

公告本

申請日期	88年3月9日
案號	88103618
類別	A63F 9/14

A4
C4

446569

(以上各欄由本局填註)

發明專利說明書

一、發明 名稱	中文	遊戲機、該遊戲機之起動方法及該遊戲機用之遊戲程式之執行方法
	英文	
二、發明 人	姓名	(1) 角田典保 (2) 風藤孝誠 (3) 今井悟
	國籍	(1) 日本 (2) 日本 (3) 日本
	住、居所	(1) 日本國京都府京都市中京區車屋町通二条下ル 仁王門突抜町三二五番地株式会社コト内 (2) 日本國京都府京都市中京區車屋町通二条下ル 仁王門突抜町三二五番地株式会社コト内 (3) 日本國京都府京都市中京區車屋町通二条下ル 仁王門突抜町三二五番地株式会社コト内
三、申請人	姓名 (名稱)	(1) 萬代股份有限公司 株式会社バンダイ
	國籍	(1) 日本
	住、居所 (事務所)	(1) 日本國東京都台東區駒形二丁目五番四號
	代表人 姓名	(1) 茂木隆

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 1998年 3月 13日 10-82552 有主張優先權

有關微生物已寄存於： ，寄存日期： ，寄存號碼：

(請先閱讀請背面之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)

〔發明之所屬領域〕

本發明係有關遊戲者安裝記錄遊戲程式資料之記錄媒體，然後在顯示畫面上進行遊戲之遊戲機。

〔以往之技術〕

如同眾知，安裝內藏有記憶遊戲程式資料之記憶元件卡匣，即根據記憶遊戲程式資料於記憶元件再安裝記憶完了之卡匣，然後在設置於主體之液晶顯示畫上進行遊戲之遊戲機及，安裝記錄有遊戲程式資料之CD-ROM等，然後在與主體分開之顯示器進行遊戲之遊戲機等則被廣範使用著，而針對這些遊戲機如安裝記錄相同的遊戲程式資料之記錄媒體於因應卡匣及CD-ROM等記錄媒體之遊戲機，遊戲者所有之前述遊戲機來展開同樣的遊戲係為常識。

〔欲解決發明之課題〕

本發明係針對同種類之遊戲機，而將提供各遊戲機擁有不同之記錄資料，即使讀入相同的遊戲程式資料於前述各個不同的遊戲機也會反映各遊戲機所擁有之固有，特有之記錄資料，然後根據各遊戲機來展開不同的遊戲，更加地也可使前述記錄資料反映在不同類型遊戲程式之新型遊戲機作為技術上之課題。

〔為解決課題之手段〕

(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)

前述之技術課題係可由以下之本發明來解決。

即，有關申請專利範圍第1項之發明的遊戲機係針對由安裝記錄有遊戲程式資料之記錄媒體，再依該遊戲程式資料在顯示畫面上展開遊戲之遊戲機，設置有記憶可反映在不同種類之遊戲程式而無法重寫之各個遊戲機固有資訊之記憶手段之構成。

另，申請專利範圍第2項之發明係針對有關前述申請專利範圍第1項之發明的遊戲機，將各個遊戲機固有資訊在出貨之前特定已記憶之亂數值及／或將該遊戲附上製造號碼。

另，有關申請專利範圍第3項之發明的遊戲機係針對由安裝記錄有遊戲程式資料之記錄媒體，再依該遊戲程式資料在顯示畫面上展開遊戲之遊戲機，設置有使可以反映在不同種類之遊戲程式而不經遊戲程式來進行變更之各個遊戲機特有資訊進行記憶之記憶手段的構成。

另，有關申請專利範圍第4項之發明的遊戲機係針對由安裝記錄有遊戲程式資料之記錄媒體，再依該遊戲程式在顯示畫面上展開遊戲之遊戲機，其中包含在差入電源然後進行初期化後取得可反映在不同種類之遊戲程式之各個遊戲機特有資訊之取得手段與，使根據由該取得手段所取得之各個遊戲機特有資訊記憶於記憶手段之寫入手段與，記憶於該記憶手段後讀入遊戲程式資料之讀入手段而成之構成。

另，申請專利範圍第5項之發明係針對有關前述申請

五、發明說明(3)

專利範圍第3項或第4項之發明的遊戲機，各個遊戲機特有的資訊，根據裝置不同於遊戲者輸入姓名，生日，性別或血型等個人資訊，由投入電源再依變更之遊戲機使用次數之資訊，由裝置記錄媒體再依變更之記錄媒體使用次數的資料及記錄在前次所裝置之記錄媒體的遊戲程式資料之記錄遊戲程式資料之記錄媒體，再從依據之變更之不同類型遊戲使用次數之資訊選擇1或2以上之資訊的構成。

另，有關申請專利範圍第6項之發明之遊戲機係針對由裝置記錄有遊戲程式資料之記錄媒體，再依照該遊戲程式資料來在顯示畫面上展開遊戲之遊戲機，則設置有根據投入可反映在不同類型之遊戲程式的電源再記憶依被變更之遊戲機使用次數之資訊的記憶手段與，將遊戲機使用次數的資訊由投入電源再進行變更之演算手段之構成。

另，有關申請專利範圍第7項之發明的遊戲機係針對由裝置記錄有遊戲程式資料之記錄媒體，再依照該遊戲程式資料然後在顯示畫面上展開遊戲之遊戲機，設置有根據裝置不同於記錄在前次所安裝於遊戲機之記錄媒體之遊戲程式資料之記錄遊戲程式資料之記錄媒體，再記憶依據可反映在變更之不同類型遊戲程式之不同類遊戲使用次數之資訊的記憶手段與，根據安裝記錄前述不同類型遊戲程式資料之記錄媒體情況，再變更依據記憶在前述記憶手段之不同類型遊戲使用次數資訊之演算手段之構成。

另，有關申請專利範圍第8項之發明的遊戲機係針對由安裝記錄有遊戲程式資料之記錄媒體，再依照該遊戲程

(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)

式資料然後在顯示畫面上展開遊戲之遊戲機，其中則是設置有使特定記錄在裝置於遊戲機之記錄媒體之遊戲程式資料種類之特定資訊進行記憶之記憶手段，而更加地包含有投入電源初期化後判斷是否有裝置記錄媒體，如判斷為有裝置，將從記錄媒體讀取前述特定資訊，然後將記錄媒體之特定資訊與記憶在記錄手段之特定資訊來作比較之比較手段與，當記憶在記憶手段之特定資訊與記錄媒體之特定資訊如為不同，則將記錄媒體之特定資訊記憶於記憶手段之寫入手段。

另，有關申請專利範圍第9項之發明之遊戲機起動方法係針對由安裝記錄有遊戲程式資料之記錄媒體之情況，再依照該遊戲程式資料然後在顯示畫面上展開遊戲之遊戲機，其中在投入電源初期化後取得可反映在不同類型遊戲之各自的遊戲機特有資訊，再使所取得之各自的遊戲機特有資訊記憶在記憶手段，之後再欲讀取遊戲程式資料之構成。

另，申請專利範圍第10項之發明係針對前述申請專利範圍第9項之發明之遊戲機起之起動方法，其中將各個遊戲機特有資訊根據裝置不同於遊戲者本身輸入之姓名，生日，性別或者血型等之個人資訊，根據投入電源再依變更之遊戲機使用次數之資訊，根據裝置記錄媒體再依變更之記錄媒體使用次數之資訊及記錄在前次的裝置之記錄媒體之遊戲程式資料安裝記錄有遊戲程式資料之記錄媒體，再從依據被變更之不同類型遊戲使用次數之資訊選擇1或

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

五、發明說明(5)

2 以上之資訊之構成。

另，有關申請專利範圍第 1 1 項之發明的遊戲機起動方法係針對由安裝記錄有遊戲程式資料之記錄媒體，再依照該遊戲程式資料然後在顯示畫面上展開遊戲之遊戲機起動方法，其中投入電源初期化後，判斷是否有安裝記錄媒體，如判斷為有安裝，則讀取從記錄媒體特定記錄在該記錄媒體之遊戲程式資料種類之特定資訊，再將該記錄媒體之特定資訊與記憶在使記錄媒體之特定資訊進行記憶之記憶手段的特定資訊進行比較，而記錄媒體之特定資訊與記憶在記憶手段之特定資訊如為不同，則欲使記錄媒體之特定資訊記憶於該記憶手段之構成。

