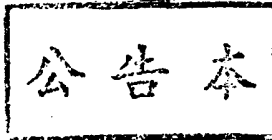


389867



A4

C4

389867

申請日期	85.12.19
案號	85115726
類別	G06F 19/00

(以上各欄由本局填註)

發明專利說明書		
一、發明 名稱	中文	電視遊戲進行狀態之備份方法
	英文	Method for Backing up State of Progress in Television Game
二、發明 創作人	姓名	青山 公士 荒井 弘二
	國籍	日本
	住、居所	日本北海道札幌市豐平區平岸3 條 5丁目1番18號。
三、申請人	姓名 (名稱)	哈得遜股份有限公司
	國籍	日本
	住、居所 (事務所)	日本北海道札幌市豐平區平岸3 條 7丁目26番地
	代表 姓名	大里 幸夫

經濟部中央標準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：
IPC分類：

A6

B6

本案已向：

日本 國(地區) 申請專利，申請日期：12/25/1995 案號：7-350901，有 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

年 月 日
80.12.10

修正
補充

A7
B7

五、發明說明(2)

(1997年12月修正)

狀態各自獨立，因此總是能自其被儲存的時間點再現。

然而，傳統電視遊戲的備份方法卻不甚適用於新式之電視遊戲，其原因如下：

有一類電視遊戲將真實時間 (Real Time, 時鐘滴嗒計算之真實時間) 溶入遊戲故事中，以達到虛擬實境 (Virtual Reality) 的效果。雖然其亦可使用傳統備份方法，但在角色之狀態隨真實時間之進行會有所變化的情形下將出現問題。例如，在一寵物角色於一時限內被餵食的遊戲中，遊戲者重複玩遊戲的過程中，儲存了複數個備份檔，其中包含其寵物之食物供應狀態。當遊戲者數小時後自備份檔讀取資料以重玩該遊戲時，時間狀態事實上已改變了。所以，他期待寵物依然存活的情形便可能落空。而這些皆是因為各備份檔係彼此獨立儲存的緣故。

發明要旨

本發明的目的即在提供一電視遊戲備份其進行狀態的方法，其中的角色狀態依時間而變化，以增加遊戲之真實感。

依本發明之電視遊戲進行狀態備份的方法包含步驟如下：

將進行狀態區分為一共同項目 (Common Item) 與一個別項目 (Separate Item)；與

將共同項目存放在一共同檔 (Common File) 中，個別項目存放在各個別檔 (Separate File) 中。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

五、發明說明(1)

發明領域

本發明係 有關於電視遊戲進行狀態 (State Of Progress) 之備份方法，特別是其中的角色、景致等狀態依時間而變化之電視遊戲進行狀態之備份方法。

發明背景

某些傳統電視遊戲需花長時間來玩，亦即，要一次就完成並不容易。此類遊戲在中止時，其進行狀態可儲存在備份檔中，如此，當遊戲重新啓動時，遊戲者可自原先之進行狀態繼續下去。

許多情形中，可以儲存複數個備份檔，如此，遊戲者可選擇任一進行狀態重玩。遊戲過程中亦可產生備份檔，例如，若遊戲者欲從其所興趣之景致重玩，則可先將該景致相關之進行狀態儲存為備份檔，爾後，藉由自備份檔案讀取相關資料而可重玩該遊戲。只要備份檔存在，便可一再自該相同狀態重新開始。

圖 1 所示為遊戲之備份檔與進行狀態之間及儲存與載入之間的關係。此例中，依序儲存進行狀態 A、B、C，如圖 1 之 (1) 至 (3)。當進行狀態 B (如圖 1 之 (4)) 被載入，遊戲將可自進行狀態 B 開始重玩。

圖 1 中，進行狀態 D 被重複寫入進行狀態 C 之備份檔，此時，進行狀態 C 將自備份檔中清除，僅剩進行狀態 A、B 與 D 之備份檔，遊戲者將僅能自進行狀態 A、B 或 D 重玩該遊戲，而無法自進行狀態 C 重新玩起。備份檔中的進行

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

表

訂

五、發明說明(4)

(1997年12月修正)

