

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関  
国際事務局



(43) 国際公開日  
2009年11月26日(26.11.2009)

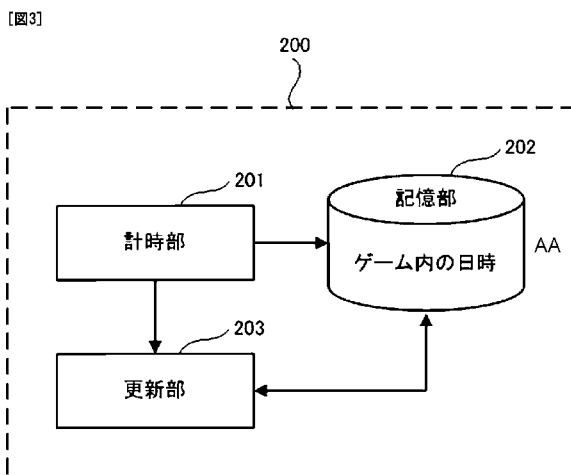
PCT

(10) 国際公開番号

WO 2009/142155 A1

- (51) 国際特許分類:  
A63F 13/10 (2006.01) A63F 13/00 (2006.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2009/059064
- (22) 国際出願日: 2009年5月15日(15.05.2009)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:  
特願 2008-133267 2008年5月21日(21.05.2008) JP
- (71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): 株式会社コナミデジタルエンタテインメント (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) [JP/JP]; 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目7番2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): 森 昌二 (MORI Shoji) [JP/JP]; 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP).
- (74) 代理人: 石井 裕一郎 (ISHII Yuichiro); 〒1010054 東京都千代田区神田錦町二丁目7番地 協販ビル3階 Tokyo (JP).
- (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, CN, 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, ST, SV, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.
- (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, 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, MK, 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 (条約第21条(3))

- (54) Title: GAME DEVICE, GAME CONTROL METHOD, INFORMATION RECORDING MEDIUM, AND PROGRAM
- (54) 発明の名称: ゲーム装置、ゲーム制御方法、情報記録媒体、及び、プログラム



201 TIMER PART  
202 STORAGE PART  
AA TIME AND DATE WITHIN GAME  
203 UPDATE PART

(57) Abstract: A game device (200) which attains a game wherein a time and date within the game is interlocked with the real time and date. A timer part (201) measures the real time and date, and the time and date within the game is stored in a storage part (202). When the measured real time and date and the stored time and date within the game satisfy (a) a predetermined interlocking condition, an update part (203) allows the measured real time and date to be stored in the storage part (202) as the time and date in the game. When not satisfying (b) the predetermined interlocking condition, the update part (203) determines an intermediate time and date sandwiched between the measured real time and date and the stored time and date within the game and allows the determined intermediate time and date to be stored in the storage part (202) as the time and date in the game.

(57) 要約: 本発明に係るゲーム内の日時を現実の日時に連動させるゲームを実現するゲーム装置(200)において、計時部(201)は、現実の日時を計時し、記憶部(202)には、ゲーム内の日時が記憶され、更新部(203)は、計時された現実の日時と、記憶されたゲーム内の日時と、が、(a)所定の連動条件を満たす場合、計時された現実の日時と、記憶されたゲーム内の日時と、に記憶させ、(b)当該連動条件を満たさない場合、計時された現実の日時と、記憶されたゲーム内の日時と、の間に挟まれる中間日時を決定して、当該決定された中間日時を、当該ゲーム内の日時として、記憶部(202)に記憶させる。

WO 2009/142155 A1

## 明 細 書

発明の名称：

ゲーム装置、ゲーム制御方法、情報記録媒体、及び、プログラム

### 技術分野

[0001] 本発明は、ゲーム装置に内蔵されたカレンダー機能および時計機能を利用することにより、現実の日時に連動してゲーム内の日時が進行するゲームにおいて、プレイヤーが長期間ゲームをプレイしなかったり、時計の日時の設定を現実の日時からずらす不正行為を行った場合にも、ゲームの進行を適切に行うのに好適なゲーム装置、ゲーム制御方法、情報記録媒体、及び、プログラムに関する。

### 背景技術

[0002] ゲーム装置に内蔵されたカレンダー機能および時計機能を利用することにより、現実の日時（実時間）に連動してゲーム内の日時が進行するゲームが知られている。しかし、このようなゲームにおいて、実時間に連動して発生するゲーム内のイベント（たとえば、祝祭日、クリスマス等）を発生させるために、プレイヤーがゲーム内の日時を故意に変更し、当該イベントを任意に発生させることにより、ゲーム性が損なわれる場合がある。そこで、特許文献1では、プレイヤーが日時を変更した際には、ゲームの進行状況をクリア（初期状態化）する処理が開示されている。

### 先行技術文献

#### 特許文献

[0003] 特許文献1：特許第3683632号公報

### 発明の概要

#### 発明が解決しようとする課題

[0004] しかしながら、特許文献1に開示されている構成では、実時間とゲーム内時間とがずれた場合等に、プレイヤーがゲーム内時間を適正に訂正したか否かに関わらずゲーム内時間を訂正すると、ゲームの進行状況がクリアされてし

まう。

[0005] したがって、何らかの正当な理由で長期間プレイをしなかったプレイヤーが、そのゲームを再開しようとした場合に、ゲームの進行状況がクリアされるのでは酷過ぎるため、このような場合に適切にゲームを進行させる必要がある。

[0006] 一方で、プレイヤーが時計の日時を不正に改ざんしたとしても、ゲームの進行を適切に行うことで、不正な改ざんをしようとする意図そのものを削ぐような技術が求められている。

[0007] 本発明は、上記問題に鑑みてなされたものであり、ゲーム装置に内蔵されたカレンダー機能および時計機能を利用することにより、現実の日時に連動してゲーム内の日時が進行するゲームにおいて、プレイヤーが長期間ゲームをプレイしなかったり、時計の日時の設定を現実の日時からずらす不正行為を行った場合にも、ゲームの進行を適切に行うのに好適なゲーム装置、ゲーム制御方法、情報記録媒体、及び、プログラムを提供することを目的とする。

### 課題を解決するための手段

[0008] 上記の目的を達成するため、本発明の第1の観点に係るゲーム装置は、ゲームの進行度を現実の日時に連動させるゲームを実現するゲーム装置であって、計時部と、記憶部と、更新部と、を含んで構成される。

[0009] 計時部は、現実の日時を計時する。

記憶部には、ゲームの進行度が記憶される。

更新部は、計時された現実の日時と、記憶されたゲームの進行度と、が、

(a) 所定の連動条件を満たす場合、計時された現実の日時に連動される進行度を、当該ゲームの進行度として、記憶部に記憶させ、

(b) 当該連動条件を満たさない場合、計時された現実の日時に連動される進行度と、記憶されたゲームの進行度と、の間に挟まれる中間進行度を決定して、当該決定された中間進行度を、当該ゲームの進行度として、記憶部に記憶させる。

[0010] これらの構成により、ゲーム装置に内蔵されたカレンダー機能および時計

機能を利用することにより、現実の日時に連動してゲームが進行するゲームにおいて、プレイヤーが長期間ゲームをプレイしなかったり、ゲーム進行の設定を現実の日時からずらす不正行為を行った場合にも、ゲームの進行を適切に行うことができる。

例えば、当該ゲームにおいて所定のイベントを発生させるために当該ゲームのプレイヤーがゲームの進行度を変更した場合、現実の日時とゲームの進行度とが連動しなくなる。この場合、プレイヤーが変更した進行度より前の状態にある進行度が、当該ゲームの進行度として再設定される。このため、所定のイベントがすぐに発生することはない。しかし、その後、プレイヤーが通常通りにゲームを進行することにより、再設定された進行度がイベントの発生する進行度に到達するため、当該イベントが発生する。従って、プレイヤーの不正行為等を防ぎ、ゲームの進行を適切に行うことができる。

[0011] 上記の目的を達成するため、本発明の他の観点に係るゲーム装置は、ゲーム内の日時を現実の日時に連動させるゲームを実現するゲーム装置であって、計時部と、記憶部と、更新部と、を含んで構成される。

[0012] 計時部は、現実の日時を計時する。

記憶部には、ゲーム内の日時が記憶される。

更新部は、計時された現実の日時と、記憶されたゲーム内の日時と、が、

(a) 所定の連動条件を満たす場合、計時された現実の日時を、当該ゲーム内の日時として、記憶部に記憶させ、

(b) 当該連動条件を満たさない場合、計時された現実の日時と、憶されたゲーム内の日時と、の間に挟まれる中間日時を決定して、当該決定された中間日時を、当該ゲーム内の日時として、記憶部に記憶させる。

[0013] これらの構成により、ゲーム装置に内蔵されたカレンダー機能および時計機能を利用することにより、現実の日時に連動してゲーム内の日時が進行するゲームにおいて、プレイヤーが長期間ゲームをプレイしなかったり、時計の日時の設定を現実の日時からずらす不正行為を行った場合にも、ゲームの進行を適切に行うことができる。

例えば、当該ゲームにおいて所定のイベントを発生させるために当該ゲームのプレイヤーがゲーム内の日時を変更した場合、現実の日時とゲーム内の日時とが連動しなくなる。この場合、プレイヤーが変更したゲーム内の日時より前の日時が、当該ゲーム内の日時として再設定される。このため、所定のイベントがすぐに発生することはない。しかし、その後、プレイヤーが通常通りにゲームを進行することにより、再設定された日時がイベントの発生する日時に到達するため、当該イベントが発生する。従って、プレイヤーの不正行為等を防ぎ、ゲームの進行を適切に行うことができる。