另，有關申請專利範圍第 1 2 項之發明的遊戲機用遊戲程式實行方法係為根據安裝記錄有遊戲程式資料之記錄媒體，再依照該遊戲程式然後在顯示畫面上展開遊戲之同時不經由該遊戲程式，然後使用於設置記憶有變更之各個遊戲機特有資訊之不進行初期化之記憶手段而成之遊戲程式實行方法，其中投入電源初期化後取得前述各個遊戲機特有資訊，然後在記憶在前述記憶手段後從記憶手段取出前述各個遊戲機特有之資訊，然後欲使其反映在記錄於被安裝之記錄媒體的遊戲程式資料之構成。

更加地，申請專利範圍第 1 3 項之發明係針對有關前述申請專利範圍第 1 2 項發明之遊戲機用遊戲程式之實行方法，將各個遊戲機特有資訊根據安裝不同於遊戲者本身輸入之姓名，生日，性別或血型等個人資訊，根據投入電

(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)

源再依變更之遊戲機使用次數之資訊，根據安裝記錄媒體再依變更之記錄媒體使用次數之資訊及記錄在前次所安裝置之記錄媒體之遊戲程式資料之記錄有遊戲程式資料之記錄媒體，再從依據變更之不同類型遊戲使用次數之資訊選擇1或2以上資訊之構成。

(發明之實施形態)

以下依據圖面說明本發明之實施形態。

實施形態1

針對本實施形態之遊戲機係有關裝置內藏有使遊戲程式資料記憶之記憶元件之卡匣(記錄媒體)，然後在設置於主體之液晶顯示畫面上進行遊戲之攜帶型遊戲機，而圖1係說明有關本發明之攜帶型遊戲機與卡匣之概略電路之方塊電路圖，圖2係說明針對圖1所示遊戲機之控制方法的方塊圖，圖3係說明圖2所示資訊記憶部之記憶領域圖，圖4，圖5及圖6係說明初期設定程式之一例的流程程序圖，圖7係說明有關本發明遊戲機用遊戲程式之實行程式一例之流程程序圖。

於卡匣1之基板上係安裝有使由遊戲程式資料及特定遊戲程式資料種類之製造商代碼與名稱代碼而成之特定資訊進行記憶之程式ROM2(記憶元件)與，爲了處理程式ROM2內之資料而暫時收納，或暫時收納產生在遊戲程式實行中遊戲進行時所需要之資料(例如：項目資料及

(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)

清除程度資料等)及被變換之資料的保存用RAM 3與，介由母線4來接續在程式ROM 2與保存用RAM 3之卡匣側插座5。

於遊戲機6之基板上係安裝有與卡匣1之卡匣側插座5連接之主體側插座7與，根據投入電源進行初期設定，然後再依操作者操作之輸入信號從卡匣1之程式ROM 2讀入遊戲程式資料，然後進行為了使遊戲進行之控制的同時進行為了使畫像顯示在液晶顯示部8之控制的系統

LSI 9與，介由LCD共用驅動器10與LOD程序段驅動器11來接續在系統LSI 9之前述液晶顯示部8與，為了使取得系統LSI 9之同時間之鐘擺信號產生之水晶振盪器12與，配置操作者操作之按鍵之操作部13。另，14係為電源開關，15係為配置在操作部13之開始按鍵(參照圖2)，又，揚聲器，聲音音量用按鍵，光度變更及這些周邊設備與電源則省略。

前述系統LSI 9係由根據將遊戲機6電源開關6開啓進行RAM及系統範圍之初期化，接著取得各個遊戲機特有之資訊來實行處理之初期設定程式(後述之)及標語標記之顯示，再依據從操作部13之各種輸入信號從卡匣1之程式ROM讀入遊戲程式資料實行程式，然後將其結果輸出至各設備之CPU核心16與，記憶根據投入電源所實行之前述初期設定程式之內部ROM 17與，依據利用水晶振動器12來產生之脈衝信號輸出鐘擺信號之振動電路18與，為了在與卡匣1側之間進行資料輸出入所設

(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)

置之總線接口19與，接續在總線接口19，再記憶根據實行無方重寫之各個遊戲機固有資訊及前述初期設定程式所得到之遊戲機特有資訊之資訊記憶部(記憶手段)20與，暫時收納資訊記憶部20之資訊資料及顯示資料以及聲音資料等各種資料之內部RAM21與，接續在內部RAM21管理內部RAM21之資料領域之同時，將收納在內部RAM21之顯示資料及聲音資料等各種資料不介由CPU核心16之控制而傳送至顯示控制器22聲音控制器(無圖示)之DMA控制器23與，接續在DMA控制器23，將由內部RAM21所傳送來的座標，字體，銀幕等資料加工在顯示資料之前述顯示控制器22與，接續在顯示控制器22然後設置在液晶顯示部8之LCD共用驅動器10與LCD與LCD程序段驅動器11之間，變換為可顯示前述顯示資料在液晶顯示部8之LCD界面24與，接續在操作部13之按鍵界面25與，接續CPU核心16與內部ROM17個總線接口19與內部RAM21與DMA控制器23與顯示控制器22與LCD界面24與按鍵界面25之內部總線26所構成。

另針對圖2，27係為記憶由特定遊戲程式資料種類之製造商代碼與名稱代碼而成之特定資訊，內部ROM內之代碼記憶部，28係為記憶根據電源開關14開啓所實行之初期設定程式，內部ROM17內之初期設定程式記憶體。

CPU核心16係在演算根據安裝不同於根據投入電

(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)

源於遊戲機6所變更之遊戲機使用次數(依據遊戲機使用次數之資訊),根據安裝卡匣1所變更之卡匣使用次數(依據記錄媒體使用次數之資訊)及記錄在前面所安裝之卡匣1之遊戲程式資料的記錄遊戲程式資料之卡匣1所變更之不同類型遊戲使用次數(依據不同類型遊戲使用次數之資訊)之同時,將記憶在代碼記憶部27之前述特定資訊與記憶在資訊記憶部20之特定資訊做比較(演算手段)。

資訊記憶部20係如圖3所示,係由記憶各個遊戲機固有資訊(例如:由亂數發生所得到之亂數值)之地址0之固有資訊記憶體20a(記憶手段)與,記憶將遊戲程式資料種類特定之特定資訊之地址1的特定資訊記憶體20b(記憶手段)與,記憶遊戲機使用次數之地址2的遊戲機使用次數資訊20c(記憶手段)與,記憶操作者本身的輸入之姓名,生日,性別及血型之個人資訊之地址3的姓名資訊記憶體20d(記憶手段),地址4之生日資訊記憶體20e(記憶手段),地址5之性別資訊記憶體20f(記憶手段)及地址6之血型資訊記憶體20g(記憶手段)與,記憶變更前述個人資訊次數之地址7的個人資訊變更改次數資訊記憶體20h(記憶手段)與,記憶不同類型遊戲使用次數之地址8的不同類型遊戲使用次數資訊記憶體20i(記憶手段)與,記憶卡匣使用次數之地址9的卡匣使用次數資訊記憶體20j(記憶手段)而成,另於內部RAM21係設置有收納從前述資訊記憶

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

五、發明說明(10)

部寫出之前述各資訊資料之工作領域。

接著就關於初期設定程式來進行說明。

當開啓遊戲機6之電源開關投入電源時，由CPU核心16之控制實行記憶在內部ROM17初期設定程式記憶體28之以下的初期設定程式。

首先將除了內部ROM17及資訊記憶部20之記錄器，RAM及系統範圍初期化(步驟S1)，接著將表示在資訊記憶部20內圖3之各個遊戲機固有之資訊與各個遊戲機特有之各資訊寫出至內部RAM21內之工作領域(步驟2)，之後將收納在工作領域之遊戲機使用次數資訊記憶體20c之遊戲機使用次數讀入於CPU核心16然後加算「1」至遊戲機使用次數，再寫出至工作領域然後再更新收納在工作領域之遊戲機使用次數(步驟S3)。

