

發明專利說明書

(本說明書格式、順序及粗體字，請勿任意更動，※記號部分請勿填寫)

※ 申請案號：97141283

※ 申請日期：97.10.30

※IPC 分類：

A63F 13/00

(2006.01)

一、發明名稱：(中文/英文)

電子遊戲機台之遊戲資訊顯示方法、儲存裝置、系統及數位銘板

二、申請人：(共 1 人)

姓名或名稱：(中文/英文)

泰偉電子股份有限公司

代表人：(中文/英文)

楊南平

住居所或營業所地址：(中文/英文)

(241)台北縣三重市興德路 111 之 1 號 10 樓

國籍：(中文/英文)

中華民國

三、發明人：(共 1 人)

姓名：(中文/英文)

楊南平

國籍：(中文/英文)

美國

四、聲明事項：

主張專利法第二十二條第二項第一款或第二款規定之事實，其事實發生日期為： 年 月 日。

申請前已向下列國家（地區）申請專利：

【格式請依：受理國家（地區）、申請日、申請案號 順序註記】

有主張專利法第二十七條第一項國際優先權：

無主張專利法第二十七條第一項國際優先權：

主張專利法第二十九條第一項國內優先權：

【格式請依：申請日、申請案號 順序註記】

主張專利法第三十條生物材料：

須寄存生物材料者：

國內生物材料 【格式請依：寄存機構、日期、號碼 順序註記】

國外生物材料 【格式請依：寄存國家、機構、日期、號碼 順序註記】

不須寄存生物材料者：

所屬技術領域中具有通常知識者易於獲得時，不須寄存。

九、發明說明：

【發明所屬之技術領域】

本發明是有關於一種，特別是指一種電子遊戲機台之遊戲資訊顯示方法、儲存裝置、系統及數位銘板。

【先前技術】

銘板 (Name Plate)，用來標明物件的規格或用途等的板子，例如會議室、洗手間門上所掛的牌子，機器或電子儀器所貼上表示其的型號以及規格的鐵片等，通常採用金屬如鐵、青銅、鋁，或是壓克力等質材，利用印刷或是雕刻等方式製作而成。

在電子遊戲機台上，也普遍採用銘板紀錄機台中所安裝的遊戲名稱、版本等資訊，並貼於機台外側以方便查詢管理。但是由於電子遊戲機台的硬體壽命通常會遠大於安裝在其中遊戲軟體的生命週期，因此每當替換遊戲軟體時，銘板便要重新製作及替換；另外，目前有可切換不同遊戲的遊戲機台，也就是單一機台安裝有多種遊戲，因此，單一名稱的固定式銘板，已經很難符合現今電子遊戲軟體不斷更新或汰換的需求。

【發明內容】

因此，本發明以一種以數位銘板替換固定式銘板，免除替換時的不便，且避免廢棄銘板時所浪費的成本。

本發明之目的，即在提供一種電子遊戲機台之遊戲資訊顯示方法、儲存裝置、系統及數位銘板。

於是，本發明電子遊戲機台之遊戲資訊顯示方法包含

下述步驟：(a)該電子遊戲機台電性連接一數位銘板；(b)該電子遊戲機台將內部的遊戲軟體的一遊戲資訊傳輸予該數位銘板；及(c)該數位銘板顯示該遊戲資訊。

本發明電子遊戲機台之儲存裝置安裝有一執行遊戲資訊顯示方法之程式，並記錄一遊戲資訊；該程式包含一偵測模組及一控制模組，該偵測模組偵測該電子遊戲機台是否電性連接一數位銘板，該控制模組儲存該遊戲資訊於該數位銘板內，且令該數位銘板顯示該遊戲資訊。

本發明電子遊戲系統包含一具有一控制器、一記憶單元及一顯示器的數位銘板，及一具有一安裝有一執行遊戲資訊顯示方法之程式的儲存裝置的電子遊戲機台。

該程式包含一偵測模組及一控制模組，該偵測模組偵測該電子遊戲機台是否電性連接一數位銘板，該控制模組判斷已電性連接該數位銘板後，將一遊戲資訊傳輸予該數位銘板並儲存該遊戲資訊於該數位銘板內，且令該數位銘板顯示該遊戲資訊。

