

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局



(43) 国際公開日
2008 年 8 月 21 日 (21.08.2008)

PCT

(10) 国際公開番号
WO 2008/099713 A1

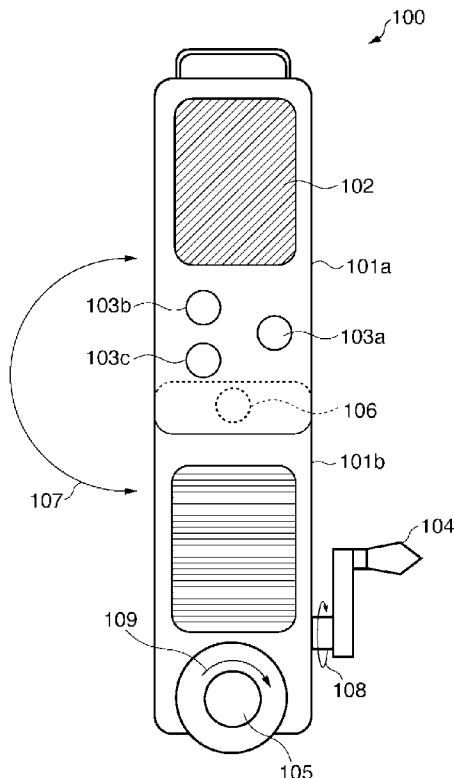
- (51) 国際特許分類:
A63F 13/08 (2006.01) A63F 13/00 (2006.01) 都台東区駒形一丁目 4 番 8 号 株式会社バンダイ内 Tokyo (JP).
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2008/051833 (74) 代理人: 大塚康徳 (OHTSUKA, Yasunori); 〒1020094 東京都千代田区紀尾井町 3 番 6 号 紀尾井町パークビル 7 F Tokyo (JP).
- (22) 国際出願日: 2008 年 2 月 5 日 (05.02.2008)
- (25) 国際出願の言語: 日本語 (81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KM, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RS, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, SV, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願2007-034120 2007 年 2 月 14 日 (14.02.2007) JP
- (71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): 株式会社バンダイ (BANDAI CO., LTD.) [JP/JP]; 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目 4 番 8 号 Tokyo (JP).
- (72) 発明者; および
- (75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 松野勝太郎 (MAT-SUNO, Shotaro) [JP/JP]; 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目 4 番 8 号 株式会社バンダイ内 Tokyo (JP). 中西謙悟 (NAKANISHI, Kengo) [JP/JP]; 〒1118081 東京
- (84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY,

[続葉有]

(54) Title: GAME DEVICE AND COMPUTER PROGRAM

(54) 発明の名称: ゲーム装置及びコンピュータプログラム

[図1]



(57) Abstract: [PROGRAM] To obtain a game device in which new characters can be utilized based on a cartridge which is attached removably. [MEANS FOR SOLVING PROBLEMS] From a cartridge attached to a portable game device, a piece of information for identifying characters and a piece of information for determining the variation of characters are acquired. A specific character can be utilized based on the information thus acquired and a game is executed.

(57) 要約: 【課題】 ゲーム装置において、着脱可能なカートリッジに基づいて、新たなキャラクタを利用可能とする。
【解決手段】 携帯型ゲーム装置に装着されたカートリッジから、キャラクタを識別するための情報と、該キャラクタのバリエーションを決定するための情報とを取得し、取得した情報に基づいて特定のキャラクタの利用を可能とし、ゲームを実行する。



KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MT, NL, NO, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

— 国際調査報告書

明 細 書

ゲーム装置及びコンピュータプログラム

技術分野

[0001] 本発明は、ゲーム装置、特に携帯型ゲーム装置に係る技術に関する。

背景技術

[0002] 携帯可能なゲーム装置には様々なものがある。そのうちの1つに、特許文献1に開示されているゲーム装置がある。

[0003] このゲーム装置は短銃型の装置であり、プレーヤは、この装置に備わっているグリップ部を握り、操作フラップを側方に開き、ディスプレイを上方に開き、銃口部を音源に向けて引き金を引く。その結果、採取された音波の周波数もしくは波形パターンは、装置内部のコンピュータで解析され、解析結果に基づいて予め設定された特定のモンスターが選択される。

[0004] そして、時刻や温度などのパラメータに基づいて、選択されたモンスターが出現するか否か判断され、出現と判断された場合は、液晶パネル上にこのモンスターの画像が表示される。プレーヤは、矢印ボタンおよび引き金を操作して、このモンスターの捕獲操作を行う。捕獲に成功すると、このモンスターの捕獲数が更新される。種々の音源に対する捕獲操作により、種々のモンスターを収集できる。

特許文献1:実用新案登録番号3046095号

発明の開示

発明が解決しようとする課題

[0005] しかし、上述のゲーム装置では、装置に着脱可能なカートリッジに基づいて、新たなキャラクタの利用を可能とすることができなかった。

[0006] そこで、本発明は、ゲーム装置において、着脱可能なカートリッジに基づいて、新たなキャラクタを利用可能とすることを目的とする。

課題を解決するための手段

[0007] 上記課題を解決するための本発明は、
ゲーム装置であって、

前記ゲームにおけるキャラクタ情報を、該キャラクタを特定するための第1の情報と第2の情報とに関連づけて複数登録する第1の登録テーブルと、

前記第1の情報と第2の情報とを保持したカートリッジを着脱可能に装着する装着手段と、

前記装着手段に装着された前記カートリッジから、前記第1の情報と前記第2の情報とを取得する取得手段と、

前記第1の登録テーブルから、前記取得手段で取得した前記第1の情報と前記第2の情報とに対応するキャラクタ情報を抽出する抽出手段と、

前記抽出手段により抽出されたキャラクタ情報を、前記ゲームにおいて前記ゲーム装置のユーザが利用可能なキャラクタを登録する第2の登録テーブルに登録する登録手段と

を備え、

前記カートリッジは、前記第1の情報を保持する第1の部材と、前記第2の情報を保持する第2の部材とを備え、

前記取得手段は、前記第1の部材の電氣的抵抗値に基づいて前記第1の情報を取得し、前記第2の部材に設けられた突起の数に基づいて前記第2の情報を取得する

ことを特徴とする。

[0008] 上記課題を解決するための本発明は、また、前記第2の登録テーブルに登録された前記ユーザが利用可能なキャラクタが対戦する敵キャラクタを表示部に表示する表示制御手段と、

前記方位センサにより取得された方位情報を、該方位情報が取得された時刻情報と関連づけて登録する第3の登録テーブルと、

前記表示手段に前記敵キャラクタが表示された後、予め定められた全ての方位の方位情報が、前記敵キャラクタの移動方向とは逆方向の順に第1の時間以内に方位センサにより取得されたか否かを、前記第3の登録テーブルの登録内容に基づいて判定する第1の判定手段とを備え、

前記第1の判定手段により、

取得されたと判定された場合には、前記表示制御手段は、前記表示部において前記敵キャラクタの第1の表示を行い、

取得されなかったと判定された場合には、前記表示制御手段は、前記表示部において前記敵キャラクタの前記第1の表示とは異なる第2の表示を行うことを特徴とする。

[0009] 上記課題を解決するための本発明は更に、

前記表示制御手段により、前記表示部に前記敵キャラクタからの攻撃画面が表示された場合に、該攻撃画面が表示された後、第2の時間以内に、該攻撃画面が表示された際に前記ゲーム装置が向く方向を基準として、左右に一定量の前記ゲーム装置の回転移動が行われたか否かを、前記第3の登録テーブルの登録内容に基づいて判定する第2の判定手段をさらに備え、

前記第2の判定手段により、

該回転移動が行われたと判定された場合には、前記表示制御手段は、前記表示部において前記第3の画面表示を行い、

該回転移動が行われなかったと判定された場合には、前記表示制御手段は、前記表示部において前記第3の画面表示とは異なる第4の画面表示を行うことを特徴とする。

発明の効果

[0010] 本発明によれば、ゲーム装置において、着脱可能なカートリッジに基づいて、新たなキャラクタを利用可能とすることができる。

[0011] 本発明のその他の特徴及び利点は、添付図面を参照とした以下の説明により明らかになるであろう。なお、添付図面においては、同じ若しくは同様の構成には、同じ参照番号を付す。

図面の簡単な説明

[0012] 添付図面は明細書に含まれ、その一部を構成し、本発明の実施の形態を示し、その記述と共に本発明の原理を説明するために用いられる。

[0013] [図1]発明の実施形態に係る携帯型ゲーム装置の外観の一例を示す図である。

[図2]発明の実施形態に係る携帯型ゲーム装置100のハードウェア構成の一例を示

すブロック図である。

[図3A]発明の実施形態に対応するカートリッジ105の構成の一例を示す図である。

[図3B]発明の実施形態に対応するカートリッジ105の構成の一例を示す図である。

[図4A]発明の実施形態に対応するカートリッジ検知部208の外観構成の一例を説明する。

[図4B]発明の実施形態に対応するカートリッジ検知部のハードウェア構成の一例を示す。

[図5]発明の実施形態に対応するカートリッジ情報の取得処理の一例を示すフローチャートである。

[図6]発明の実施形態に対応するキャラクタテーブルの一例を示す図である。

[図7]発明の実施形態に対応するユーザー利用可能キャラクタテーブルの一例を示す図である。

[図8]発明の実施形態に対応するゲーム処理の一例を示すフローチャートである。

[図9]発明の実施形態に対応する方位センサ207により取得可能な方位情報を説明するための図である。

[図10]発明の実施形態に対応する方位情報テーブルの構成の一例を示す図である。

[図11]発明の実施形態に対応する図8のステップS809における敵キャラクタの表示の詳細な処理の一例を示すフローチャートである。

[図12]発明の実施形態に対応する、敵キャラクタの移動方向を説明するための図である。

[図13A]発明の実施形態に対応する敵キャラクタの移動時の表示形態の一例を示す図である。

[図13B]発明の実施形態に対応する敵キャラクタの停止時の表示形態の一例を示す図である。

[図14]発明の実施形態に対応する、敵キャラクタから攻撃を受けた場合に実行される処理の一例を示すフローチャートである。

[図15]発明の実施形態に対応する、図14のステップS1403における判定処理の詳細

細を説明するための図である。

発明を実施するための最良の形態

[0014] 以下添付図面を参照して、本発明を好適な実施形態に従って詳細に説明する。

[0015] [第1の実施形態]

図1は、本実施形態に係る携帯型ゲーム装置の外観の一例を示す図である。同図に示すように、携帯型ゲーム装置100は、第1の本体101aと第2の本体101bとで構成されており、第1の本体101aと第2の本体101bとは回転軸106を中心に矢印の方向に回転可能に接続されている。

[0016] また、第1の本体101aには、透過型液晶ディスプレイで構成される表示部102、操作ボタン103a、103b及び103cが配置されている。表示部102には、後述する各種のゲーム画面が表示される。操作ボタン103a～104cは、携帯型ゲーム装置100のプレーヤが各種の操作指示を入力するための操作手段として機能する。以下では操作ボタン103a～103cをまとめて「ボタン群103」と称する場合がある。

[0017] 第2の本体101bには、ハンドル部104と、第2の本体101bに対して着脱可能なカートリッジ105が配置されている。ハンドル部104は、矢印108で示すような一定方向に回転可能に第2の本体101bに取り付けられている。カートリッジ105は、ハンドル部104の操作に対応して、矢印109に示す方向に回転する。

[0018] なお、本実施形態では、携帯型ゲーム装置は同図の外観構成を有するものであるとして説明するが、表示部102、ボタン群103a～104c、ハンドル部104、カートリッジ105の配置やその形状などは同図のものに限定することなく、様々な変形例が考えられる。そして、それぞれの変形例についても以下の説明が適用可能であることは、以下の説明により明らかとなるであろう。

[0019] また、図1、及び以下の図面には、以下の説明で用いる部分を中心に示しており、例えば電源スイッチなど、本実施形態の趣旨ではない部分については、図示を省略している。