接著，判斷操作者是否按壓操作部13之開始按鍵15(步驟S4)，如開始按鍵15被按壓時，則根據DMA控制器23之控制傳送收納在工作領域之姓名資訊記憶體20d之姓名個人資訊資料，生日資訊記憶體20e之生日個人資訊資料，性別資訊記憶體20f之性別個人資訊資料及血型資訊記憶體20g之血型個人資訊資料至顯示控制器22，再利用顯示控制器22變換成點狀顯示資料後，再由CPU核心16之控制經由LCD界面24然後介由LCD共用驅動器10與LCD程式序段驅動器11傳送至液晶顯示部8，然後顯示前述各人資訊

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

五、發明說明 (11)

(步驟 S 5) 。並且判斷操作者是否輸入個人資訊 (步驟 S 6) ，如輸入有個人資訊時，將所輸入之個人資訊寫出至工作領域，然後實行更新工作領域個人資訊之個人資訊登錄處理 (步驟 S 7) ，再將收納在工作領域之個人資訊變更改數資訊記憶體 2 0 h 之個人資訊變更改數以讀入於 C P U 核心 1 6 ，然後加算「 1 」至個人資訊變更改數再寫出至工作領域來更新工作領域之個人資訊變更改數 (步驟 S 8) 。

針對前述步驟 S 4 沒有按壓開始鍵 1 5 之情況，針對在前述步驟 S 6 沒有個人資訊之情況及判斷在前述步驟 S 8 之處理後是否安裝有卡匣 1 於遊戲機 6 (步驟 S 9) ，如有安裝卡匣 1 ，則在 C P U 核心 1 6 比較特定記憶在內部 R O M 2 內之代碼記憶部 2 7 之遊戲程式資料種類的特定資訊與收納在工作領域之特定資訊記憶體 2 0 b 之特定資訊 (步驟 S 1 0) ，但如為不同之情況 (步驟 S 1 1) ，將 C P U 核心 1 6 內之代碼記憶部 2 7 之特定資訊畫出至工作領域然後更新工作領域之特定資訊 (步驟 S 1 2) 接著，再將收納在工作領域之不同類型遊戲使用次數資訊記憶體 2 0 i 之不同類型遊戲使用次數讀入至 C P U 核心，然後加算「 1 」至不同類型使用次數，再寫出於工作領域來更新不同類型遊戲使用次數 (步驟 S 1 3) ，而在前述步驟 S 1 1 代碼記憶部 2 7 之特定資訊與工作領域之特定資訊為相同之情況及前述步驟 S 1 3 之處理後，讀入收納在工作領域之卡匣使用次數資訊記憶體 2 0 j 之卡匣

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

五、發明說明 (12)

使用次數於 CPU 核心 16，然後加算「1」至卡匣使用次數，再寫出於工作領域更新卡匣使用次數（步驟 S 14）。

針對前述步驟 9 無安裝卡匣 1 於遊戲機 6 之情況及前述步驟 S 14 之處理後，利用將工作領域之特定資訊，遊戲機使用次數，姓名，生日，性別，血型之個人資訊，個人資訊變更次數，不同類型遊戲使用次數及卡匣使用次數寫入至設置在資訊記憶部 20 之地址 1 之特定資訊記憶體 20 b，地址 2 之遊戲機使用次數資訊記憶體 20 e，地址 3 之姓名資訊記憶體 20 d，地址 4 之生日資訊記憶體 20 e，地址 5 之性別資訊記憶體 20 f，地址 6 之血型資訊記憶體 20 g，地址 7 之個人資訊變更次數資訊記憶體 20 h，地址 8 之不同類型遊戲使用次數資訊記憶體 20 i 及地址 9 之卡匣使用次數資訊記憶體 20 j 來實行使其記憶之寫入處理（步驟 S 15）。

之後，利用顯示控制器 22 來將記憶在內部 ROM 17 之標語標記資料變換成點狀資料，然後使標語標記顯示在液晶顯示部 8（步驟 S 16）。

並且，對於安裝有卡匣 1 在遊戲機 6 之情況（步驟 S 17）係根據 CPU 核心 16 之控制經由總線接口 19 來讀入卡匣 1 之內部 ROM 2 內之遊戲程式資料（步驟 S 18）。

又，針對投入電源之狀態下來交換卡匣之情況係也可再次從初期化實行開始之初期設定程式，也可根據推入處

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

裝
訂
線

五、發明說明 (13)

理實行前述初期設定程式之步驟 S 9 ~ 步驟 S 1 8 。

接著說明有關遊戲程式之實行方法。

而遊戲程式如為實行使遊戲之名稱顯示在液晶顯示部 8 之命令的構成，則從程式 R O M 2 讀入顯示資料然後暫時收納於內部 R A M ，而收納在內部 R A M 2 1 之顯示資料係根據 D M A 控制器 2 3 之控制傳送至顯示控制器 2 2 ，再由顯示控制器 2 2 變換成顯示資料後，點狀顯示資料根據 C P U 核心 1 6 之控制經由 L C D 界面 2 4 ，然後介由 L C D 共用驅動器 1 0 與 L C D 程序段 1 1 來傳送至液晶顯示部 8 再來顯示遊戲名稱在液晶顯示部 8 上。

另，如為實行使記憶在資訊記憶部 2 0 之血型資訊記憶體 2 0 g 之血型個人資訊反映在遊戲程式之命令的構成，例如：實行表示在圖 7 之遊戲程式命令，即，判斷收納在內部 R A M 之工作領域的血型個人資訊為 A 型，B 型，A B 型，O 型，或者是沒有登錄（步驟 S 2 0 ），但如為 A 型，遊戲程式資料的人物之身份：將規矩程度之初期值變更為比其他血型資料還大的值（A 資料），然後將人物作為規矩的性格，例如：穿著整齊的服裝（步驟 S 2 1 ），而如為 B 型，遊戲程式資料的人物之身份：將獨創性之初期值變更為比其他血型資料還大的值（B 資料），然後將人物作為有獨創性之性格，例如：穿著有個性的服裝（步驟 S 2 2 ），而如為 A B 型，遊戲程式資料之人物的身份：將才能之初期值變更為比其他血型資料還大的值（A B 資料），然後將人物作為擁有多才多藝之性格，例如

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

裝

訂

線

五、發明說明 (14)

穿著時尚之服裝 (步驟 S 2 3) ，而如為 O 型，遊戲程式資料之人物的身份：將不拘小節程度之初期值變更為比其他血型資料還大的值 (O 資料) ，然後將人物作為有不拘小節之性格，例如：穿著草率之服裝 (步驟 S 2 4) ，如不登錄血型則不變更遊戲程式資料之人物的身份，而初期值就原封不動，例如：穿著一般的服裝 (步驟 S 2 5) ，又，根據變更前述各身份也可變更人物行動模式。

接著關於使各個遊戲機固有之資訊及各個遊戲機特有之資訊反映在不同類型之遊戲程式上的例子來進行說明，又，在以下說明的例子係為一例，當然也並不是只限於此。

如為實行使記憶在資訊記憶部 2 0 之固有資訊記憶體 2 0 a 之各個遊戲機固有之資訊 (亂數值) 反映在遊戲程式之命令的構成，則從固有資訊記憶體 2 0 a 將亂數值讀入至工作領域，例如：判斷讀入之亂數值有幾個，然後針對遊戲進行之選取場面 (賭場及吃角子老虎) ，如與亂數值一致，則增加金錢項目及體力項目及武力項目。

另，如為實行使記憶在資訊記憶部 2 0 之遊戲機使用次數資訊記憶體 2 0 c 之遊戲使用次數反映在遊戲程式之命令的構成，則從遊戲機使用次數資訊記憶體 2 0 c 讀入遊戲機使用次數至工作領域，例如：判斷讀入之使用次數為幾個，然後如超過某個數值時，則改變人物服裝。

另，如為實行使記憶在資訊記憶部 2 0 之姓名資訊記憶體 2 0 d 之姓名個人資訊反映在遊戲程式之命令的構成

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

五、發明說明 (15)

，例如：將遊戲程式資料之人物姓名調換成記憶在姓名資訊記憶體 20 d 之姓名個人資訊之處理。

另，如為實行使記憶在資訊記憶部 20 之生日資訊記憶體 20 e 之生日個人資訊或記憶在資訊記憶部 20 之性別資訊記憶體 20 f 之性別個人資訊反映在遊戲程式之命令的構成，同樣地將生日個人資訊或性別個人資訊讀入至工作領域，例如：針對在生日個人資訊，如讀入之生日與遊戲中之日期一致，則跳至慶祝生日之場面，再將「Happy Birthday」等字樣顯示出來實行生日活動，而針對在性別個人資訊係將遊戲主角變更為該性別。