本發明電子遊戲系統之數位銘板電性連接一電子遊戲機台，該數位銘板包含一用於記錄資料之記憶單元、一用於顯示該記憶單元之資料的顯示器，及一電性連接該記憶單元及該顯示器的控制器。

該控制器受該電子遊戲機台控制將該電子遊戲機台的一遊戲資訊儲存於該記憶單元，且令該數位銘板之顯示器顯示該遊戲資訊。

本發明的電子遊戲機台之遊戲資訊顯示方法、儲存裝

置、系統及數位銘板，其主要概念為將原本的物理銘板更換為數位銘板，其顯示資訊可藉由遊戲的切換同時更新，不需因遊戲改變便需更新銘板。

【實施方式】

有關本發明之前述及其他技術內容、特點與功效，在以下配合參考圖式之較佳實施例的詳細說明中，將可清楚的呈現。

參閱圖 1，本發明電子遊戲系統 100 之較佳實施例包含一電子遊戲機台 1 及一數位銘板 2。

參閱圖 1 及圖 2，電子遊戲機台 1 具有一中央處理器 10、一儲存媒體 11、一輸入裝置 12、一傳輸介面 13、一顯示控制器 141、一遊戲螢幕 142、一音效處理器 151 及一揚聲器 152。

輸入裝置 12 是受使用者觸發以產生控制指令給程式軟體；顯示控制器 141 是控制程式軟體產生的影像訊號輸出給遊戲螢幕 142 以顯示遊戲畫面；音效處理器 151 及揚聲器 152 則是用於產生對應於遊戲畫面之音效。

數位銘板 2 包含一用於記錄資料之記憶單元 21、一用於顯示記憶單元 21 之資料的顯示器 22，及一電性連接記憶單元 21 及顯示器 22 的控制器 20，且控制器 20 電性連接電子遊戲機台 1 的傳輸介面 13 (如 RS232 或 USB 介面)。

數位銘板 2 的控制器 20 受電子遊戲機台 1 控制，可將電子遊戲機台 1 的一遊戲資訊 120 儲存於記憶單元 21，且令顯示器 22 顯示該遊戲資訊 120。

電子遊戲機台 1 的儲存媒體 11 本較佳實施例中是一記憶卡(硬碟或記憶體亦可)，其載有一供中央處理器 10 執行的一遊戲軟體 110 及本發明的遊戲資訊顯示方法之程式。

其中，遊戲軟體 110 用以提供一遊戲資訊 120 予該程式，該程式包含一偵測模組 111、一控制模組 112、一讀取模組 113、一比對模組 114 及一更新模組 115。

參閱圖 2 及圖 3，本發明的遊戲資訊顯示方法包括下述步驟：

電子遊戲機台 1 電性連接數位銘板 2(步驟 301)；將電子遊戲機台 1 重開機(步驟 302)；然後，電子遊戲機台 1 的偵測模組 111 偵測是否電性連接數位銘板 2(步驟 303)？若已電性連接數位銘板 2，控制模組 112 接續判斷數位銘板 2 的記憶單元 21 是否存在遊戲資訊 120(步驟 304)？若無，控制模組 112 會將遊戲軟體 110 的遊戲資訊 120 傳輸給數位銘板 2，且令其控制器 20 予以儲存於記憶單元 21 內。

假設數位銘板 2 的記憶單元 21 已存在一第一遊戲資訊(圖未示)，則讀取模組 113 自記憶單元 21 讀取一第一遊戲資訊(步驟 305)；然後，比對模組 114 將記憶單元 21 的第一遊戲資訊與遊戲軟體 110 的一第二遊戲資訊(圖未示)做比對是否相同(步驟 306)？若是比對為不同內容，更新模組 115 以第二遊戲資訊更新/覆寫記憶單元 21 的第一遊戲資訊(步驟 307)，若是相同內容，則不作更新(步驟 308)。

在數位銘板 2 方面，控制器 20 接收電子遊戲機台 1 內部的遊戲資訊 120(步驟 401)，再將遊戲資訊 120 儲存於數

位銘板 2 的記憶單元 21 內(步驟 402)，且令數位銘板 2 的顯示器 22 顯示該遊戲資訊(步驟 403)；若有更新的遊戲資訊 120，則以更新後的遊戲資訊 120 在顯示器 22 顯示。