[0020] 図2は、本実施形態に係る携帯型ゲーム装置100のハードウェア構成の一例を示すブロック図である。

[0021] 201はCPUで、ROM203に格納されているプログラムやデータ、RAM202に一

時的に保持されているデータ等を用いて携帯型ゲーム装置100全体の制御を行うと共に、後述するゲーム処理を実行する。また、CPU201内部には、不図示のタイマが設けられており、計時することができる。

[0022] 202はRAMで、処理中のデータを一時的に記憶する為のエリア、エンコーダ209による計測結果をデータとして一時的に記憶するためのエリア、方位センサ207による検知結果をデータとして一時的に記憶するためのエリア、カートリッジ検知部208により検知されたカートリッジ情報を一時的に記憶するためのエリア、CPU201が各種の処理を実行する際に用いるワークエリアなど、各種のエリアを適宜提供することができる。

[0023] 203はROMで、CPU201に本携帯型ゲーム装置100全体の制御を行わせたり、後述するゲーム処理を実行させたりする為のプログラムやデータが格納されている。このデータには、キャラクタに係るパラメータも含まれており、このパラメータには、キャラクタの初期生命力や体重などが含まれている。そしてこのようなパラメータは、適宜RAM202にロードされ、処理で用いられる。

[0024] 表示部204は、図1の表示部102に対応する構成であって、キャラクタの表示などを行う。操作部205は、ボタン群103に対応する構成であって、ユーザーからの操作を受けつける。音声出力部206は、ゲーム進行時における効果音などを音声出力する。

[0025] 207は方位センサであって、本体の方位を検知するものである。検知結果は、データとしてRAM202に保持される。なお、方位センサ207の検知精度については特に限定しないが、以下の発明の実施形態を実現可能な精度は必要である。208はカートリッジ検知部であって、カートリッジ105を第2の本体101bに装着するための装着部として機能し、該装着を検知すると共に、カートリッジ105の回転に基づいてカートリッジ情報を取得する。209はエンコーダであって、ハンドル部104の回転角度を計測し、計測結果はデータとしてRAM202に保持される。210は上述の各部を繋ぐバスである。

[0026] 次に、カートリッジ105及びカートリッジ検知部208の具体的構成と、カートリッジ検知部208によるカートリッジ情報の取得方法について説明する。

[0027] 図3A及び図3Bは、カートリッジ105の構成の一例を示す図である。図3Aは、カートリッジ105の本体101bへの装着側(裏面)の構成例を示す平面図であって、図3Bは、同裏面の構成例を示す斜視図である。

[0028] 図3Aにおいて、カートリッジ105は、「コア」と呼ばれる中央の円形部材105aと、コア周辺の「リング」と呼ばれるリング状(或いは、ドーナツ状)部材105bとで構成される。コア105aとリング105bとは、互いに独立(分離可能)であって、コア105aを中心としてリング105bは円周方向に回転可能に結合されている。なお、結合方法は、互いに独立して円周方向に回転可能であれば、任意の方法を採用することができる。

[0029] コア105aには、端子305aと305bとが設けられている。コア105aは、端子305aと305bとが該コア105aを介して電氣的に接続が可能に構成されており、端子305aと305bを利用してコア105aが有する電氣的抵抗値(以下、単に「抵抗値」という。)の測定が可能である。

[0030] 次に、リング105bには、外周側に隣接した点線302で示される円周上に配置される突起部301と、内周側に隣接した点線304で示される円周上に配置される突起部303とが配置されている。リング105bにおける突起部301の配置数は、例えば0個から8個までの9通りに設定できる。一方、突起部303の個数は固定的である。図3A及び図3Bではこの数を一例として9個としている。

[0031] 図3Bは、図3Aに示したカートリッジ105を斜めから見た場合を示している。このように、突起部301及び303、端子305a及び305bはそれぞれリング105bとコア105aとから、突出していることが分かる。

[0032] 次に、図4Aを参照して、カートリッジ検知部208の外観構成の一例を説明する。図4Aにおいて、カートリッジ105を点線で示している。テーブル401は、挿入孔402a及び402bを有しており、カートリッジ105のコア105aの端子305a及び305bと結合して、コア105aをテーブル401上で固定可能に構成されている。テーブル401はカートリッジ検知部208上に固定されており、従ってコア105aは回転しない。

[0033] カートリッジ検知部208は、リング105bを円周方向に回転させるために、該リング105bに回転駆動力を与えるローラー403を有する。ローラー403の回転は、ハンドル部104の回転に対応するものであって、不図示の機構により、ハンドル部104におけ

るハンドルの回転力が、該ローラー403の回転力として伝達される。図4Aに示すように、ローラー403はカートリッジ105の縁部分と接触するように配置され、ローラー403の回転力がカートリッジ105に伝達される。なお、ローラー403のカートリッジ105の縁部分と接触する部位には、ゴムなどの滑り止め用の部材が添付されていても良い。

[0034] 外周側スイッチ404及び内周側スイッチ405は、外周側の突起部301と、内周側の突起部303によりそれぞれ押下され、スイッチの押下回数により、各突起部の配置数をカウントするための機構である。

[0035] 次に、図4Bを参照して、カートリッジ検知部のハードウェア構成の一例を示す。挿入孔402、ローラー403、外周側スイッチ404及び内周側スイッチ405は、図4Aに示したものと同様である。

[0036] 抵抗値検出部411は、挿入孔402と接続され、挿入孔402に対する端子305a及び305bの挿入、即ち、カートリッジ105の装着がなされたか否かを検出している。これは、端子305aと305bとの間の抵抗値を測定することにより行う。もし、カートリッジ105が装着されていない場合には、抵抗値は無限大となる。一方、カートリッジ105が装着されれば、コア105aの有する抵抗値に基づき、端子305aと305b間の抵抗値を検出することができる。検出された抵抗値は、RAM202に、カートリッジ情報の一部として格納される。なお、装着の有無は、機械的なスイッチ機構を持たせることにより判定しても良い。

[0037] スwitch操作検知部412は、外周側スイッチ404が突起部301により押下されたか否か、及び、内周側スイッチ405が突起部303により押下されたか否か、を検知し、該検知結果は、RAM202に、カートリッジ情報の一部として格納される。

[0038] 回転力伝達機構413は、ハンドル部104に対して与えられた回転力を、ローラー403に伝達するための機構である。

[0039] 次に、本実施形態におけるカートリッジ情報の取得処理について、図5のフローチャートを参照して説明する。なお、図5に示したフローチャートに従った処理をCPU201に実行させるためのプログラムやデータはROM203に格納されており、CPU201がこのプログラムやデータを用いて処理を実行することで、本実施形態に係る携帯型ゲーム装置100は以下説明する各処理を実行する。

- [0040] 図5において、ステップS501では、携帯型ゲーム装置100にカートリッジ105が装着されたか否かを、カートリッジ検知部208が判定する。例えば、カートリッジ検知部208の抵抗値検出部411が、挿入孔402a及び402b間の抵抗値を測定することにより、カートリッジ105の装着の有無を判定することができる。抵抗値が無限大であり、カートリッジ105が装着されていない場合(ステップS501において「NO」)は、ステップS501において、装着の有無についての監視をそのまま継続する。一方、有限の抵抗値が検知される場合は、カートリッジ105が装着されたこととなり(ステップS501において「YES」)、ステップS502に移行する。ステップS502では、検出される抵抗値の値を求める。この抵抗値が、コア105aが有する抵抗値 R_c に相当する。
- [0041] 次に、ステップS503では、カートリッジ検知部208内のスイッチ操作検知部412において、外周側スイッチ404の押下数: N_{so} と内周側スイッチ405の押下数: N_{si} とをそれぞれ「0」に初期化する。次に、ステップS504では、表示部204に、ユーザーにハンドル部104を回転させるための、例えば、「ハンドルを回してください」といったメッセージを表示する。
- [0042] ユーザーがハンドル部104を回転させると、当該回転に応じて図4Aに示すローラー403が回転し、ローラー403の回転力がカートリッジ105のリング105bに伝達されて、リング105bが円周方向に回転する。このとき、リング105b上に配置された突起部301と303とが、それぞれ外周側スイッチ404と内周側スイッチ405とを押下する。ステップS505では、スイッチ操作検知部412が、各スイッチの押下回数をカウントして、 N_{so} と N_{si} を更新する。
- [0043] 続くステップS506では、内周側スイッチ405の押下回数が、カートリッジ105が固定的に備える突起部303の配置数+1に一致する閾値 N_{th} に達したか否かを判定する。突起部303の配置数は、図3Aに示すカートリッジ105では、9個であるので、 $N_{th}=9+1=10$ となる。なお、突起部303の配置数は9個に限定されるものではないが、全てのカートリッジについて同一数であることが条件となる。
- [0044] もし、 N_{si} が N_{th} に一致した場合には(ステップS506において「YES」)、ステップS507に移行する。一方、 N_{si} が N_{th} に達しない場合には(ステップS506において「NO」)、ステップS505に戻って、上述の処理を繰り返す。

- [0045] ステップS507では、 $N_{si} = N_{th}$ と判定される時点における N_{so} を、リング105bにおける突起部301の配置数: N_c に決定する。即ち、本実施形態では、内周側の突起部303の数に基づいて、カートリッジが一周したか否かを判定し、一周するまでにカウントされた外周側スイッチ404の押下数に基づいて、外周側の突起部301の配置数をカウントしている。外周側の突起部301のカウントは、カウントの起点となる内周側の突起部303がカウントされてから、該起点となった突起部303が再度カウントされるまで行われる。なお、カウント精度を確保するために、スイッチ404及び405が同一のタイミングで押下されることを防止すべく、外周側の突起部301及び内周側の突起部303の配置、又は、スイッチ404及び405の配置を調整しておくことが望ましい。
- [0046] 次に、ステップS508では、ROM203に格納されているキャラクタテーブルから、コア105aの抵抗値 R_c 、及び、リング105bにおける突起部301の配置数 N_c に基づき、カートリッジ105に対応するキャラクタの情報を取得する。
- [0047] 図6は、キャラクタテーブルの一例を示す図である。図6において、キャラクタテーブル600には、キャラクタ名601、 R_c 値602、 N_c 値603及び、キャラクタに関する本体データ604が含まれる。キャラクタ名601には、各キャラクタに与えられた名称が登録される。また、 R_c 値602には対応するキャラクタに割り当てられた R_c 値が登録される。また、 N_c 値603は、対応するキャラクタに割り当てられた N_c 値が登録される。本体データ604には、対応するキャラクタを表示部204に表示するための画像データや、該キャラクタをゲームで利用する際の体力値、攻撃値といった各種パラメータが含まれる。本体データ604に登録されるデータは、 R_c 値と N_c 値との組合せにより、同一キャラクタ名のキャラクタであっても、異なるデータとなる。これにより、 R_c 値と N_c との組合せに基づいて、同一のキャラクタについて、キャラクタの形状などを変形するなどしてバリエーションを持たせることができる。
- [0048] 更に、ステップS509では、ステップS509で取得したキャラクタの情報を、ユーザー利用可能キャラクタテーブルに追加する。その後、本処理を終了する。図7は、ユーザー利用可能キャラクタテーブルの一例を示す図である。図7において、ユーザー利用可能キャラクタテーブル700には、キャラクタ名701、 R_c 値702、 N_c 値703及び、キャラクタに関する本体データ704が含まれる。キャラクタ名701には、各キャラクタに

与えられた名称が登録される。また、Rc値702には対応するキャラクタに割り当てられたRc値が登録される。また、Nc値703は、対応するキャラクタに割り当てられたNc値が登録される。本体データ704には、Rc値とNc値との組合せに対応したキャラクタを表示部204に表示するための画像データや、該キャラクタをゲームで利用する際の体力値、攻撃値といった各種パラメータが含まれる。

[0049] 以上のようにして、携帯型ゲーム装置に装着されたカートリッジから、キャラクタを識別するための情報と、該キャラクタのバリエーションを決定するための情報とを取得し、取得した情報に基づいて、特定のキャラクタの利用を可能とすることができる。

