

302457

公告本

申請日期	85 年 6 月 17 日
案 號	85107301
類 別	發明 G06F 9/06, H01B 1/00

A4
C4

302457

(以上各欄由本局填註)

發明專利說明書

一、發明 新型名稱	中 文	可實施商業廣告之遊戲機系統及遊戲方法
	英 文	
二、發明 創作人	姓 名	(1) 海老澤觀
	國 籍	(1) 日本
	住、居所	(1) 日本國東京都品川區北品川六丁目七番三五號 ソニー株式会社内
三、申請人	姓 名 (名稱)	(1) 蘇妮股份有限公司 ソニー株式会社
	國 籍	(1) 日本
	住、居所 (事務所)	(1) 日本國東京都品川區北品川六丁目七番三五號
	代 表 人 姓 名	(1) 出井伸之

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：

國(地區) 申請專利，申請日期： 案號： ，☐有 ☐無主張優先權

日本 1995 年 6 月 30 日 P07-166682 ☒無主張優先權

有關微生物已寄存於： ，寄存日期： ，寄存號碼：

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁各欄)

裝

訂

線

經濟部中央標準局員工消費合作社印製

五、發明說明(1)

〔產業上之利用領域〕

本發明，係關於能顯示商業廣告的遊戲機系統。

〔習知技藝〕

關於已往之遊戲機，最近不只在內的專用遊戲場，在一般家庭遊戲機也很普及，隨之已大量銷售汽車的賽車遊戲軟體，飛機之飛行模擬遊戲軟體等各種遊戲軟體。

在遊戲機，例如啟動汽車的賽車遊戲軟體時，在顯示裝置（顯示器）上將會放映把實際之F1賽車場忠實地再現的充滿蒞場感之景色，隨著操作者經由操縱桿等操作盤指示的命令，各比賽用汽車將會在比賽路線疾駛。

〔發明所要解決之課題〕

可是，在實際的F1賽車場，雖然在背景之比賽路像旁之牆壁，廣告牌，廣告塔及比賽用汽車的車體等有商業廣告，但是在遊戲軟體尚無與此對應之積極偏入商業廣告的例子。

目前，做為已編入遊戲軟體之廣告，只有在遊戲軟體的遊戲之開始前，結束後或場面變更（換景）時，播出軟體製作公司的企業廣告之例的程度，並無在遊戲軟體中進行積極的商業廣告之例。同時，即使有在背景中放映出廣告的例子，但是並無做為考慮收益之商業廣告的例子，終究是為了忠實地模擬比賽路線等之形式上廣告。

同時，在遊戲軟體一旦製作時，除非在軟體有問題點

五、發明說明(2)

否則幾乎不會有變更。如果不變更軟體，即使在背景等加入商業廣告，隨著時間的經過，其廣告也會跟不上時代，而會失去廣告之實際效果。

本發明的開發動機，係根據目前之民營TV廣播係以商業（企業廣告）收益營運，並未向收視者徵收播放費。同樣地，如果能夠在遊戲軟體的例如背景之比賽路線旁的牆壁，廣告牌，廣告塔等根據其他公司企業之需要編入商業廣告時將能得到廣告費收入，結果將能降低遊戲軟體的銷售價格，或者能夠做為免費。並且，根據特定之遊戲軟體預測通常將會使用多次，如果使之能夠把該廣告的內容隨時變更。更新時，將能提高做為商業廣告之實際效果，而得到所期待的廣告收入。

因此，本申請專利發明之目的，係在提供將各家庭之遊戲機經由通信線路等連接在主電腦（控制器）做為遊戲機系統，能夠在遊戲機系統使用的遊戲軟體，依照企業之需要編入商業廣告的遊戲機系統及遊戲方法。

並且，本申請專利發明之目的，係在提供能夠適當容易地更新編入在遊戲機系統使用之遊戲軟體的商業廣告之遊戲機系統及將之使用的遊戲方法。

〔為了解決課題之裝置〕

關於本發明的遊戲機系統，主要係，在具有發送側機器，和1或2以上之接收側遊戲機器，和把此等連結的通信線路之遊戲機系統。

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

訂

五、發明說明(3)

上述發送側機器，具有儲存關於遊戲軟體的主程式之固定資料的記憶裝置，和儲存關於遊戲軟體之商業廣告的可變資料之記憶裝置，和把此等固定資料與可變資料適當地切換發送之記憶裝置。

根據在發送側把遊戲軟體的固定資料及已更新之可變資料發送至上述接收側遊戲機器，在遊戲畫像的一部份，將會經常出現根據最新之可變資料的畫像。

〔作用〕

因遊戲軟體的關於商業廣告之資料係做為可變資料，根據將之和固定資料的主程式組合才會開始遊戲，故能使用加入經常更新之商業廣告的遊戲軟體。

〔實施例〕

以下，參照附圖說明有關本發明的適合之實施例。

遊戲軟體中的商業廣告之內容

在一開始，說明將使用在本實施例的遊戲軟體之商業廣告的形態。圖1，係將某一賽跑遊戲之遊戲軟體以遊戲機系統啟動時，將在顯示裝置的畫面（顯示器）上放映之一場面，係設想比賽路線和站在路線旁的廣告牌之圖。在圖1（a）的畫面放映出之廣告牌出現有「A」的商業廣告。只將圖1（a）之場面的商業廣告A之部份的畫像資料更換而成為商業廣告「B」時，能夠如圖1（b）所示

五、發明說明(4)

地以和圖1(a)相同之場面進行B的商業廣告。

圖2，係把該比賽遊戲的遊戲軟體以遊戲機系統啟動時，將在顯示裝置之顯示器上放映出的一場面，設想F1賽車等之上場人物(角色)在動的部份之圖。在圖2(a)的畫面，係在角色之胸部出現「C」的字體之商業廣告。把圖2(a)的場面之只有商業廣告C的部份之畫像資料更換成商業廣告「D」時，將能夠如圖2(d)所示，以和圖2(c)相同的場面進行商業廣告D。

遊戲軟體之資料構造

把如上述的能將商業廣告適當更新之遊戲軟體的2種資料構造，使用圖3及圖4說明。圖3(a)及(b)，係表示能夠只將圖1及圖2所示之畫像中的廣告部份之資料更換(貼換)的遊戲軟體之檔案構造。圖3(a)的檔案構造，係和主程式M(固定資料)另外，追加有在廣告部進行貼入之畫像資料的檔案A，C(可變資料)。此時，對主程式M之資料量，資料檔案A，C的資料量速1%也未滿。同時，在主程式M，能夠依需要加入以後在圖8至圖10關連而說明之表示遊戲軟體的種類之識別記號。

圖3(b)的檔案構造，雖然和圖3(a)之檔案構造比較時，主程式M係完全相同，但是在位址A0的貼入部份之資料檔案A的內容(商業廣告A)，係變更(更新)為資料檔案B之內容(商業廣告B)，同樣地在位址C0的資料檔案C之內容(商業廣告C)變更為資料檔案

五、發明說明 (5)

D 的內容 (商業廣告 D) 。

將圖 3 的程式構造，對應於圖 1 (a) 及 (b) 之例說明時，主程式 M 為除去上述貼入部 (商業廣告部份，可變資料) 的比賽遊戲之遊戲軟體全體的主程式 M (固定資料)，而資料檔 A 及 C 為在圖 1 (a)，圖 2 (a) 所示之廣告牌之貼入部的畫像資料 (可變資料)，其內容分別顯示商業廣告 A 及 C。同時，資料檔 B 及 D 為圖 1 (b)，圖 2 (b) 的貼入部份之畫像資料 (可變資料)，其內容係分別顯示商業廣告 B 及 D。再者，資料檔 A 及 C 的開始位址為 A 0，而資料檔 B 或 D 之開始位址為 C 0。

以下，使用圖 4 的流程表，說明具有圖 3 之資料構造的遊戲軟體之遊戲進行。

(1) 把遊戲機系統的電源接通成為動作狀態，使主程式 M 啟動時，比賽遊戲將會依照以主程式 M 所定之工作程序實行 (步驟 S 4 1)。

(2) 在主程式 M 的位址至圖 1 (a) 所示之比賽路線和廣告牌的場面時，主程式 M，將會去參照在位址 A 0 之資料檔 (S 4 2)。如果位址 A 0 的資料檔之內容為畫像資料 A，則主程式 M 將一面地比賽路線和廣告牌的場面取入資料檔 A 之內容而生 (參照圖 1 (a))。與此不同，如果位址 A 0 的資料檔之內容已更新為畫像資料 B 時，主程式 M 將把比賽路線和廣告牌的場面，一面取入資料檔 B 之內容而生成 (參照圖 1 (b))。