[0014] 当該連動条件は、計時された現実の日時と、記憶されたゲーム内の日時と、の差が、所定の閾時間以下である場合に満たされる、ようにすることもできる。

[0015] これらの構成により、現実の日時とゲーム内の日時とが完全に一致しない場合（例えば、1時間の差がある場合）でも、現実の日時とゲーム内の日時とが連動する当該連動条件を満たす。このため、例えば、電池切れ等により日時に差が生じてしまった場合でも、ゲームの進行を適切に行うことができる。

[0016] 記憶部は、更新部による更新がされた現実の日時の履歴をさらに記憶することもできる。

当該連動条件は、計時された現実の日時と、記憶されたゲーム内の日時と、の差が、所定の閾時間以下であり、かつ、記憶された履歴から求められる更新の頻度が、所定の閾頻度以上である場合に満たされる、ようにすることもできる。

[0017] これらの構成により、プレイヤーがゲーム内の日時を複数回変更したことにより、現実の日時とゲーム内の日時との差が所定の閾時間以下となった場合でも、現実の日時の履歴（例えば、ゲームのセーブ情報）がないときには、連動条件を満たさない。このため、当該履歴情報を参照することにより、ゲームの進行を適切に行うことができる。

[0018] 計時された現実の日時と、記憶されたゲーム内の日時と、が、当該連動条

件を満たさない場合、更新部は、あらかじめ用意された複数の候補日時のうち、記憶されたゲーム内の日時以降で、記憶されたゲーム内の日時に最も近い候補日時を、当該中間日時に決定する、こともできる。

[0019] これらの構成により、現実の日時より前の日時が中間日時として決定されるため、当該中間日時から当該現実の日時までの差の日時分だけ、プレイヤーは当該ゲームを進行させる必要がある。

例えば、1日ずつずれた候補日時が用意され、現実の日時とゲーム内の日時との差が5日ある場合には、中間日時として、現実の日時と4日の差がある日時が決定される。このため、プレイヤーは当該ゲームを4日分だけ進行させる必要がある。従って、プレイヤーが長期間ゲームをプレイしなかったり、ゲーム進行の設定を現実の日時からずらす不正行為を行った場合にも、ゲームの進行を適切に行うことができる。

[0020] 計時された現実の日時と、記憶されたゲーム内の日時と、が、当該連動条件を満たさない場合、更新部は、記憶されたゲーム内の日時に当該閾時間より短い所定の段階時間を加算した日時を、当該中間日時に決定する、こともできる。

[0021] これらの構成により、現実の日時より前の日時が中間日時として決定されるため、当該中間日時から当該現実の日時までの差の日時分だけ、プレイヤーは当該ゲームを進行させる必要がある。つまり、プレイヤーは、閾時間に到達するまでの差の日時分だけ、当該ゲームを進行させる必要がある。従って、プレイヤーが長期間ゲームをプレイしなかったり、ゲーム進行の設定を現実の日時からずらす不正行為を行った場合にも、ゲームの進行を適切に行うことができる。

[0022] 計時された現実の日時と、記憶されたゲーム内の日時と、が、当該連動条件を満たさない場合、更新部は、計時された現実の日時と、記憶されたゲーム内の日時と、を、所定の内分比で内分する日時を、当該中間日時に決定する、こともできる。

[0023] これらの構成により、現実の日時より前の日時が中間日時として決定され

るため、当該中間日時から当該現実の日時までの差の日時分だけ、プレイヤーは当該ゲームを進行させる必要がある。

例えば、内分比を1対1とすることにより、現実の日時とゲーム内の日時との中間に当たる日時が当該中間日時として決定される。このため、当該中間日時から当該現実の日時までの差の日時分だけ、プレイヤーは当該ゲームを進行させる必要がある。従って、プレイヤーが長期間ゲームをプレイしなかったり、時計の日時の設定を現実の日時からずらす不正行為を行った場合にも、ゲームの進行を適切に行うことができる。

[0024] 更新部による更新は、

- (a) 当該ゲーム装置によるゲームが開始される際、
- (b) 当該ゲーム装置に対して現在のゲームの状態をセーブする際、
- (c) 当該ゲーム装置においてゲームが進行される間、所定の時間間隔、のいずれか少なくとも1つの時点で行われる、ようにすることもできる。

[0025] これらの構成により、プレイヤーがゲームを適切に進行させているか否かの履歴情報が記憶されるため、ゲームの進行を適切に行うことができる。

[0026] 上記の目的を達成するため、本発明の他の観点に係るゲーム制御方法は、計時部と、記憶部と、更新部と、を有し、ゲーム内の日時を現実の日時に連動させるゲームを実現するゲーム装置にて実行されるゲーム制御方法であって、計時工程と、更新工程と、を備える。

[0027] 計時工程では、計時部が、現実の日時を計時する。

記憶工程では、ゲーム内の日時が記憶される。

更新工程では、更新部が、計時された現実の日時と、記憶されたゲーム内の日時と、が、

(a) 所定の連動条件を満たす場合、計時された現実の日時を、当該ゲーム内の日時として、記憶部に記憶させ、

(b) 当該連動条件を満たさない場合、計時された現実の日時と、記憶されたゲーム内の日時と、の間に挟まれる中間日時を決定して、当該決定された中間日時を、当該ゲーム内の日時として、記憶部に記憶させる。

[0028] 上記の目的を達成するため、本発明の他の観点に係るコンピュータ読み取り可能な情報記録媒体は、コンピュータに、ゲーム内の日時を現実の日時に連動させるゲームを実現させるプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な情報記録媒体であって、計時部と、記憶部と、更新部と、して機能させるプログラムを記録する。

計時部は、現実の日時を計時する。

記憶部には、ゲーム内の日時が記憶される。

更新部は、計時された現実の日時と、記憶されたゲーム内の日時と、が、

(a) 所定の連動条件を満たす場合、計時された現実の日時を、当該ゲーム内の日時として、記憶部に記憶させ、

(b) 当該連動条件を満たさない場合、計時された現実の日時と、記憶されたゲーム内の日時と、の間に挟まれる中間日時を決定して、当該決定された中間日時を、当該ゲーム内の日時として、記憶部に記憶させる。

[0029] 上記の目的を達成するため、本発明の他の観点に係るプログラムは、コンピュータを、上記のゲーム装置として機能させるように構成する。また、本発明の他の観点に係るプログラムは、コンピュータに上記のゲーム制御方法を実行させるように構成する。

[0030] また、本発明のプログラムは、コンパクトディスク、フレキシブルディスク、ハードディスク、光磁気ディスク、デジタルビデオディスク、磁気テープ、半導体メモリ等のコンピュータが読取可能な情報記録媒体に記録することができる。上記プログラムは、当該プログラムが実行されるコンピュータとは独立して、コンピュータ通信網を介して配布・販売することができる。また、上記情報記録媒体は、当該コンピュータとは独立して配布・販売することができる。

### 発明の効果

[0031] 本発明によれば、ゲーム装置に内蔵されたカレンダー機能および時計機能を利用することにより、現実の日時に連動してゲーム内の日時が進行するゲームにおいて、プレイヤーが長期間ゲームをプレイしなかったり、時計の日時

の設定を現実の日時からずらす不正行為を行った場合にも、ゲームの進行を適切に行うことができる。

### 図面の簡単な説明

[0032] [図1]本発明の実施の形態に係るゲーム装置等が実現される典型的な情報処理装置の概要構成を示す模式図である。

[図2]本実施の形態で想定している表示画面例を示す図である。

[図3]ゲーム装置の概要構成を示すブロック図である。

[図4]イベントの発生動作によりゲームが進行することを説明するためのタイムチャートである。

[図5]現実の日時とゲーム内の日時とが完全に連動しない状態を示すタイムチャートである。

[図6]記憶されたゲーム内の日時が閾時間内にある状態を示すタイムチャートである。

[図7]現実の日時とゲーム内の日時とが一致する状態を示すタイムチャートである。

[図8]現実の日時とゲーム内の日時とが一致しない状態を示すタイムチャートである。

[図9]複数の候補の中から中間日時を決定する方法を説明するためのタイムチャートである。

[図10]時間を加算することにより中間日時を決定する方法を説明するためのタイムチャートである。

[図11]内分比により中間日時を決定する方法を説明するためのタイムチャートである。

[図12]ゲーム装置の動作を説明するフローチャートである。

[図13]起動回数及び稼働時間に基づく連動条件を示す図である。

### 発明を実施するための形態

[0033] 以下では、本発明のゲーム装置の実施形態の一つについて説明するが、当該実施形態は本発明の原理の理解を容易にするためのものであり、本発明の

範囲は、下記の実施形態に限られるものではなく、当業者が以下の実施形態の構成を適宜置換した他の実施形態も、本発明の範囲に含まれる。

[0034] まず、本発明の実施の形態に係るゲーム装置が実現される典型的な情報処理装置の概要構成を示す図1を参照して説明する。

[0035] 情報処理装置100は、CPU (Central Processing Unit) 101と、ROM (Read Only Memory) 102と、RAM (Random Access Memory) 103と、インターフェース104と、コントローラ105と、外部メモリ106と、DVD (Digital Versatile Disk) -ROMドライブ107と、画像処理部108と、音声処理部109と、NIC (Network Interface Card) 110と、を備える。

[0036] なお、ゲーム用のプログラムおよびデータを記憶したDVD-ROMをDVD-ROMドライブ107に装着して、情報処理装置100の電源を投入することにより、当該プログラムが実行され、本実施形態のゲーム装置が実現される。