首先，因需有一用以儲存備份檔的裝置以實現本發明，因此，電視遊樂器主機或外部儲存裝置中，需具備一可重寫之備份記憶體。

圖2所示為本發明較優具體實施例之系統方塊圖，其中包含一家用電視遊樂器主機1與內建RTC之ROM卡匣2。遊樂器主機1與ROM卡匣2經由介面3A、3B而連接。

ROM卡匣2中所內建之RTC4自動滴嗒計算年、月、日、時、分、秒與星期。RTC4由電池5提供電源，因此可以獨立於遊樂器主機1的運作。遊樂器之CPU6可以讀取、利用或重設RTC4的時間。遊戲軟體原存放於ROM7，並待傳送至RAM(未示於圖中)。

遊樂器主機1中的ROM(未示於圖中)用以儲存作業程式。

在RTC並不內建於ROM卡匣2的情形下，亦可藉由在主機1附加計時器裝置(Timer Means)同樣能達到本發明之目的。

BRAM8係由一電池5提供電源之記憶體，因此，即使主機1關機，BRAM8的內容依然能留存。本具體實施例中，備份檔即存放於BRAM8中。ROM卡匣2之RTC4作用為一時鐘。此外，若一遊樂器已具備BRAM與一計時器裝置，則上述ROM2卡匣之外的它種ROM卡匣亦可適用於本發明。

本具體實施例中，用以儲存遊戲進行狀態之備份檔儲存一共同項目(資料)與各個別項目(資料)，如圖3所示。圖3中，用以儲存共同項目的檔案稱為「共同檔」，

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

年 月 日
80.12.10

修正
補充

A7
B7

五、發明說明(2)

(1997年12月修正)

狀態各自獨立，因此總是能自其被儲存的時間點再現。

然而，傳統電視遊戲的備份方法卻不甚適用於新式之電視遊戲，其原因如下：

有一類電視遊戲將真實時間 (Real Time, 時鐘滴嗒計算之真實時間) 溶入遊戲故事中，以達到虛擬實境 (Virtual Reality) 的效果。雖然其亦可使用傳統備份方法，但在角色之狀態隨真實時間之進行會有所變化的情形下將出現問題。例如，在一寵物角色於一時限內被餵食的遊戲中，遊戲者重複玩遊戲的過程中，儲存了複數個備份檔，其中包含其寵物之食物供應狀態。當遊戲者數小時後自備份檔讀取資料以重玩該遊戲時，時間狀態事實上已改變了。所以，他期待寵物依然存活的情形便可能落空。而這些皆是因為各備份檔係彼此獨立儲存的緣故。

發明要旨

本發明的目的即在提供一電視遊戲備份其進行狀態的方法，其中的角色狀態依時間而變化，以增加遊戲之真實感。

依本發明之電視遊戲進行狀態備份的方法包含步驟如下：

將進行狀態區分為一共同項目 (Common Item) 與一個別項目 (Separate Item)；與

將共同項目存放在一共同檔 (Common File) 中，個別項目存放在各個別檔 (Separate File) 中。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

五、發明說明 (3)

依本發明之另一備份電視遊戲進行狀態的方法包含步驟如下：

將進行狀態區分為一共同項目與一個別項目；與

將共同項目存放在一共同檔中，個別項目存放在各個別檔中；

其中的電視遊戲依時鐘裝置之真實時間連續性地進行，該時鐘裝置係附帶於家用電視遊樂器之主機或外部儲存裝置中。

附圖簡要說明

本發明將在附圖的配合下，詳細說明於後，其中：

圖 1 所示為傳統備份電視遊戲進行狀態之方法中，備份檔與進行狀態之間及儲存與載入之間的關係；

圖 2 所示為本發明較優具體實施例之系統方塊圖，其中包含一家用電視遊樂器主機與內建 RTC (Real Time Clock，真實時間鐘) 之 ROM 卡匣；

圖 3 所示為本具體實施例中，用以儲存遊戲進行狀態之備份檔組合圖；與

圖 4 所示為本具體實施例中，遊戲進行狀態儲存與載入之間的關係圖。

較優具體實施例詳細說明

接著，本文將詳細說明依本發明較優具體實例之備份電視遊戲進行狀態的方法。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

不

訂

五、發明說明(4)

(1997年12月修正)