(3) 在圖 1 的比賽路線和廣告牌之場面結束後，主

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

表

訂

五、發明說明(6)

程式 M 將繼續進行所定之程序 (S 4 3)。

(4) 當主程式 M 的位址到達圖 2 (a) 所示之角色在顯示器上播出的場面之顯示時，將會去參照在位址 C 0 的資料檔 (S 4 4)。如果位址 C 0 的資料檔之內容為畫像資料 C 時，主程式 M 將把角色在顯示器上播出的場面，一面取入資料檔 C 之內容而生成。如果與此不同，位址 C 0 的資料檔之內容為畫像 D 時，主程式 M 將把角色播出在顯示器上的場面，一面取入資料檔 D 之內容而生成。

(5) 當圖 2 的角色在顯示器播出之場面結束後，主程式 M，將會繼續進行至遊戲結束 (S 4 5)。

如此地，一開始將根據使用主程式 M 及資料檔 A，C 在顯示器上，將如圖 1 (a) 及圖 2 (a) 所示地宣傳商業廣告「A」，「C」。然後，在經過適當期間後，資料檔的內容更新時，將根據使用主程式 M 及資料檔 B，D，在顯示器上，將如圖 1 (b) 及圖 2 (b) 所示地宣傳已更新之商業廣告「B」，「D」。

在圖 5 (a) 及 (b) 所示的別種檔案構造，係和圖 3 (a) 及 (b) 說明之檔案構造不同，並非把選擇的廣告的畫像資料更換 (更新)，表示決定可變資料要選擇那一個廣告之只做為選擇碼的遊戲軟體之檔案構造。在圖 5 (a) 的檔案構造，係成為在主程式 M，事先把在廣告部進行貼入之多數的廣告部份畫像資料 A、B、C、D 一齊編入之構造 (固定資料)。同時，和該主程式 M 個別地，具有只有選擇碼的資料之選擇碼檔 S (可變資料)，該選

五、發明說明 (7)

擇碼檔 S 的內容，成為選擇畫像資料 A，C 之碼檔 S a c。此時，雖然主程式 M 的資料量，將比圖 3 之主程式 M 的資料量會相對地增加，但是，此部份，選擇碼檔 S 之資料量，係比圖 5 的能更新之資料檔 A，C，變成極少。

在圖 5 (b) 的情況，主程式 M 係和圖 5 (a) 之主程式 M 完全相同。和主程式 M 個別設置的選擇碼檔 S，係在選擇畫像資料 B，D 的內容 S b d 之點不同。

以圖 1 及圖 2 的例說明時，主程式 M 為除去上述貼入部 (商業廣告部份) 之比賽遊戲的遊戲軟體程式，資料 A 為圖 1 所示之商業廣告 A 的資料。資料 B 為商業廣告 B 之資料，資料檔 C 為商業廣告 C 的資料，而資料檔 D 為商業廣告 D 之資料。

以下，根據圖 6 的流程表，說明具有圖 5 之資料構造的遊戲軟體之遊戲進行。

(1) 接通遊戲機的電源成為動作狀態，啟動主程式 M 時，賽車遊戲將根據主程式 M 的主常式部份所定之工作程序實行 (步驟 S 6 1) 。

(2) 在到達主程式 M 的位址到達圖 1 所示之比賽路線和廣告牌的場面時將指令讀入選擇碼，而參照碼檔 S (S 6 2)。進行判別碼檔 S 之內容 (S 6 3)，如果選擇碼檔 S 指示選擇畫像資料 A 時 (S = S a c)，將一面取入畫像資料 A 的內容，而生成圖 1 (a) 之比賽路線和廣告牌的場面 (S 6 4)。與此不同，如果選擇碼 S 係指示選擇畫像資料 B 時 (S = S b d)，將會一面取入畫像資

五、發明說明(8)

料 B 的內容，而生成圖 1 (b) 之比賽路線和廣告牌的場面 (S 6 4) 。

(3) 並且，主程式 M 將繼續進行所定之程序 (S 6 6) 。主程式 M 的位址到達圖 2 所示之角色播出在顯示器上的場面時將會指令讀入選擇碼，而進行參照碼檔 S (S 6 7) 。將會判別碼檔 S 之內容 (S 6 8) ，如果選擇碼 S 係指示選擇畫像 C 時 (S = S a c) ，將會一個取入畫像資料 C 的內容而生成圖 2 (a) 之場面 (S 6 9) 。與此不同，如果選擇碼 S 係指示選擇畫像資料 D 時 (S = S b d) ，將會一面取入畫像資料 D 的內容而生成圖 2 (b) 之場面 (S 6 5) 。

(4) 並且，主程式 M 將繼續進行所定的遊戲至結束為止 (S 7 1) 。

根據使用事先包含畫像資料檔 A ， B ， C 及 D 的主程式 M 及能更新之選擇碼檔 S ，在顯示器上，將如圖 1 及圖 2 所示地宣傳商業廣告 A ， C 或 B ， D 。

關於圖 3 及圖 4 所述的檔案構造，商業廣告 (可變資料) 之個數並不限於 A ~ D ，當然能夠依照希望設置多數的商業廣告之資料。同時，可變資料，雖然係做為畫像資料的形式說明，但是，也可以如對主程式 M (母程式，固定程式) 之副程式 (子程式，能更新的程式) 之程式形式設置。此時，主程式 M 將在商業廣告顯示處跳至副程式，在副程式生效後，再回到主程式 M 的該商業廣告顯示處之下一步驟。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明(9)

所使用的遊戲機系統

以下，說明能使用如上述之，能夠編入能更新的商業廣告之遊戲軟體的典型之3種遊戲機系統。

首先，圖7所示的遊戲機系統，係顯示其特徵為，在遊戲軟體公司，承包商業廣告之通信公司等企業的發送側，準備包含適當地更新之商業廣告的遊戲軟體，把該遊戲軟體經由通信線路發送至家庭內之遊戲機系統的構成。該遊戲機系統之構成，具有配置在企業的發送側機器，和配置在各家庭之接收側機器，和連接發送側機器與接收側機器之通信線路。

發送側機器，具有控制發送側機器的控制器2，和將儲存可變資料之圖3的畫像資料A，B，C，D或圖5之選擇碼S（可變資料）且能更換碟的光磁碟驅動組（MO）4，和驅動儲存固定資料的遊戲軟體之主程式M（固定資料）的硬碟之硬碟驅動組（HD-M）6，和連接在MO4的硬碟驅動組（HD-S）8，和在一方之可變端子M接受從HD-M6的固定資料，在他方之可變端子S從HD-S8接受可變資料，根據從控制器2的切換信號9切換控制而連接在輸出固定端子之開關裝置SW10，和把從SW10的輸出資料依照使用之通信線路16編碼的編碼器（ENC調變器）12，和將編碼資料輸出至通信線路16之通信機裝置14。

做為通信線路16，能夠使用在此領域所熟知的

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

訂

五、發明說明 (10)

I S D N (integrated services digital network 服務綜合數位網路) 等。

做為配置在家庭內的接收側機器，具有連接在通信線路 1 6 之接收機裝置 1 8，和把經由通信線路 1 6，接收機裝置 1 8 發送的遊戲軟體資料譯碼之譯碼器 (D E C) 2 0，和遊戲機 2 2。遊戲機 2 2，具有能夠儲存經由通信線路 1 6 發送的遊戲軟體之能夠改寫的光磁碟 (M O - G) 2 4。

在發送側的 M O 4 之能交換的磁碟，將儲存圖 3 或圖 5 之主程式 M (可變資料)。根據把裝載磁碟交換，能夠適當更新在圖 3 及圖 5 說明的可變資料。亦即，商業廣告之內容，將從圖 1 (a)，圖 2 (a) 如圖 1 (b)，圖 2 (b) 所示地適當更新。

在發送側的 M D - M 6 之磁碟，儲存有在圖 3 及圖 5 說明的固定資料之主程式 M (固定資料)。發送側的 M D - S 8 之磁碟，將儲存從 M O 4 轉移的可變資料。

以下，說明圖 7 所示的遊戲機系統之動作。事先，將依照從控制器 2 的資料轉移指令 (或啟動指令) 3，M O 4 之已適當更新的資料，將轉移至一方之 H D S 8。在插入他方的 H D - M 6 之磁碟，儲存有主程式 M。

在啟動遊戲軟體時，如圖 7 所示，S W 1 0 的可動端子 M 將根據控制器 2 之切換信號 9 連接在輸出用固定端子，同時將從控制器 2 向 H D M 6 發出轉移指令 (或啟動指令) 5。H D - M 6 的資料 (主程式 M)，將經由 S W

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明 (11)