另，如為實行使記憶在資訊記憶部 20 之不同類型遊戲使用次數資訊記憶體 20 i 之不同類型遊戲使用次數反映在遊戲程式之命令的構成，則從不同類型遊戲使用次數資訊記憶體 20 i 讀入不同類型遊戲使用次數至工作領域，例如：判斷讀入之使用次數是否超過某個值數，然後變更成可實行如為 0 ~ 10，則無法進行小型遊戲，如為 11 ~ 100，則可進行 1 個小型遊戲，如為 101 ~ 200，則可進行 2 個小型遊戲，如為 201 ~ 255，則可進行所有的小型遊戲等之狀態。

另，如為實行使記憶在資訊記憶部 20 之卡匣使用次數資訊記憶體 20 j 之卡匣使用次數反映在遊戲程式之命令的構成，則從卡匣使用次數資訊記憶體 20 j 將卡匣使用次數讀入至工作領域，例如：判斷所讀入之使用次數是否超過某個值數，而如果超過某個值數，將會出現被隱藏

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

五、發明說明 (16)

之通路。

在針對本實施形態之遊戲機 6 之中係不經由內藏於遊戲機之記憶在資訊記憶部 20 之固有資訊記憶體 20 a (記憶手段) 之各個遊戲固有資訊及，特定記憶在特定資訊記憶體 20 b (記憶手段) 之遊戲程式資料種類之特定資訊與，記憶在遊戲機使用次數資訊記憶體 20 c (記憶手段) 之遊戲機使用次數與，記憶在姓名資訊記憶體 20 d (記憶手段) 之姓名個人資訊與，記憶在生日記憶體 20 e (記憶手段) 之生日個人資訊與，記憶在性別資訊記憶體 20 f 之性別個人資訊與，記憶在血型資訊記憶體 20 g (記憶手段) 之血型個人資訊與，記憶在個人資訊變更次數資訊記憶體 20 h (記憶手段) 之個人資訊變更次數與，記憶在不同類型遊戲使用次數資訊記憶體 20 i (記憶手段) 之不同類型遊戲使用次數與，記憶在卡匣使用次數資訊記憶體 20 j (記憶手段) 之卡匣使用次數之遊戲程式而變更之各個遊戲機特有資訊則被寫出於內部 R A M 21 之工作領域，而前述各個遊戲機特有資訊係根據前述初期設定程式在 C P U 核心 16 (演算手段) 進行變更然後寫入至資訊記憶部 20 之各資訊記憶體，而後實行遊戲程式。

另，在針對本實施形態之遊戲機 6 之中係根據前述初期設定程式之步驟 S 2 ~ 步驟 S 14 (取得手段)，在投入電源於遊戲機 6 進行初期化後取得可使其反映在不同類型之遊戲程式之前述各個遊戲機特有資訊，另，根據步驟

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

五、發明說明 (17)

S 1 5 (寫入手段) 記憶所取得之各個遊戲機特有資訊於資訊記憶部 2 0 之各資訊記憶體，另外在實行以上初期設定程式後，根據步驟 S 1 8 (讀入手段)，從安裝在遊戲機 6 之卡匣 1 讀入遊戲程式資料。

另，在針對本實施形態之遊戲機 6 之中係根據前述初期設定程式之步驟 S 9 及 S 1 0 (比較手段)，判斷是否有安裝卡匣 1，如有安裝則從卡匣讀入特定資訊然後比較卡匣 1 之特定資訊與記憶在特定資訊記憶體 2 0 b 之特定資訊，另，對於記憶在特定資訊記憶體 2 0 b 之特定資訊與卡匣之特定資訊不同之情況，係針對步驟 S 1 5 將卡匣 1 之特定資訊記憶在特定資訊記憶體 2 0 b。

另，在針對本實施形態之遊戲機的起動方法之中係針對前述初期設定程式之步驟 S 1 進行初期化後，再針對在步驟 S 2 ~ 步驟 S 1 4 來取得各個遊戲機特有之資訊，再針對步驟 S 1 5 來使所取得到之各個遊戲機特有資訊記憶在各資訊記憶體後，針對步驟 S 1 8 來從卡匣 1 讀入遊戲程式資料。

更加地在針對本實施形態之遊戲機用遊戲程式之實行方法之中係例如：根據前述步驟 S 2 0 ~ S 2 5 之遊戲程式命令，從各資訊記憶體取出各個遊戲機特有資訊來使其反映在被安裝之卡匣的遊戲程式。

如根據本實施形態，因設置著記憶有可反映在不同類型遊戲程式而不能重寫之各個遊戲機固有資訊之內藏記憶手段，所以即使為相同之遊戲程式也可針對在不同的遊戲

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

五、發明說明 (18)

機進行不同的遊戲。

另，如根據本實施形態，因設置著記憶不經由可使其反映在不同類型遊戲程式之遊戲程式資料而進行變更之各個遊戲機特有資訊之內藏記憶手段，所以即使為相同的遊戲也可在不同的遊戲機進行不同的遊戲，並且針對在以相同的遊戲機進行相同的遊戲之情況，也可享受與前次有所不同之遊戲，另，各個遊戲機特有資訊係因根據使用遊戲之情況而進行變更，所以操作者則是接受遊戲機是否有成長之印象而針對享受遊戲之中可享受更多變化。

另，如根據本實施形態，因在取得各個遊戲機特有資訊來使其記憶在記憶手段後讀入遊戲程式資料，所以可得到與前述相同之效果。

更加地如根據本實施形態，因在取得各個遊戲特有資訊來使其記憶在記憶手段後讀入遊戲程式資料，再實行使各個遊戲機特有資訊反映在遊戲程式之遊戲程式命令，所以可得到與前述相同之效果。

又，在本實施形態之中係作為記錄遊戲程式資料之記錄媒體，已將內藏記憶有遊戲程式資料之記憶元件之卡匣舉例說明過，但該卡匣係為記錄根據使遊戲程式資料記憶在記憶元件之遊戲程式資料的記錄媒體，此外作為記錄媒體也可係為CD-ROM等光磁碟，CD-R，MD，MO及DVD等光磁性磁碟，磁片或記憶體卡等之半導體記憶體。

五、發明說明 (19)

實施形態 2

本實施形態係將有關投入電源至圖 1 ~ 圖 3 所示之遊戲機與安裝有記錄遊戲程式資料之記錄媒體作為條件來實行初期設定程式之遊戲機，而圖 8 及圖 9 係為說明初期設定程式之一例的流程圖。

以下則是參照圖 1 ~ 圖 6 來說明針對本實施形態之初期設定程式。

當開啓遊戲機 6 之電源開關 1 4 投入電源時，判斷是有安裝卡匣 1 在遊戲機 6 上（步驟 S 3 0），如有安裝卡匣 1 則實行針對在實施形態 1 之步驟 S 1 ~ 步驟 S 8（步驟 S 3 1 ~ 步驟 S 3 8），而在處理步驟 S 3 8 之後，則在 CPU 核心 1 6 比較特定記憶在程式 ROM 2 內之代碼記憶部 2 7 之遊戲程式資料種類的特定資訊與收納在工作領域之特定資訊記憶體 2 0 b 之特定資訊（步驟 S 3 9），接著實行針對在實施形態之步驟 S 1 1 ~ 步驟 S 1 4（步驟 S 4 0 ~ 步驟 S 4 3），而在處理步驟 S 4 3 之處理後寫入工作領域之特定資訊，遊戲機使用次數，姓名，生日，性別及血型之個人資訊，個人資訊變更次數，不同類型遊戲使用次數及卡匣使用次數至設置在資訊記憶部 2 0 之地址 1 之特定資訊記憶體 2 0 b，地址 2 之遊戲機使用次數資訊記憶體 2 0 c，地址 3 之姓名，資訊記憶體 2 0 d，地址 4 之生日資訊記憶體 2 0 e，地址 5 之性別資訊記憶體 2 0 f，地址 6 之血型資訊記憶體 2 0 g，地址 7 之個人資訊變更次數資訊記憶體 2 0 h，地址 8 之不

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

裝

訂

線

五、發明說明 (20)