[0037] CPU 101は、情報処理装置100全体の動作を制御し、各構成要素と接続され制御信号やデータをやりとりする。

[0038] ROM 102には、電源投入直後に実行されるIPL (Initial Program Loader) が記録され、CPU 101がDVD-ROMに記録されたプログラムをRAM 103に読み出して実行する。また、ROM 102には、情報処理装置100全体の動作制御に必要なオペレーティングシステムのプログラムや各種のデータが記録され、CPU 101がこれらのプログラム等を読み出して実行する。

[0039] RAM 103は、データやプログラムを一時的に記憶するためのもので、DVD-ROMから読み出したプログラムやデータ、その他ゲームの進行に必要なデータが保持される。

[0040] インターフェース104を介して接続されたコントローラ105は、ユーザがゲーム実行の際に行う操作入力を受け付ける。例えば、コントローラ105には、Aボタン、Bボタン、Xボタン、Yボタンや4方向を示す各方向

ボタン（方向キー）等が配置されている。そして、これらのボタンがユーザに押下されると、押下されたボタンに応じた操作入力を受け付ける。

[0041] インターフェース 104 を介して着脱自在に接続された外部メモリ 106 には、ゲームの進行状態を示すデータ、通信のログ（記録）のデータなどが書き換え可能に記憶される。ユーザは、コントローラ 105 を介して指示入力を行うことにより、これらのデータを適宜外部メモリ 106 に記録することができる。

[0042] DVD-ROMドライブ 107 に装着されるDVD-ROMには、ゲームを実現するためのプログラムとゲームに付随する画像データや音声データが記録される。CPU 101 の制御によって、DVD-ROMドライブ 107 は、これに装着されたDVD-ROMに対する読み出し処理を行って、必要なプログラムやデータを読み出し、これらはRAM 103 等に一時的に記憶される。

[0043] 画像処理部 108 は、DVD-ROMから読み出されたデータをCPU 101 や画像処理部 108 が備える画像演算プロセッサ（図示せず）によって加工処理した後、これを画像処理部 108 が備えるフレームメモリ（図示せず）に記録する。フレームメモリに記録された画像情報は、所定の同期タイミングでビデオ信号に変換され画像処理部 108 に接続されるモニタ（図示せず）へ出力される。これにより、各種の画像表示が可能となる。

[0044] なお、画像演算プロセッサは、2次元の画像の重ね合わせ演算や $\alpha$ ブレンディング等の透過演算、各種の飽和演算を高速に実行できる。

また、仮想3次元空間に配置され、各種のテクスチャ情報が付加されたポリゴン情報を、Zバッファ法によりレンダリングして、所定の視点位置から仮想3次元空間に配置されたポリゴンを俯瞰したレンダリング画像を得る演算の高速実行も可能である。

[0045] さらに、CPU 101 と画像演算プロセッサが協調動作することにより、文字の形状を定義するフォント情報にしたがって、文字列を2次元画像としてフレームメモリへ描画したり、各ポリゴン表面へ描画したりすることが

可能である。フォント情報は、ROM 102に記録されているが、DVD-ROMに記録された専用のフォント情報を利用することも可能である。

[0046] 音声処理部109は、DVD-ROMから読み出した音声データをアナログ音声信号に変換し、これに接続されたスピーカ（図示せず）から出力させる。また、CPU 101の制御の下、ゲームの進行の中で発生させるべき効果音や楽曲データを生成し、これに対応した音声をスピーカから出力させる。

[0047] NIC 110は、情報処理装置100をインターネット等のコンピュータ通信網（図示せず）に接続するためのものであり、LAN（Local Area Network）を構成する際に用いられる10BASE-T/100BASE-T規格にしたがうものや、電話回線を用いてインターネットに接続するためのアナログモデム、ISDN（Integrated Services Digital Network）モデム、ADSL（Asymmetric Digital Subscriber Line）モデム、ケーブルテレビジョン回線を用いてインターネットに接続するためのケーブルモデム等と、これらとCPU 101との仲立ちを行うインターフェース（図示せず）により構成される。

[0048] このほか、情報処理装置100は、ハードディスク等の大容量外部記憶装置を用いて、ROM 102、RAM 103、外部メモリ106、DVD-ROMドライブ107に装着されるDVD-ROM等と同じ機能を果たすように構成してもよい。

また、ユーザからの文字列の編集入力を受け付けるためのキーボードや、各種の位置の指定および選択入力を受け付けるためのマウスなどの入出力デバイスを接続する形態も採用することができる。

[0049] また、本実施形態の情報処理装置100にかえて、一般的なコンピュータ（汎用のパーソナルコンピュータ等）を本発明に係るゲーム装置として利用することもできる。例えば、一般的なコンピュータは、上記情報処理装置100と同様に、CPU、RAM、ROM、DVD-ROMドライブ、および、NICを備え、情報処理装置100よりも簡易な機能を備えた画像処理部

を備え、外部記憶装置としてハードディスクを有する他、フレキシブルディスク、光磁気ディスク、磁気テープ等が利用できるようになっている。また、コントローラではなく、キーボードやマウスなどを入力装置として利用する。そして、ゲームプログラムをインストールした後に、そのプログラムを実行させると、ゲーム装置として機能させることができる。

[0050] また、情報処理装置 100 にかえて、携帯型ゲーム機、PDA、携帯電話機などの情報処理装置においても同様に本発明を適用することができる。ここで、携帯型ゲーム機は、情報処理装置 100 が備える CPU 101 等に加え、液晶ディスプレイ等からなる表示部と、無線通信を行うための無線通信部と、所定のプログラムが記憶されたカートリッジが接続され、当該カートリッジとの間でデータを送受信するためのコネクタ部と、電源部等とを備える。

[0051] 以下では、注記しない限り、後述するゲーム装置 200 について、図 1 に示した情報処理装置 100 により説明を加える。ゲーム装置 200 は、必要に応じて適宜一般的なコンピュータの要素に置換することができ、これらの実施の形態も本発明の範囲に含まれる。

[0052] (ゲームの説明)

図 2 は、本実施の形態に係るゲーム装置 200 により実現されるゲーム画面の一例を示す図である。以下、本図を参照して当該ゲームについて説明する。ゲーム画面 300 は、DVD-ROM ドライブ 107 に装着された DVD-ROM から読み出されるゲームプログラム及びゲームデータに基づいてモニタに生成される。同図に示すように、このゲーム画面 300 では、背景には背景画像 301 が全面に表示されており、プレイヤーによって操作されるキャラクタ 302 と、時計 303 等と、が背景画像 301 に重畳表示されている。

なお、3次元仮想空間内にポリゴン等により、キャラクタ 302 等を表示することもできる。

[0053] ゲーム装置 200 は、RTC (Real Time Clock) を備え、現実の日時 (年

、曜日等も含む)が進行すると、ゲーム画面300に表示された時計303を進行させる。つまり、現実の日時が進行すると、ゲーム内の日時も連動して進行する。

例えば、現実の日時が1月1日とすると、ゲーム内の日時も1月1日であり、また、現実の日時が1日進行すると、ゲーム内の日時も1日進行する。

[0054] 当該ゲームにおいて、現実の日時に連動した所定のイベントが発生する。例えば、12月25日には、背景画像301にクリスマス用の画像が表示される等の処理がなされる。このため、プレイヤーは所定の日時に応じた所定のイベントを楽しむことができる。所定のイベントは、クリスマスに限られず、元旦、ひなまつり、夏休み、及び土日祝日等、任意の行事が含まれる。

[0055] なお、当該ゲーム内の日時には、日時の概念を持たない、ゲームの進行度も含まれる。例えば、図4に示すように、イベント1からイベント2へとゲームが進行する場合である。

[0056] また、ゲーム内で発生するイベントに対応して、ゲームの進行度を変化させることもできる。図5に示すように、クリスマスのようなイベントがある場合には、現実の日時よりゲーム内の日時を長くする(現実の日時よりゲーム内の進行度を遅らせる)こともできる。一方、イベントがない場合には、現実の日時よりゲーム内の日時を短くする(現実の日時よりゲーム内の進行度を早める)こともできる。例えば、現実の日時では、24時間経過すると12月25日から12月26日になるが、ゲーム内の進行度を遅らせることにより、現実の日時の24時間経過した場合に、ゲーム内の日時を12時間進行させることもできる。また、ゲーム内の進行度を早めることにより、現実の日時が12時間経過した場合に、ゲーム内の日時を48時間進行させることもできる。当該ゲームの進行度は、現実の日時と完全に一致する必要はない。

[0057] また、時計303は、アナログ時計に限定されず任意であり、また、時分だけでなく、年、秒、日にち、曜日等を表示することもできる。

さらに、時計303をゲーム画面300上に表示させずに、背景画像30

1の色彩等を変化させることにより、例えば、昼間は背景画像301を明るくし、夜中は背景画像301を暗くする等により、現実の日時に連動したゲーム内の日時を表示することもできる。

[0058] (ゲーム装置の構成)

本実施の形態に係るゲーム装置200の概要構成について図3を参照して説明する。ゲーム装置200は、計時部201と、記憶部202と、更新部203と、を備える。以下にゲーム装置200の各構成要素について説明する。

なお、各部の機能は互いに連関し合っているが、用途に応じて各部の採否を適宜変更することができる。

[0059] 計時部201は、RTC (Real Time Clock) を備え、現在の日時(年月日時分秒及び曜日を含む)を計時(カウント)する。計時部201は、現在の日時を計時することにより、カレンダーや時計として機能する。計時部201は、計時した現在の日時を、後述する記憶部202に定期的(一定時間ごと、ゲーム内のイベント発生時等)に記憶させる。