1 0 根據通信用 E N C 1 2 編碼，而從發送機裝置 1 4 傳輸至通信線路 1 6。資料將會根據通信線路 1 6，發送至接收側。

經由通信線路 1 6 發送的資料，將會一旦以接收側之接收機裝置 1 8 接收。編碼成發送用的發送資料，將會根據 D E C 2 0 解碼。解碼資料，將儲存在遊戲機 2 2 內之 M O - G 2 4 的磁碟。主程式 M 將從發送側依次轉送至接收側，而結束主程式之轉移。

在主程式 M 的轉移結束之時刻，將從控制器 2 對 H D - S 8 發出轉移指令（或啓動指令）7，同時從控制器 2 對 S W 1 0 發出切換信號 9，使可變端子 S 連接在輸出用固定端子。儲存在 H D - S 8 的磁碟之可變資料，將同樣地經由 S W 1 0，E N C 1 2，發送機裝置 1 4，通信線路 1 6，接收機裝置 1 8，D E C 2 0 儲存在遊戲機 2 2 內的 M O - G 2 4 之磁碟。在已儲存可變資料的時刻，包含已更新之商業廣告的遊戲軟體，將會儲存在遊戲 2 4 之 M O - G 2 4。

在上述圖 7 所示的遊戲機系統，根據發送側交換 M O 4 之磁碟，將能夠適當地更新在圖 1 及圖 2 說明的商業廣告。

圖 8，係將其他遊戲機系統的構成部份地顯示之圖，其特徵為，遊戲的使用者購入附有識別記號之遊戲軟體（主程式 M，固定資料），做為遊戲軟體的商業廣告部份（可變資料）經由通信線路，從發送側接受依次更新之資料

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

訂

五、發明說明 (12)

。

在該遊戲機系統，雖然具有企業側所有的發送側機器，和配置在家庭內的接收側機器，和連接發送側機器與接收側機器的通信線路，但是在圖 8 係省略發送側機器之圖示。

通信線路 2 5，係和圖 7 的通信線路相同，能夠利用 I S O N 等。

做為接收側機器，具有控制接收機側機器的系統控制器 3 0，和連接在該系統控制器 3 0 之 R A M 2 8，和連接在該 R A M 2 8 且連接在通信線路的接收機裝置 2 6，和同樣地連接在系統控制器 3 0，在和 R A M 2 8 之間進行資料收授的光磁推動組 (M O) 3 8，在系統控制器 3 0，附設有能夠將經由鍵盤 (未圖示) 輸入之指令，資料等的鍵輸入適當地變換之鍵輸入變換器 3 2。並且，具有將從 R A M 2 8 的資料在系統控制器 3 0 之控制下解碼的解調器 3 4，和用以將已解碼之資料顯示在顯示器 (顯示裝置，未圖示) 的畫像控制器 3 6。

鍵輸入變換器 3 2，係能夠在遊戲軟體間將不同的鍵盤之輸入鍵的機構，職務變更，整合為所希望之機能者，把遊戲軟體插入 M O 3 8 時，將會根據系統控制器 3 0 判斷而初始設定。

以下，說明在圖 8 所示的遊戲機系統之動作。遊戲使用者，將把寫入有遊戲軟體 (主程式 M，固定資料) 的磁碟插入 M O 3 8，而啟動遊戲軟體。在該遊戲機系統使用

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明 (13)

的主程式 M 之起頭，寫入有能夠識別遊戲軟體種類的識別記號。將遊戲軟體啟動時，該識別信號將會轉移至 R A M 2 8。該識別信號，將經由收發報器裝置 2 6，通信線路 2 5，一旦轉移至發送側之主電腦（未圖示，相當於圖 7 的控制器 2）。接收識別信號之主電腦，將開始轉移在圖 3 或圖 5 說明的已更新的可變資料。

在接收機側，將把經由通信線路 2 5 轉移的可變資料經由收發報器裝置 2 6 儲存在 R A M 2 8。儲存在 R A M 2 8 之可變資料將經由接頭 3 7 寫入 M O 3 8 的磁碟之遊戲軟體的可變資料區而更新。亦即，使用者，除非從發送側接收已更新之關於商業廣告的可變資料，否則將無法實行遊戲軟體，同時將成為每次實行遊戲時遊戲軟體之可變資料，將會更新為最新或發送側的意圖之資料。根據以上的動作，雖然將完成已更新之遊戲軟體程式，但是此等一連串的動作，係做為遊戲軟體之初始動作進行為理想。

關於使用者的動作，儲存在 M O 3 8 之遊戲軟體之資料將送至 R A M 2 8，經由接頭 3 3，解調器 3 4 送至畫像控制器 3 6，而以監測器（顯示器，未圖示）輸出。同時，從鍵盤（未圖示）的鍵之輸入將以鍵輸入變換器 3 2 依需要而變換，在系統控制器 3 0 將判斷其內容，從 M O 3 8 依次得到需要部份的資料，而將 R A M 2 8 上之資料改寫。

在圖 9 所示的更其他之遊戲機系統，雖然係和圖 8 的

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

訂

五、發明說明 (14)

遊戲機系統一樣係使用者購買遊戲軟體之系統，但是，係將其特徵為，將遊戲軟體中的可變資料經由擴放更新之系統的構成，部份地顯示之圖。播放係從發送側向接收側的單向發送，價格很低廉，在此點和圖 8 之遊戲機系統利用費用比較貴的 I S D N 等能雙向通信之線路者不同。在該遊戲機系統係利用播放線路，經常，把圖 3 或圖 5 的可變資料繼續發送。

該遊戲機系統，雖然具有企業側所有的發送側機器，和配置在家庭內之接收側機器，和連接發送側機器與接收側機器的播放電路，但是在圖 9 係省略發送側機器之圖示。

做為接收側機器，具有把從發送側所送的可變資料經由天線 5 3 接收之接收機裝置 3 8，和儲存接收機裝置 3 8 的資料之 H D 驅動組 4 0，和用以輸出畫像而將固定資料及可變資料暫時儲存的 R A M 4 2，和解調器 4 4，和畫像控制器 4 6。

此等接收機裝置 3 8，H D 驅動組 4 0，R A M 4 2 及解調器 4 4，將根據控制接收機側機器的系統控制器 4 8 控制。在系統控制器 4 8，連接有插入遊戲使用者購買之遊戲軟體磁碟的 C D - R O M 驅動組 5 2。並且，和圖 8 一樣，在系統控制器 4 8 附設有鍵輸入變換器 5 0。

以下，說明圖 9 所示的遊戲機系統之動作。使用者，把購置的裝有遊戲軟體之磁碟插入 C D - R O M 驅動組 5 2。該 C D - R O M 記憶有遊戲軟體的主程式 M (固定

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明 (15)

資料)。根據 C D - R O M 驅動組 5 2 啓動遊戲軟體時，記憶在遊戲軟體的起頭部份之軟體識別資料(識別記號，根據遊戲軟體的種類附有不同之識別記號)將經由接頭 4 1 一旦傳輸至 R A M 4 2。R A M 4 2 的軟體識別資料，將經由接頭 4 5 傳輸至系統控制器 4 8。系統控制器 4 8，將對應該軟體識別資料而判斷將播放該軟體識別資料之可變資料(變更資料)的頻道號碼，把該頻道號碼及軟體識別資料經由接頭 3 7 指示接收機裝置 3 8。

請參照圖 1 0。在發送側播放的頻道準備有 1 或 2 以上之頻道。在多數頻道時，例如，有頻道 G (圖 1 0 (a)) 和頻道 H (圖 1 0 (b))。

在頻道 G 係傳輸軟體識別資料了後，傳輸 2 個變更資料 (J - 1)，(J - 2)。然後，在傳輸軟體識別資料 K 之後，傳輸 3 個變更資料 (K - 1)，(K - 2)，(K - 3)。雖然軟體識別資料的資料量為一定，但是變更資料係根據遊戲軟體而種類和資料量皆不同。因啓動遊戲軟體之時機係任意，故一個遊戲軟體傳輸的持機太空時，將會在變更資料之更新前出現預定畫面，故在頻道 G 係在軟體識別資料 K 的變更資料後，進行再度傳輸軟體識別資料 J 之變更資料 (J - 1)，(J - 2) 的重複動作。在頻道 H，係同樣地播放軟體識別資料 P，Q，R 之變更資料。

使用者購買的遊戲軟體之軟體識別資料例如為「Q」時，與此對應地接收機裝置 3 8 將會設定在頻道 H。頻道

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

衣

訂

五、發明說明 (16)