同類型遊戲使用次數資訊記憶體 20 i 及地址 9 之卡匣使用次數記憶體 20 j，然後實行使其記憶之寫入處理（步驟 S 4 4），之後，將記憶在內部 ROM 17 之標語標記資料由顯示控制器 22 變換為點狀顯示資料，然後使標語標記顯示在液晶顯示部 8（步驟 S 4 5），再由 CPU 核心之控制經由總線接口 19 來讀入卡匣 1 之程式 ROM 2 內的遊戲程式資料（步驟 S 4 6）。

又，針對在前述初期設定程式，在更新遊戲機使用次數之步驟 S 3 3 之後，實行比較特定記憶在程式 ROM 2 內之代碼記憶部 27 之遊戲程式資料種類的特定資訊與收納在工作領域之特定資訊記憶體 20 b 的特定資訊之步驟 S 3 9，再經由步驟 S 4 0 來實行更新工作領域之特定資訊的步驟 S 4 1 與更新不同類型遊戲使用次數之步驟 S 4 2 個更新卡匣使用次數之步驟 S 4 3，之後再實行判斷操作者本身是否有按壓操作部 13 之按鍵 15 的步驟 S 3 4 與取得個人資訊之步驟 S 3 5 ~ 步驟 S 3 8，接著實行將使遊戲機特有資訊記憶在資訊記憶部 20 之寫入處理實行之步驟 S 4 4 與使標語標記顯示之步驟 S 4 5，然後實行步驟 S 4 6 之遊戲程式資料的讀入也可以。

針對本實施形態也可得到個前述實施形態 1 相同的效果。

又，遊戲機之顯示畫面可以設在主體上，也可與主體分別設置。

另，於內部 RAM 21 設置有各資訊之工作領域，但

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

裝

訂

線

五、發明說明 (21)

當然也可直接存取於記憶手段，然後從該記憶手段讀入各資訊至演算手段，再進行包含比較處理之演算處理然後再讀入至記憶手段。

另，作為記憶手段係除了內藏於系統 L S I 而無初期化之記憶體之外，也可以係為另外安裝無初期化之記憶體 (E E P R O M 快閃記憶體，S R A M + 預備電源等) 。

另，各個遊戲機固有資訊係指各個遊戲機本身具有之唯一的資訊，例如：將在工場出貨時由亂數產生的得到之亂數值以及特定遊戲機之製造號碼等作為各個遊戲機固有資訊即可。

另，作為各遊戲機特有的資訊，也可利用每次投入電源而使亂數產生所得到之亂數資訊以及操作者日常生活上所得到之資訊，例如：居住地資訊，已婚，未婚資訊等。

更加地，依據遊戲機使用次數之資訊，依據記錄媒體使用次數之資訊及依據不同類型遊戲使用次數之資訊係根據使用遊戲機之情況，另根據安裝記錄媒體之情況表示被加算之次數的數值資訊之外，將該次數代入於某個式子的變數來得到數值資訊也可以。

〔發明之效果〕

正如以上所說明，如根據本發明即使為相同之遊戲程式也可在不同遊戲機上進行不同遊戲。

另，如根據本發明，加上於前述之效果，即使針對由相同之遊戲機進行相同之遊戲之情況也可享受到與前次不

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

五、發明說明 (22)

同之遊戲，而各個遊戲機特有之資訊係因根據使用遊戲機之情來變更，所以可提供成長之新規格遊戲機。

更加地，各個遊戲機特有資訊係因可使其反映在不同類型遊戲程式，所以將可開發能使用這些資訊之新概念之遊戲程式。

隨之，本發明之產業上利用性係可說是非常的高。

〔圖面之簡單說明〕

〔圖 1〕

說明有關本發明之攜帶型遊戲機與卡匣之概略電路之方塊電路圖。

〔圖 2〕

說明針對表示在圖 1 之遊戲機之控制方法的方塊圖。

〔圖 3〕

說明表示在圖 2 之資訊記憶部之記憶體領域圖。

〔圖 4〕

說明初期設定程式之一例的流程圖。

〔圖 5〕

說明初期設定程式之一例的流程圖。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

五、發明說明 (23)

〔圖 6 〕

說明初期設定程式之一例的流程圖。

〔圖 7 〕

說明有關本發明遊戲機用遊戲程式之實行程式之一例
的流程圖。

〔圖 8 〕

說明初期設定程式之一例的流程圖。

〔圖 9 〕

說明初期設定程式之一例的流程圖。

〔符號說明〕

- 1 卡匣
- 2 程式 R O M
- 6 遊戲機
- 9 系統 L S I
- 1 3 操作部
- 1 4 電源開關
- 1 5 開始按鍵
- 1 6 C P U 核心
- 1 7 內部 R O M
- 2 0 資訊記憶部

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

五、發明說明 (24)

- 2 1 內 部 R A M
- 2 7 代 碼 記 憶 部
- 2 8 初 期 設 定 程 式 記 憶 體

(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:

遊戲機、該遊戲機之起動方法及該遊戲機用之遊戲程式之執行方法)

本發明係一種遊戲機，該遊戲機之起動方法及該遊戲機用之遊戲程式之執行方法，其課題係提供每個遊戲機擁有不同的記錄資料，可使該記錄資料反映在不同遊戲程式之新的遊戲機，而解決手段為設置有記憶可反映在不同種類遊戲程式而無法重寫的各個遊戲機固有資訊與，不經由可反映在不同種類遊戲程式之遊戲程式來進行變更之各個遊戲特有資訊之內藏記憶手段的遊戲機。

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

六、申請專利範圍

1. 一種遊戲機，其特徵為針對根據安裝記錄有遊戲程式資料之記錄媒體，再依照該遊戲程式資料在顯示畫面上展開遊戲之遊戲機，其中設置有記憶可反映在不同類型遊戲程式而不能重寫之各個遊戲機固有資訊之記憶手段。

2. 如申請專利範圍第1項之遊戲機，其中各個遊戲機固有資訊係為在出貨前即已記憶之亂數值及／或特定該遊戲機之製造號碼。

3. 一種遊戲機，針對根據安裝記錄有遊戲程式資料之記錄媒體，再依照該遊戲程式資料在顯示畫面上展開遊戲之遊戲機，其特徵係設置有不經由可反映在不同類型遊戲程式之遊戲程式，來使變更之各個遊戲機特有資訊進行記憶之記憶手段。

4. 一種遊戲機，其特徵為針對根據安裝記錄有遊戲程式資料之記錄媒體，再依照該遊戲程式資料在顯示畫面上展開遊戲之遊戲機，其中包含有在投入電源進行初期化後取得可反映在不同類型遊戲程式之各個遊戲機特有資訊之取得手段與，根據該取得手段，再使取得到之各遊戲機特有資訊記憶在記憶手段之寫入手段與，在記憶於該記憶手段後讀入遊戲程式資料之讀入手段。

5. 如申請專利範圍第3項或第4項之遊戲機，其中各個遊戲機特有資訊係為根據安裝不同於遊戲者本身輸入之姓名，生日，性別或血型之個人資訊，依據由投入電源變更之遊戲使用次數的資訊，依據由安裝記錄媒體變更之記錄媒體使用次數的資訊及記錄在前次的安裝之記錄媒體

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

六、申請專利範圍

之遊戲程式資料之記錄有遊戲程式資料之記錄媒體之情況從依據變更之不同類型遊戲使用次數的資訊的選擇之1或2以上之資訊。

6. 一種遊戲機，其特徵為針對根據安裝記錄有遊戲程式資料之記錄媒體，再依照該遊戲程式資料在顯示畫面上展開遊戲之遊戲機，其中設置有記憶依據由投入可反映在不同類型遊戲程式之電源而變更之遊戲機使用次數資訊之記憶手段與，根據投入電源變更依據遊戲機使用次數之資訊的演算手段。

7. 一種遊戲機，其特徵為針對根據安裝記錄有遊戲程式資料之記錄媒體，再依照該遊戲程式資料在顯示畫面上展開遊戲之遊戲機，其中設置有根據安裝不同於記錄在前次安裝置於遊戲機之記錄媒體之遊戲程式資料之記錄不同遊戲程式之記錄媒體之情況記憶依據可反映在所變更之不同類型遊戲程式之不同類型遊戲使用次數資訊之記憶手段與，由安裝記錄前述不同類型遊戲程式資料之記錄媒體之情況變更依據記憶在前述記憶手段之不同類型遊戲使用次數資訊之演算手段。