[0060] また、計時部201は、ゲームの進行を示すゲーム内の日時を計時する。計時部201は、当該ゲーム内の日時を記憶部202に定期的に記憶させる。

[0061] なお、計時部201は、NIC 110等を通じてインターネット等のコンピュータ通信網に接続することにより、標準時刻を取得し、当該標準時刻を現在の時刻とすることもできる。また、計時部201は、タイムゾーン(地域別標準時間帯)を取得することもできる。

[0062] CPU 101、及び、ROM 102等が協働して動作することにより、計時部201として機能する。また、電池を内蔵させた外部メモリ106を、計時部201として機能させることもできる。

[0063] 記憶部202は、計時部201が計時する現在の日時と、当該現在の日時と連動するゲーム内の日時と、を記憶する。また、記憶部202は、後述する更新部203が更新した現実の日時の履歴を記憶する。

[0064] 記憶部 202 は、計時部 201 が計時した現実の日時と、記憶部 202 に記憶されたゲーム内の日時と、の間に挟まれる中間日時を記憶する。当該中間日時の詳細については、後述する。

[0065] また、記憶部 202 は、ゲーム装置 200 が稼働している稼働時間、ゲーム装置 200 が起動された起動回数を記憶する。

ここで、稼働時間とは、ゲーム装置 200 の電源オンからオフまでの時間、又は該当するソフトウェア（ゲームソフト）の起動から終了までの時間等である。また、起動回数とは、ゲーム装置 200 が起動された回数、又は該当するソフトウェアが起動された回数等である。

記憶部 202 は、当該稼働時間、当該起動回数の履歴を記憶する。

[0066] プレイヤは、コントローラ 105 を通じて、当該ゲーム内の日時を自由に設定することができる。また、現在の日時を、ゲーム内の日時として自動的に設定することもできる。設定されたゲーム内の日時は、記憶部 202 に記憶される。

[0067] CPU 101、RAM 103、及び、外部メモリ 106 等が協働して動作することにより、記憶部 202 として機能する。

[0068] 更新部 203 は、現実の日時とゲーム内の日時とを取得し、当該日時が所定の連動条件を満たすか否かを判定する。

[0069] ここで、所定の連動条件とは、

(1) 当該現実の日時と当該ゲーム内の日時との差が所定の閾時間以下である場合、

(2) 当該現実の日時と当該ゲーム内の日時との差が所定の閾時間以下であり、かつ、記憶部 202 に記憶された履歴から求められる更新の頻度が、所定の閾頻度以上である場合、

をいう。

ここで、所定の閾時間は、例えば、一週間、3日、12時間等、任意である。

ここで、所定の閾頻度は、例えば、1回、5回等、任意である。また、単

位時間当たりの頻度とすることもできる。

なお、当該履歴には、現実の日時の履歴だけでなく、稼働時間及び起動回数  
の履歴も含まれる。

[0070] 当該閾時間を設けることにより、現実の日時とゲーム内の日時とが完全に一致しない場合（例えば、1時間の差がある場合）でも、現実の日時とゲーム内の日時とが連動する連動条件を満たす。図6に示すように、記憶部202に記憶されたゲーム内の日時が当該閾時間内の場合、更新部203は、現実の日時をゲーム内の日時として記憶部202に記憶させ、現実の日時とゲーム内の日時とを連動させる。

[0071] また、更新部203は、当該ゲームが適正に進行することにより蓄積される履歴の更新頻度について、閾頻度以上であるか否かを判断する。当該ゲームが適正に進行して履歴が蓄積された場合、連動条件は満たされる。一方、プレイヤーがゲーム内の日時を複数回変更した場合等では履歴は蓄積されないため、更新の頻度が当該閾頻度以上とはならず、連動条件は満たされない。

[0072] ここで、当該ゲームが適正に進行していると判断される条件として、例えば、一定時間（一定進行度を含む）以上プレイされた場合、一定期間内にプレイした回数（例えば、1日5回）の上限を設けて、当該上限以下の場合、単位時間あたり所定回数以上ボタンが押下された場合、単位時間あたりゲーム内のイベントが発生した回数が上限以下の場合等がある。更新部203は、当該条件を満たす場合に、履歴を更新することもできる。

なお、更新部203は、当該条件を満たさない場合には、履歴を全く更新しないこともできる。また、更新部203は、当該条件を満たす間は履歴を更新し、当該条件を満たさなくなったときから、履歴を更新しないこともできる。

[0073] 当該所定の連動条件を満たす場合、更新部203は、図7に示すように、計時部201が計時した現実の日時（日時1a、日時2a）を、ゲーム内の日時（日時1b、日時2b）として、記憶部202に記憶させる。このため、当該ゲーム内の日時は現実の日時と連動する。

[0074] なお、更新部203は、図8に示すように、現実の日時と一致しない日時（ここでは、日時1及び日時A、日時2及び日時B）についても、ゲーム内の日時として、記憶部202に記憶させることもできる。つまり、更新部203は、現実の日時に追いつくように、ゲーム内に日時を進行させ、一定時間後又は一定イベント後に、現実の日時とゲーム内の日時とを一致させることもできる。

[0075] 一方、当該所定の連動条件を満たさない場合、更新部203は、計時部201が計時する現実の日時と、記憶部202に記憶されたゲーム内の日時と、の間に挟まれる中間日時を決定する。また、更新部203は、当該中間日時を、ゲーム内の日時として、記憶部202に記憶させる。

[0076] ここで、中間日時とは、

(1) あらかじめ用意された複数の候補日時のうち、記憶部202に記憶されたゲーム内の日時以降で、当該ゲーム内日時に最も近い候補日時、

(2) 記憶部202に記憶されたゲーム内の日時に閾時間より短い所定の段階時間を加算した日時、

(3) 計時部201が計時する現実の日時と、記憶部202に記憶されたゲーム内の日時と、を、所定の内分比で内分する日時、をいう。

[0077] 上記(1)の中間日時について説明する。更新部203は、図9に示すように、記憶部202等に記憶された複数の候補日時（ここでは、候補日時1、候補日時2、候補日時3）を選択し、当該ゲーム内の日時以降で、当該ゲーム内日時に最も近い候補日時を中間日時と決定する。図9では、候補日時1が中間日時として決定される。

当該中間日時（候補日時1）から現実の日時までの差の日時分だけ、又は、ゲーム内の日時が閾時間の範囲内になるまで、プレイヤーが当該ゲームを進行させることにより、連動条件は満たされる。

[0078] 上記(2)の中間日時について説明する。更新部203は、図10に示すように、閾時間より短い段階時間を、記憶部202に記憶されたゲーム内の

日時に加算することにより、中間日時を決定する。当該段階時間は、日にち、時分秒等に限定されず、ゲームの進行度とすることもできる。

当該中間日時（ゲーム内の日時＋段階時間）から現実の日時までの差の日時分だけ、又は、ゲーム内の日時が閾時間の範囲内になるまで、プレイヤーは当該ゲームを進行させることにより、連動条件は満たされる。

[0079] 上記（３）の中間日時について説明する。更新部２０３は、図１１に示すように、現実の日時とゲーム内の日時とを内分する日時（例えば、１：２に内分する日時）を、中間日時と決定する。なお、内分比は、１：２に限定されず、任意である。

内分された当該中間日時から現実の日時までの差の日時分だけ、又は、ゲーム内の日時が閾時間の範囲内になるまで、プレイヤーは当該ゲームを進行させることにより、連動条件は満たされる。

[0080] また、更新部２０３は、以下の所定の時点で更新を行うことができる。

- （１）ゲーム装置２００においてゲームが開始された際、
- （２）ゲーム装置２００に対して現在のゲームの状態がセーブされる際、
- （３）ゲーム装置２００においてゲームが進行される間、所定の時間間隔。

なお、所定の時間間隔は、１日、１時間、１分等、任意であり、ゲームの進行度に対応する間隔とすることもできる。

更新部２０３は、当該更新を行うことにより、現実の日時と、ゲーム内の日時とを連動させる。

[0081] CPU １０１、及び、ROM １０２等が協働して動作することにより、更新部２０３として機能する。

[0082] （ゲーム装置の動作）

次に、ゲーム装置２００の動作を、図１２のフローチャートを参照して説明する。

[0083] ゲーム装置２００の電源が投入されてゲームが開始されると、更新部２０３は、計時部２０１が計時する現在の日時と、記憶部２０２に記憶されたゲーム内の日時と、を取得する（ステップＳ１１）。

[0084] 次に、更新部 203 は、当該現在の日時と当該ゲーム内の日時とが、所定の連動条件を満たすか否かを判定する（ステップ S 12）。

[0085] 所定の連動条件を満たす場合（ステップ S 12；Yes）、更新部 203 は、当該現在の日時を、ゲーム内の日時として、記憶部 202 に記憶させ（ステップ S 13）、終了する。

当該連動条件を満たす場合には、不正行為等が行われていないと判定され、ゲームの進行状態は適正であると判断される。

[0086] 一方、所定の連動条件を満たさない場合（ステップ S 12；No）、更新部 203 は、当該現実の日時と当該ゲーム内の日時との間に挟まれる中間日時を決定する（ステップ S 14）。

例えば、当該ゲームにおいて所定のイベントを発生させるために当該ゲームのプレイヤーがゲーム内の日時を変更した場合、連動条件は満たされない。この場合、プレイヤーが変更したゲーム内の日時より前の中間日時が、当該ゲーム内の日時として再設定される。このため、所定の日時になると発生する所定のイベントがすぐに発生することはない。その後、プレイヤーが通常通りにゲームを進行することにより、設定された日時がイベントの発生する日時に到達するため、当該イベントが発生することとなる。