H 的播放，係播放包含軟體識別資料 Q 之各種遊戲軟體的可變資料（變更資料）。

回到圖 9，接收機裝置 38 係頻道 H 的播放中，從對應於軟體識別資料「Q」之變更資料「Q1」送來的瞬間起，將把該變更資料「Q-1」儲存在 HD 驅動組 40。此時，在 HD 驅動組 40 將儲存已更新的商業廣告資料，而在 CD-ROM 驅動組 52 所插入之磁碟記憶有主程式 M。遊戲軟體將根據該 2 個資料完成而實行。

系統控制器 48，將把 CD-ROM 驅動組 52 的固定資料之主程式 M 啟動一面在 RAM 42 讀入，將可變資料的商業廣告從 HD 驅動組 40 讀入 RAM 42，而實行遊戲軟體。RAM 42 之遊戲軟體資料將經由解調器 44，畫像控制器 44 播出在顯示器（未圖示）上。

只有 CD-ROM 驅動組 52 的主程式 M，將無法實行遊戲軟體。因此，成為遊戲使用者一定會看到已更新之商業廣告，根據商業廣告的收入能夠減低遊戲軟體之價格，或成為免費。

圖 11 為上述遊戲機系統的概念圖，連接有多數台之家庭內遊戲機。

以下，列舉上述實施例的效果。

（1）變成能夠在遊戲軟體內進行商業宣傳活動，而能夠使軟體低價格化或免費化。

（2）能夠進行最新的廣告宣傳活動，能經常進行新的宣傳活動。

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

表

訂

五、發明說明 (17)

(3) 除了通信外，也能根據播放而進行商業廣告。此時，因頻道會自動地設定，故使用者能夠完全無意識地操作。

(4) 即使係使用圖 5 的檔案構造之遊戲機系統，也因更新資料少，故使用通信線路的時間短。

(5) 在圖 9 之遊戲機系統，因更新資料少，故能以 1 個播放頻道，對應多數的軟體。

(6) 在圖 9 之遊戲機系統，因為頻道和軟體的對應資料也將以播放傳輸，故將能夠軟體之銷售對應。

[發明之效果]

根據本申請專利發明時，能夠提供把各家庭的遊戲機經由通信線路等連接在主電腦（控制器）做為遊戲機系統能夠在遊戲機系統所使用之遊戲軟體依企業的需求編入商業廣告之遊戲機系統及將此使用的遊戲方法。

並且，根據本申請專利發明時，能夠提供把編入在遊戲機系統所使用的遊戲軟體之商業廣告，適當地容易更新的遊戲機系統及將之使用的遊戲方法。

圖面之簡單說明

[圖 1]

係以比賽遊戲軟體顯示播出在遊戲機系統的顯示器上播出的場面之圖。

[圖 2]

五、發明說明 (18)

係以比賽遊戲軟體顯示播出在遊戲機系統的顯示器上播出的其他場面之圖。

[圖 3]

係顯示在圖 1 及圖 2 所示的遊戲軟體之檔案構造的圖。

[圖 4]

係說明具有圖 3 的檔案構造之遊戲軟體的實行程序之圖。

[圖 5]

係顯示圖 1 及圖 2 所示的遊戲軟體之其他檔案構造的圖。

[圖 6]

為說明具有圖 5 的檔案構造之遊戲軟體的實行程序之圖。

[圖 7]

為顯示遊戲機系統的構成之圖。

[圖 8]

為顯示遊戲機系統的其他構成之圖。

[圖 9]

為顯示遊戲機系統的更其他構成之圖。

[圖 10]

係在圖 9 所示的遊戲機系統，說明從發送側根據播出而傳輸之遊戲軟體的變更資料之圖。

[圖 11]

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明 (19)

為連接多數台之遊戲機的遊戲機系統之概念圖。

〔記號之說明〕

- 2 控制器
- 4 , 3 8 光磁碟 (M O)
- 6 硬碟驅動組 (H D - M)
- 8 硬碟驅動組 (H D - S)
- 1 0 切換開關 (S W)
- 1 2 編碼器 (E N C)
- 1 4 發送機裝置
- 1 6 , 2 5 通信線路
- 1 8 接收機裝置
- 2 0 解碼器 (D E C)
- 2 2 遊戲機
- 2 4 光磁碟 (M O - G)
- 2 6 收發報機裝置
- 2 8 , 4 2 R A M
- 3 0 , 4 8 系統電腦
- 3 2 , 5 0 鍵輸入變換器
- 3 4 , 4 4 解調器
- 3 6 , 4 6 畫像控制器
- 3 8 接收機裝置
- 4 0 H D 驅動組
- 5 2 C D - R O M 驅動組

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明 (20)

5 3 天 線

5 4 主 電 腦

5 6 , 5 8 , 6 0 遊 戲 機

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

四、中文發明摘要(發明之名稱:)

可實施商業廣告之遊戲機系統及遊戲方法

本發明，係關於可實施商業廣告之遊戲機系統，其目的，係將各家庭之遊戲機經由通信線路等連接在主電腦做為遊戲機系統，提供可在遊戲軟體編入商業廣告之遊戲機系統。

遊戲機系統，具有發送側機器，和1或2以上的接收側遊戲機器，和連結此等之通信線路，發送側機器，有儲存關於遊戲軟體的主程式之固定資料的記憶裝置，和儲存關於遊戲軟體之商業廣告的可變資料之記憶裝置，和把此等固定資料與可變資料適當地切換發送的裝置，而接收側遊戲機器，具有儲存將發送之固定資料和可變資料的記憶裝置，根據在發送側把遊戲軟體之固定資料及已更新的可變資料發送至接收側遊戲機器，在遊戲畫像之一部份會經常出現根據最新的可變資料之畫像。

英文發明摘要(發明之名稱:)

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁各欄)

裝

訂

錄

六、申請專利範圍

1. 一種視頻遊戲軟體之程式，主要係，具有：
將成為遊戲的主體之第1程式，
和關於上述視頻遊戲畫像的特定部份之廣告資訊的第2程式，

其特徵為，使該第2程式成為能夠改寫。

2. 如申請專利範圍第1項所述的視頻遊戲軟體之程式，其中，

關於上述廣告資訊的第2程式，係具有商業廣告之畫像資料者。

3. 如申請專利範圍第1項所述的視頻遊戲軟體之程式，其中，

上述第1程式，具有多數種的商業廣告之畫像資料，
上述關於廣告資料的第2程式，具有指示應選擇那一個商業廣告之畫像資料的選擇資料者。

4. 一種遊戲機系統，主要係，具有發送側機器，和1或2以上的接收側遊戲機器，和連結此等之通信線路，其特徵為，

上述發送側機器，具有儲存關於遊戲軟體的主程式之固定資料的記憶裝置，和儲存關於遊戲軟體之商業廣告的可變資料之記憶裝置，和把此等固定資料與可變資料適當切換發送的裝置，

上述接收側遊戲機器，具有儲存將發送之固定資料及可變資料的記憶裝置，

根據在發送側將遊戲軟體的固定資料及已更新之可變

六、申請專利範圍

資料發送至上述接收側遊戲機器，而包含最新的可變資料之畫像將會經常出現在畫像者。

5. 一種遊戲機系統，主要係，在具有發送側機器，和 1 或 2 以上的接收側遊戲機器，和連結此等之通信線路的遊戲機系統，其特徵為，

上述接收側遊戲機器，具有儲存使用者所有的遊戲軟體之能改寫的記憶裝置，

在該遊戲軟體寫入有表示遊戲的種類之識別記號，

啟動上述遊戲軟體時，將把上述識別記號傳輸至上述發送側機器，該發送側機器將把上述遊戲軟體中的關於商業廣告之可變資料傳輸至儲存上述遊戲軟體的記憶裝置，而更新該遊戲軟體中之可變資料。

