

Title (en)
FULL PICTORIAL ANIMATION VIDEO GAME.

Title (de)
VIDEOSPIEL MIT GANZER BILDERBELEBUNG.

Title (fr)
JEU VIDEO D'ANIMATION COMPLETE.

Publication
EP 0138968 A1 19850502 (EN)

Application
EP 84901523 A 19840315

Priority
US 47776883 A 19830322

Abstract (en)
[origin: WO8403792A1] A video game includes a video player unit (18) for playing a video record which contains full pictorial animation of incidents containing selection nodes; and game player controls, such as an action switch (22) and a joystick (20), are provided for choosing alternative courses of action at these selection nodes. Controls (see Figures 3, 4) are provided for switching the video player unit to a different section of the video record depending on the selection made by the player. Upon the selection of the preferred course of action, the video player unit (18) will continue the action without the necessity for jumping to a different portion of the video record; however, upon the selection of a less preferred, or a "death" choice, the video player unit will be controlled to shift to a portion of the video record showing the unhappy results of the poor selection. The system includes a microprocessor (50), a random access memory (58), and a ROM cartridge (60) bearing information coordinated with the video record, to determine the allowable timing intervals or "windows" for the actuation of the player selection controls, and to appropriately shift to the portion of the video record being selected.

Abstract (fr)
Un jeu vidéo comporte une unité de lecture vidéo (18) pour lire un disque vidéo contenant une animation complète de noeuds de sélection comportant des péripéties; des commandes de jeu pour joueur, par exemple un commutateur d'action (22) et une manette de commande (joystick) (20), sont prévus pour sélectionner des actions alternatives à ces noeuds de sélection. Des commandes (voir figures 3 et 4) sont prévues pour commuter l'unité de lecture vidéo à une autre partie du disque vidéo en fonction de la sélection effectuée par le joueur. Après sélection de l'action préférée, l'unité de lecture vidéo (18) poursuivra cette action sans qu'il y ait besoin de sauter à une autre partie du disque vidéo; toutefois, après sélection d'une action moins préférée ou un choix de "mort", l'unité de lecture vidéo se déplacera jusqu'à une partie du disque vidéo montrant les résultats désastreux engendrés par le mauvais choix. Le système comporte un microprocesseur (50), une mémoire à accès sélectif (58) ainsi qu'une cartouche ROM (60) comportant des informations coordonnées avec le disque vidéo, afin de déterminer les intervalles de temporisation admissibles ou "fenêtres" pour l'actionnement des commandes de sélection du joueur, et pour se déplacer de manière correcte jusqu'à la partie du disque vidéo choisie.

IPC 1-7
G11B 31/00; **G06F 15/44**

IPC 8 full level
A63F 13/00 (2006.01); **G06F 19/00** (2011.01)

CPC (source: EP US)
A63F 13/00 (2013.01 - EP); **A63F 13/47** (2014.09 - US)

Designated contracting state (EPC)
DE FR GB

DOCDB simple family (publication)
WO 8403792 A1 19840927; EP 0138968 A1 19850502

DOCDB simple family (application)
US 8400414 W 19840315; EP 84901523 A 19840315