[0050] [第2の実施形態]

第1の実施形態では、携帯型ゲーム装置に装着されたカートリッジから情報を取得して、該当するキャラクタをユーザー利用可能キャラクタテーブルに追加する発明を記載した。本実施形態では、テーブルに追加されたキャラクタを用いて行うゲーム処理について説明する。

[0051] 図8は、本実施形態に対応するゲーム処理の一例を示すフローチャートである。図8に示したフローチャートに従った処理をCPU201に実行させるためのプログラムやデータはROM203に格納されており、CPU201がこのプログラムやデータを用いて処理を実行することで、本実施形態に係る携帯型ゲーム装置100は以下説明する各処理を実行する。

[0052] まず、ステップS801では、ゲームを開始するか否かを判定する。もし、ゲームが開始された場合には(ステップS801において「YES」)、ステップS802に移行する。ステップS802では、第1の実施形態で更新されたユーザー利用可能キャラクタテーブル700から、キャラクタ情報を取得し、表示部204に利用可能なキャラクタのリストを表示する。続くステップS803では、利用するキャラクタの選択を受け付ける。キャラクタが選択されると(ステップS803において「YES」)、ステップS804に移行する。ステップS804では、選択されたキャラクタを使用キャラクタとして表示する。本実施形態において、ユーザーは当該キャラクタを利用しながら、ゲーム中に登場する敵キャラクタとの対戦を行うことができる。

[0053] なお、ユーザー利用可能キャラクタテーブル700には、現在装着されているカートリ

ッジ105に対応するキャラクタのみを登録可能とし、ステップS803を省略しても良い。

[0054] ここまでが、実際の敵キャラクタとの対戦ゲームを開始するまでの準備段階である。準備が終了して、敵キャラクタの対戦ゲームが開始されると、ステップS805では、携帯型ゲーム装置100が現在向いている方向(現在方位)の情報(方位情報)を、方位センサ207より取得する。本実施形態では、図9に示すように、方位センサ207により、北(N)、北東(NE)、東(E)、南東(SE)、南(S)、南西(SW)、西(W)、北西(NW)の8方位の方位情報を取得することができる。方位センサで取得された方位情報は、RAM202に格納される。RAM202内には、取得した方位情報を格納するための方位情報テーブルが構成される。

[0055] 図10は、方位情報テーブルの構成の一例を示す図である。方位情報テーブル1000には、方位情報1001と時刻情報1002とが登録される。方位情報1001は、方位センサ207で取得した方位の情報が登録される。時刻情報1002には、方位情報を取得した時刻の情報が登録される。該時刻は、CPU201のタイマ機能を用いて測定される。

[0056] 図8に戻って、ステップS806では、敵キャラクタの配置方位を決定する。該配置方位は、図9の8方位のうちいずれかに決定される。更に、ステップS807では、ステップS805で取得した方位情報と、ステップS806で決定した敵キャラクタの配置方位とが一致するか否かを判定する。もし、一致しない場合には(ステップS807において「N O」)、ステップS808に移行する。ステップS808では、敵キャラクタを画面には直接表示せずに、携帯型ゲーム装置100が現在向いている方位とは別の方位に、該敵キャラクタが存在することを通知するための待機画面を表示する。ユーザーはこの待機画面に応じて携帯型ゲーム装置100の向く方位を変化させるので、ステップS805に戻って方位を取得して上述の処理を繰り返す。

[0057] ステップS807の判定において、現在方位と敵キャラクタの配置方位とが一致する場合には(ステップS807において「YES」)、ステップS809に移行する。ステップS809では、表示部204の画面内に敵キャラクタを表示する。続くステップS810では、ハンドル部104の操作や、ステップS804において使用キャラクタに設定されたキャラ

クタを用いた攻撃操作を受けつける。

- [0058] 続くステップS811では、ステップS810で受け付けた攻撃に応じて、敵キャラクタの体力値(HP)を減少させ、ステップS812では、体力値HPが所定の閾値HP_{th}よりも小さくなったか否かを判定する。もし、体力値HPが閾値HP_{th}よりも小さくなった場合には(ステップS813において「YES」)、該敵キャラクタの情報を、捕獲済のキャラクタを登録する捕獲キャラクタテーブルに追加する。その後、本処理を終了する。本実施形態に対応するゲームでは、この捕獲キャラクタテーブルに追加された捕獲済キャラクタの数に応じて、ゲームの進行を制御することができる。一方、体力値HPが閾値HP_{th}よりも小さくならない場合には(ステップS813において「NO」)、ステップS809に戻って、処理を繰り返す。
- [0059] ここで、ステップS809における敵キャラクタの表示について、更に図11のフローチャートを参照して説明する。
- [0060] まず、ステップS1101では、敵キャラクタの移動方向の決定を行うと共に、キャラクタが該移動方向に移動しているような表示を行う。移動方向は、敵キャラクタがその時点で位置する方位を基準とする。例えば、図12に示すように敵キャラクタの位置する方位が北東(NE)である場合には、東(E)に移動する方向(時計回り方向)か、北(N)に移動する方向(反時計回り方向)かを決定する。
- [0061] 敵キャラクタの表示形態については、図13Aに示すようになる。図13Aにおいて画面1300には、敵キャラクタ1301が表示されている。敵キャラクタ1301は、画面右方向を向いており、これにより矢印1302に示すような進行方向を表す。画面右方向が上記の時計回り方向に対応し、左方向が反時計回り方向に対応する。なお、矢印1302は、移動方向の説明のために示したものであって、実際のゲーム画面には表示する必要はない。
- [0062] なお、図13Aに示す表示形態は、敵キャラクタ1300が例えば北東の方位に位置し、携帯型ゲーム装置100を北東(NE)の方位に向けている場合の、一時点の表示形態である。即ち、敵キャラクタ1300は、画面右方向に移動していき、東(E)の方位に移動してしまうので、携帯型ゲーム装置100を北東方向に向けたままでは、そのまま画面から消えていなくなってしまう。但し、以下のステップS1102からS1104を経るこ

とにより、一時的に敵キャラクタを停止表示させることができる。

- [0063] まず、ステップS1102では、携帯型ゲーム装置100の方位情報を方位センサ207を用いて取得する。ここで取得された方位情報は、取得された順に図10に示すような方位情報テーブル1000に格納されていく。そして、ステップS1103では、方位情報テーブル1000の内容に基づいて、ステップS1101における敵キャラクタの表示の後、一定時間内に移動方向と逆方向の順序で全方位の情報を取得したか否かを判定する。
- [0064] この判定方法について、より詳細に説明する。例えば、敵キャラクタ1300が図12に示すように北東の方位に存在し、時計回り方向に移動している場合を考える。この場合、ステップS1101における表示が行われた時点で、方位センサ207により「北東」の方位情報が取得され、該方位情報を取得した時刻情報と共に方位情報テーブル1000に追加される。ユーザーが続いて、時計方向とは反対方向に携帯型ゲーム装置100を持って回転することにより、順に北(N)、北西(NW)、西(W)、南西(SW)、南(S)、南東(SE)、東(E)の順に方位情報を取得して、方位情報テーブル1000に取得した方位情報を書き込むことができる。また、方位情報を取得した時刻は合わせて同テーブル内に格納される。
- [0065] 即ち、ステップS1103では、敵キャラクタを表示した時点での方位情報(起点情報)に基づいて、方位情報テーブル1000に敵キャラクタの移動方向とは逆方向の順で8方位の方位情報が登録され、かつ、起点情報を取得してから最後の方位情報を取得するまでの時間が、一定時間以内に収まっているかを判定する。一定時間は、例えば、1秒とすることができる。
- [0066] もし、条件を満たす場合には(ステップS1103において「YES」)、ステップS1104に移行する。一方、条件を満たさない場合には(ステップS1103において「NO」)、ステップS1105に移行する。
- [0067] ステップS1104では、起点情報の方位から移動方向に1つ移動した方位(上記の例では、起点となる「北東」から時計周り方向に1つ移動した「東」の方位)において、敵キャラクタを所定時間だけ停止表示する。この所定時間は、例えば、0.5秒、或いは1秒とすることができる。図13Bは、停止表示の一例を示す図である。図13Bに示

すように、停止表示を行う際には、敵キャラクタ1300の向く方向を、移動方向に対応する画面の水平方向に対して、直交する方向(画面の垂直方向)とする。このような表示により、敵キャラクタが停止表示されたことを容易に把握することができる。

[0068] ステップS1105では、その時点で携帯型ゲーム装置100が向いている方位と、敵キャラクタの位置に基づいて、敵キャラクタを移動表示する。即ち、敵キャラクタの位置する方位と携帯型ゲーム装置100が向いている方位とが一致する場合には、移動している敵キャラクタの画像が図13Aのように表示され、それ以外の場合には、画面内には敵キャラクタは表示されない。

[0069] 以上のようにして、本実施形態によれば、第1の実施形態においてカートリッジから取得したキャラクタを利用したゲームを行うことができる。また、敵キャラクタを、一定条件下において一時的に停止表示させて対戦を行うことができる。

[0070] [第3の実施形態]

次に、第3の実施形態について説明する。本実施形態では、図8のステップS810において敵キャラクタから攻撃を受けた場合に実行される処理例を説明する。

[0071] 図14は、該処理の一例を示すフローチャートである。図14に示したフローチャートに従った処理をCPU201に実行させるためのプログラムやデータはROM203に格納されており、CPU201がこのプログラムやデータを用いて処理を実行することで、本実施形態に係る携帯型ゲーム装置100は以下説明する各処理を実行する。

[0072] 図14において、ステップS1401では、表示部204において敵キャラクタからの攻撃表示を行う。次に、ステップS1402では、携帯型ゲーム装置100の方位情報を方位センサ207を用いて取得する。ここで取得された方位情報は、取得された順に図10に示すような方位情報テーブル1000に格納されていく。そして、ステップS1403では、方位情報テーブル1000の内容に基づいて、ステップS1401における敵キャラクタからの攻撃表示の後、一定時間内に、該攻撃表示を行った方位を基準(基準方位)として左右に90度ずつ、合計180度分だけ携帯型ゲーム装置100が回転移動したか否かを判定する。

[0073] ステップS1403における判定の詳細を説明する。図15は、該判定の詳細を説明するための図である。図15では、北東(NE)の方位において攻撃表示が行われた場合

を、一例として示している。この場合、北東を中心として左右に90度ずつ、合計180度分とは、左方向(反時計回り方向)に北西(NW)まで移動し、その後、右方向(時計回り方向)に南東(SE)まで移動することをいう。なお、左と右の移動順序は逆でも良い。

[0074] 即ち、ステップS1403では、方位情報テーブル1000に基づいて、基準方位から、時計回り方向、反時計回り方向にそれぞれ2方位分の方位情報が、一定時間内に取得されたか否かが判定される。一定時間内に取得したか否かについては、時刻情報1002に基づいて、取得すべき4方位情報のうち最後に取得された方位情報の時刻と、基準方位の方位情報を取得した時刻との差が、一定時間以内であるか否かに基づいて判定できる。この一定時間としては、例えば、0.5秒、あるいは、1秒とすることができる。

[0075] もし、条件を満たす場合には(ステップS1403において「YES」)、ステップS1404に移行する。一方、条件を満たさない場合には(ステップS1403において「NO」)、ステップS1405に移行する。

[0076] ステップS1404では、敵キャラクタからの攻撃を解除(攻撃を無効化)して、攻撃を防ぐことができる。一方、ステップS1404では、敵キャラクタからの攻撃が解除できず(攻撃は有効)、該攻撃を受け、自キャラクタの体力値HP等が減少することとなる。

[0077] 以上のように、本実施形態によれば、敵キャラクタからの攻撃に対して、一定条件下で攻撃解除の効果を与えることができる。

[0078] [その他の実施形態]