6. 一種遊戲機系統，主要係，在具有播放裝置，和接收該播放的 1 或 2 以上的接收側遊戲機器之遊戲機系統，其特徵為，

上述播放裝置，將把多數的遊戲軟體識別資料和與此對應之關於商業廣告的變更資料之資訊繼續地播出，

上述接收側遊戲機器，具有接收機裝置和記憶裝置，

在使用者所有的遊戲軟體啟動時，接收上述播出根據對應於該遊戲軟體的變更資料把遊戲軟體之可變資料更新後，將開始該遊戲軟體。

7. 如申請專利範圍第 6 項所述之遊戲機系統，其中，上述接收側遊戲機器的接收機裝置，將根據使用之遊戲軟體的識別記號把接收之頻道自動設定，而只把使用的遊

六、申請專利範圍

戲軟體之變更資料儲存在上述記憶裝置。

8. 一種遊戲方法，主要係，在使用具有發送側機器，和1或2以上的接收側遊戲機器，和連結此等之通信線路的遊戲機系統之遊戲方法，其特徵為，

上述發送側機器，將把遊戲軟體中，固定資料的主程式和關於商業廣告之可變資料依次向上述接收側機器發送，其後，將在接收側遊戲機器開始遊戲。

9. 一種遊戲方法，主要係，使用具有發送側機器，和1或2以上的接收側遊戲機器，和結合此等之通信線路的遊戲機系統進行之遊戲方法，其特徵為，

以上述接收側遊戲機器，啟動使用者所有的遊戲軟體，

寫入在遊戲軟體的表示遊戲軟體之種類的識別記號將發送至上述發送側機器，

上述發送側機器，將把對應上述識別記號且已更新之關於商業廣告的可變資料發送至接收側遊戲機器，

其後，將開始遊戲之遊戲方法。

10. 一種遊戲方法，主要係，係用具有播出裝置，和接收該播出的1或2以上之接收側遊戲機器的遊戲機系統進行之遊戲方法，其特徵為，

從上述播出裝置，將把多數的遊戲軟體識別資料和與此對應之關於商業廣告的變更資料之資訊繼續地播出，

在上述接收側遊戲機器，將在遊戲軟體啟動時，把上述播出接收而根據對應該遊戲軟體的變更資料，將遊戲軟

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

六、申請專利範圍

體之可變資料自動地更新，

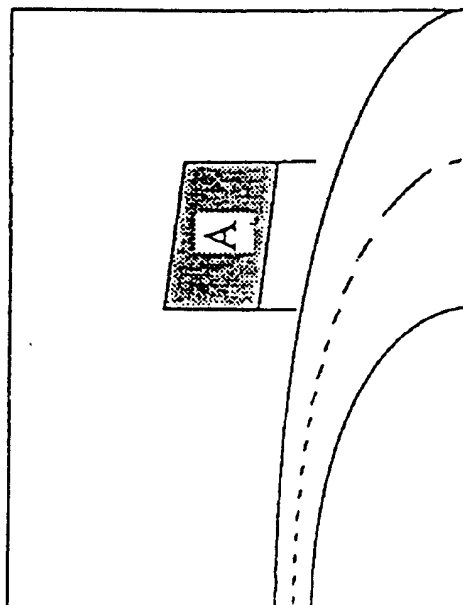
其後，將開始該遊戲軟體的遊戲方法。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

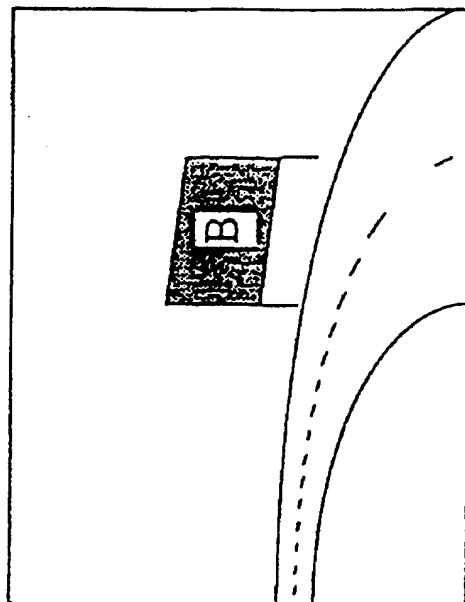
訂

第1圖

(a)



(b)

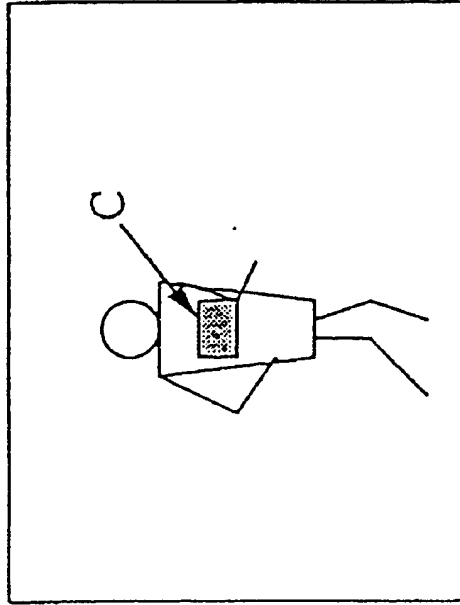


表示以遊戲軟體播出在顯示器的一場面之圖

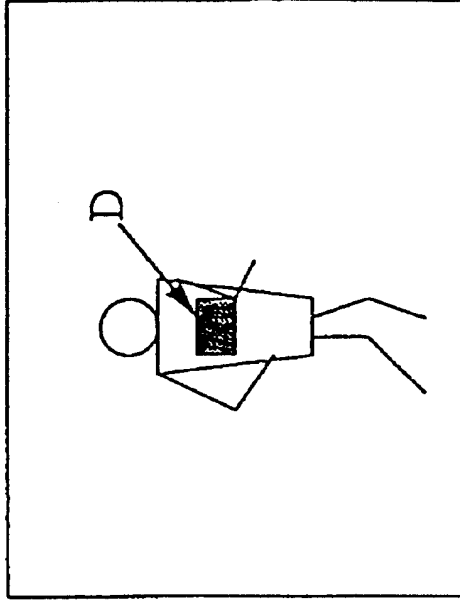
725612

第2圖

(c)

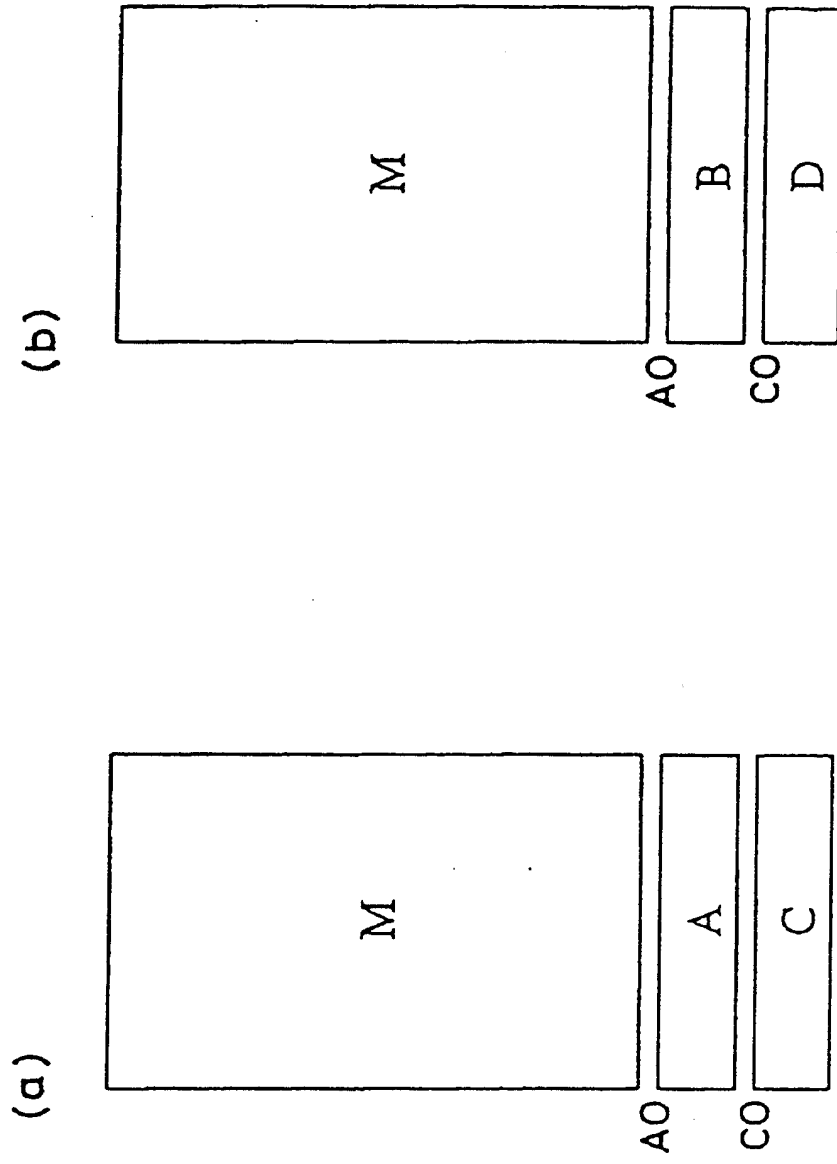


(d)



