲音佇列 74 之兩個第 1 聲音埠 71 及第 2 聲音埠 72 同時輸出。

〔於棒球遊戲中實況解說再生處理實行時之各種處理流程〕

使用圖 7 所示之流程圖說明於本實施形態的棒球遊戲中之實況解說再生處理。

首先，進行決定將因應進行棒球遊戲時之遊戲進行狀況及發生於遊戲中之事件的哪種內容加以輸出之實況資料決定處理（S1）。在步驟 S1 的實況資料決定處理，係決定輸出因應遊戲進行狀況之哪種內容的聲音資料。具體來說，對於選手角色擊出全壘打之事件，決定輸出「進去了！全壘打！」、「A 選手朝右外野觀眾席擊出全壘打」、「因為 A 選手的兩分全壘打 B 球隊以 2-0 領先」之日語實況解說的聲音資料、及「It's gone!」、「A smacked a two-run homer to the right stand」、「The B took a 2-0 lead on a A's two-run homer」之英語實況解說的聲音資料。進行步驟 S1 的實況資料決定處理時，進行作成對應複數遊戲聲音（日語實況解說的聲音及英語實況解說的聲音）之複數聲音佇列（第 1 聲音佇列 73 及第 2 聲音佇列 74）的聲音佇列作成處理（S2）。

在步驟 S2 的聲音佇列作成處理，係作成用以指定以哪種順序輸出因應遊戲進行狀況之哪種內容的聲音資料之第 1 聲音佇列 73 及第 2 聲音佇列 74。具體來說，於日語實況解說的聲音資料中，作成爲指定以「進去了！全壘打！

」、「A 選手朝右外野觀眾席擊出全壘打」、「因為 A 選手的兩分全壘打 B 球隊以 2-0 領先」的順序，輸出日語實況解說的聲音資料之日語實況解說的聲音佇列之第 1 聲音佇列 73。又，於英語實況解說的聲音資料中，作成爲指定以「It's gone!」、「A smacked a two-run homer to the right stand」、「The B took a 2-0 lead on a A's two-run homer」的順序，輸出英語實況解說的聲音資料之日語實況解說的聲音佇列之第 2 聲音佇列 74。進行步驟 S2 的聲音佇列作成處理時，判斷在複數語言實況模式中是否選擇使日語實況解說的聲音資料輸出之日語實況模式（S3）。

在步驟 S3，於圖 3 所示之實況語言設定畫面 40 中選擇「日語」之選擇項目 41，判斷是否按下操作第 2 按鍵 17b 或第 3 按鍵 17c。在步驟 S3 判斷選擇日語實況模式時，則進行決定對應已決定之日語實況解說的聲音資料之第 1 聲音埠 71 的第 1 聲音埠決定處理（S4），進行讀出「進去了!全壘打!」、「A 選手朝右外野觀眾席擊出全壘打」、「因為 A 選手的兩分全壘打 B 球隊以 2-0 領先」之日語實況解說的聲音資料之日語實況資料讀出處理（S5）。進行步驟 S5 的日語實況資料讀出處理時，「進去了!全壘打!」、「A 選手朝右外野觀眾席擊出全壘打」、「因為 A 選手的兩分全壘打 B 球隊以 2-0 領先」之日語實況解說的聲音資料係進行以日語實況解說的第 1 聲音佇列 73 所指定之「進去了!全壘打!」、「A 選手朝右外野觀眾

席擊出全壘打」、「因為 A 選手的兩分全壘打 B 球隊以 2－0 領先」的順序，使用對應第 1 聲音佇列 73 的第 1 聲音埠 71 輸出之聲音同時輸出處理（S6）。

又，在步驟 S3 判斷未選擇日語實況模式時，判斷在複數語言實況模式中是否選擇使英語實況解說的聲音資料輸出之英語實況模式（S7）。

在步驟 S7，於圖 3 所示之實況語言設定畫面 40 中選擇「English」之選擇項目 42，判斷是否按下操作第 2 按鍵 17b 或第 3 按鍵 17c。在步驟 S7 判斷選擇英語實況模式時，則進行決定對應已決定之英語實況解說的聲音資料之第 2 聲音埠 72 的第 2 聲音埠決定處理（S8），而進行讀出「It's gone!」、「A smacked a two-run homer to the right stand」、「The B took a 2－0 lead on a A's two-run homer」之英語實況解說的聲音資料之英語實況資料讀出處理（S9）。進行步驟 S9 的英語實況資料讀出處理時，則進行「It's gone!」、「A smacked a two-run homer to the right stand」、「The B took a 2－0 lead on a A's two-run homer」之英語實況解說的聲音資料係以英語實況解說的第 2 聲音佇列 74 所指定之「It's gone!」、「A smacked a two-run homer to the right stand」、「The B took a 2－0 lead on a A's two-run homer」的順序，使用對應第 2 聲音佇列 74 之第 2 聲音埠 72 輸出的聲音同時輸出處理（S6）。