以上の処理(例えば上記実施形態では図5、図8、図11及び図14に示したフローチャートに従った処理)をコンピュータプログラムとしてCD-R、ROMやDVD-ROM、MO等の記憶媒体に記憶させ、この記憶媒体に記憶されているプログラムをコンピュータに読み込ませる(インストール、もしくはコピーさせる)ことで、このコンピュータは、本発明に対応するゲーム装置として機能することができる。よって、このようなコンピュータプログラム及びそれを記憶する記憶媒体も本発明の範疇にあることは明白である。

[0079] 本発明は上記実施の形態に制限されるものではなく、本発明の精神及び範囲から

離脱することなく、様々な変更及び変形が可能である。従って、本発明の範囲を公にするために、以下の請求項を添付する。

請求の範囲

- [1] ゲームを実行するゲーム装置であつて、
前記ゲームにおけるキャラクタ情報を、該キャラクタを特定するための第1の情報と第2の情報とに関連づけて複数登録する第1の登録テーブルと、
前記第1の情報と第2の情報とを保持したカートリッジを着脱可能に装着する装着手段と、
前記装着手段に装着された前記カートリッジから、前記第1の情報と前記第2の情報とを取得する取得手段と、
前記第1の登録テーブルから、前記取得手段で取得した前記第1の情報と前記第2の情報とに対応するキャラクタ情報を抽出する抽出手段と、
前記抽出手段により抽出されたキャラクタ情報を、前記ゲームにおいて前記ゲーム装置のユーザが利用可能なキャラクタを登録する第2の登録テーブルに登録する登録手段と
を備え、
前記カートリッジは、前記第1の情報を保持する第1の部材と、前記第2の情報を保持する第2の部材とを備え、
前記取得手段は、前記第1の部材の電氣的抵抗値に基づいて前記第1の情報を取得し、前記第2の部材に設けられた突起の数に基づいて前記第2の情報を取得すること
を特徴とするゲーム装置。
- [2] 前記第1の部材と前記第2の部材とは互いに分離可能であることを特徴とする請求項1に記載のゲーム装置。
- [3] 前記カートリッジにおいて、前記第2の部材はリング形状であつて、該リングの内周側の第1の突起部と外周側の第2の突起部とを有し、
前記第2の情報は、前記第2の突起部の数に基づいて取得されることを特徴とする請求項1又は2に記載のゲーム装置。
- [4] 前記取得手段は、
前記第2の部材を、前記第1の部材を中心として回転させる回転手段と、

前記第1の突起部により押下される第1のスイッチと、
前記第2の突起部により押下される第2のスイッチとを備え、
前記第2の突起部の数は、前記第2の部材が前記回転手段により回転されて、前記第1の突起部により前記第1のスイッチが押下された回数が予め定められた前記第1の突起部の数に達するまでに、前記第2の突起部により前記第2のスイッチが押下された回数により決定されることを特徴とする請求項1乃至3のいずれか1項に記載のゲーム装置。

[5] さらに方位センサを備え、該方位センサで取得したゲーム装置本体の向く方位の情報を利用したゲームを実行することを特徴とする請求項1乃至4のいずれか1項に記載のゲーム装置。

[6] 前記第2の登録テーブルに登録された前記ユーザが利用可能なキャラクタが対戦する敵キャラクタを表示部に表示する表示制御手段と、

前記方位センサにより取得された方位情報を、該方位情報が取得された時刻情報と関連づけて登録する第3の登録テーブルと、

前記表示手段に前記敵キャラクタが表示された後、予め定められた全ての方位の方位情報が、前記敵キャラクタの移動方向とは逆方向の順に第1の時間以内に方位センサにより取得されたか否かを、前記第3の登録テーブルの登録内容に基づいて判定する第1の判定手段とを備え、

前記第1の判定手段により、

取得されたと判定された場合には、前記表示制御手段は、前記表示部において前記敵キャラクタの第1の表示を行い、

取得されなかったと判定された場合には、前記表示制御手段は、前記表示部において前記敵キャラクタの前記第1の表示とは異なる第2の表示を行うことを特徴とする請求項5に記載のゲーム装置。

[7] 前記第1の表示とは停止表示であり、前記第2の表示とは移動表示であることを特徴とする請求項6に記載のゲーム装置。

[8] 前記敵キャラクタの停止表示では、前記移動方向に直交する方向に該敵キャラクタが向くように表示が行われ、

前記敵キャラクタの移動表示では、前記移動方向を該敵キャラクタが向くよう表示が行われる

ことを特徴とする請求項7に記載のゲーム装置。

- [9] 前記表示制御手段により、前記表示部に前記敵キャラクタからの攻撃画面が表示された場合に、該攻撃画面が表示された後、第2の時間以内に、該攻撃画面が表示された際に前記ゲーム装置が向く方向を基準として、左右に一定量の前記ゲーム装置の回転移動が行われたか否かを、前記第3の登録テーブルの登録内容に基づいて判定する第2の判定手段をさらに備え、

前記第2の判定手段により、

該回転移動が行われたと判定された場合には、前記表示制御手段は、前記表示部において前記第3の画面表示を行い、

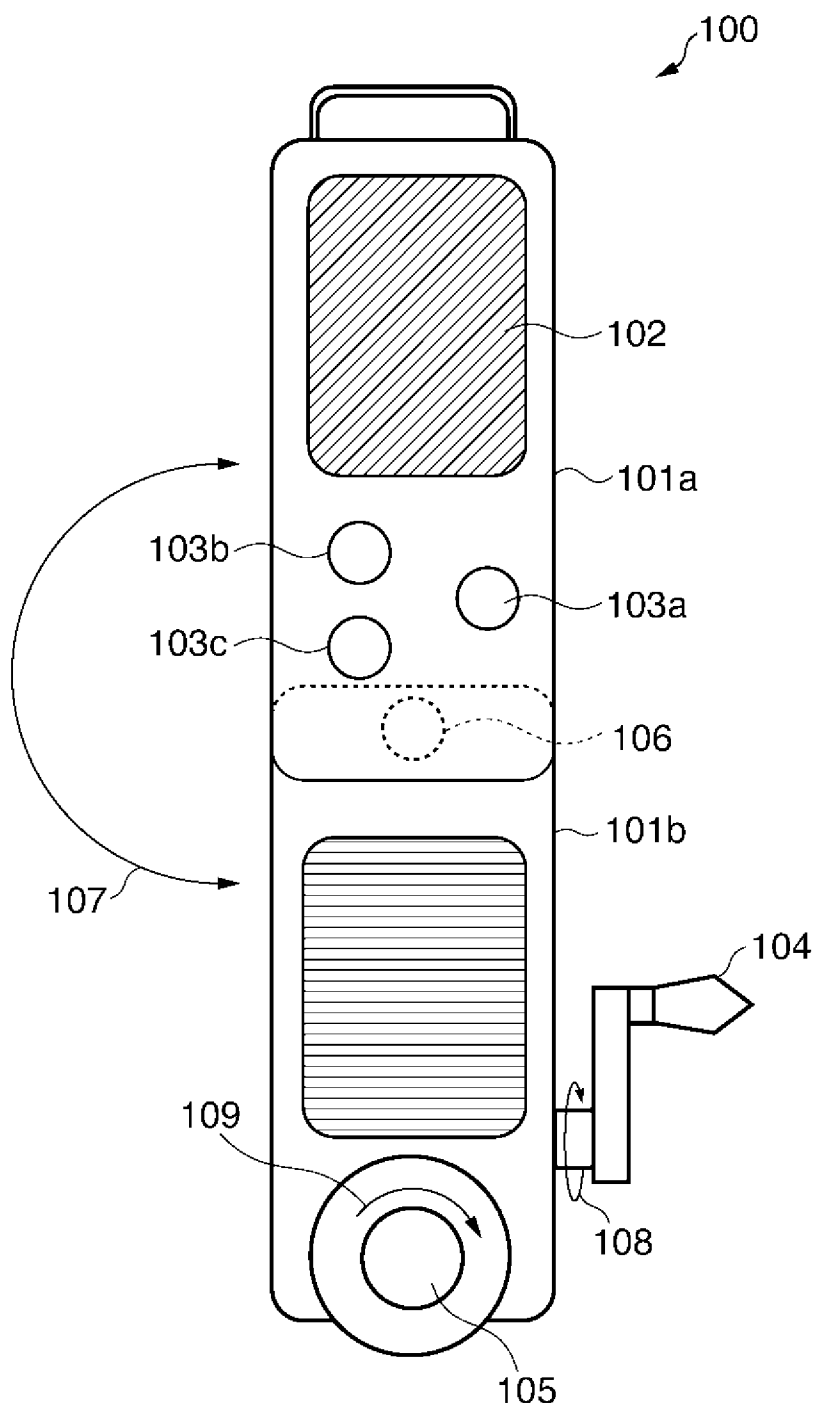
該回転移動が行われなかったと判定された場合には、前記表示制御手段は、前記表示部において前記第3の画面表示とは異なる第4の画面表示を行う

ことを特徴とする請求項6乃至8のいずれか1項に記載のゲーム装置。

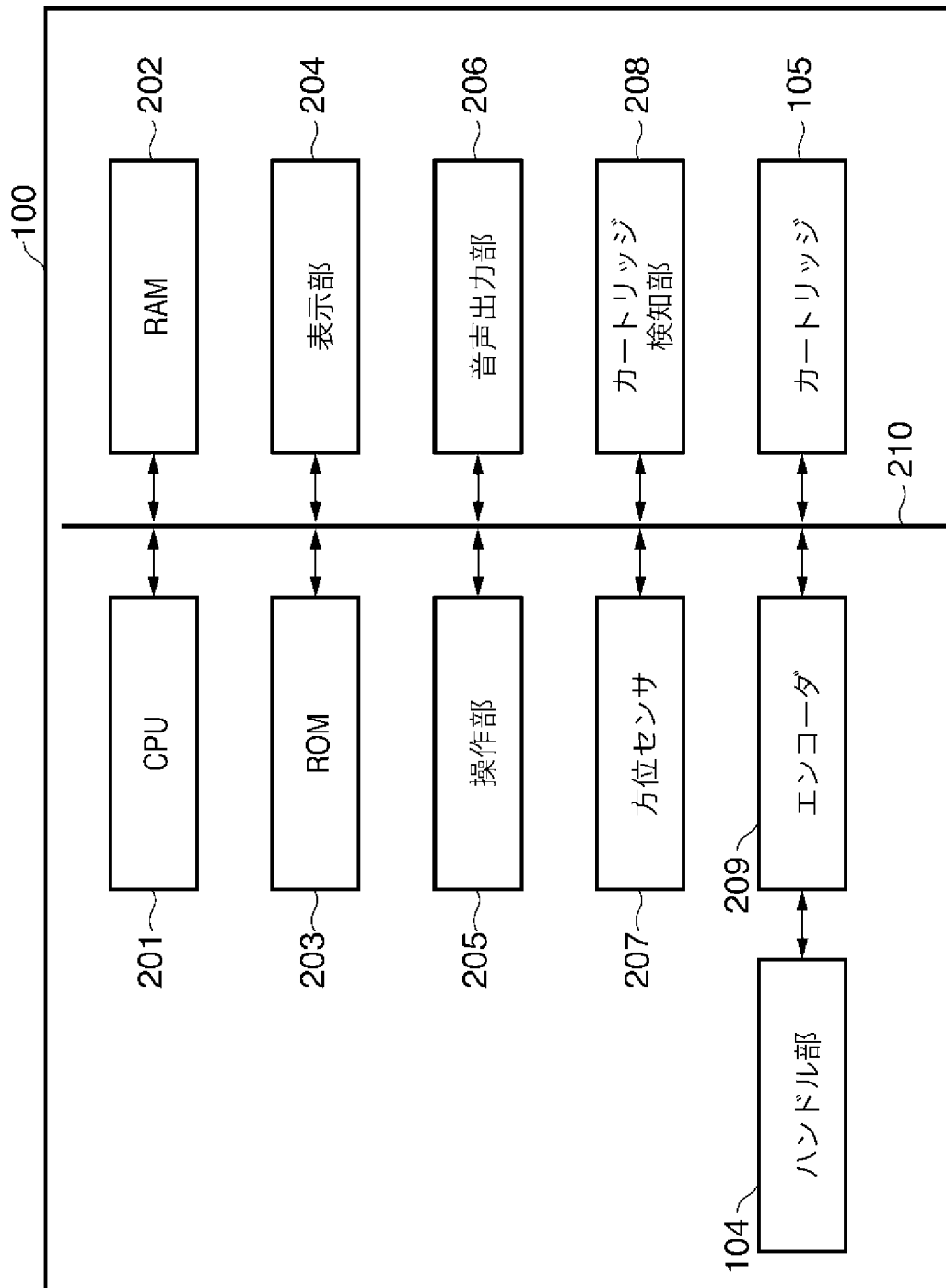
- [10] 前記第3の画面表示とは攻撃を無効とする画面表示であり、前記第4の画面表示とは攻撃を有効とする画面表示であることを特徴とする請求項9に記載のゲーム装置。