8. 一種遊戲機，其特徵為針對根據安裝記錄有遊戲程式資料之記錄媒體，再依照該遊戲程式資料在顯示畫面上展開遊戲之遊戲機，其中設置有使特定記錄在安裝於遊戲機之記錄媒體之遊戲程式資料種類的特定資訊進行記憶之記憶手段，而更加包含有判斷當投入電源進行初期化後是否有安裝記錄媒體，如有安裝，則從記錄媒體讀入前述

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

六、申請專利範圍

特定資訊然後比較記錄媒體之特定資訊與記錄在記憶手段之特定資訊的比較手段與，如記憶在記憶手段之特定資訊與記憶媒體之特定資訊為不同資訊，則使記錄媒體之特定資訊記憶於記憶手段之寫入手段。

9. 一種遊戲機之起動方法，其特徵為針對根據安裝記錄有遊戲程式資料之記錄媒體，再依照該遊戲程式資料在顯示畫面上展開遊戲之遊戲起動方法，其中在投入電源進行初期化後取得可反映在不同類型遊戲程式之各個遊戲機特有資訊，再使取得到之各個遊戲機特有資訊記憶在記憶手段，之後讀入遊戲程式資料。

10. 如申請專利範圍第9項之遊戲機起動方法，其中各個遊戲機特有資訊為根據安裝不同於遊戲者本身輸入之姓名，生日，性別或者血型之個人資訊，依據由投入電源變更之遊戲機使用次數資訊，依據由安裝記錄媒體變更之記錄媒體使用次數資訊及記錄在前次所安裝之記錄媒體的遊戲程式資料之記錄有不同遊戲程式資料之記錄媒體之情況，再從依據變更之不同類型遊戲使用次數之資訊選擇1或2以上之資訊。

11. 一種遊戲機之起動方法，其特徵為針對根據安裝記錄有遊戲程式資料之記錄媒體，再依照該遊戲程式資料在顯示畫面上展開遊戲之遊戲機起動方法（其中當投入電源進行初期化後判斷是否有安裝記錄媒體，如有安裝則從記錄媒體讀入特定記錄在該記錄媒體之遊戲程式資料種類之特定資訊，再將該記錄媒體之特定資訊與記憶在使記

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

裝

訂

六、申請專利範圍

錄媒體之特定資訊記憶之記憶手段之特定資訊作比較，如記錄媒體之特定資訊與記憶在記憶手段之特定資訊為不同資訊，則將記錄媒體之特定資訊記憶於該記憶手段。

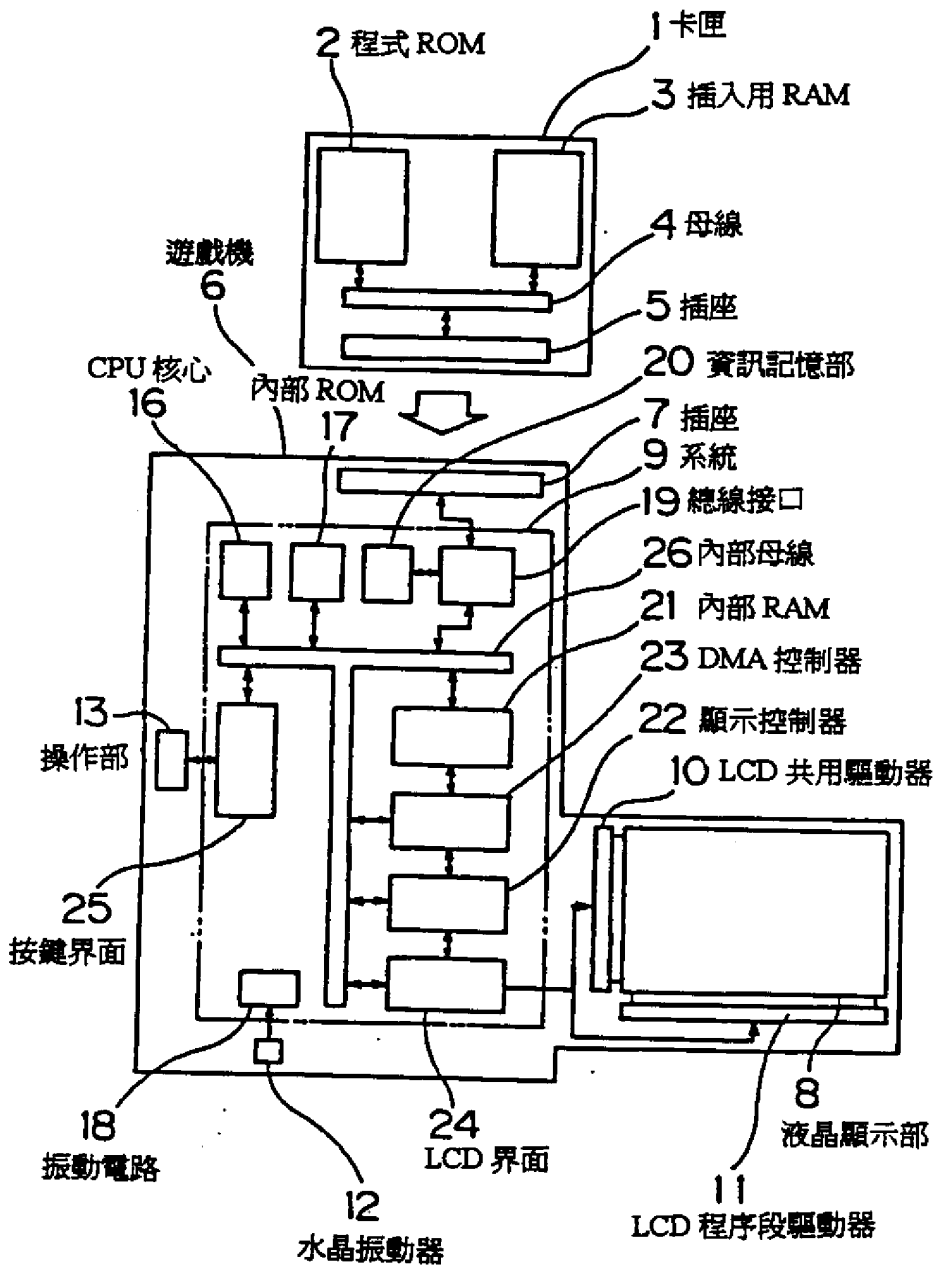
1 2 . 一種遊戲機用遊戲程式之執行方法，其特徵為針對使用在根據安裝記錄有遊戲程式資料之記錄媒體，再依照該遊戲程式資料在顯示畫面上展開遊戲之同時，設置記憶不經由該遊戲程式所變更之各個遊戲機特有資訊而不進行初期化之記憶手段而成之遊戲機的遊戲程式實行方法，其中當投入電源進行初期化後取得前述各個遊戲機特有資訊，然後有記憶於前述記憶手段後，從該記憶手段取出前述各個遊戲機特有資訊，然後可反映在記錄於安裝後之記錄媒體的遊戲程式資料。

1 3 . 如申請專利範圍第 1 2 項之遊戲機用遊戲程式之執行方法，其中各個遊戲機特有資訊為根據安裝不同於遊戲者本身輸入之姓名，生日，性別或者血型之個人資訊，依據由投入電源變更之遊戲機使用次數資訊，依據由安裝記錄媒體變更之記錄媒體使用次數資訊及記錄在前次所安裝之記錄媒體的遊戲程式資料之記錄有不同遊戲程式資料之記錄媒體之情況，再從依據變更之不同類型遊戲使用次數之資訊選擇 1 或 2 以上之資訊。