首先，因需有一用以儲存備份檔的裝置以實現本發明，因此，電視遊樂器主機或外部儲存裝置中，需具備一可重寫之備份記憶體。

圖2所示為本發明較優具體實施例之系統方塊圖，其中包含一家用電視遊樂器主機1與內建RTC之ROM卡匣2。遊樂器主機1與ROM卡匣2經由介面3A、3B而連接。

ROM卡匣2中所內建之RTC4自動滴嗒計算年、月、日、時、分、秒與星期。RTC4由電池5提供電源，因此可以獨立於遊樂器主機1的運作。遊樂器之CPU6可以讀取、利用或重設RTC4的時間。遊戲軟體原存放於ROM7，並待傳送至RAM(未示於圖中)。

遊樂器主機1中的ROM(未示於圖中)用以儲存作業程式。

在RTC並不內建於ROM卡匣2的情形下，亦可藉由在主機1附加計時器裝置(Timer Means)同樣能達到本發明之目的。

BRAM8係由一電池5提供電源之記憶體，因此，即使主機1關機，BRAM8的內容依然能留存。本具體實施例中，備份檔即存放於BRAM8中。ROM卡匣2之RTC4作用為一時鐘。此外，若一遊樂器已具備BRAM與一計時器裝置，則上述ROM2卡匣之外的它種ROM卡匣亦可適用於本發明。

本具體實施例中，用以儲存遊戲進行狀態之備份檔儲存一共同項目(資料)與各個別項目(資料)，如圖3所示。圖3中，用以儲存共同項目的檔案稱為「共同檔」，

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

五、發明說明 (5)

用以儲存各個別項目之檔案則分別稱為「個別檔 1」、「個別檔 2」、「個別檔 3」、...等等。

遊戲者可在任何時間儲存遊戲之進行狀態。遊戲狀態在儲存時，區分為一共同項目與一個別項目，前者被儲存在共同檔中，後者被儲存在個別檔 n 中，其中的 n 表檔案號碼。儲存進行狀態之檔案數最大為 N，已寫入之檔案可重複寫入。當然，在儲存之檔案數未達 N 時，亦可重寫其中之檔案。

遊戲者若欲從已儲存之狀態重玩遊戲，可藉選擇相關之檔案號碼來達到，這與傳統方式雷同。當一檔案號碼，例如 n，被選取時，個別檔 n 與共同檔同時被載入(讀取)，遊戲自進行狀態 n 開始執行。此方法雖與傳統方法相近，但共同檔的內容卻不盡然與該進行狀態 n 被儲存當時的內容相同，而是每當一進行狀態被儲存時，共同檔的內容便遭重寫乙次。如此，遊戲重玩時之進行狀態可能與對應個別檔被儲存時之進行狀態不同。

接著舉一餵食寵物之衍生場景為例，以進一步說明本具體實施例。該衍生場景的內容如下：1) 該寵物具有活力；2) 寵物之活力隨真實時間 (RTC 4 所滴嗒計算之真實時間) 每過一小時減一點；3) 當其活力減至零，寵物將逝去；4) 該寵物僅能在寵物店餵食。

上述衍生場景中，寵物之活力資料儲存為備份檔之共同項目，其它衍生場景用以再造之資料，如景致、男主角(遊戲者的化身)狀態資料，則儲存為備份檔之個別項

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

不

訂

五、發明說明(6)

目。

圖 4 所示為遊戲進行狀態之儲存與載入情形。該遊戲係於某特定月、日進行。此處，遊戲進行先於狀態 1 之時間儲存一次，接著，在狀態 2 之時間再儲存一次。狀態 1 中，寵物之活力為 8，並能活潑走動；狀態 2 中，其活力減至 3，顯得垂頭喪氣。此例中，進行狀態 1 儲存在檔案 1，進行狀態 2 則儲存在檔案 2 中。狀態 1 中，活力為 8，並被記錄在共同檔中，至狀態 2 時，共同檔中的寵物活力被改寫為 3。之後，則未再有任何儲存。

接著，在另一特定月、日，遊戲自進行狀態 1 重玩。遊戲者預期寵物之活力應如日前狀態 1 所記錄者，但卻發現其活力已降為 3。如此，遊戲者需趕快餵食寵物以免其逝去。因此，目前此類遊戲的開發迥然不同於往日。其它資訊，如男主角狀態、景致等，因存放於個別檔中，故不致改變。然而，即使僅只寵物狀態改變，其開發亦相當不同。