又，在步驟 S7 判斷未選擇英語實況模式時，則判斷

在複數語言實況模式中是否選擇使日語 + 英語實況解說的聲音資料輸出之日語 + 英語實況模式 (S10)。

在步驟 S10，於圖 3 所示之實況語言設定畫面 40 中選擇「日語 + English」之選擇項目 43，判斷是否按下操作第 2 按鍵 17b 或第 3 按鍵 17c。在步驟 S10 判斷選擇日語 + 英語實況模式時，則進行決定對應已決定之日語 + 英語實況解說的聲音資料之第 1 聲音埠 71 及第 2 聲音埠 72 的第 1・第 2 聲音埠決定處理 (S11)，進行讀出「進去了!全壘打!」、「A 選手朝右外野觀眾席擊出全壘打」、「因為 A 選手的兩分全壘打 B 球隊以 2-0 領先」之日語實況解說的聲音資料及「It' s gone!」、「A smacked a two-run homer to the right stand」、「The B took a 2-0 lead on a A' s two-run homer」之英語實況解說的聲音資料之日語 + 英語實況資料讀出處理 (S12)。進行步驟 S12 之日語 + 英語實況資料讀出處理時，則進行「進去了!全壘打!」、「A 選手朝右外野觀眾席擊出全壘打」、「因為 A 選手的兩分全壘打 B 球隊以 2-0 領先」之日語實況解說的聲音資料及「It' s gone!」、「A smacked a two-run homer to the right stand」、「The B took a 2-0 lead on a A' s two-run homer」之英語實況解說的聲音資料，係以日語實況解說之第 1 聲音佇列 73 所指定之「進去了!全壘打!」、「A 選手朝右外野觀眾席擊出全壘打」、「因為 A 選手的兩分全壘打 B 球隊以 2-0 領先」之順序及英語實況解說之第 2 聲音佇列 74 所指定之「It' s

gone!」、「A smacked a two-run homer to the right stand」、「The B took a 2-0 lead on a A's two-run homer」之順序，使用對應兩個第 1 聲音佇列 73 及第 2 聲音佇列 74 之兩個第 1 聲音埠 71 及第 2 聲音埠 72 同時輸出的聲音同時輸出處理（S6）。再者，在步驟 S10 判斷未選擇日語 + 英語實況模式時，則回到步驟 S3。

在步驟 S6 的聲音同時輸出處理，僅日語實況解說的聲音資料、僅英語實況解說的聲音資料、日語實況解說及英語實況解說雙方的聲音資料係以日語實況解說的第 1 聲音佇列 73 及英語實況解說的第 2 聲音佇列 74 之至少任一所指定之順序，使用對應兩個第 1 聲音佇列 73 及第 2 聲音佇列 74 之兩個第 1 聲音埠 71 及第 2 聲音埠 72 之至少任一同時輸出。步驟 S6 的聲音同時輸出處理，係經由兩個第 1 聲音埠 71 及第 2 聲音埠 72、遊戲音輸出部 4 的介面電路 16、D/A 轉換器 15、擴大電路 14，而藉由揚聲器 13，日語實況解說及英語實況解說之至少任一聲音係被輸出至外部。

在此，藉由在步驟 S10 判斷選擇日語 + 英語實況模式時之步驟 S6 的聲音同時輸出處理，日語實況解說及英語實況解說雙方的聲音資料係以日語實況解說的第 1 聲音佇列 73 及英語實況解說的第 2 聲音佇列 74 所指定之順序，使用對應兩個第 1 聲音佇列 73 及第 2 聲音佇列 74 之兩個第 1 聲音埠 71 及第 2 聲音埠 72 同時輸出，故可因應玩家爲了提高聽解能力而欲同時聽取日語實況解說及英語實況