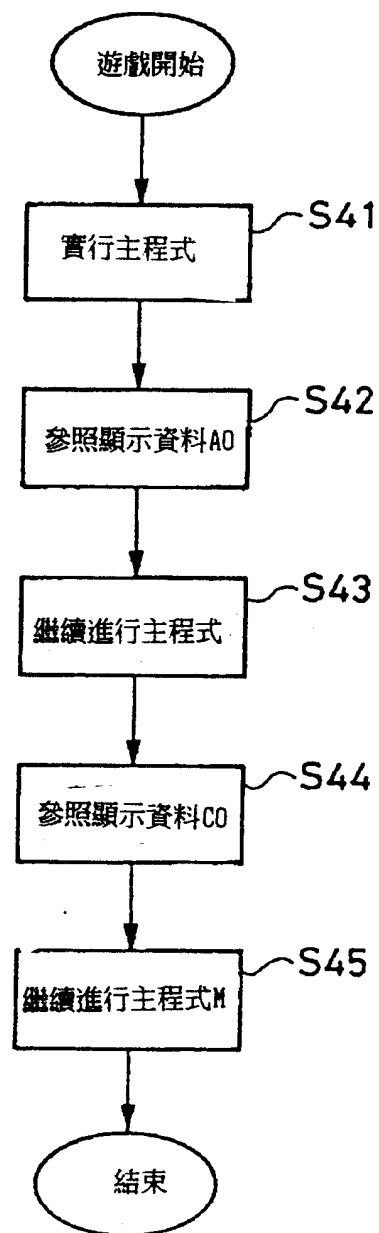
表示以遊戲軟體播出在顯示器的其他一場面之圖

第 3 圖



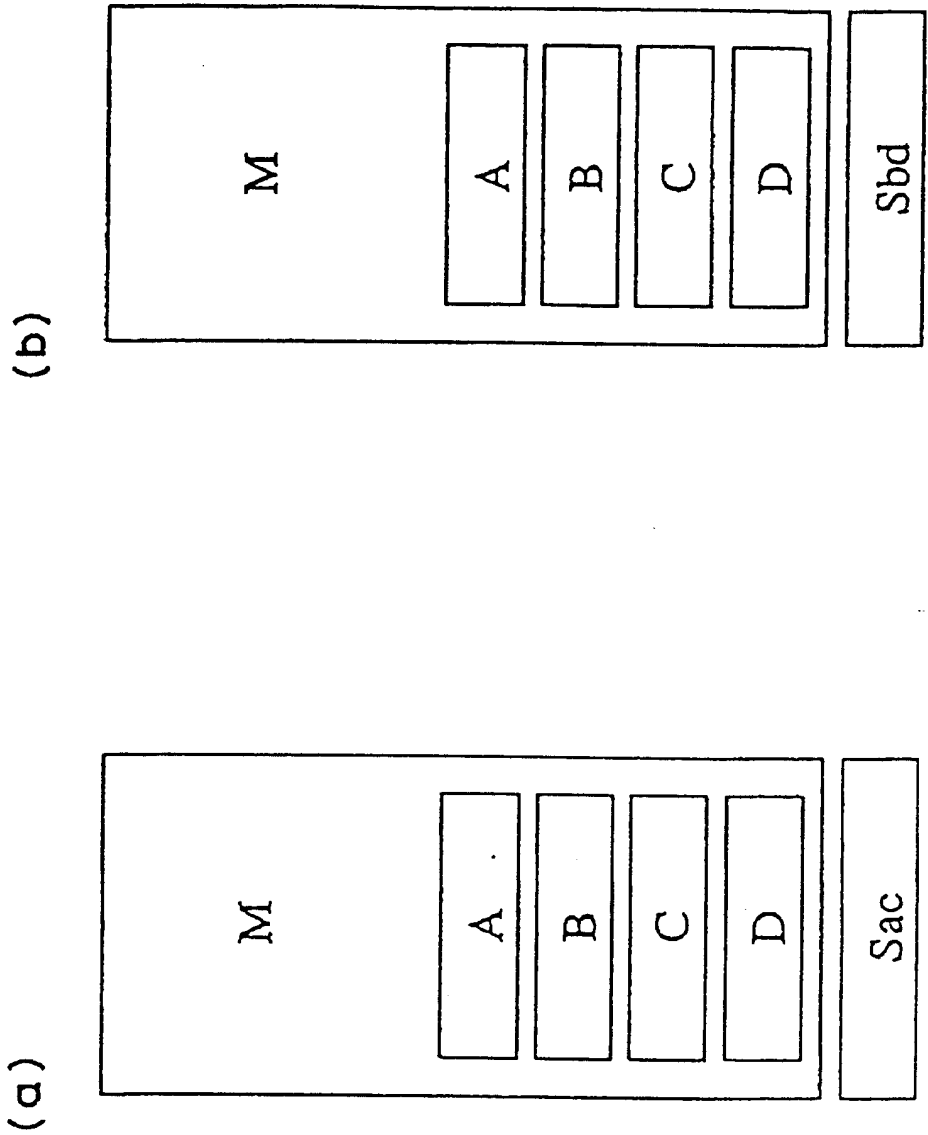
顯示遊戲軟體的檔案構造之圖

第 4 圖



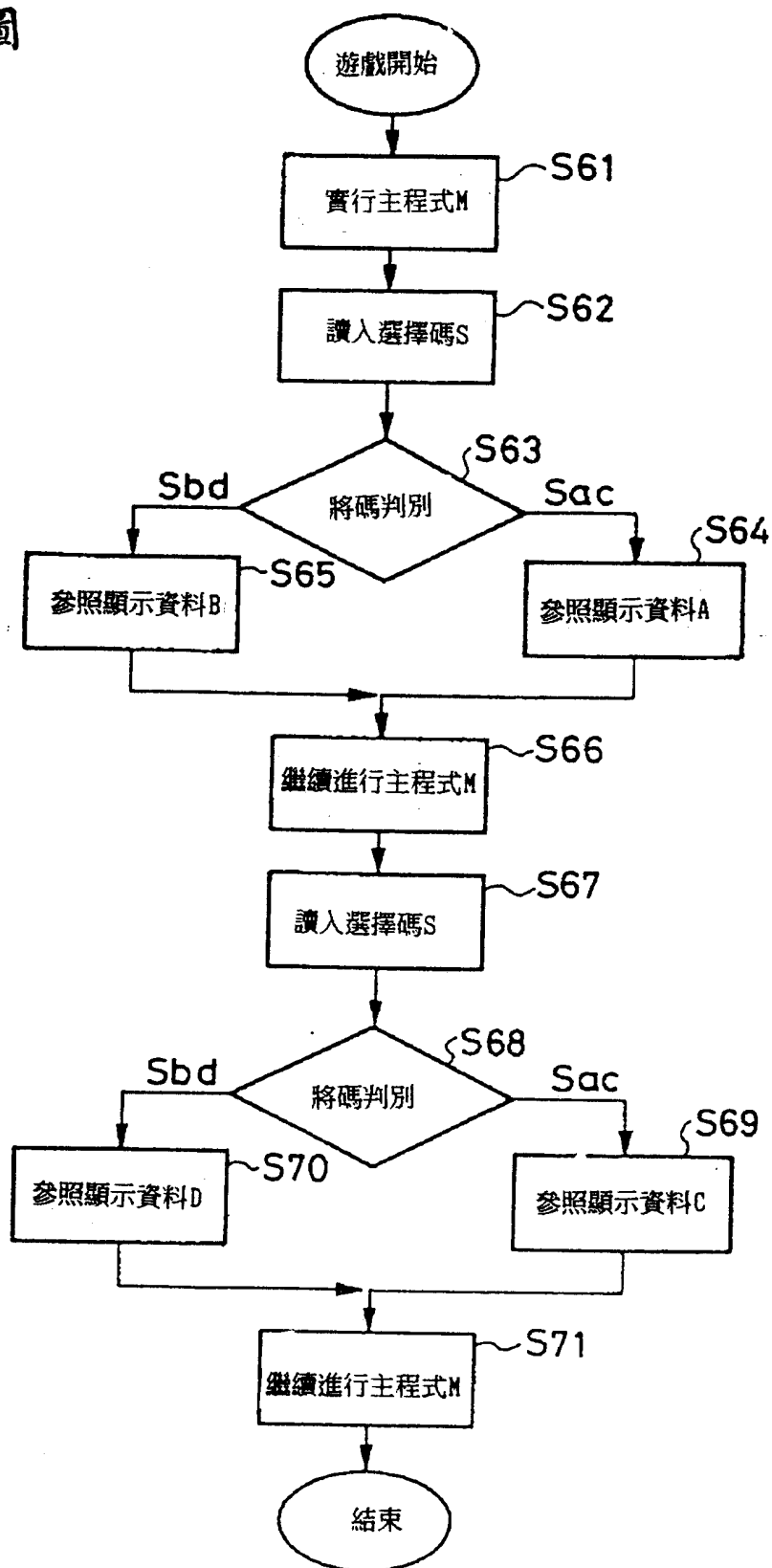
另外具有廣告資料的程式構造之實程序