歸納上述，藉由本發明電子遊戲機台 1 之遊戲資訊顯示方法、儲存裝置 11、電子遊戲系統 100 及數位銘板 2，若是此電子遊戲機台 1 可同時安裝多種遊戲，則每當遊戲機板更換或是遊戲程式更新時，數位銘板 2 可讀取遊戲資訊 120 並將其記憶後再顯示，因此，不需因遊戲改變便需更新銘板，可免除替換固定式銘板時的不便，且避免廢棄銘板時所浪費的成本。

惟以上所述者，僅為本發明之較佳實施例而已，當不能以此限定本發明實施之範圍，即大凡依本發明申請專利範圍及發明說明內容所作之簡單的等效變化與修飾，皆仍屬本發明專利涵蓋之範圍內。

【圖式簡單說明】

圖 1 是一示意圖，說明本發明電子遊戲系統之較佳實施例；

圖 2 是一電路方塊圖，說明本發明電子遊戲系統的一數位銘板及一電子遊戲機台的元件及各元件的連接關係；及

圖 3 是是一流程圖，說明本發明的遊戲資訊顯示方法之較佳實施例。

【主要元件符號說明】

100 …… 電子遊戲系統
1 …… 電子遊戲機台
10 …… 中央處理器
11 …… 儲存媒體
12 …… 輸入裝置
13 …… 傳輸介面
141 …… 顯示控制器
142 …… 遊戲螢幕

151 …… 音效處理器
152 …… 揚聲器
2 …… 數位銘板
20 …… 控制器
21 …… 記憶單元
22 …… 顯示器
301~308 步驟
401~403 步驟

五、中文發明摘要：

一種電子遊戲機台之遊戲資訊顯示方法，包含下述步驟：(a)該電子遊戲機台電性連接一數位銘板；(b)該電子遊戲機台將內部的遊戲軟體的一遊戲資訊傳輸予該數位銘板；及(c)該數位銘板顯示該遊戲資訊。由於是將原本的固定銘板更換為數位銘板，其顯示的遊戲資訊可藉由安裝不同遊戲後自動更新，節省因為遊戲改變需要更新銘板的成本。

六、英文發明摘要：

十、申請專利範圍：

1. 一種電子遊戲機台之遊戲資訊顯示方法，包含下述步驟：

(a)該電子遊戲機台電性連接一數位銘板；

(b)該電子遊戲機台將內部的遊戲軟體的一遊戲資訊傳輸予該數位銘板；及

(c)該數位銘板顯示該遊戲資訊。

2. 依據申請專利範圍第 1 項所述之電子遊戲機台之遊戲資訊顯示方法，還包含下述步驟：

(d)該電子遊戲機台檢查該數位銘板是否有遊戲資訊，若有，將該數位銘板的一第一遊戲資訊與該遊戲軟體的一第二遊戲資訊做比對，若是不同內容，則傳輸該第二遊戲資訊給該數位銘板並更新該第一遊戲資訊，若是相同內容，則不作更新。