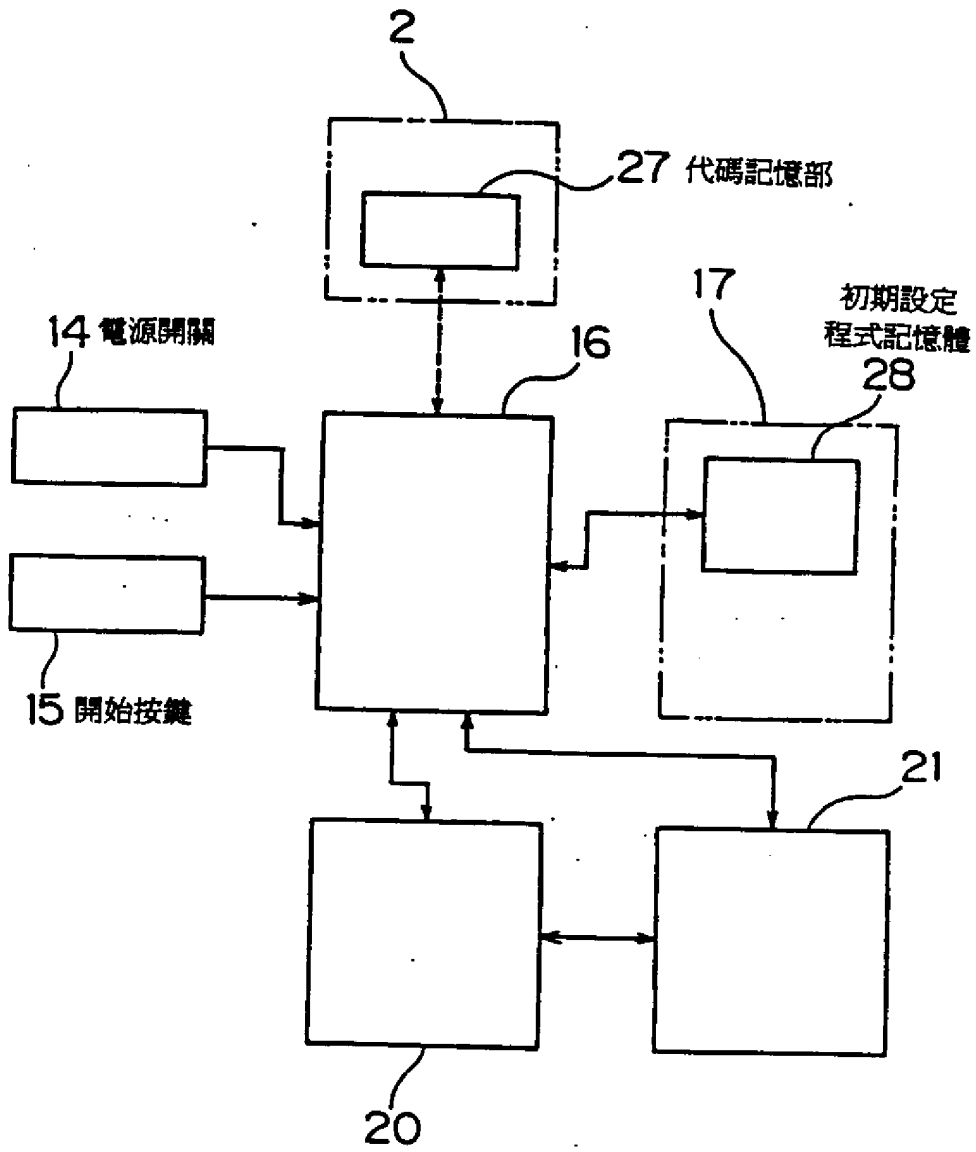
(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

第 1 圖



第 2 圖

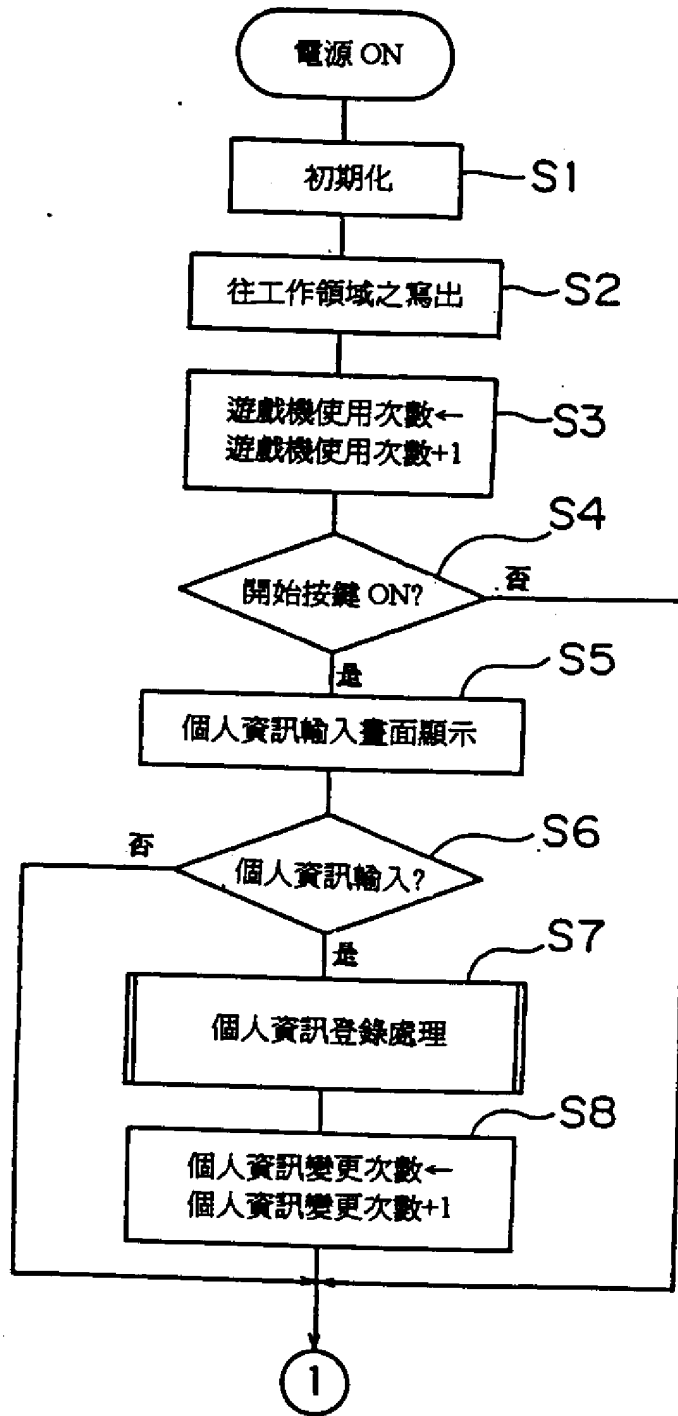


第 3 圖

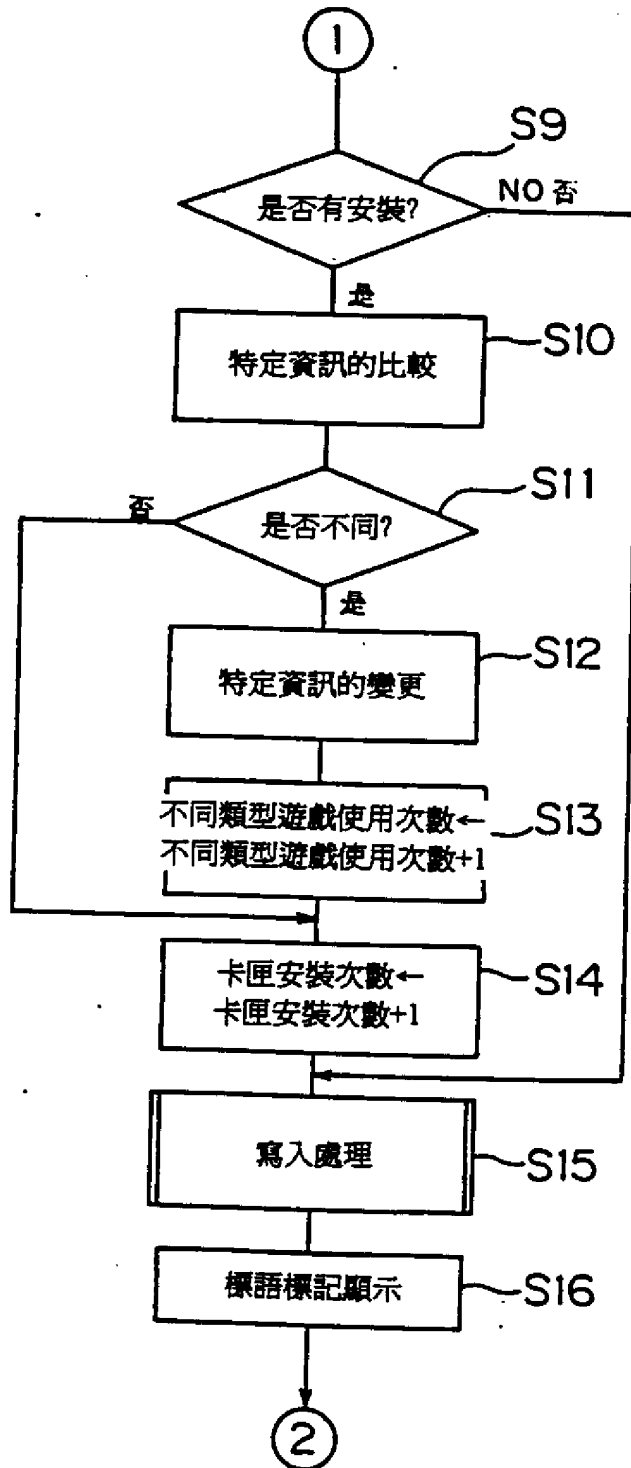
20

地址 0	遊戲機固有資訊	20a
1	特定資訊	20b
2	遊戲機使用次數	20c
3	姓名個人資訊	20d
4	生日個人資訊	20e
5	性別個人資訊	20f
6	血型個人資訊	20g
7	個人資訊變更次數	20h
8	不同類型遊戲使用次數	20i
9	卡匣使用次數	20j