第 5 圖



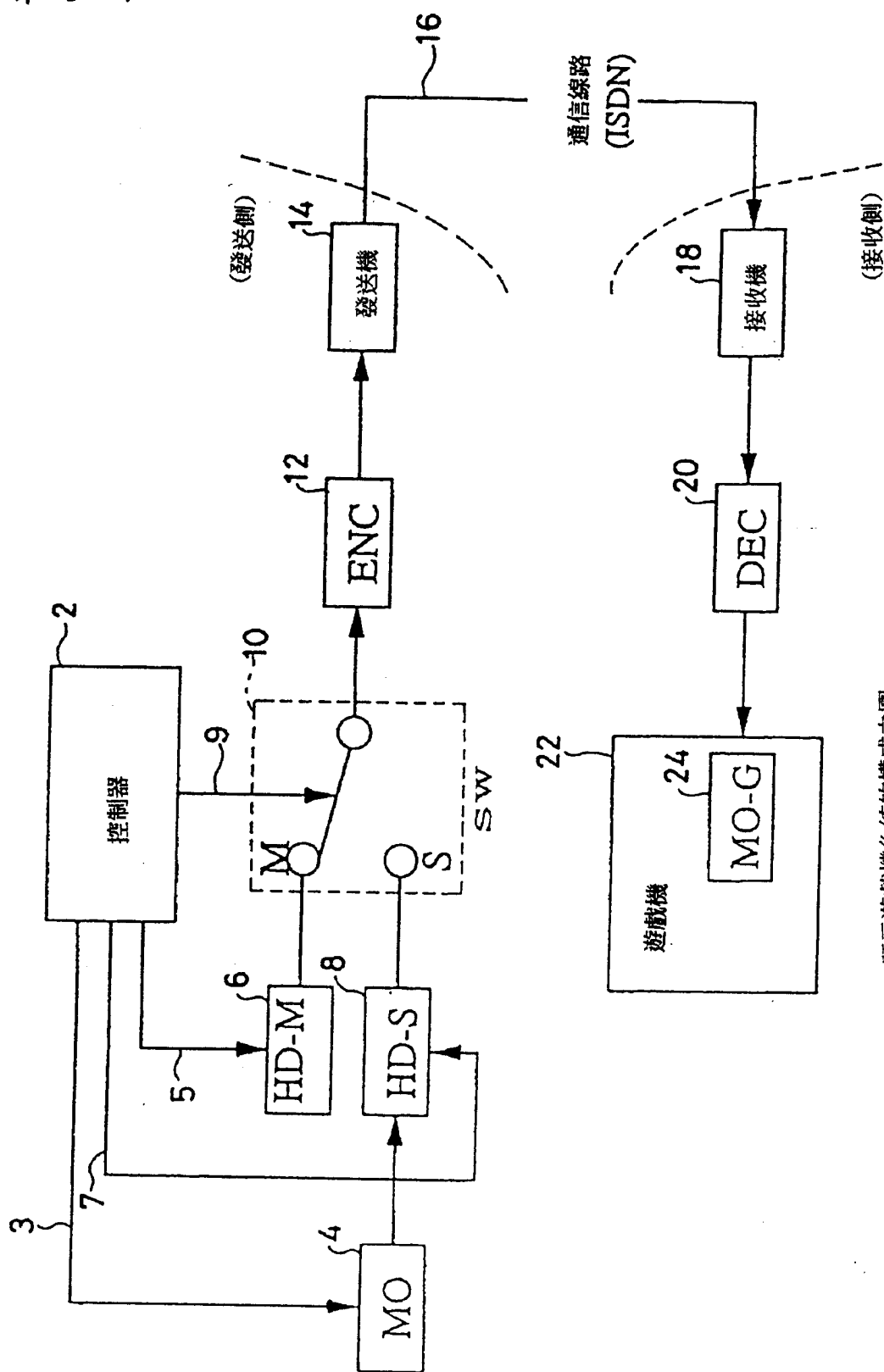
表示遊戲軟體的其他檔案構造之圖

第 6 圖



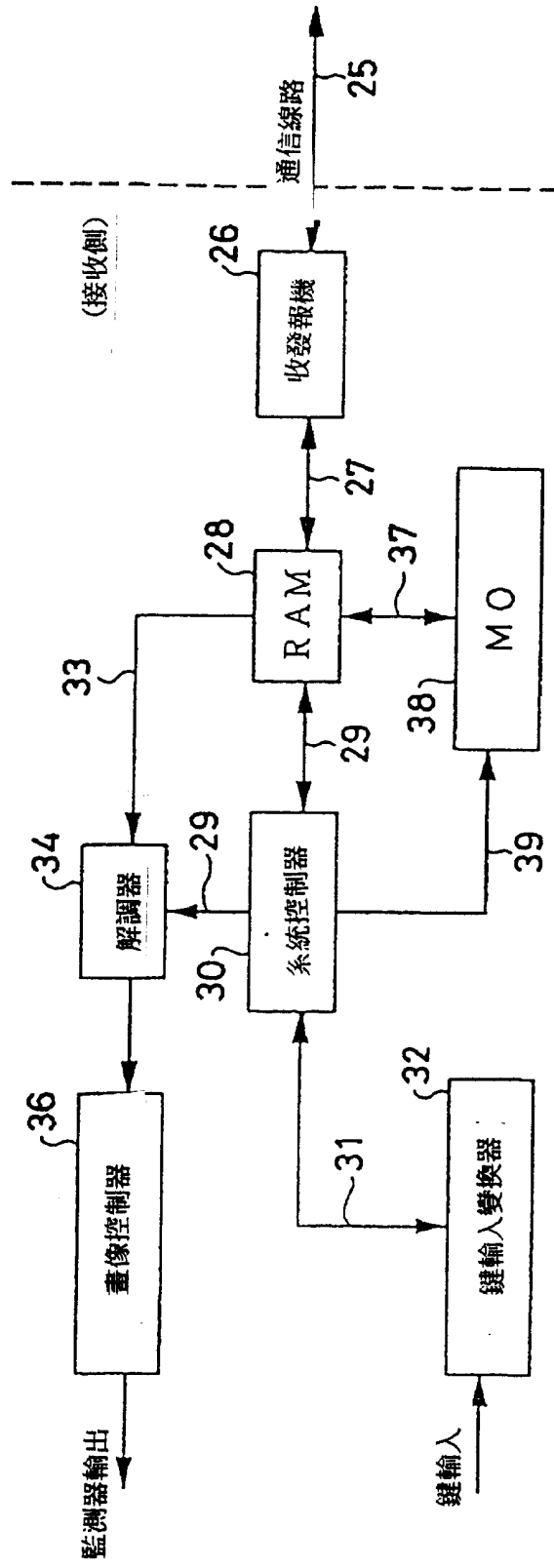
另外具有選擇資料的程式構造之實程序

第 7 圖



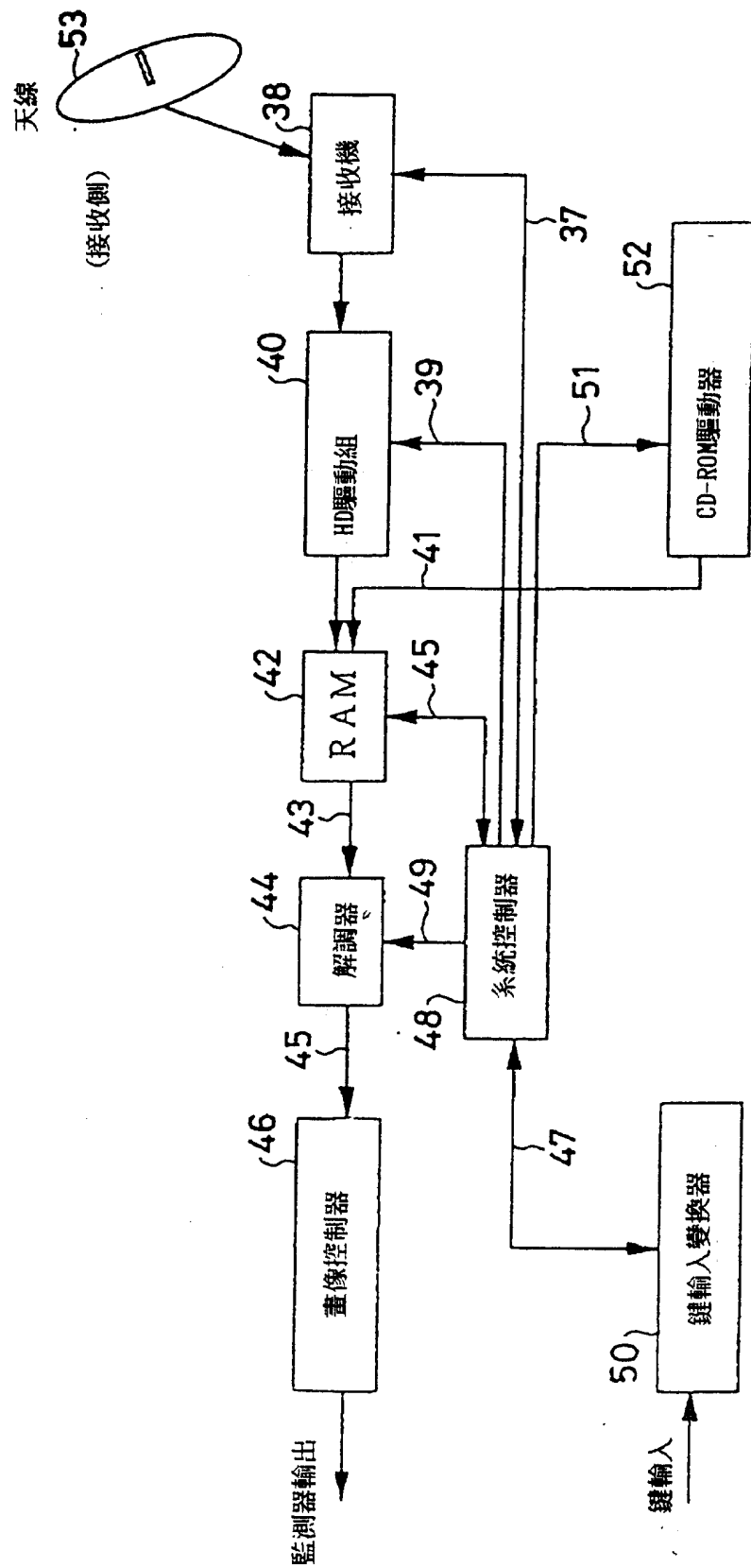
顯示遊戲機系統的構成之圖