雖然本發明針對特定具體實施例提出完整明確說明，隨後之申請專利範圍並不侷限於此，所有先進們所能提出之任何修正或另類建構方式均屬本發明所涵蓋之範疇。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

不

訂

四、中文發明摘要(發明之名稱：

電視遊戲進行狀態之備份方法

本發明係有關於電視遊戲進行狀態之備份方法，其中包含步驟：區分進行狀態為一共同項目與一個別項目；將該共同項目儲存在一共同檔，而個別項目則儲存在一個別檔中。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁各欄)

裝

訂

線

英文發明摘要(發明之名稱：

六、申請專利範圍

(1997年12月修正)

1. 一種真實時間型態電視遊戲的進行狀態之備份方法，包含步驟如下：

區分該進行狀態為一共同項目與一個別項目；與

儲存該共同項目於一共同檔及該個別項目於多個個別檔中的一個。

2. 一種真實時間型態電視遊戲進行狀態之備份方法，包含步驟如下：

區分該進行狀態為一共同項目與一個別項目；與

儲存該共同項目於一共同檔、該個別項目於於多個個別檔中的一個；

其中的電視遊戲依真實時間之進展而連續性地進行，該真實時間係由家用電視遊樂器之主機或外部儲存裝置中的時鐘裝置所提供。

3. 如申請專利範圍第1項所述之真實時間型態電視遊戲進行狀態備份方法，其中：

該共同檔維持被重寫為最新之共同項目狀態，而各該個別檔則儲存該個別項目被儲存當時的狀態。

4. 如申請專利範圍第2項所述之真實時間型態電視遊戲進行狀態備份方法，其中：

該共同檔維持被重寫為最新之共同項目狀態，而各該個別檔則儲存該個別項目被儲存當時的狀態。

(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

(1997年12月修正)

1. 一種真實時間型態電視遊戲的進行狀態之備份方法，包含步驟如下：

區分該進行狀態為一共同項目與一個別項目；與

儲存該共同項目於一共同檔及該個別項目於多個個別檔中的一個。

2. 一種真實時間型態電視遊戲進行狀態之備份方法，包含步驟如下：

區分該進行狀態為一共同項目與一個別項目；與

儲存該共同項目於一共同檔、該個別項目於於多個個別檔中的一個；

其中的電視遊戲依真實時間之進展而連續性地進行，該真實時間係由家用電視遊樂器之主機或外部儲存裝置中的時鐘裝置所提供。

3. 如申請專利範圍第1項所述之真實時間型態電視遊戲進行狀態備份方法，其中：

該共同檔維持被重寫為最新之共同項目狀態，而各該個別檔則儲存該個別項目被儲存當時的狀態。

4. 如申請專利範圍第2項所述之真實時間型態電視遊戲進行狀態備份方法，其中：

該共同檔維持被重寫為最新之共同項目狀態，而各該個別檔則儲存該個別項目被儲存當時的狀態。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