3. 依據申請專利範圍第 2 項所述之電子遊戲機台之遊戲資訊顯示方法，其中，該電子遊戲機台是於開機後自動執行步驟(d)。

4. 一種電子遊戲機台之儲存裝置，安裝有一執行遊戲資訊顯示方法之程式並記錄一遊戲資訊，該程式包含：

一偵測模組，偵測該電子遊戲機台是否電性連接一數位銘板；及

一控制模組，判斷已電性連接該數位銘板後，將該電子遊戲機台內部的遊戲軟體的一遊戲資訊傳輸予該數位銘板並儲存該遊戲資訊於該數位銘板內，且令該數位

銘板顯示該遊戲資訊。

5. 依據申請專利範圍第 4 項所述之電子遊戲機台之儲存裝置，還包含：

一讀取模組，讀取該數位銘板的一第一遊戲資訊；

一比對模組，將該第一遊戲資訊與該電子遊戲機台內部的遊戲軟體的一第二遊戲資訊做比對；及

一更新模組，若是比對為不同內容，以該第二遊戲資訊更新該數位銘板的第一遊戲資訊。

6. 一種電子遊戲系統，包含：

一數位銘板，具有一控制器、一記憶單元及一顯示器；及

一電子遊戲機台，具有一安裝有一執行遊戲資訊顯示方法之程式的儲存裝置，該程式包含：

一偵測模組，偵測該電子遊戲機台是否電性連接一數位銘板；及

一控制模組，令該數位銘板之控制器將該電子遊戲機台的遊戲軟體的一遊戲資訊儲存於該記憶單元，且令該數位銘板之顯示器顯示該遊戲資訊。

7. 依據申請專利範圍第 6 項所述之電子遊戲系統，其中，該程式還包含：

一讀取模組，讀取該數位銘板的一第一遊戲資訊；

一比對模組，將該第一遊戲資訊與該電子遊戲機台內部的遊戲軟體的一第二遊戲資訊做比對；及

一更新模組，若是比對為不同內容，以該第二遊戲

資訊更新該數位銘板的第一遊戲資訊。

8. 一種電子遊戲系統之數位銘板，電性連接一電子遊戲機台，該數位銘板包含：

一記憶單元，用於記錄資料；

一顯示器，用於顯示該記憶單元之資料；及