[0087] また、更新部 203 は、記憶部 202 に記憶された起動回数及び稼働時間の履歴が閾値（最低頻度、最低時間）以上であるか否かの連動条件に基づいて、中間日時を決定する（ステップ S 14）。例えば、プレイヤーが故意にゲーム内の日時を進行させることにより、起動回数に比べ稼働時間が短い場合、図 13 に示すように、更新部 203 は、連動条件を満たさないと判定することができる。また、プレイヤーがゲームを長期間プレイしていないことにより、起動回数及び稼働時間が共に少ない場合、更新部 203 は、連動条件を満たすと判定することもできる。

なお、ゲーム内の日時が所定のイベント発生日時付近である場合、更新部 203 は、起動回数及び稼働時間に基づいて、所定のイベント発生日時より前の日時を中間日時として決定することもできる。これにより、所定のイベ

ントを容易に発生させることを防止することができる。

[0088] 更新部203は、当該中間日時を、当該ゲーム内の日時として、記憶部202に記憶させ（ステップS15）、終了する。これにより、現実の日時とゲーム内の日時とが連動する。更新部203は、図8に示すように、現実の日時が日時1から日時2まで経過する間に、当該現実の日時より早くゲーム内の日時を進行させて、ゲーム内の日時を日時Aから日時Bに進行させる。これにより、ゲーム内の日時が現実の日時に緩やかに追いつくため、所定のイベントが必ず発生することとなる。

[0089] 以上の処理により、現実の日時に連動してゲーム内の日時が進行するゲームにおいて、プレイヤーが長期間ゲームをプレイしなかったり、時計の日時の設定を現実の日時からずらす不正行為を行った場合にも、ゲームの進行を適切に行うことができる。

[0090] なお、本願については、日本国特許願 特願2008-133267号を基礎とする優先権を主張し、当該基礎出願の内容をすべて本願にとりこむものとする。

### 産業上の利用可能性

[0091] 以上説明したように、本発明によれば、ゲーム装置に内蔵されたカレンダー機能および時計機能を利用することにより、現実の日時に連動してゲーム内の日時が進行するゲームにおいて、プレイヤーが長期間ゲームをプレイしなかったり、時計の日時の設定を現実の日時からずらす不正行為を行った場合にも、ゲームの進行を適切に行うのに好適なゲーム装置等を提供することができる。

### 符号の説明

- [0092] 100 情報処理装置  
101 CPU  
102 ROM  
103 RAM  
104 インターフェース

- 105 コントローラ
- 106 外部メモリ
- 107 DVD-ROMドライブ
- 108 画像処理部
- 109 音声処理部
- 110 NIC
- 200 ゲーム装置
- 201 計時部
- 202 記憶部
- 203 更新部
- 300 ゲーム画面
- 301 背景画像
- 302 キャラクタ
- 303 時計

## 請求の範囲

- [請求項1]           ゲームの進行度を現実の日時に連動させるゲームを実現するゲーム装置（200）であって、
- 現実の日時を計時する計時部（201）と、
- ゲームの進行度が記憶される記憶部（202）と、
- 前記計時された現実の日時と、前記記憶されたゲームの進行度と、
- が、
- （a）所定の連動条件を満たす場合、前記計時された現実の日時に連動される進行度を、当該ゲームの進行度として、前記記憶部（202）に記憶させ、
- （b）当該連動条件を満たさない場合、前記計時された現実の日時に連動される進行度と、前記記憶されたゲームの進行度と、の間に挟まれる中間進行度を決定して、当該決定された中間進行度を、当該ゲームの進行度として、前記記憶部（202）に記憶させる更新部（203）と、
- を備えることを特徴とするゲーム装置（200）。
- [請求項2]           ゲーム内の日時を現実の日時に連動させるゲームを実現するゲーム装置（200）であって、
- 現実の日時を計時する計時部（201）と、
- ゲーム内の日時が記憶される記憶部（202）と、
- 前記計時された現実の日時と、前記記憶されたゲーム内の日時と、
- が、
- （a）所定の連動条件を満たす場合、前記計時された現実の日時を、当該ゲーム内の日時として、前記記憶部（202）に記憶させ、
- （b）当該連動条件を満たさない場合、前記計時された現実の日時と、前記記憶されたゲーム内の日時と、の間に挟まれる中間日時を決定して、当該決定された中間日時を、当該ゲーム内の日時として、前記記憶部（202）に記憶させる更新部（203）と、

を備えることを特徴とするゲーム装置（200）。

[請求項3]

請求項2に記載のゲーム装置（200）であって、

当該連動条件は、前記計時された現実の日時と、前記記憶されたゲーム内の日時と、の差が、所定の閾時間以下である場合に満たされる、

ことを特徴とするゲーム装置（200）。

[請求項4]

請求項2に記載のゲーム装置（200）であって、

前記記憶部（202）は、前記更新部（203）による更新がされた現実の日時の履歴をさらに記憶し、

当該連動条件は、前記計時された現実の日時と、前記記憶されたゲーム内の日時と、の差が、所定の閾時間以下であり、かつ、前記記憶された履歴から求められる更新の頻度が、所定の閾頻度以上である場合に満たされる、

ことを特徴とするゲーム装置（200）。

[請求項5]

請求項2に記載のゲーム装置（200）であって、

前記計時された現実の日時と、前記記憶されたゲーム内の日時と、が、当該連動条件を満たさない場合、前記更新部（203）は、あらかじめ用意された複数の候補日時のうち、前記記憶されたゲーム内の日時以降で、前記記憶されたゲーム内の日時に最も近い候補日時を、当該中間日時に決定する、

ことを特徴とするゲーム装置（200）。

[請求項6]

請求項2に記載のゲーム装置（200）であって、

前記計時された現実の日時と、前記記憶されたゲーム内の日時と、が、当該連動条件を満たさない場合、前記更新部（203）は、前記記憶されたゲーム内の日時に当該閾時間より短い所定の段階時間を加算した日時を、当該中間日時に決定する、

ことを特徴とするゲーム装置（200）。

[請求項7]

請求項2に記載のゲーム装置（200）であって、

前記計時された現実の日時と、前記記憶されたゲーム内の日時と、  
が、当該連動条件を満たさない場合、前記更新部（203）は、前記  
計時された現実の日時と、前記記憶されたゲーム内の日時と、を、所  
定の内分比で内分する日時を、当該中間日時に決定する、

ことを特徴とするゲーム装置（200）。

[請求項8]

請求項2に記載のゲーム装置（200）であって、

前記更新部（203）による更新は、

（a）当該ゲーム装置（200）によるゲームが開始される際、

（b）当該ゲーム装置（200）に対して現在のゲームの状態をセ  
ーブする際、

（c）当該ゲーム装置（200）においてゲームが進行される間、  
所定の時間間隔、

のいずれか少なくとも1つの時点で行われる、

ことを特徴とするゲーム装置（200）。

[請求項9]

計時部（201）と、記憶部（202）と、更新部（203）と、  
を有し、ゲーム内の日時を現実の日時に連動させるゲームを実現する  
ゲーム装置（200）にて実行されるゲーム制御方法であって、

前記計時部（201）が、現実の日時を計時する計時工程、

前記記憶部（202）が、ゲーム内の日時を記憶する記憶工程、

前記更新部（203）が、前記計時された現実の日時と、前記記憶  
されたゲーム内の日時と、が、

（a）所定の連動条件を満たす場合、前記計時された現実の日時を  
、当該ゲーム内の日時として、前記記憶部（202）に記憶させ、

（b）当該連動条件を満たさない場合、前記計時された現実の日時  
と、前記記憶されたゲーム内の日時と、の間に挟まれる中間日時を決  
定して、当該決定された中間日時を、当該ゲーム内の日時として、前  
記記憶部（202）に記憶させる更新工程、

を備えることを特徴とするゲーム制御方法。

[請求項10] コンピュータに、ゲーム内の日時を現実の日時に連動させるゲームを実現させるプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な情報記録媒体であって、当該プログラムは、当該コンピュータを、

現実の日時を計時する計時部（201）、

ゲーム内の日時が記憶される記憶部（202）、

前記計時された現実の日時と、前記記憶されたゲーム内の日時と、

が、

（a）所定の連動条件を満たす場合、前記計時された現実の日時を、当該ゲーム内の日時として、前記記憶部（202）に記憶させ、

（b）当該連動条件を満たさない場合、前記計時された現実の日時と、前記記憶されたゲーム内の日時と、の間に挟まれる中間日時を決定して、当該決定された中間日時を、当該ゲーム内の日時として、前記記憶部（202）に記憶させる更新部（203）、