圖 1

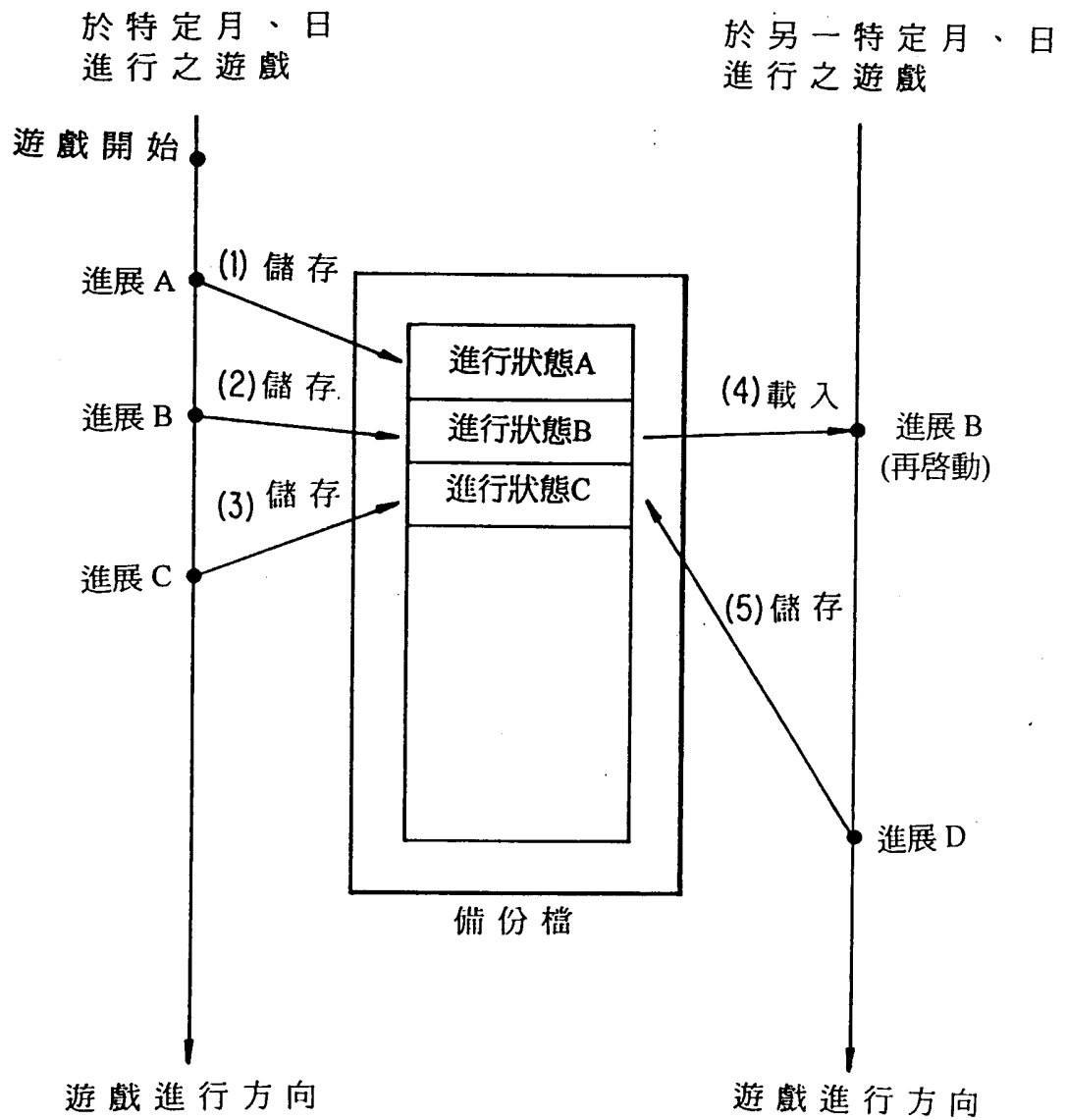
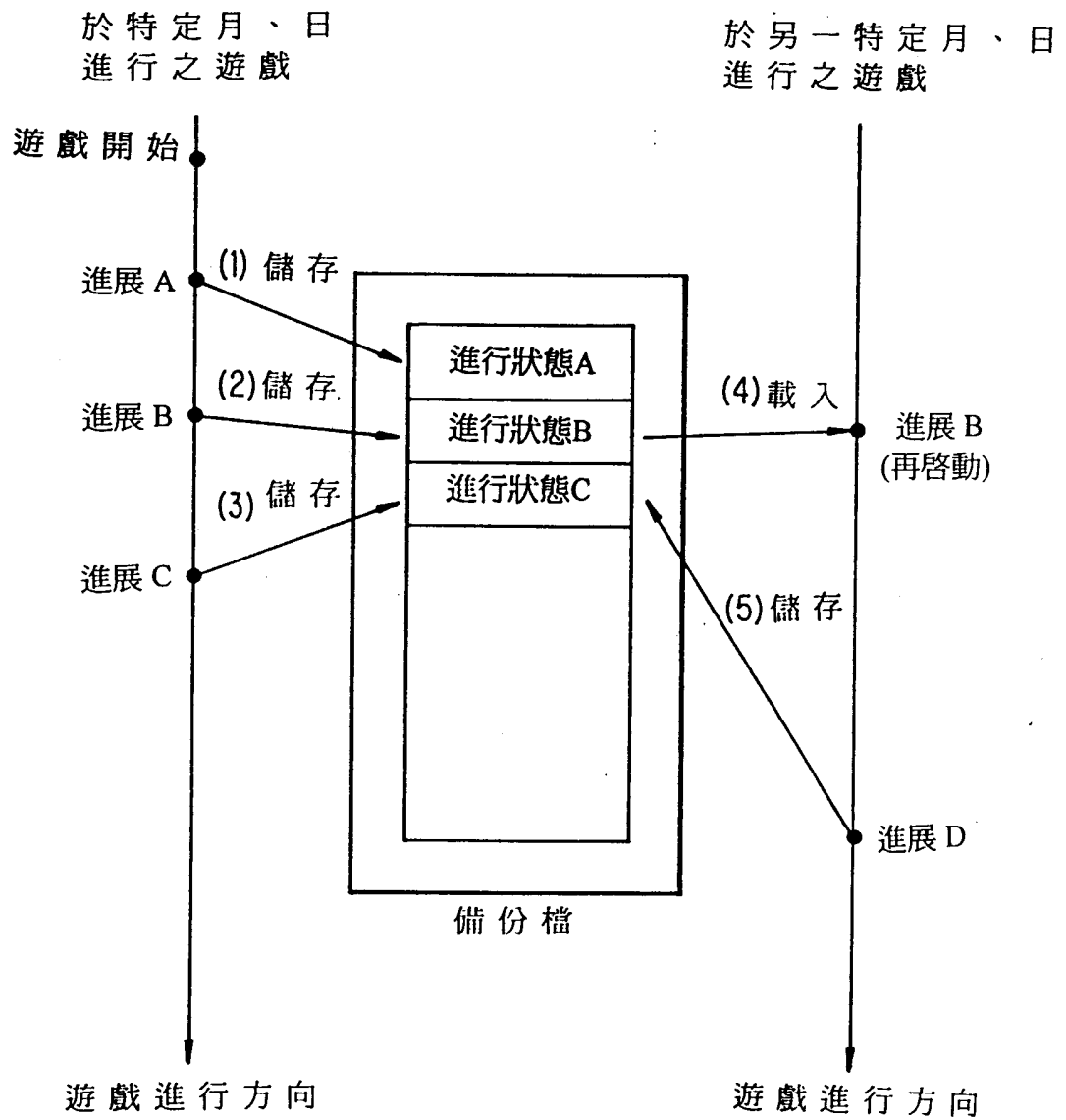