解說雙方之語言實況解說的要求。所以，進行玩家所好之實況解說的聲音資料之串流再生。

〔其他實施形態〕

（a）在前述實施形態，揭示使用作為可適用遊戲程式之電腦之一例的家庭用視訊遊戲裝置之狀況的例子，但是，遊戲裝置係並不限定於前述實施形態，藉由實行監視器為另外構成之遊戲裝置、監視器為一體構成之遊戲裝置、及遊戲程式，也可同樣適用於作為遊戲裝置而作用之個人電腦及工作站、及攜帶型遊戲裝置、及行動電話、及PDA、或業務用遊戲裝置等。

（b）於本發明亦包含用以實行如前述之遊戲的程式、及記錄該程式之電腦可讀取之記錄媒體。作為該記錄媒體係卡匣以外可舉出，例如，電腦可讀取之可撓性碟、半導體記憶體、CD-ROM、DVD、BD-ROM（Blu-ray Disk-ROM）、UMD、ROM卡匣、其他者。

（c）在前述實施型態，作為於遊戲機中實行之遊戲，舉出棒球遊戲而加以說明，但是，所實行之遊戲係並不限定於此者，可適用於各種遊戲。例如，亦可同樣適用於足球及格鬥技等之各種的運動遊戲、模擬遊戲、射擊遊戲、角色扮演遊戲等。

（d）在前述實施形態，為可以選擇僅日語實況解說的聲音資料、僅英語實況解說的聲音資料、日語實況解說及英語實況解說雙方的聲音資料，但是，如圖8所示般，

設定為作為第 1 遊戲聲音可選擇僅依據播報員及解說者之通常實況模式的實況解說的聲音資料，作為第 2 聲音可選擇由僅依據特別來賓藝人及特別來賓解說者之對話所構成的聊天模式之聲音資料、通常模式及聊天模式之實況解說雙方的聲音資料之 3 型式的實況模式之聲音資料亦可。

圖 8 所示之實況解說模式設定畫面 60，係於略矩形的框內上部，「通常實況模式」之選擇項目 61、「聊天模式」之選擇項目 62、「通常實況模式 + 聊天模式」之選擇項目 63 的文字係於上下並排而配置，於略矩形的框內下部，配置有表示進行實況語言設定之「決定」及「返回（取消）」時的按鍵操作之指示的操作指示項目 65。

「通常實況模式」之選擇項目 61、「聊天模式」之選擇項目 62、「通常實況模式 + 聊天模式」之選擇項目 63 係個別為是否輸出用以決定僅通常實況模式之實況解說的聲音、僅聊天模式之實況解說的聲音、通常實況模式及聊天模式之實況解說雙方的聲音之 3 型式的語言實況解說的聲音之項目。於「通常實況模式」之選擇項目 61、「聊天模式」之選擇項目 62、「通常實況模式 + 聊天模式」之選擇項目 63 的周圍係配置有表示已選擇「通常實況模式」之選擇項目 61、「聊天模式」之選擇項目 62、「通常實況模式 + 聊天模式」之選擇項目 63 中任一的選擇游標 64。選擇游標 64 係配置為藉由上方向鍵 17U 及下方向鍵 17D 而可上下移動。按下操作第 2 按鍵 17b 及第 3 按鍵 17c 時，則選擇決定加以配置選擇游標 64 之「通常實況模

式」之選擇項目 61、「聊天模式」之選擇項目 62、「通常實況模式 + 聊天模式」之選擇項目 63 之選擇項目 63 之一。又，按下操作第 1 按鍵 17a 及第 4 按鍵 17d 時，則取消現在顯示之設定狀態，而無關於選擇游標 64 之位置，選擇決定之前已決定之「通常實況模式」之選擇項目 61、「聊天模式」之選擇項目 62、「通常實況模式 + 聊天模式」之選擇項目 63 之一。

在此，因為玩家可任意從僅通常實況模式之實況解說的聲音資料、僅聊天模式之實況解說的聲音資料、通常實況模式及聊天模式之實況解說雙方的聲音資料之 3 型式的實況解說模式的聲音資料，選擇 1 個實況解說的聲音資料，故可串流再生玩家所好之實況解說的聲音資料。

(e) 在前述實施形態，為可選擇日語實況解說的聲音資料、英語實況解說的聲音資料之語言實況解說的聲音資料，但是，如 9 所示，「日語」之選擇項目 41、「English (英語)」之選擇項目 42 之外，準備有「Francais (法語)」之選擇項目 43、「Deutsch (德語)」之選擇項目 46、「Italiano (義大利語)」之選擇項目 47、「Espanol (西班牙語)」之選擇項目 48 的 6 種國家語言的實況解說之聲音資料，使其可選擇 1~6 種語言的實況解說的聲音資料，以 1~6 種語言同時再生亦可。在此，選擇游標 44 配置於日語」之選擇項目 41、「Francais (法語)」之選擇項目 43、「Deutsch (德語)」之選擇項目 46 的周圍，則為可以 3 種語言同時再生。於此狀況，以對應