- [11] 方位センサを備える情報処理装置を、請求項1乃至10のいずれか1項に記載のゲーム装置として機能させるためのコンピュータプログラム。

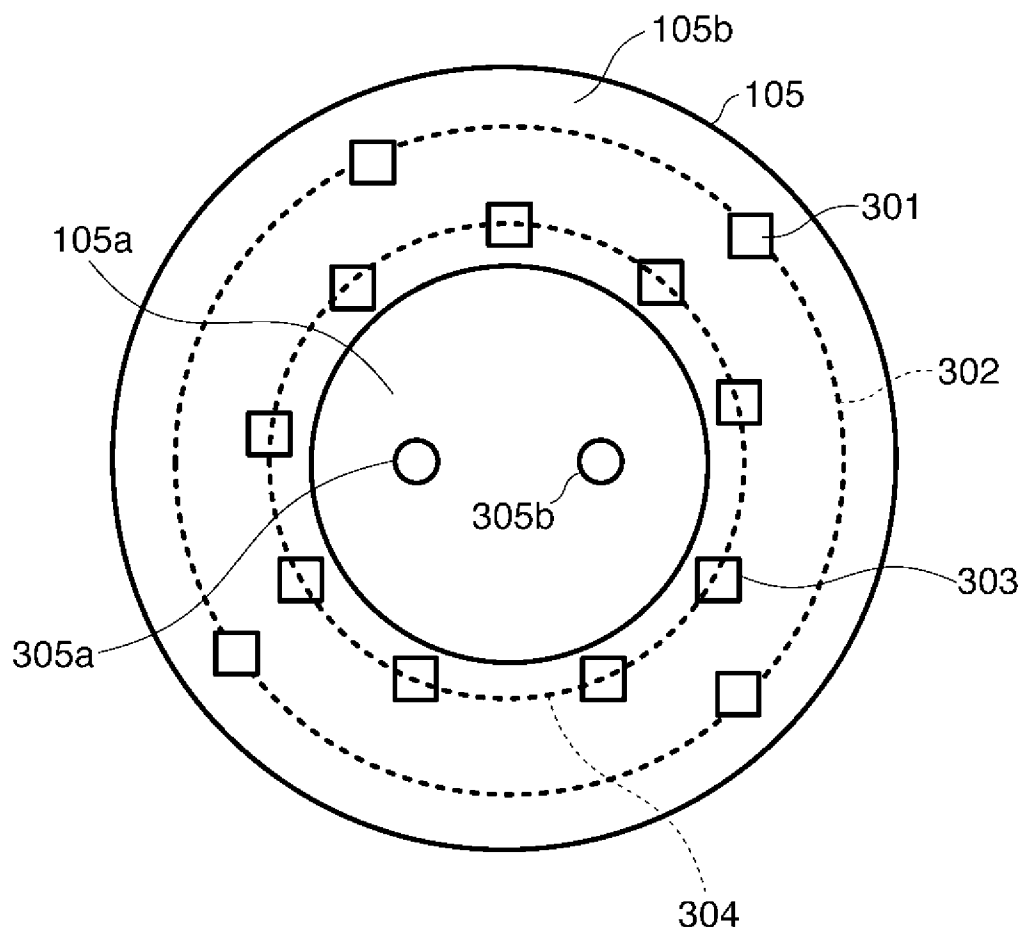
[図1]



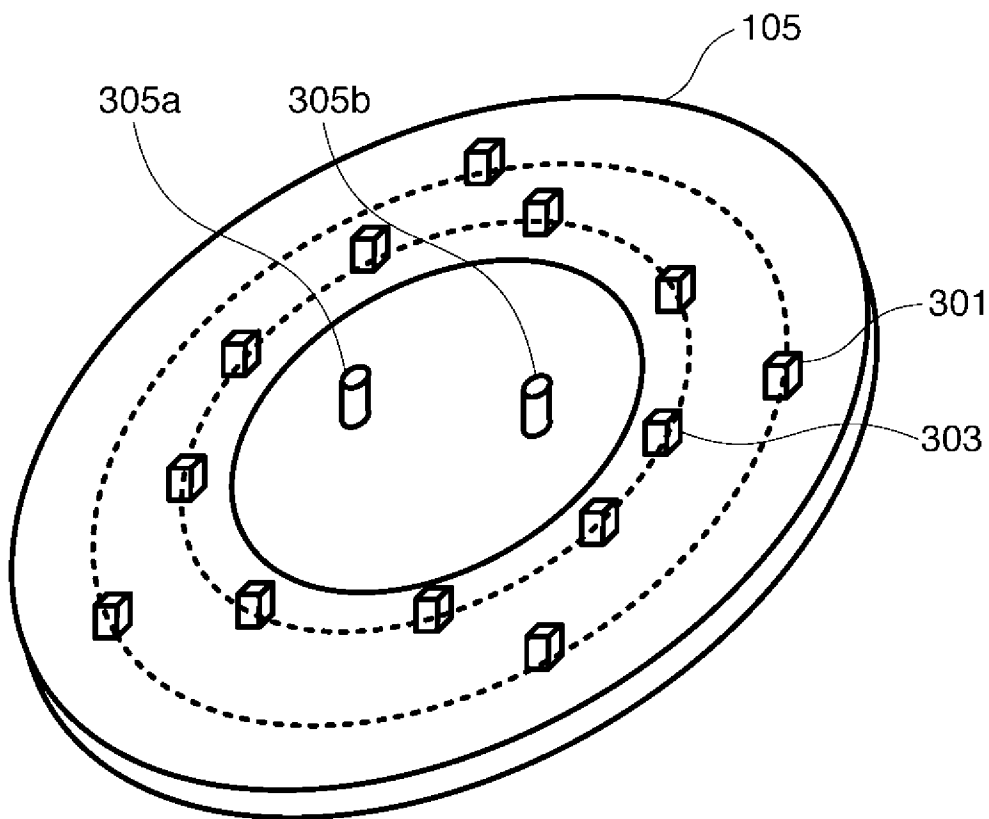
[図2]



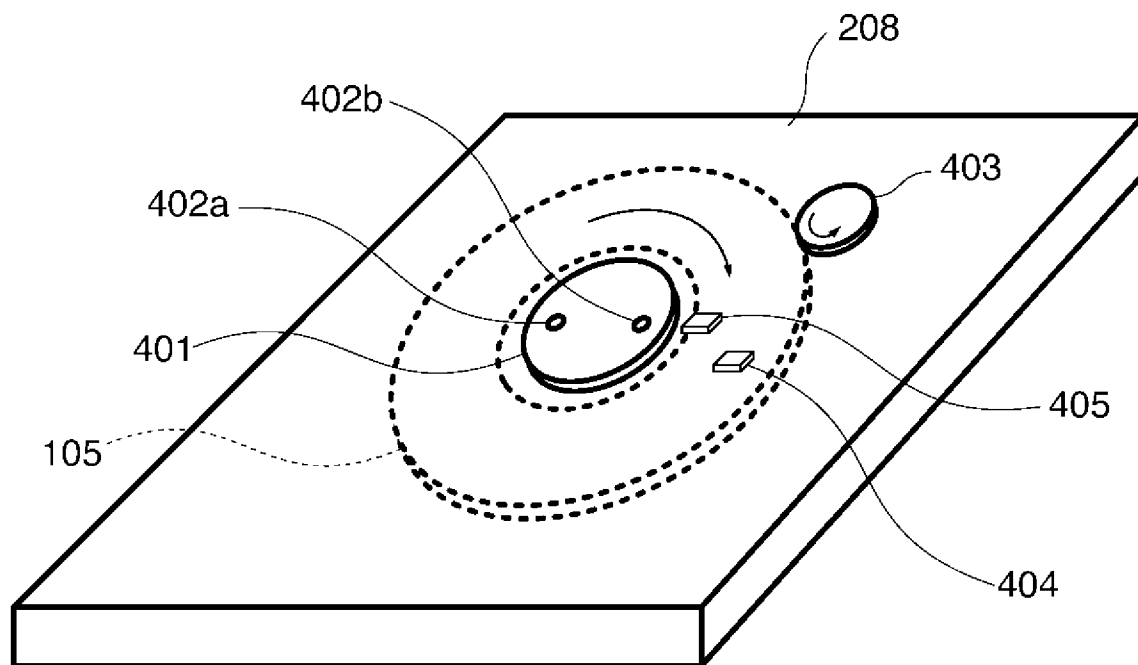
[図3A]



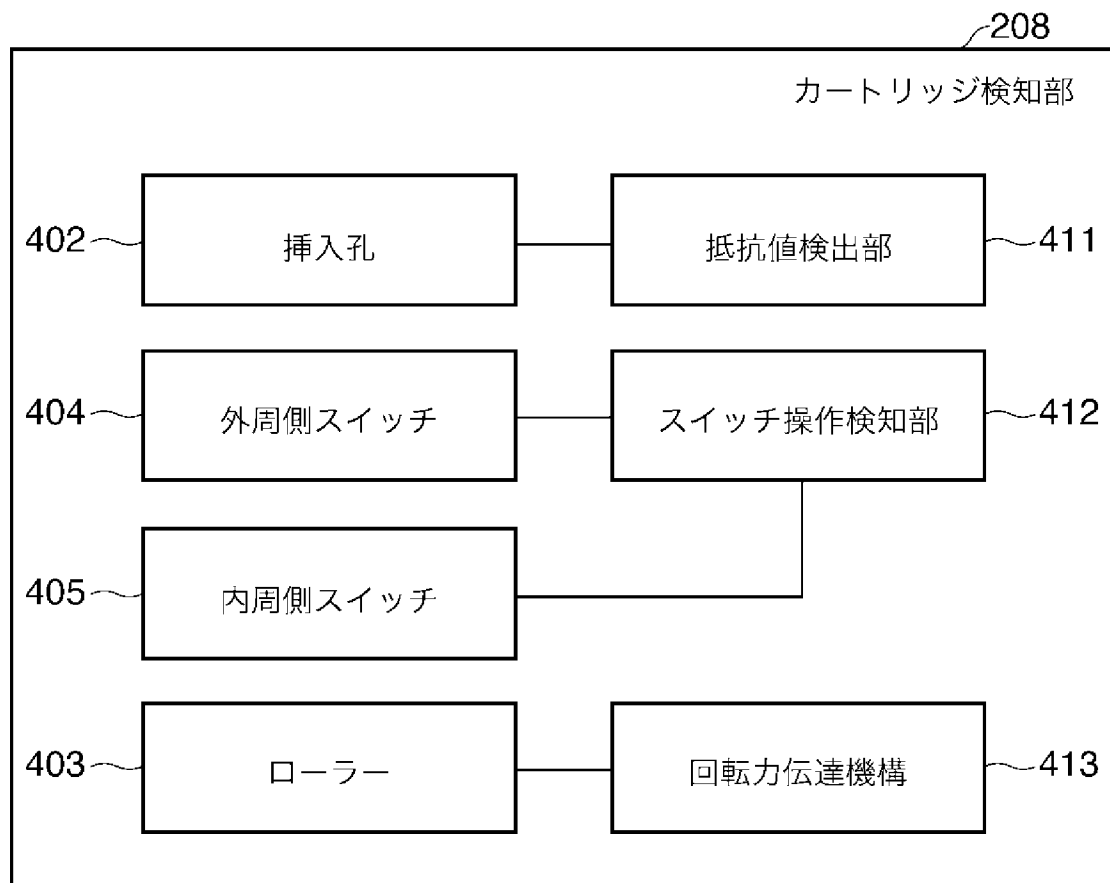
[図3B]