圖 1



1 遊樂器主機

圖 2

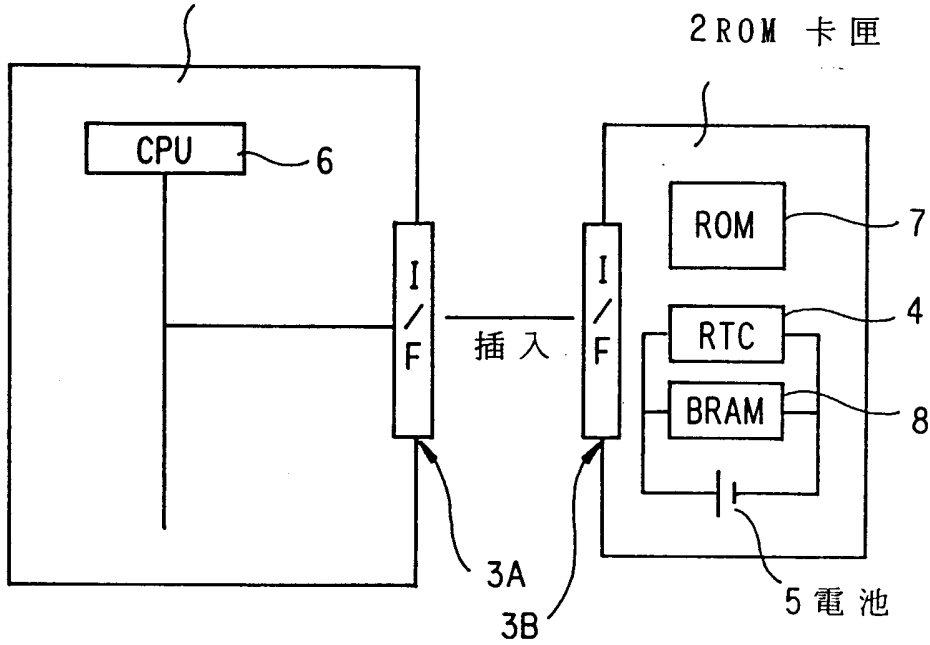
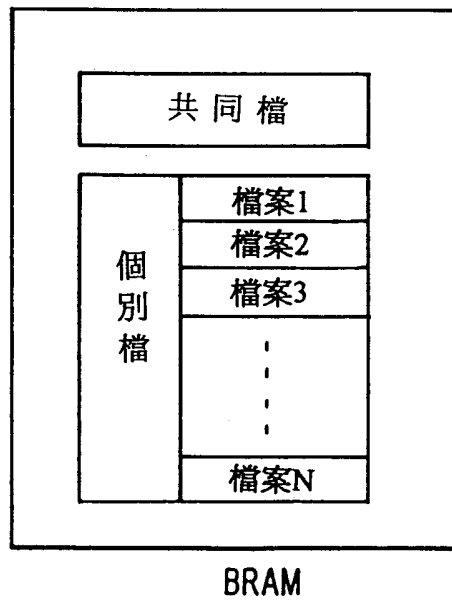