「日語」、「English（英語）」、「Francais（法語）」、「Deutsch（德語）」、「Italiano（義大利語）」、「Espanol（西班牙語）」之 6 個聲音佇列所指定之順序，而可使用對應 6 個聲音佇列之 6 個聲音埠同時輸出。再者，本發明並不限定於該等語言，即使為荷蘭語、中國語、韓國語等之其他語言亦可。

在此，因為玩家可設為通常不選擇之語日語不同的英語、法語、德語、意大利語、西班牙語等他語言，所以可進行玩家所好之實況解說的聲音資料之串流再生。

〔產業上之利用可能性〕

依據本發明，於遊戲程式中，因為可藉由聲音同時輸出功能，複數聲音資料係以在複數聲音佇列所指定之順序，使用對應複數聲音佇列之複數聲音埠同時輸出，所以可進行玩家所好之實況解說的聲音資料之串流再生。

【圖式簡單說明】

〔圖 1〕利用本發明之一實施形態的視訊遊戲裝置之基本構成圖。

〔圖 2〕作為前述視訊遊戲裝置之一例的功能區塊圖。

〔圖 3〕表示棒球遊戲中之實況語言設定畫面圖。

〔圖 4〕表示再生前述棒球遊戲之日語實況解說時的第 1 聲音埠及第 2 聲音埠的輸出狀態之模式圖。

〔圖 5〕表示再生前述棒球遊戲之英語實況解說時的第 1 聲音埠及第 2 聲音埠的輸出狀態之模式圖。

〔圖 6〕表示再生前述棒球遊戲之日語英語實況解說時的第 1 聲音埠及第 2 聲音埠的輸出狀態之模式圖。

〔圖 7〕關於前述棒球遊戲之實況解說再生處理的流程圖。

〔圖 8〕相當於其他實施形態之圖 3 的圖。

〔圖 9〕相當於其他實施形態之圖 3 的圖。

【主要元件符號說明】

- 1：控制部
- 2：記憶部
- 3：畫像顯示部
- 4：遊戲音輸出部
- 5：操作輸入部
- 7：CPU
- 13：揚聲器
- 17：控制器
- 20：電視監視器
- 40：實況語言設定畫面
- 41～43、46～48：選擇項目
- 44：選擇游標
- 45：操作指示項目
- 50：角色顯示手段

- 51：角色動作手段
- 52：遊戲進行條件判斷手段
- 53：聲音佇列作成手段
- 54：遊戲條件判斷手段
- 55：聲音埠決定手段
- 56：聲音同時輸出手段
- 60：實況解說模式設定畫面
- 61～63：選擇項目
- 64：選擇游標
- 65：操作指示項目
- 71：第1聲音埠
- 72：第2聲音埠
- 73：第1聲音佇列
- 74：第2聲音佇列

五、中文發明摘要

發明之名稱：記錄遊戲程式的記錄媒體，遊戲裝置及遊戲控制方法

於遊戲程式中，可使玩家所好之實況解說的聲音資料之串流再生進行。於遊戲音輸出部 4 係連接有為對應第 1 聲音佇列 73 及第 2 聲音佇列 47 之串流再生埠的第 1 聲音埠及第 2 聲音埠。第 1 聲音埠 71，係以在第 1 聲音佇列 73 所指定之順序，輸出日語實況解說的聲音資料。第 2 聲音埠 72，係以在第 2 聲音佇列 74 所指定之順序，輸出英語實況解說的聲音資料。第 1 聲音埠 71 及第 2 聲音埠 72，係以在第 1 聲音佇列 73 及第 2 聲音佇列 74 所指定之順序，同時輸出日語實況解說及英語實況解說的聲音資料。