として機能させることを特徴とするプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な情報記録媒体。

[請求項11] コンピュータに、ゲーム内の日時を現実の日時に連動させるゲームを実現させるプログラムであって、当該プログラムは、当該コンピュータを、

現実の日時を計時する計時部（201）、

ゲーム内の日時が記憶される記憶部（202）、

前記計時された現実の日時と、前記記憶されたゲーム内の日時と、

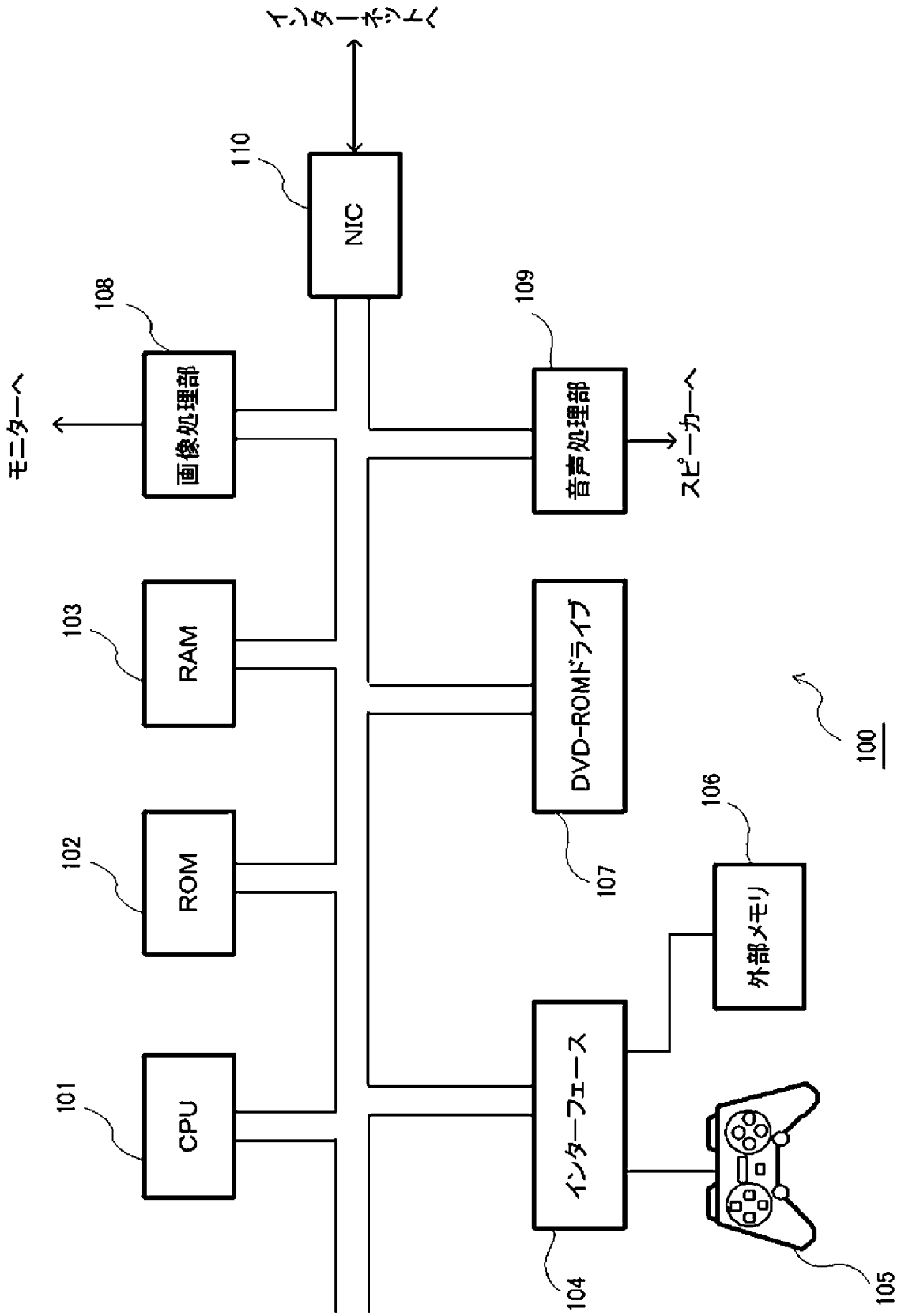
が、

（a）所定の連動条件を満たす場合、前記計時された現実の日時を、当該ゲーム内の日時として、前記記憶部（202）に記憶させ、

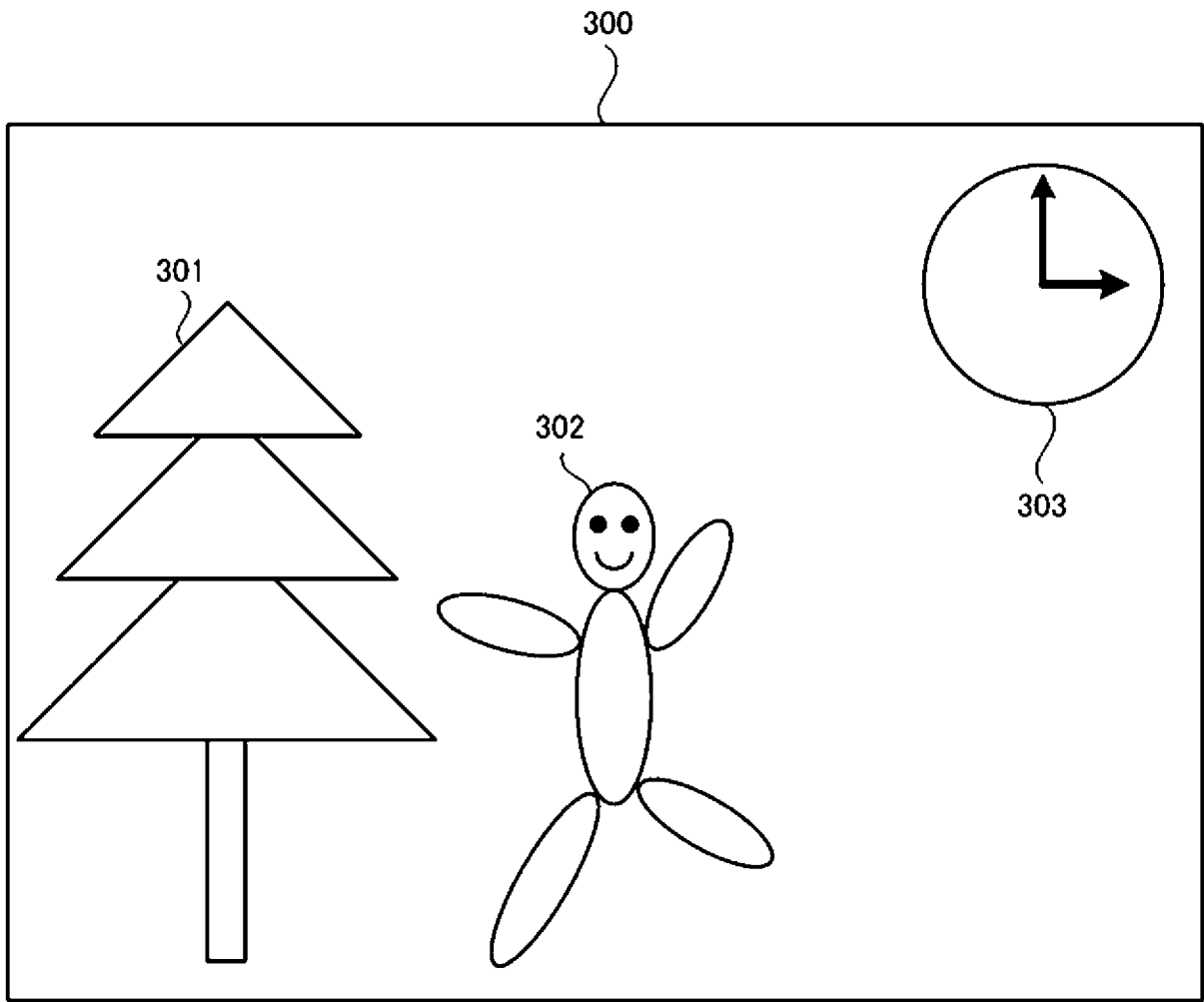
（b）当該連動条件を満たさない場合、前記計時された現実の日時と、前記記憶されたゲーム内の日時と、の間に挟まれる中間日時を決定して、当該決定された中間日時を、当該ゲーム内の日時として、前記記憶部（202）に記憶させる更新部（203）、

として機能させることを特徴とするプログラム。

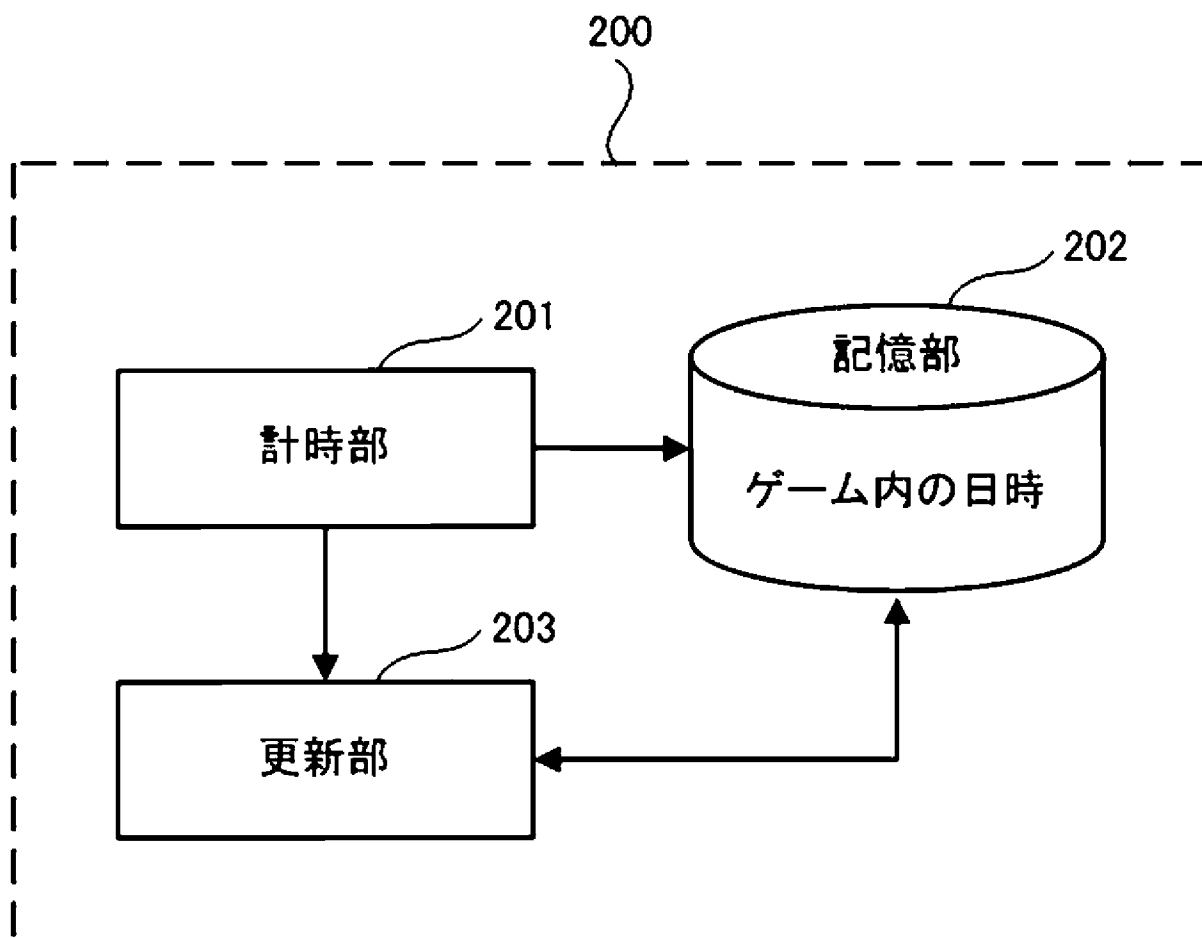
[図1]