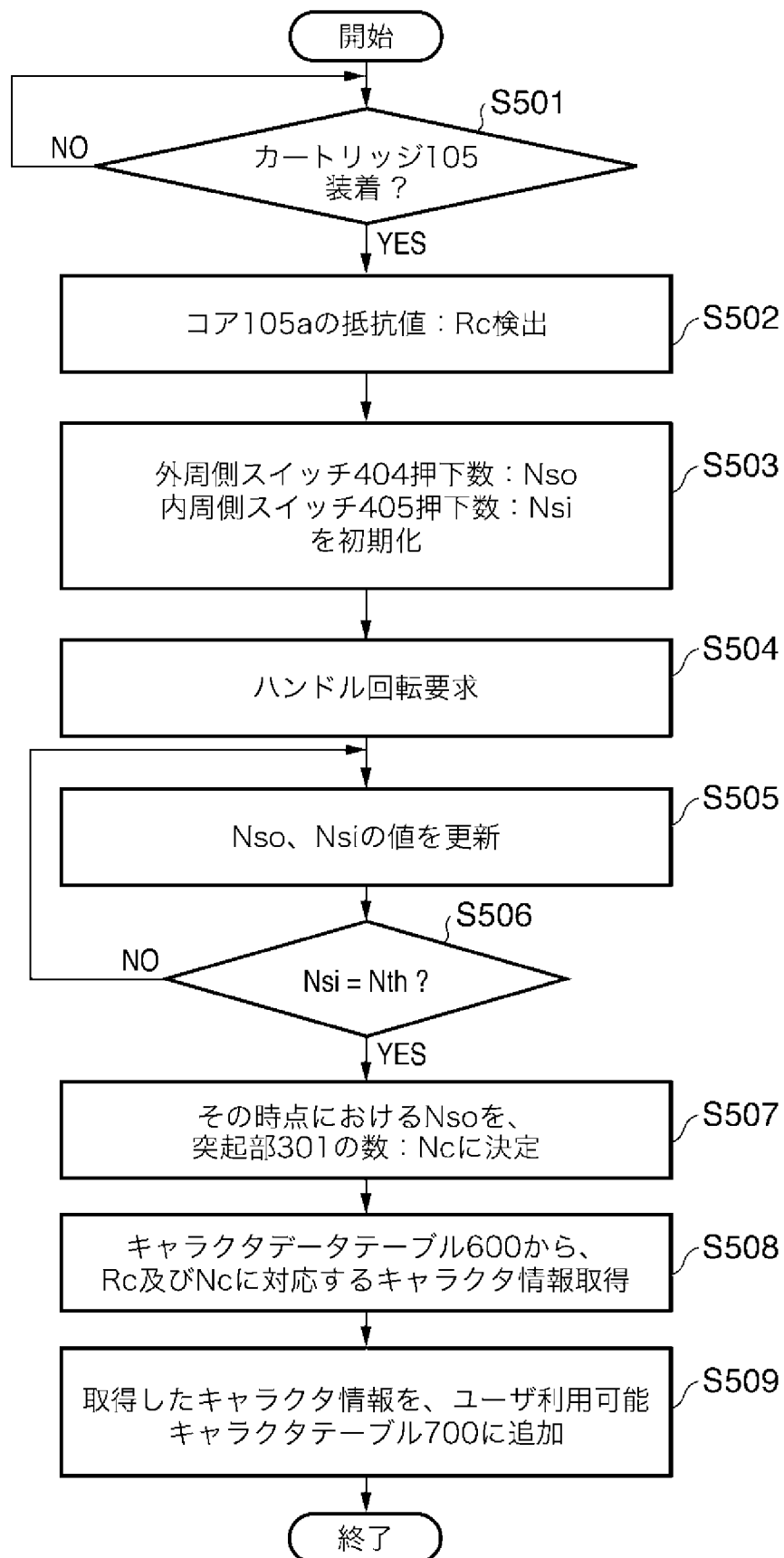
[図4A]



[図4B]



[図5]



[図6]

600

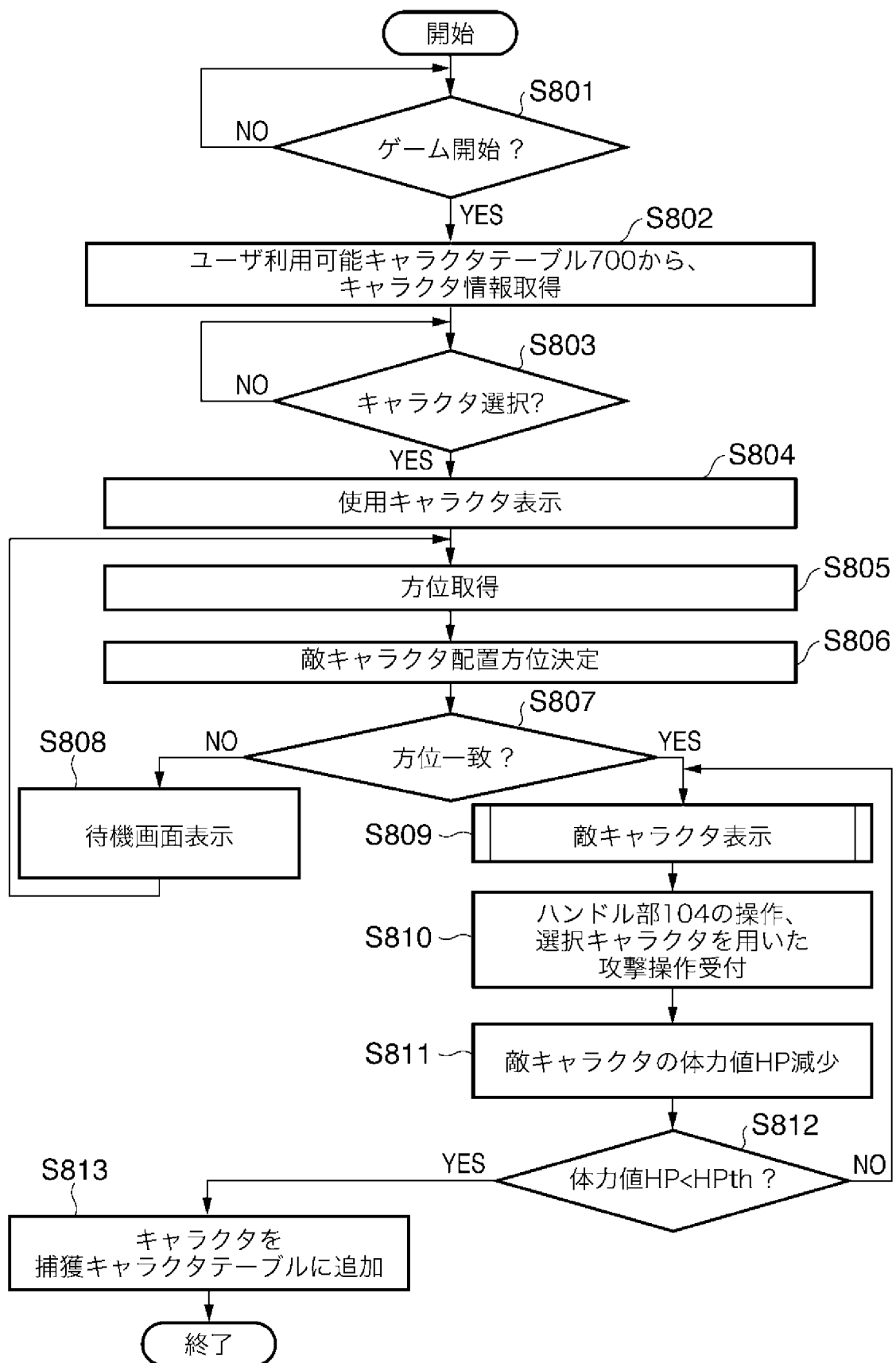
601 }	602 }	603 }	604 }
キャラクタ名	Rc 値	Nc 値	本体データ
ABC	D1	1	
		2	
		3	
		4	
		5	
		6	
		7	
		8	
		9	
DNC	D2	1	
		2	
		3	
		4	
		5	
		6	
		7	
		8	
		9	
⋮	⋮	⋮	⋮

[図7]

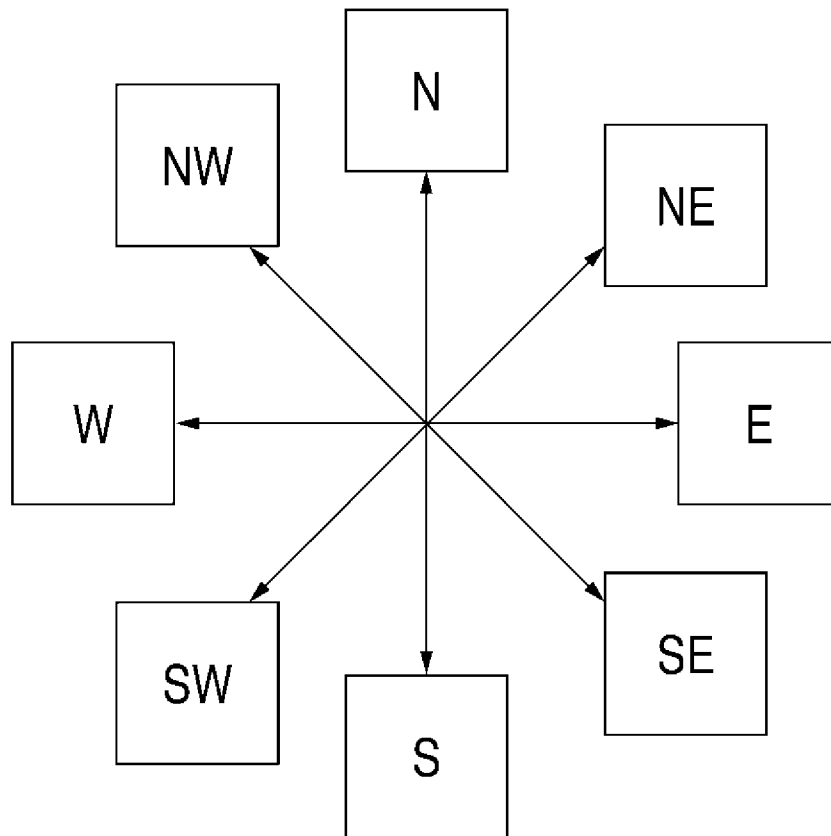
700

701 }	702 }	703 }	704 }
キャラクタ名	Rc 値	Nc 値	本体データ
ABC	D1	6	
DNC	D2	2	
AWO	D3	5	
⋮	⋮	⋮	⋮

[図8]



[図9]