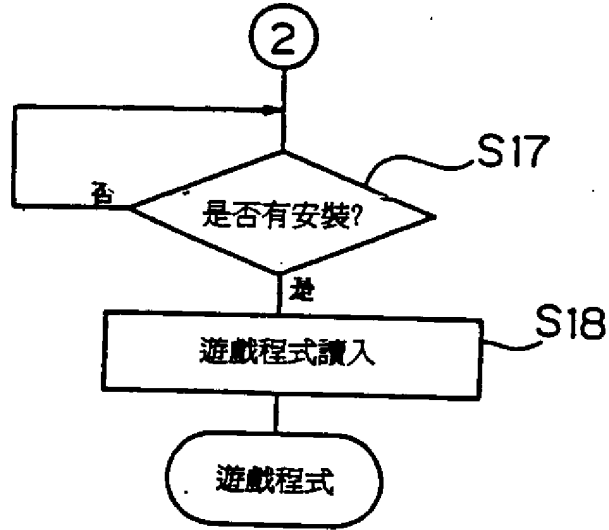
第 4 圖



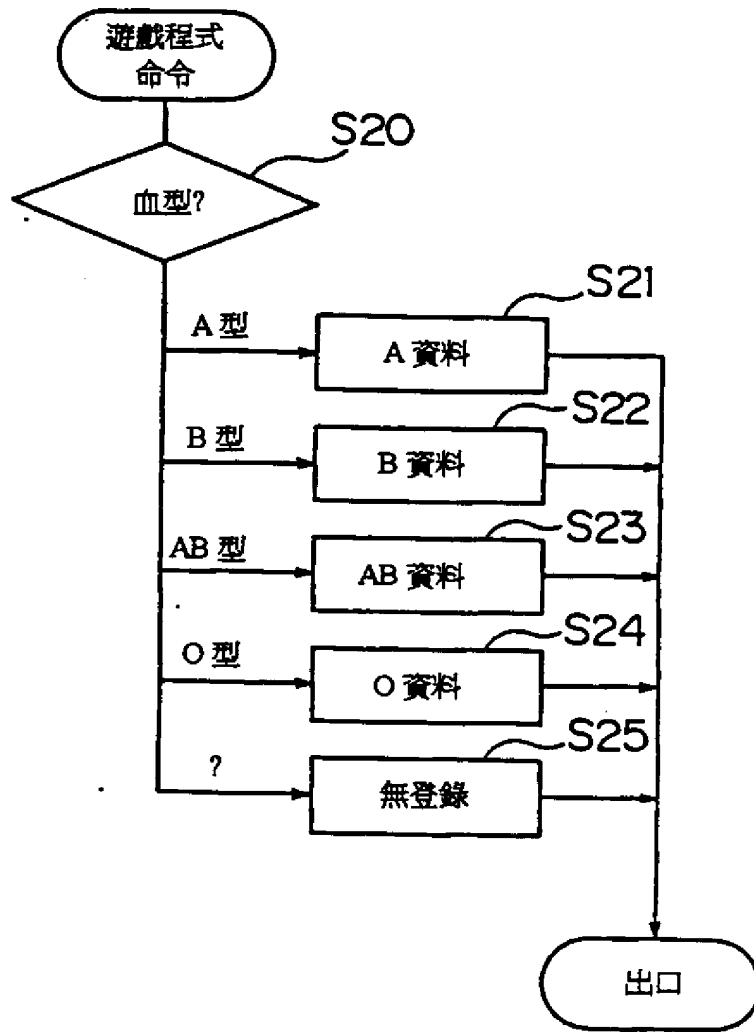
第 5 圖



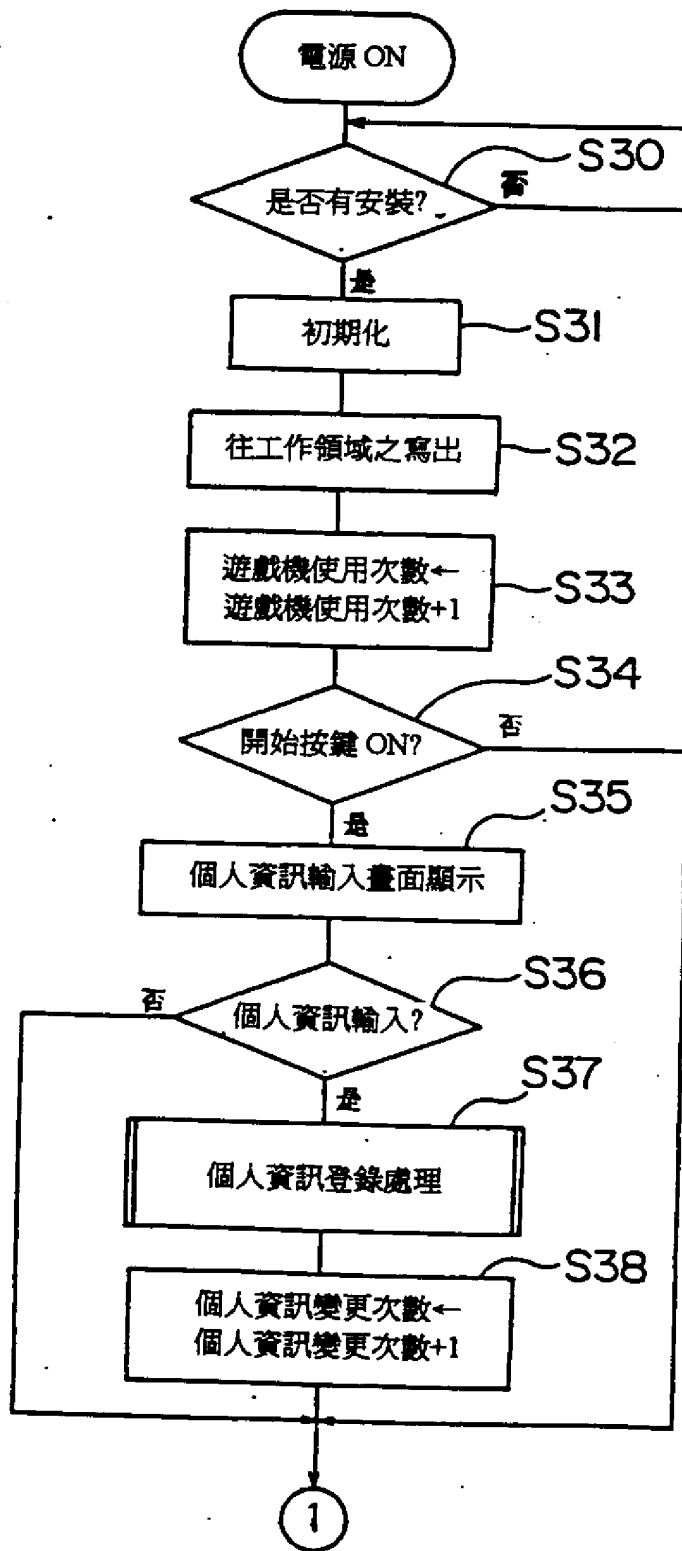
第 6 圖



第 7 圖



第 8 圖



第 9 圖