圖 3



1 遊樂器主機

圖 2

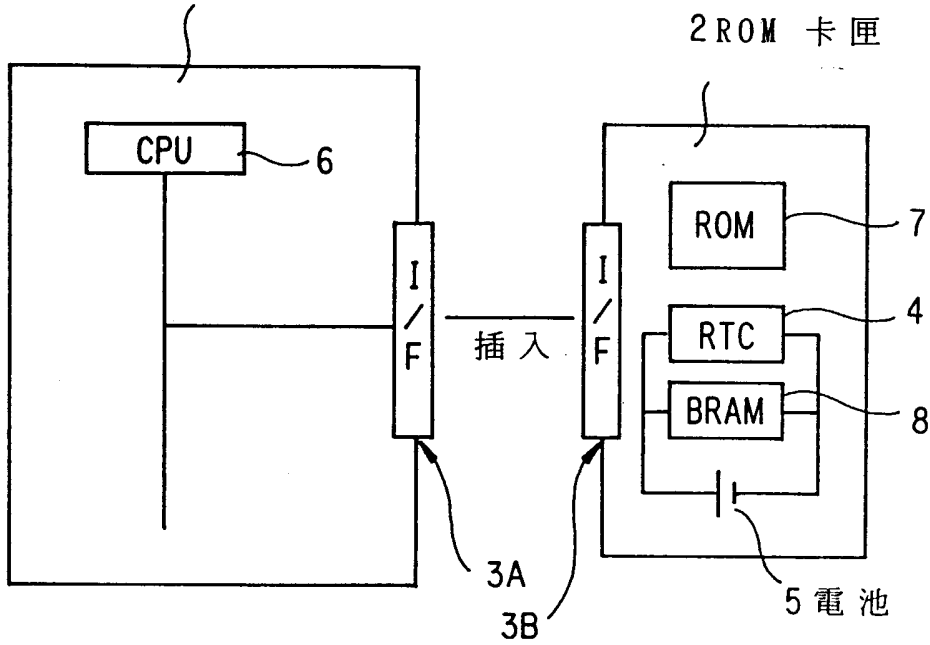
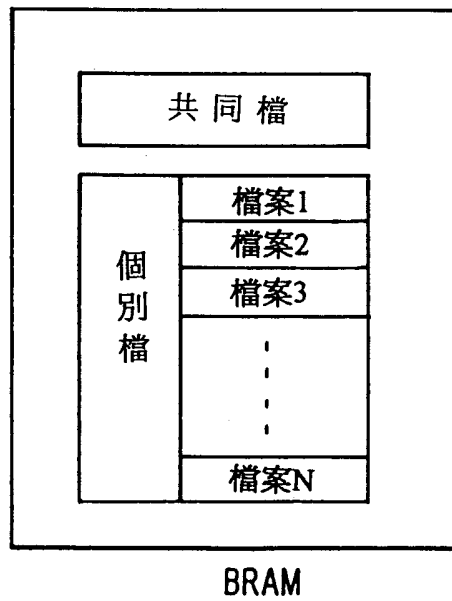


