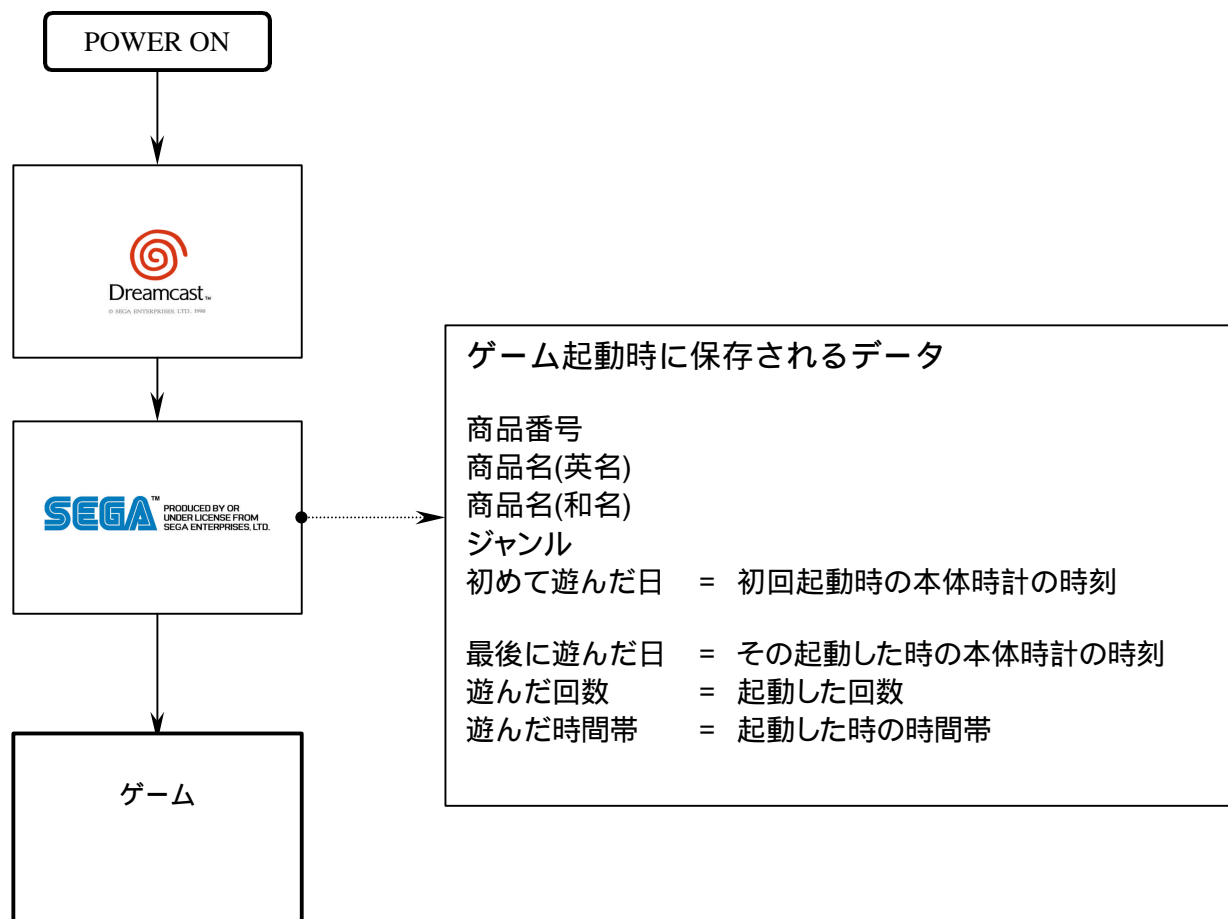


プレイ履歴保存 A I P について

98/10/20 新規作成

データの保存のタイミング

ゲーム起動時のセガロゴ画面で、下記に示す内容が本体メモリ内に自動で保存されます。



「AIP」による保存項目と特徴

1 . 保存項目

商品番号	IP.BIN の商品番号を保存します。
商品名(英文)	IP.BIN のゲームタイトル用フィールドのうち、先頭 48byte(0x80-0xAF)を保存します。
商品名(和文)	IP.BIN の 0x7FD0 ~ 0x7FFB の 44byte の日本語文字列を本体内に格納します。
ジャンル	IP.BIN の 0x7FFC、0x7FFD の 2byte に所定の形式で記述されたコードを保存します。
初回起動日時	最初に起動された時の本体時計の時刻を保存します。
前回起動日時	起動された時の本体時計の時刻を保存します。
起動回数	起動された回数を保存します。
起動時間帯	起動された時の本体時計の時間を 2 4 の時間帯に振り分け保存します。