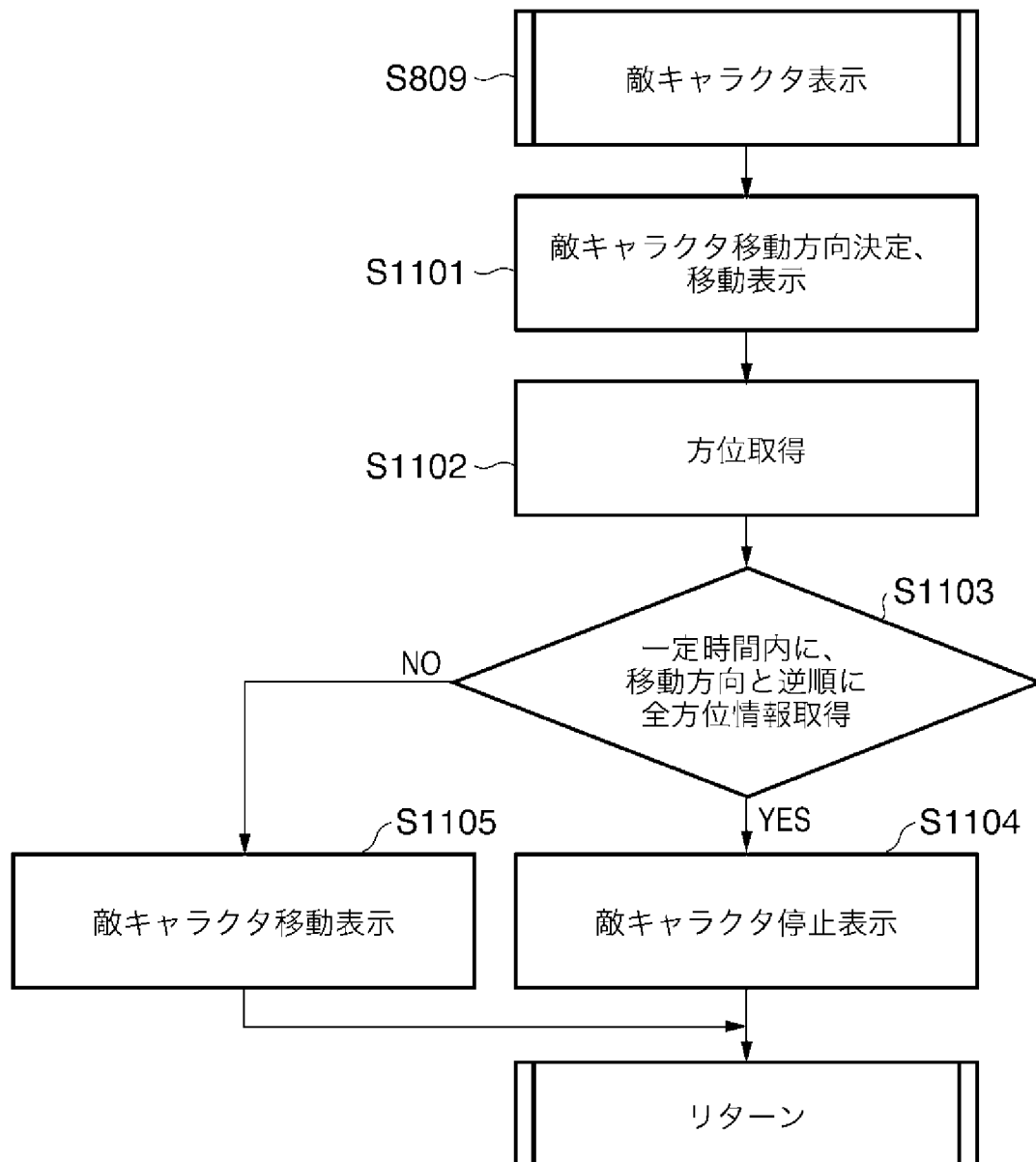


[図10]

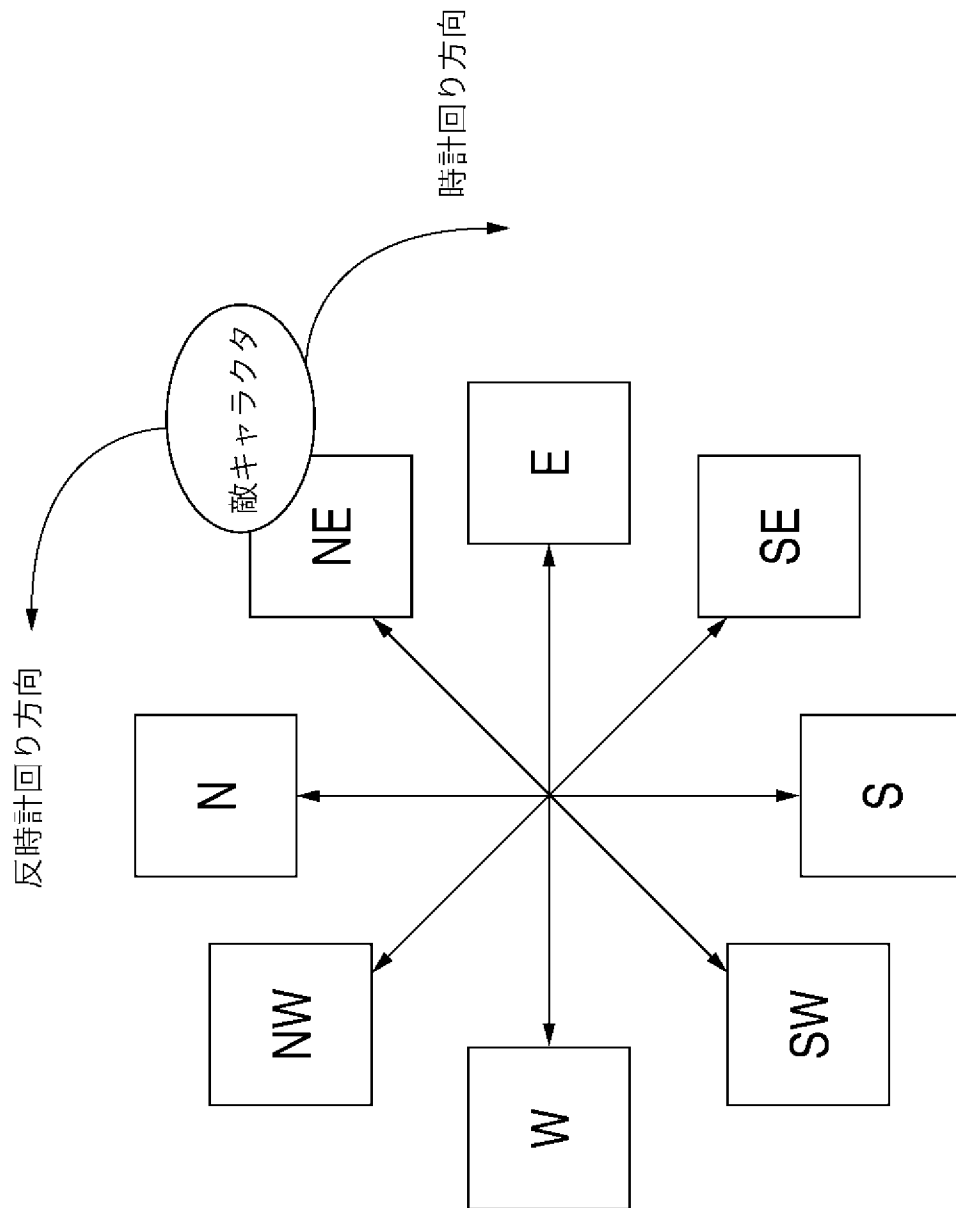
1001 方位情報	1002 時刻情報
N	11:59:01:14
NW	11:59:01:25
W	11:59:01:36
⋮	⋮

1000

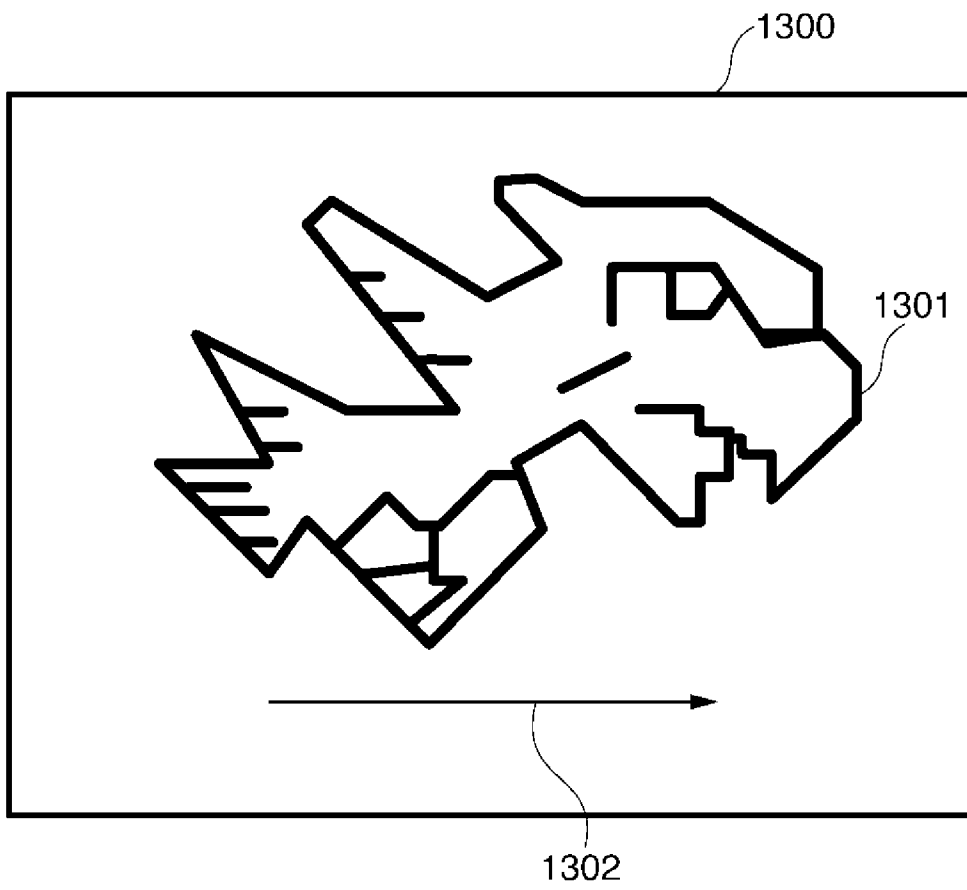
[図11]



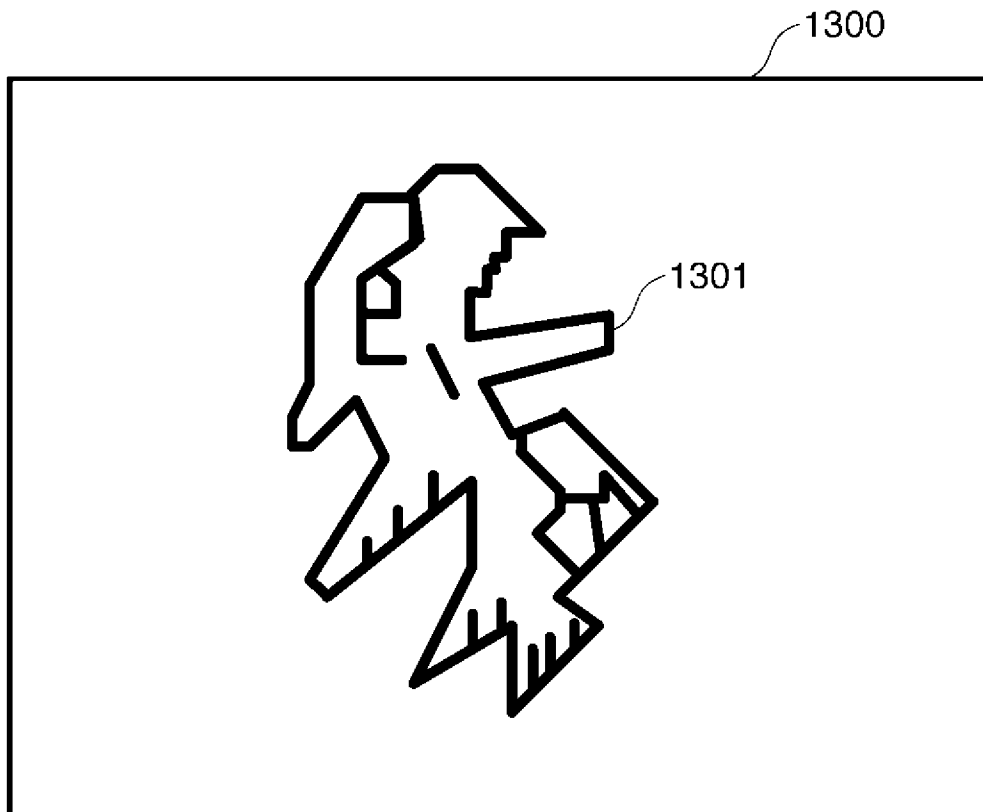
[図12]