圖 3

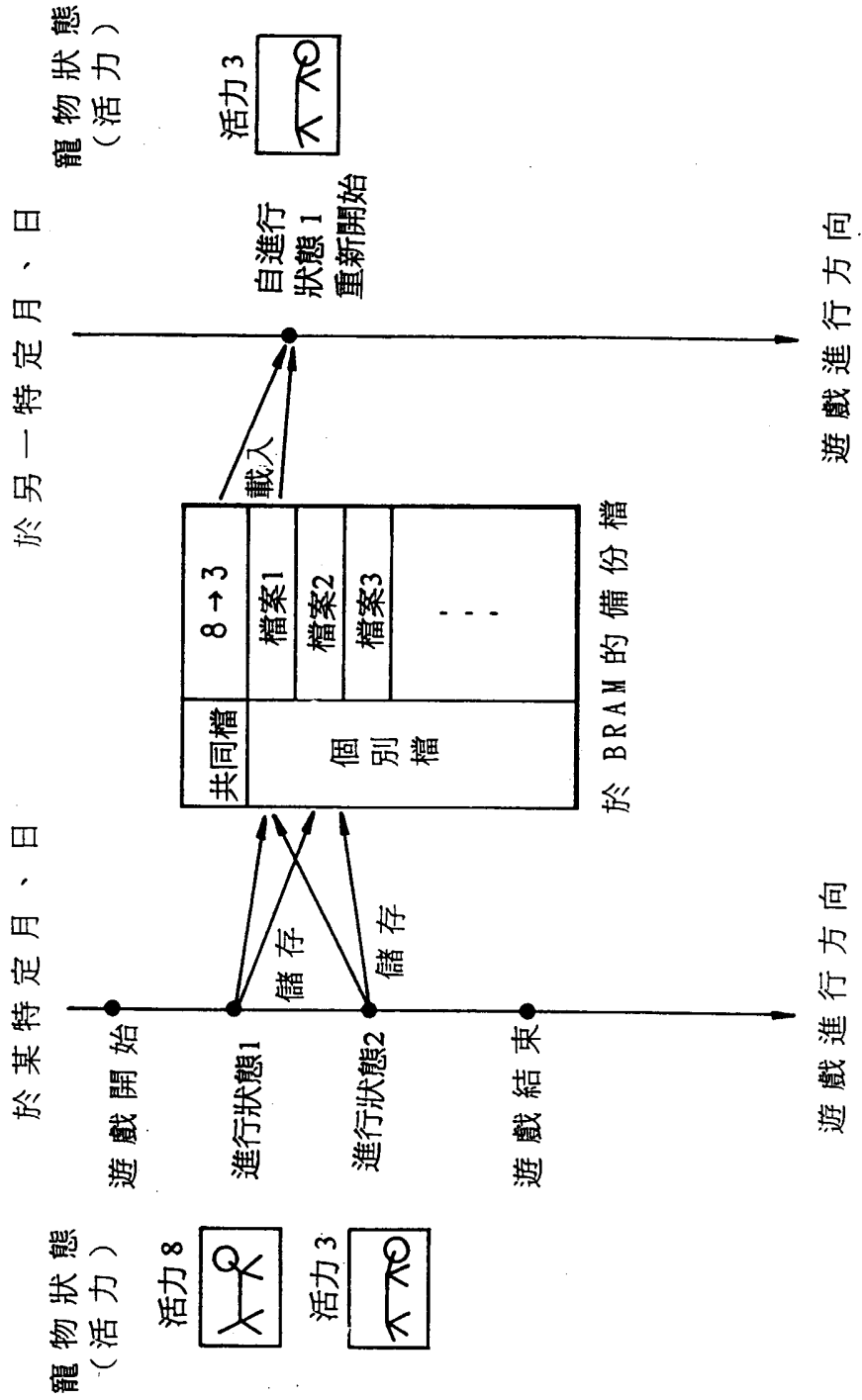


86.12.10
修正
補充

389867

3/3

圖 4



86.12.10 修正 補充

389867

3/3

圖 4