六、英文發明摘要

發明之名稱：

十、申請專利範圍

1.一種記錄遊戲程式的記錄媒體，其特徵為用以使可實現輸出複數遊戲聲音的遊戲之電腦，實現以下功能：

遊戲進行條件判斷功能，係判斷是否達成特定遊戲進行條件；

聲音佇列作成功能，係藉由前述遊戲進行條件判斷功能被判斷達成前述特定遊戲進行條件時，作成對應前述複數遊戲聲音之複數聲音佇列；

遊戲條件判斷功能，係判斷是否達成特定遊戲條件；
及

聲音同時輸出功能，係藉由前述遊戲條件判斷功能被判斷達成前述特定遊戲條件時，於每一對應藉由前述聲音佇列作成功能所作成之前述複數聲音佇列的複數聲音埠，可同時輸出前述複數遊戲聲音；

前述複數遊戲聲音，係具有第 1 遊戲聲音、及與前述第 1 遊戲聲音不同之第 2 遊戲聲音；

前述第 1 遊戲聲音，係為以日語所構成之聲音，

前述第 2 遊戲聲音，係以與前述第 1 遊戲聲音不同之語言所構成之聲音。

2.如申請專利範圍第 1 項所記載之記錄遊戲程式的記錄媒體，其中，

前述複數聲音佇列，係具有對應前述第 1 遊戲聲音的第 1 聲音佇列、及對應前述第 2 遊戲聲音的第 2 聲音佇列；

前述複數聲音埠，係具有對應前述第 1 遊戲聲音佇列的第 1 聲音埠、及對應前述第 2 遊戲聲音佇列的第 2 聲音埠。

3.如申請專利範圍第 2 項所記載之記錄遊戲程式的記錄媒體，其中，前述遊戲條件判斷功能，係為判斷是否使前述第 1 遊戲聲音及前述第 2 遊戲聲音中至少任一輸出的功能。

4.一種遊戲裝置，係使輸出複數遊戲聲音的遊戲實現的遊戲裝置，其特徵為具備：

遊戲進行條件判斷手段，係判斷是否達成特定遊戲進行條件；

聲音佇列作成手段，係藉由前述遊戲進行條件判斷手段被判斷達成前述特定遊戲進行條件時，作成對應前述複數遊戲聲音之複數聲音佇列；

遊戲條件判斷手段，係判斷是否達成特定遊戲條件；
及

聲音同時輸出手段，係藉由前述遊戲條件判斷手段被判斷達成前述特定遊戲條件時，於每一對應藉由前述聲音佇列作成手段所作成之前述複數聲音佇列的複數聲音埠，可同時輸出前述複數遊戲聲音；

前述複數遊戲聲音，係具有第 1 遊戲聲音、及與前述第 1 遊戲聲音不同之第 2 遊戲聲音；

前述第 1 遊戲聲音，係為以日語所構成之聲音，
前述第 2 遊戲聲音，係以與前述第 1 遊戲聲音不同之語言

所構成之聲音。

5.一種遊戲控制方法，係使電腦實現，輸出複數遊戲聲音之遊戲的遊戲控制方法，其特徵為具備：

遊戲進行條件判斷步驟，係判斷是否達成特定遊戲進行條件；

聲音佇列作成步驟，係藉由前述遊戲進行條件判斷步驟被判斷達成前述特定遊戲進行條件時，作成對應前述複數遊戲聲音之複數聲音佇列；

遊戲條件判斷步驟，係判斷是否達成特定遊戲條件；
及

聲音同時輸出步驟，係藉由前述遊戲條件判斷步驟被判斷達成前述特定遊戲條件時，於每一對應藉由前述聲音佇列作成步驟所作成之前述複數聲音佇列的複數聲音埠，可同時輸出前述複數遊戲聲音；

前述複數遊戲聲音，係具有第 1 遊戲聲音、及與前述第 1 遊戲聲音不同之第 2 遊戲聲音；

前述第 1 遊戲聲音，係為以日語所構成之聲音，
前述第 2 遊戲聲音，係以與前述第 1 遊戲聲音不同之語言所構成之聲音。

七、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：

1：控制部	2：記憶部	3：畫像顯示部
4：遊戲音輸出部	5：操作輸入部	6：匯流排
8：訊號處理處理器	9：畫像處理處理器	10：記錄媒體
12：RAM	13：揚聲器	14：擴大電路
15：D/A 轉換器	16：介面電路	17：控制器
18：操作資訊介面電路	19：介面電路	20：電視監視器
21：介面電路	22：D/A 轉換器	50：角色顯示手段
51：角色動作手段	52：遊戲進行條件判斷手段	53：聲音佇列作成手段
54：遊戲條件判斷手段	55：聲音埠決定手段	56：聲音同時輸出手段
71：第1聲音埠	72：第2聲音埠	73：第1聲音佇列
74：第2聲音佇列		

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