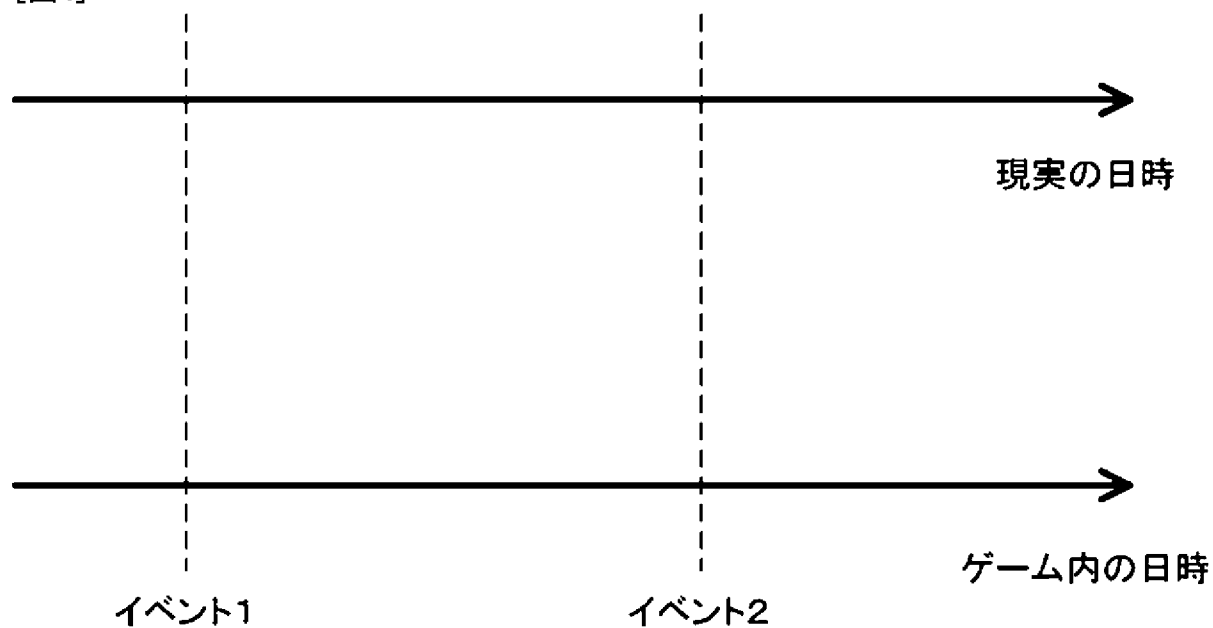
[図2]



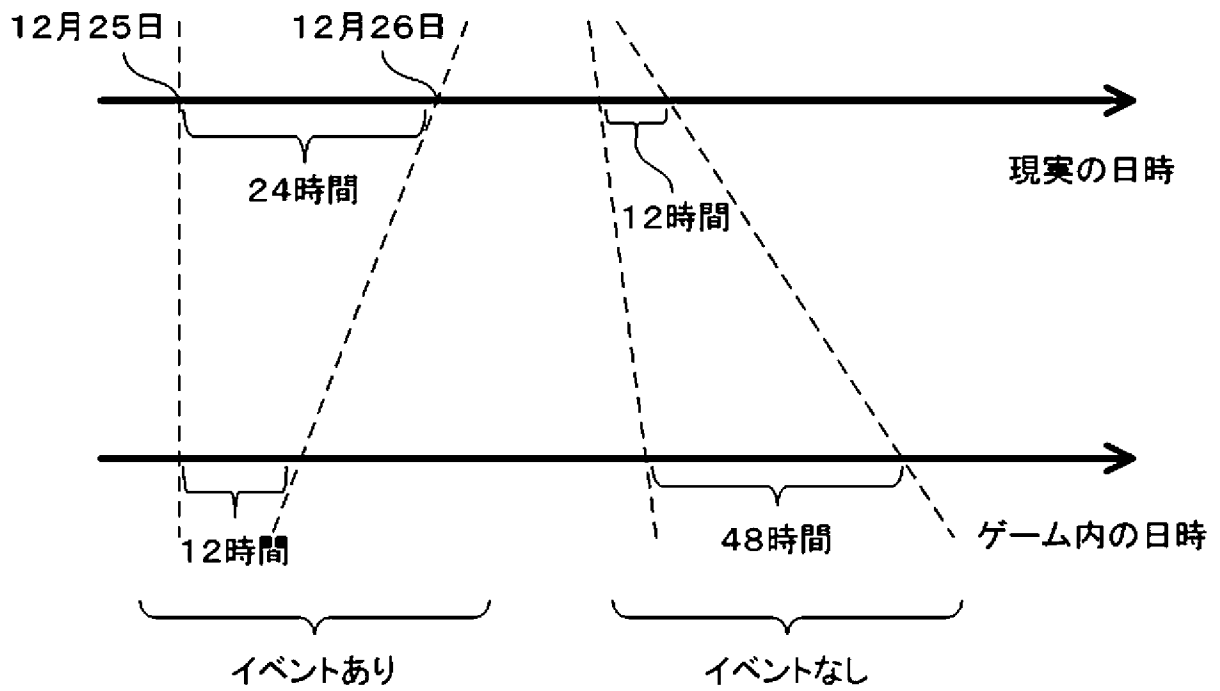
[図3]



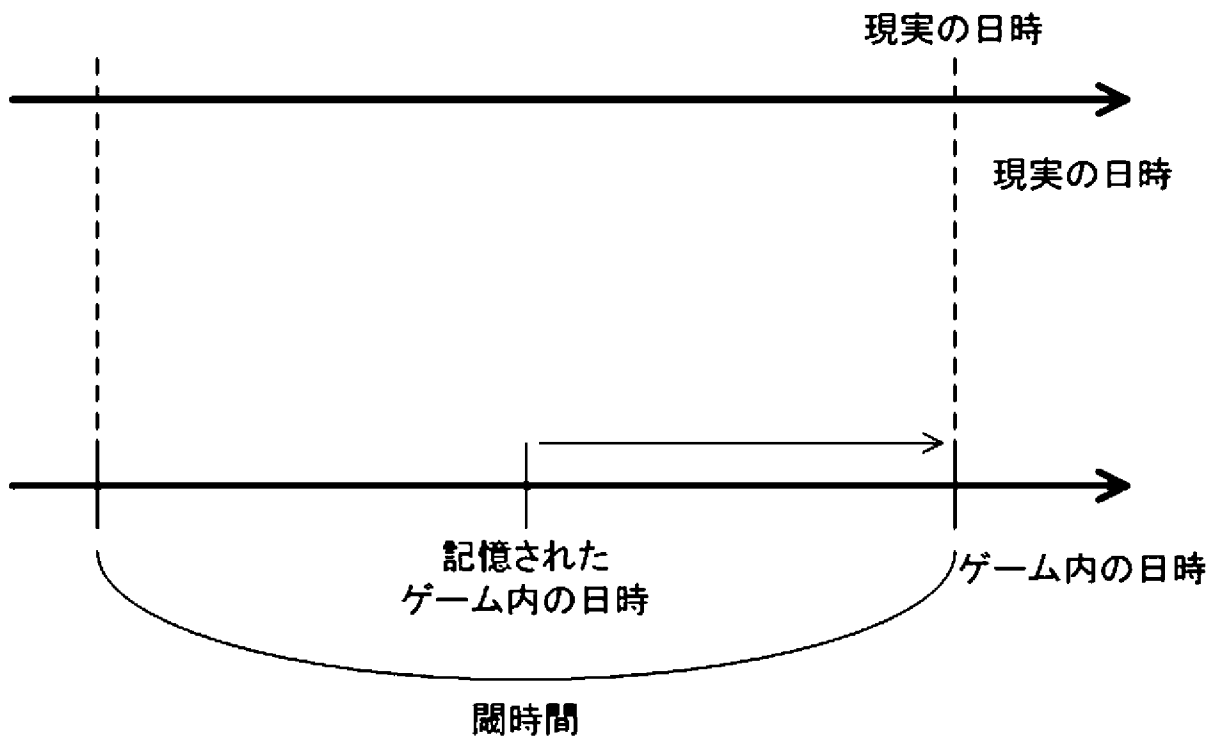
[図4]