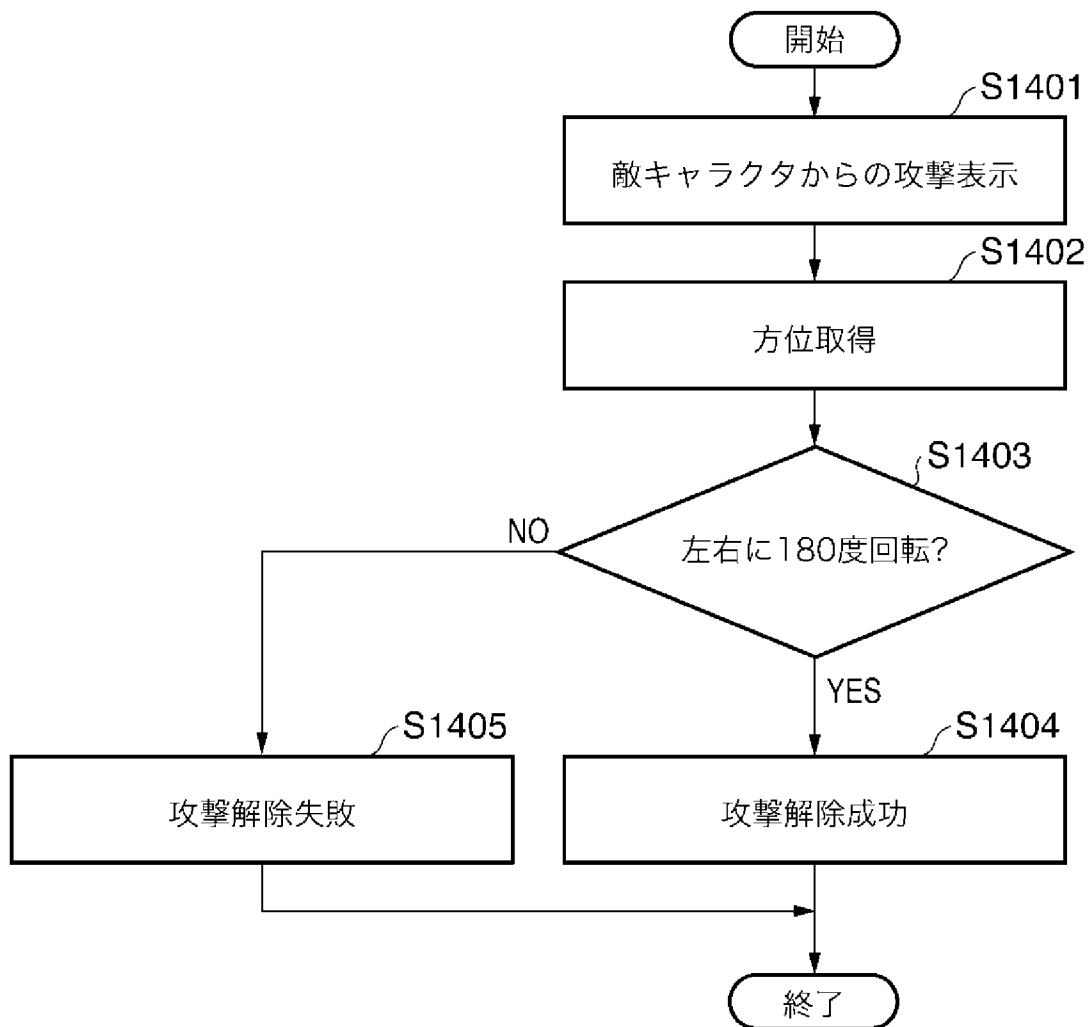
[図13A]



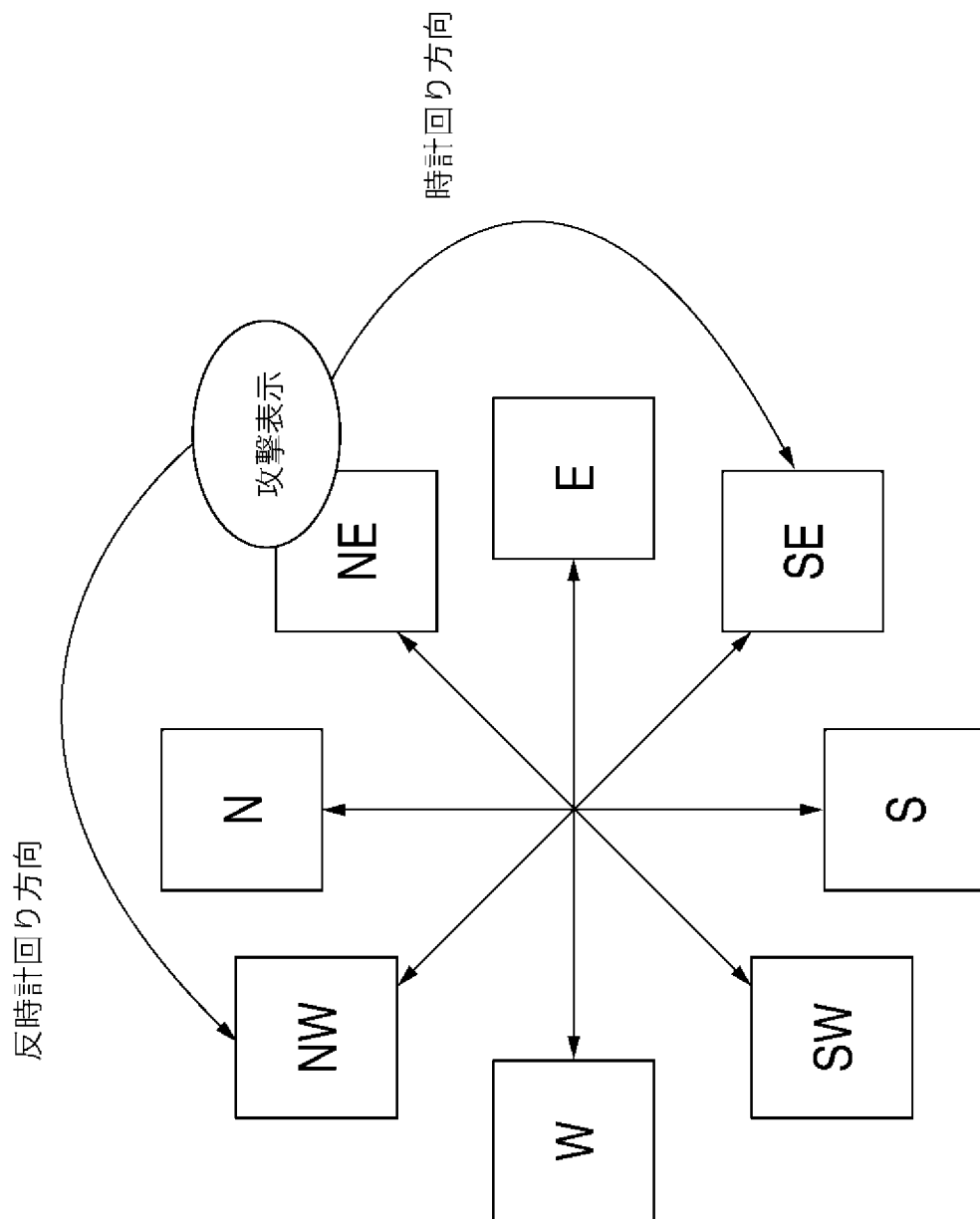
[図13B]



[図14]



[図15]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2008/051833

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/08(2006.01) i, A63F13/00(2006.01) i

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

A63F13/00-13/12, A63H1/00-37/00

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2008
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2008	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2008

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y A	JP 9-311688 A (Sega Enterprises, Ltd.), 02 December, 1997 (02.12.97), Par. Nos. [0020] to [0026], [0061] (Family: none)	1-3, 5-11 4
Y A	JP 2004-219956 A (Takara Co., Ltd.), 05 August, 2004 (05.08.04), Full text; all drawings (Family: none)	1-3, 5-11 4
Y A	WO 2003/096301 A1 (Konami Co., Ltd.), 20 November, 2003 (20.11.03), Page 13, lines 1 to 29; Figs. 1 to 5 (Family: none)	1-3, 5-11 4



Further documents are listed in the continuation of Box C.



See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
14 March, 2008 (14.03.08)

Date of mailing of the international search report
25 March, 2008 (25.03.08)

Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2008/051833

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y A	JP 2000-267782 A (Sega Enterprises, Ltd.), 29 September, 2000 (29.09.00), Par. Nos. [0042] to [0049], [0057] to [0060] (Family: none)	1-3, 5-11 4
Y	JP 2007-21065 A (Aruze Corp.), 01 February, 2007 (01.02.07), Par. Nos. [0020] to [0026], [0067] & US 2007/21210 A1	5-11
Y	JP 2006-288532 A (Nintendo Co., Ltd.), 26 October, 2006 (26.10.06), Par. Nos. [0039] to [0042], [0052] & US 2006/227139 A1 & EP 1710001 A1	6-11
A	Microfilm of the specification and drawings annexed to the request of Japanese Utility Model Application No. 26704/1979 (Laid-open No. 128084/1980) (Nanbu Industrial Co., Ltd.), 10 September, 1980 (10.09.80), Full text; all drawings & US 4281575 A & US 4258669 A & GB 2023904 A & GB 2024932 A & DE 2909591 A	1-11

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (I P C))

Int.Cl. A63F13/08 (2006.01) i, A63F13/00 (2006.01) i

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (I P C))

Int.Cl. A63F13/00-13/12, A63H1/00-37/00

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1 9 2 2 - 1 9 9 6 年
日本国公開実用新案公報	1 9 7 1 - 2 0 0 8 年
日本国実用新案登録公報	1 9 9 6 - 2 0 0 8 年
日本国登録実用新案公報	1 9 9 4 - 2 0 0 8 年

国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y	JP 9-311688 A (株式会社セガ・エンタープライゼス) 1997. 12. 02, 段落【0020】 - 【0026】、【0061】 (ファミリーなし)	1-3, 5-11
A		4
Y	JP 2004-219956 A (株式会社タカラ) 2004. 08. 05, 全文, 全図 (ファミリーなし)	1-3, 5-11
A		4

☒ C 欄の続きにも文献が列挙されている。☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)
「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの

「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの

「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの

「&」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

1 4 . 0 3 . 2 0 0 8

国際調査報告の発送日

2 5 . 0 3 . 2 0 0 8

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (I S A / J P)

郵便番号 1 0 0 - 8 9 1 5

東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)

宮本 昭彦

2 T

3 9 2 1

電話番号 0 3 - 3 5 8 1 - 1 1 0 1 内線 3 2 6 6

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y	WO 2003/096301 A1 (コナミ株式会社) 2003.11.20, 第 1 3 頁第 1 行 ～第 2 9 行, 図 1 - 5 (ファミリーなし)	1-3, 5-11
A		4
Y	JP 2000-267782 A (株式会社セガ・エンタープライゼス) 2000.09.29, 段落【0042】-【0049】、【0057】-【0060】 (フ ァミリーなし)	1-3, 5-11
A		4
Y	JP 2007-21065 A (アルゼ株式会社) 2007.02.01, 段落【0020】 -【0026】、【0067】 & US 2007/21210 A1	5-11
Y	JP 2006-288532 A (任天堂株式会社) 2006.10.26, 段落【0039】 -【0042】、【0052】 & US 2006/227139 A1 & EP 1710001 A1	6-11
A	日本国実用新案登録出願 54-26704 号(日本国実用新案登録出願公開 55-128084 号)の願書に添付した明細書及び図面の内容を撮影したマ イクロフィルム (南部工業株式会社) 1980.09.10, 全文, 全図 & US 4281575 A & US 4258669 A & GB 2023904 A & GB 2024932 A & DE 2909591 A	1-11