第 8 圖



顯示遊戲機系統的其他構成之圖

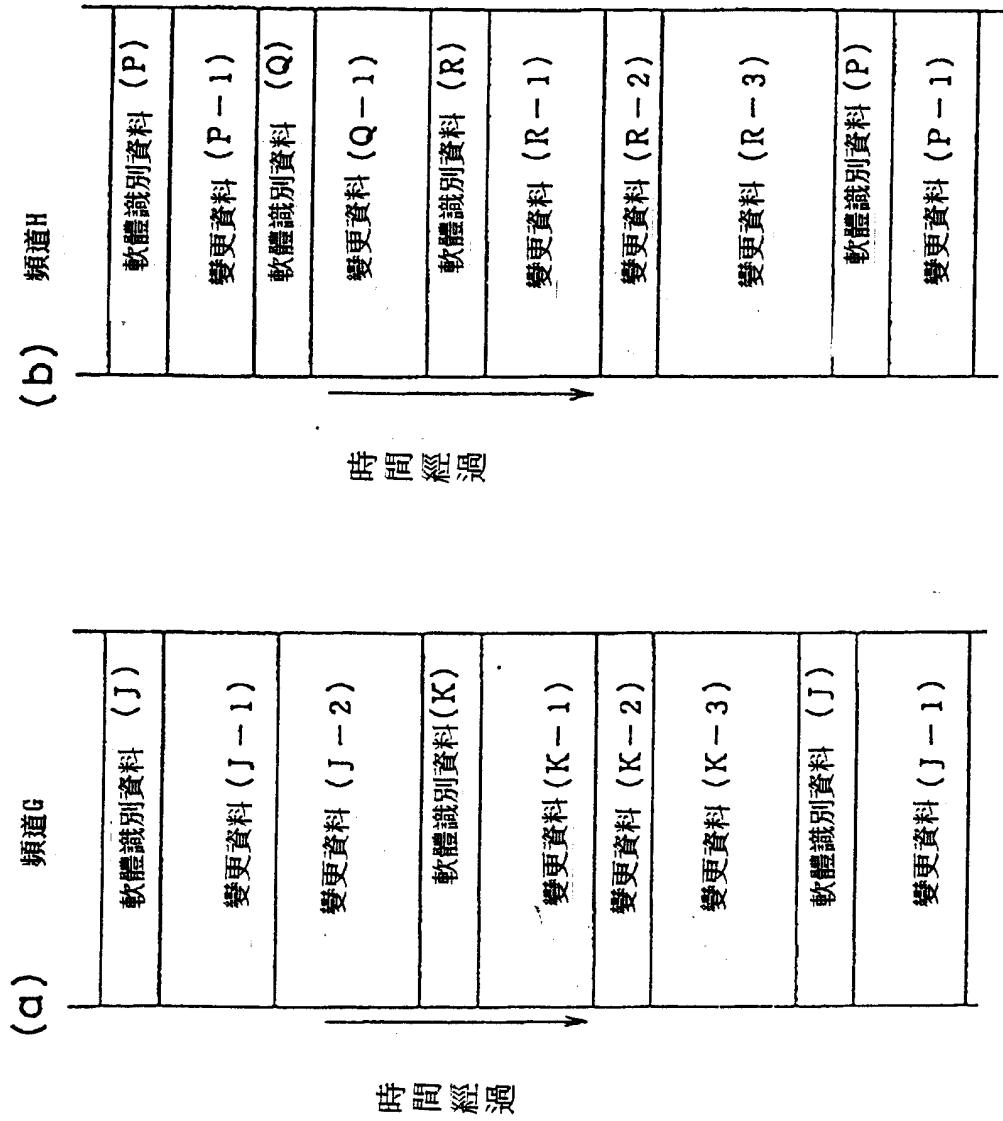
第9圖



顯示遊戲機系統的其他構成之圖

第10圖

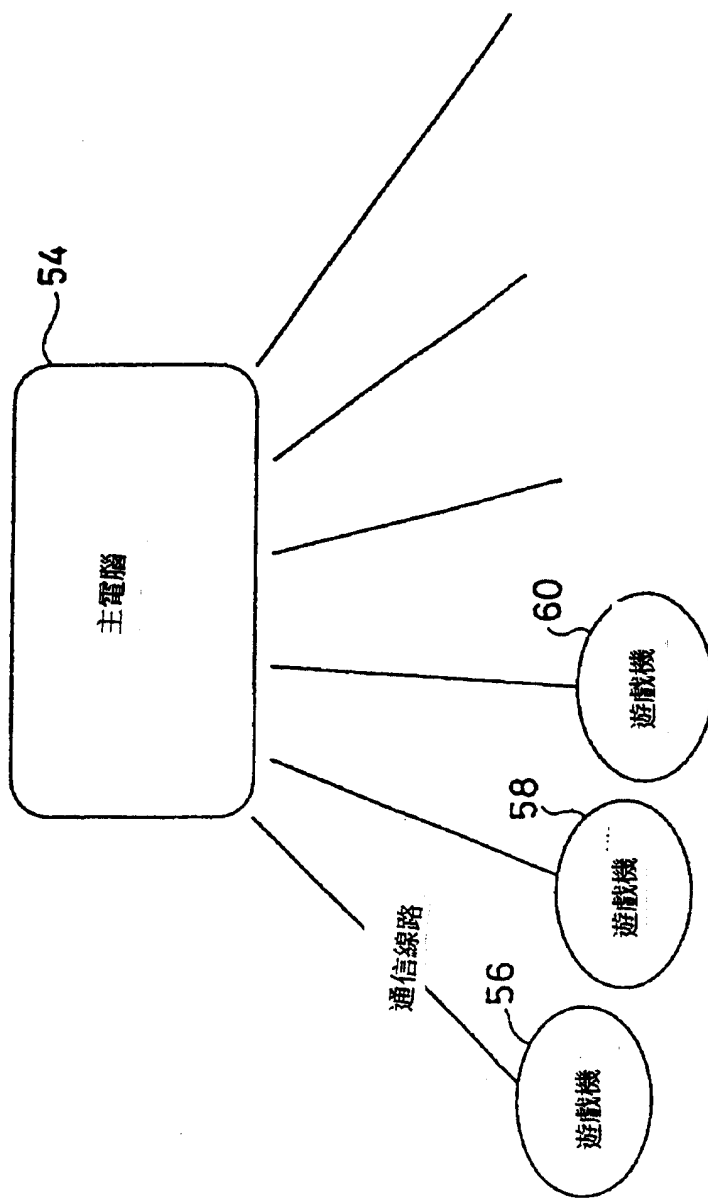
303457



說明根據播出的遊戲軟體之變更資料之圖

第11圖

309457



連接有等數台的遊戲機的遊戲系統之概念圖