2 . 特徴

- プレイ履歴対応のAIPをIP.BINへ組込むことで、上記項目を自動的に本体メモリ内へ格納します。
- 最初の起動時には、上記保存項目のすべてを保存し、2 回目以降の起動時には、「前回起動日時」「起動回数」「起動時間帯」を更新します。
- プレイ履歴は 1 0 0 タイトル分まで、本体メモリ内に保存することができます。1 0 1 タイトル目以降は、「前回起動日時」の最も古いタイトルの上に上書きされます。
- アプリケーション側では、「商品名(英文)」「商品名(和文)」「ジャンル」を所定の形式でIP.BINに記入してください。
- 保存されたデータの量などにより、まれに起動時間が通常より若干長くなる場合があります。

IP . BINへのデータの格納

商品番号

IP.BIN の 0x40 0x49 に格納されている商品番号を、本体メモリへ保存します。
(IP 作成環境では、systemid.src に記述します。)

タイトル(英名)

IP.BIN の 0x80 0xAF に格納されている文字列を本体メモリに保存します。
ゲームの英名を英数 48 文字(1 バイト文字)以内で格納します。
(IP 作成環境では、systemid.src に記述します。)

タイトル(和名)

IP.BIN の 0x7FD0 0x7FFB に格納されている文字列が本体メモリに保存します。
ゲームの日本名を S-JIS(2 バイト文字、第二水準まで)または英数・カナで 44byte 以内で格納します。
(IP 作成環境では、zero.src に記述します。)

ジャンルコード

IP.BINの0x7FFCおよび0x7FFDの2byteに、対応するビットを立てた 16 進数を格納します。
(IP 作成環境では、zero.src に記述します。)

0x7FFC !OTH!ADV!SIM!DRV!SPT!RPG!SHT!ACT!
0x7FFD !---!---!---!---!NET!GUN!TBL!FIG!

OTH= その他のジャンル ADV=アドベンチャー
SIM= シミュレーション DRV=ドライブ、レース
SPT=スポーツ RPG=R P G
SHT=シューティング ACT=アクション

FIG=格闘 TBL= テーブル、パズル、カード、ボード、etc.
GUN=ガンシューティング NET=通信対応
--- = 未使用

	0x7FFC	0x7FFD
例 通信対応ドライブゲーム	00010000(0x10)	00001000(0x80)
例 格闘アクション	00000001(0x01)	00000001(0x01)

下表は IP.BIN の内容です。このうち、白抜きの部分が本体メモリ内に保存されます。

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
00	S	E	G	A		S	E	G	A	K	A	T	A	N	A	
10	S	E	G	A	E	N	T	E	R	P	R	I	S	E	S	
20	Media ID					G	D	-	R	O	M	1	/	1		
30	Area symbols								Peripherals							
40	X	X	-	*	*	*	*	*	*	*	V	0	.	0	0	0
50	1	9	9	8	1	1	2	7	Reserved							
60	1	S	T		R	E	A	D	.	B	I	N				
70	Software Maker Information															
80	タイトル(英名) 英数 48 文字															
90	48 byte															
A0																
B0	Game Title(本体フラッシュ内に格納されない部分)															
C0																
D0																
E0	Reserved															
F0																
100																
7FC0																
7FD0	タイトル(和名) S-JIS / 英数・カナ															
7FE0	44 byte															
7FF0													ジャンル	Reserved		

ファイル名 : play_aip
フォルダ : D:¥My Document
テンプレート : C:¥Program Files¥Microsoft
Office¥Template¥Normal.dot
表題 : 本体フラッシュメモリーの使用方法について
副題 :
作成者 : 菅野 豊
キーワード :
説明 :
作成日時 : 98/10/20 14:48
変更回数 : 5
最終保存日時 : 98/11/05 11:40
最終保存者 : Picontan
編集時間 : 2 分
最終印刷日時 : 98/11/05 11:47
最終印刷時の合計
ページ数 : 3
単語数 : 309 (約)
文字数 : 1,766 (約)