一控制器，電性連接該記憶單元及該顯示器，受該電子遊戲機台控制，將該電子遊戲機台的的遊戲軟體一遊戲資訊儲存於該記憶單元，且令該數位銘板之顯示器顯示該遊戲資訊。

9. 依據申請專利範圍第 8 項所述之電子遊戲系統之數位銘板，其中，該控制器還受該電子遊戲機台的控制更新該數位銘板的遊戲資訊。

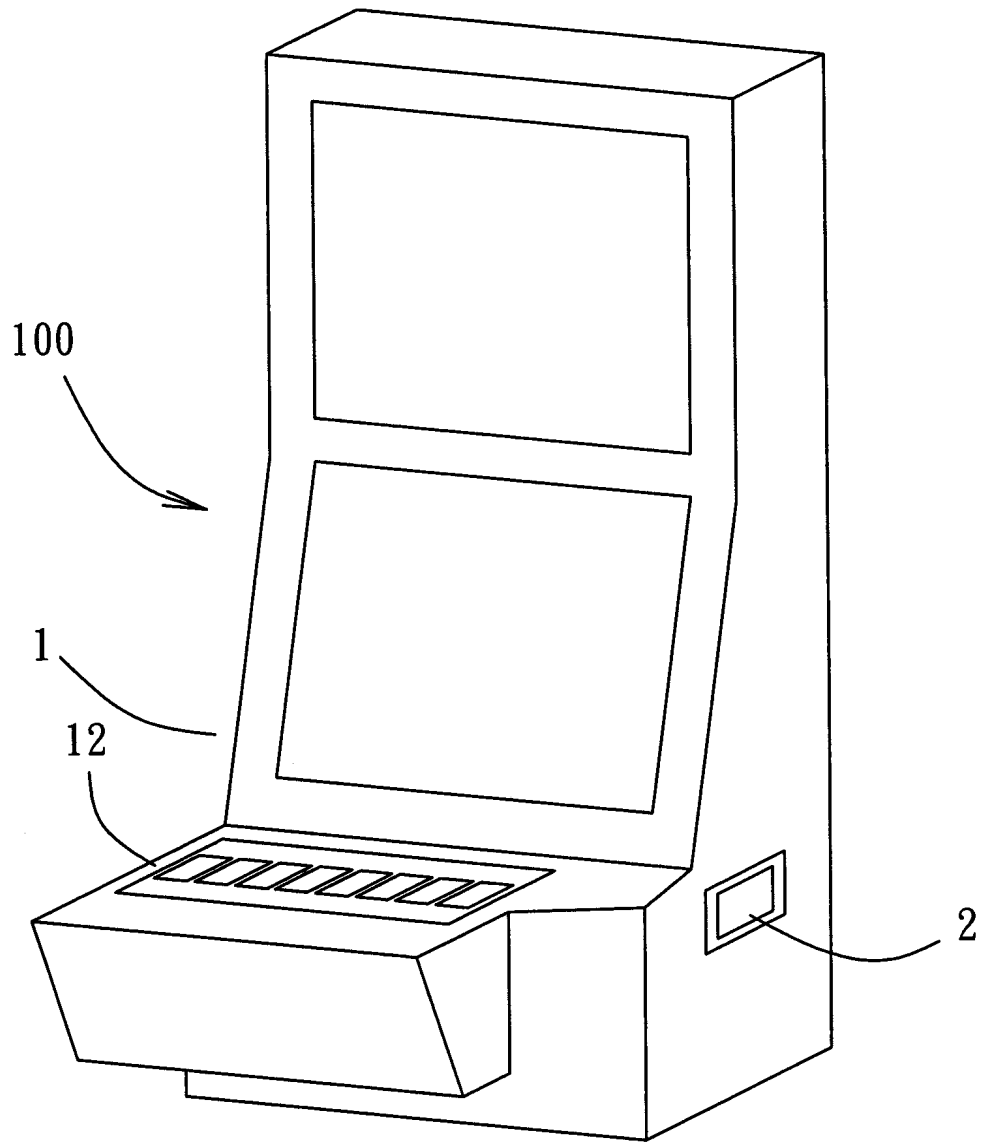


圖1

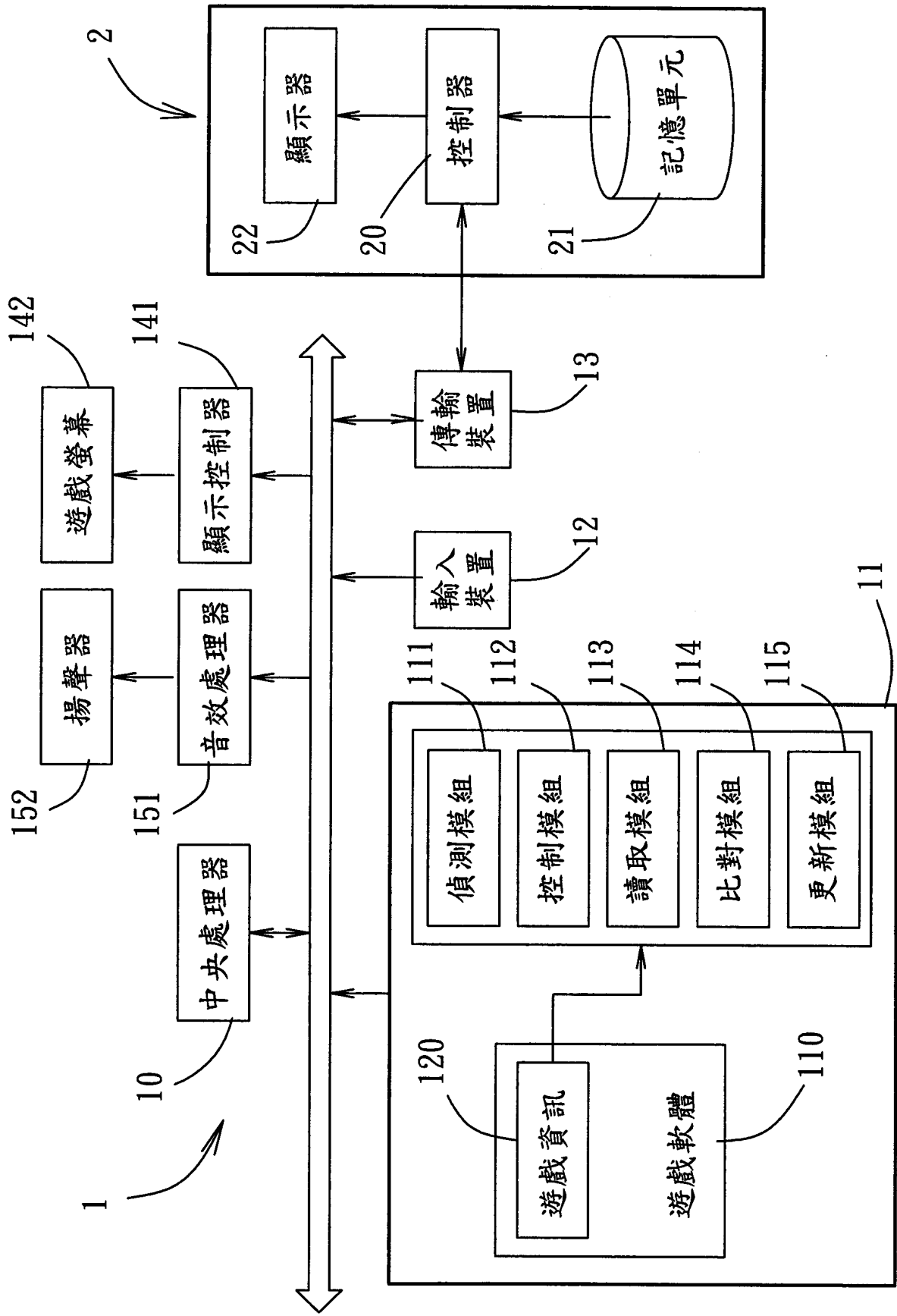
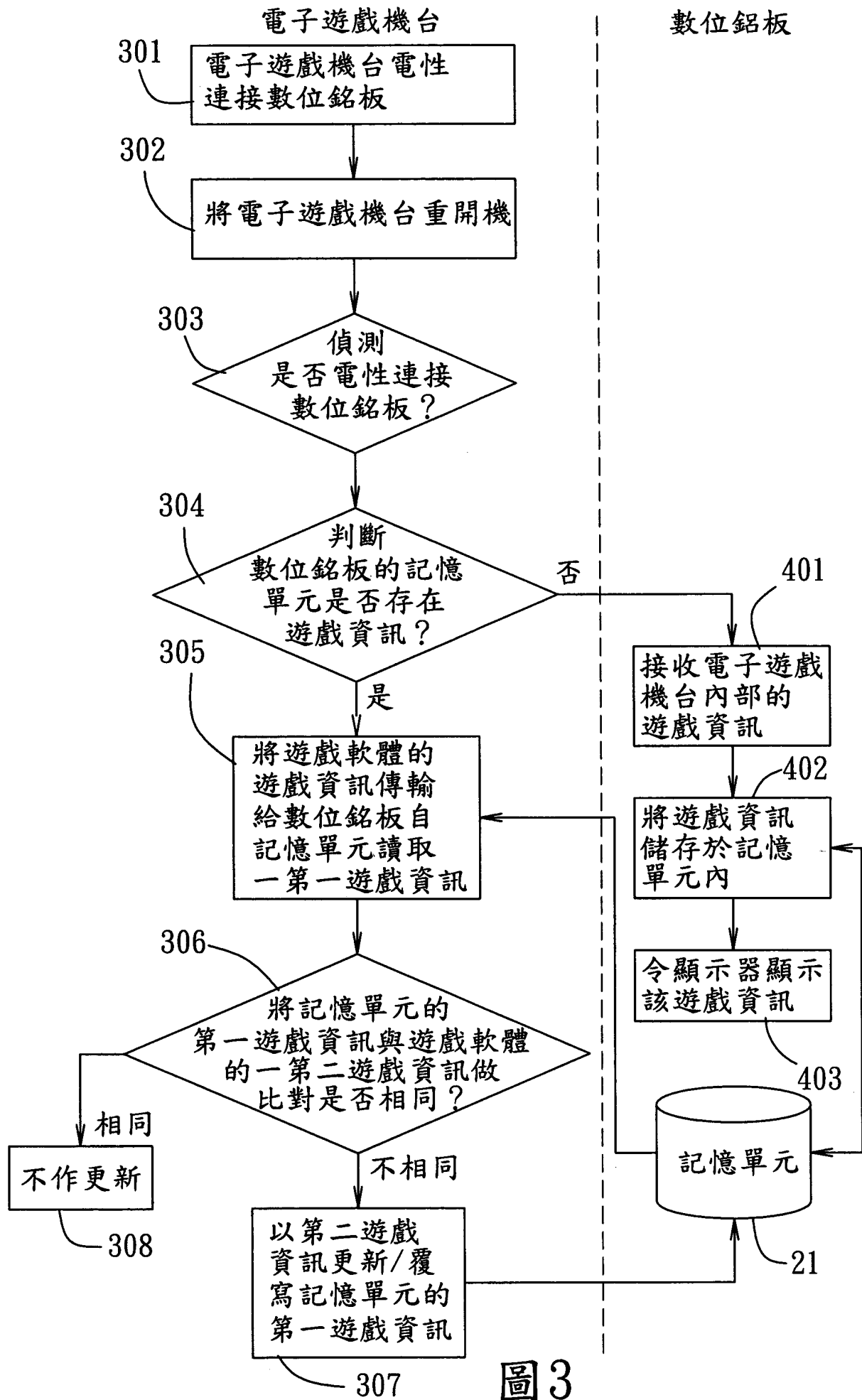


圖2



七、指定代表圖：

(一)本案指定代表圖為：第 (3) 圖。

(二)本代表圖之元件符號簡單說明：

21……………記憶單元

401~403·步驟

301~308·步驟

八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：