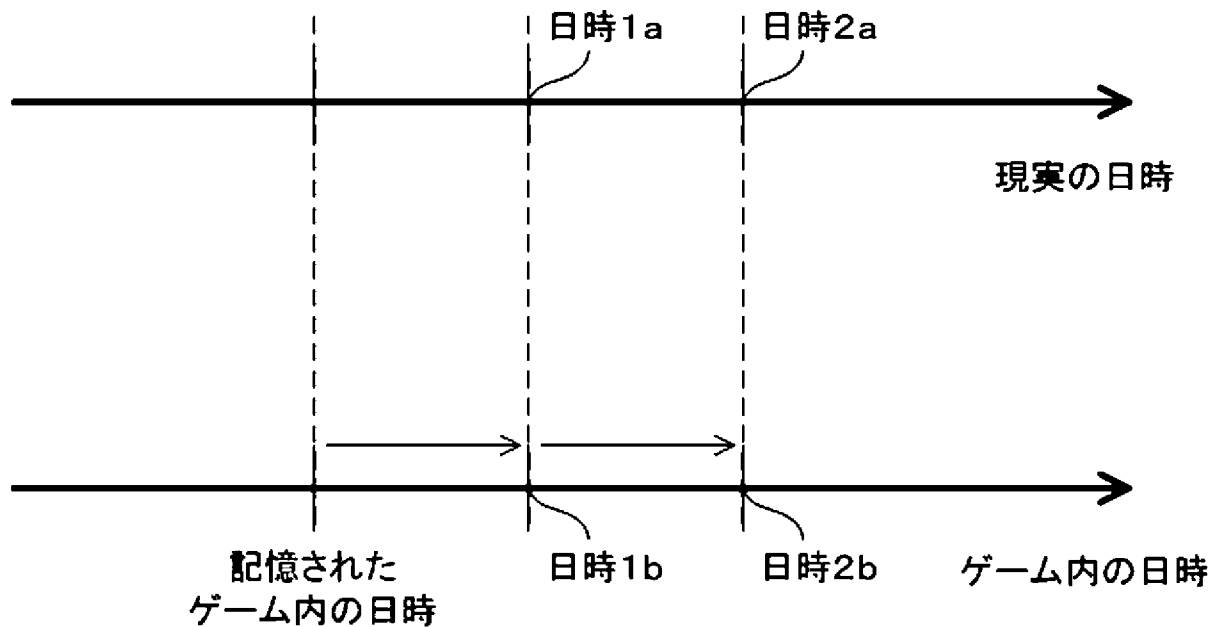
[図5]



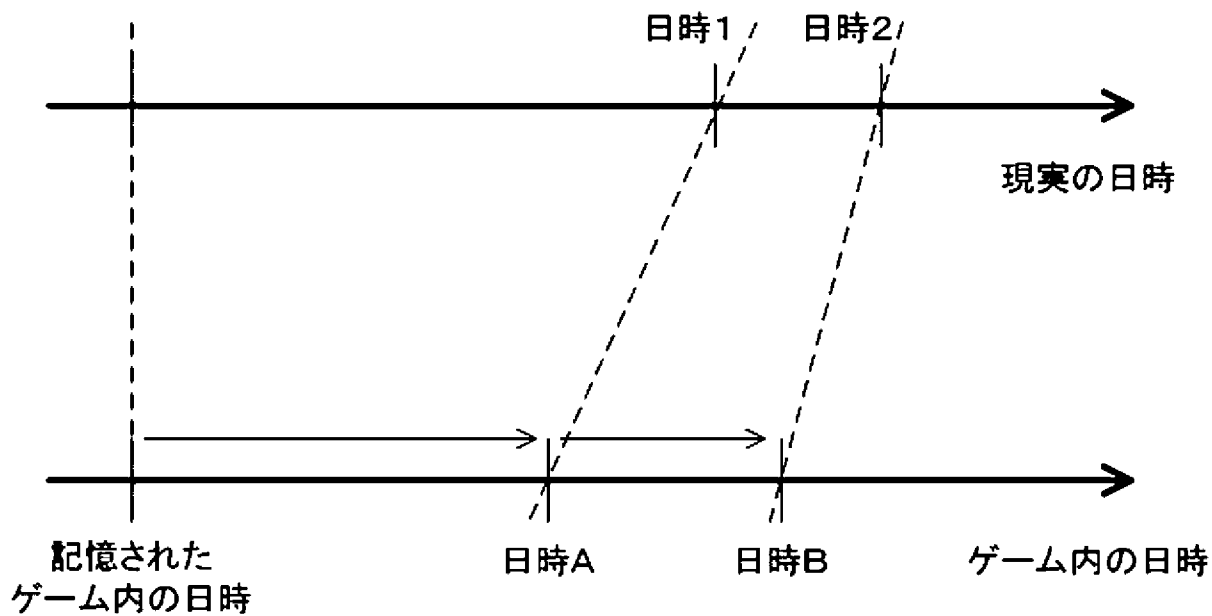
[図6]



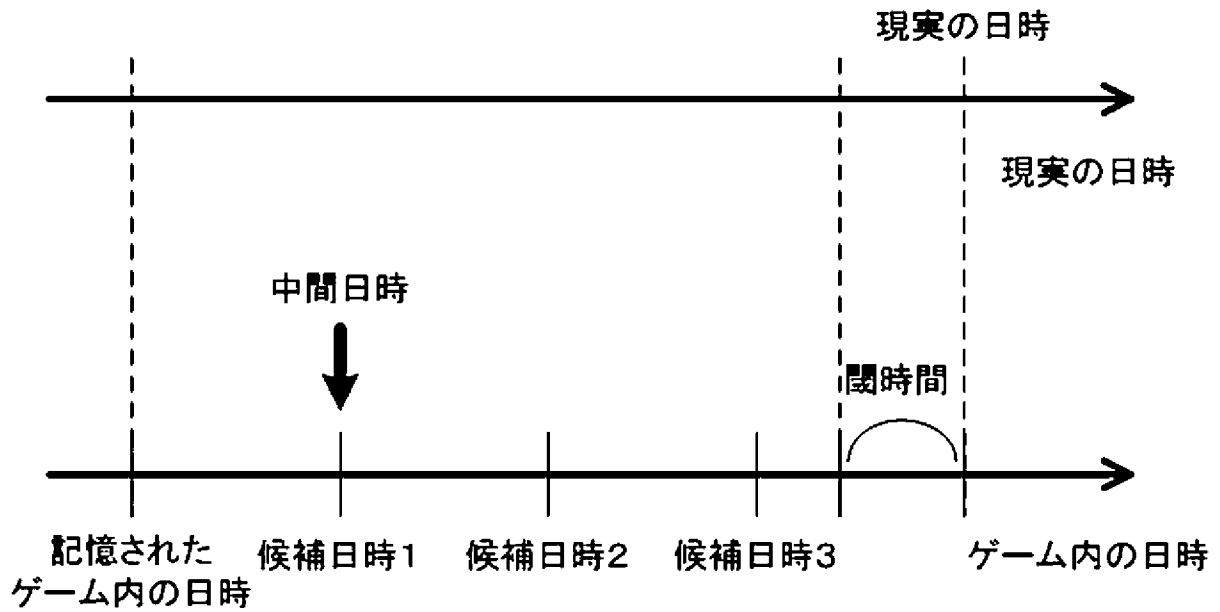
[図7]



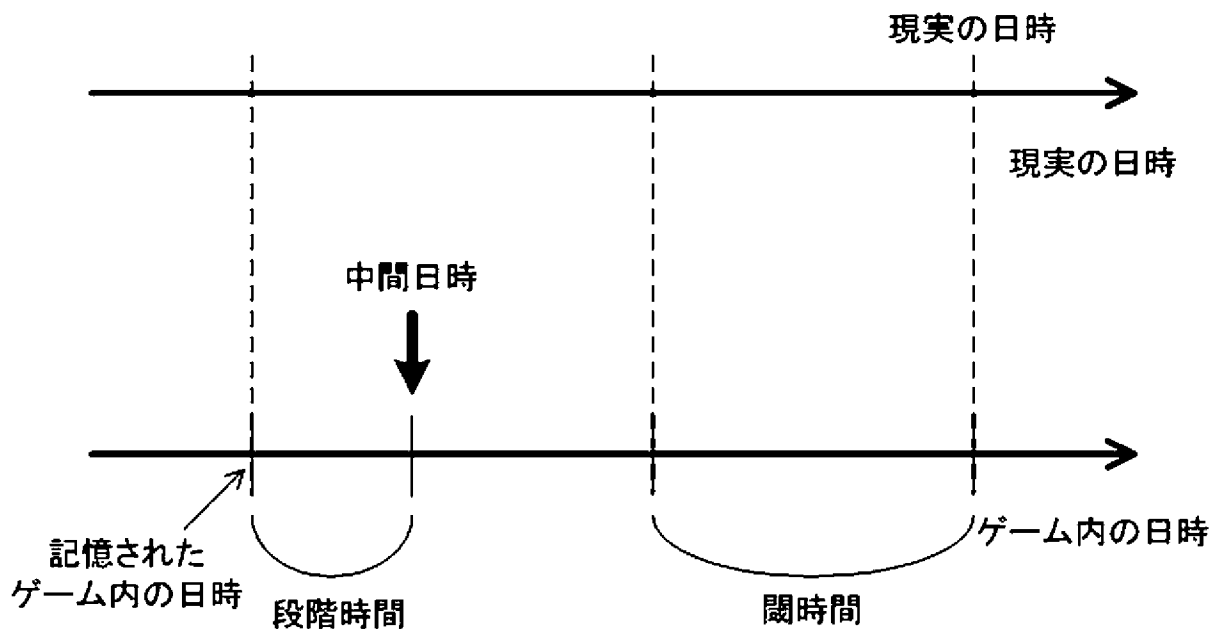
[図8]



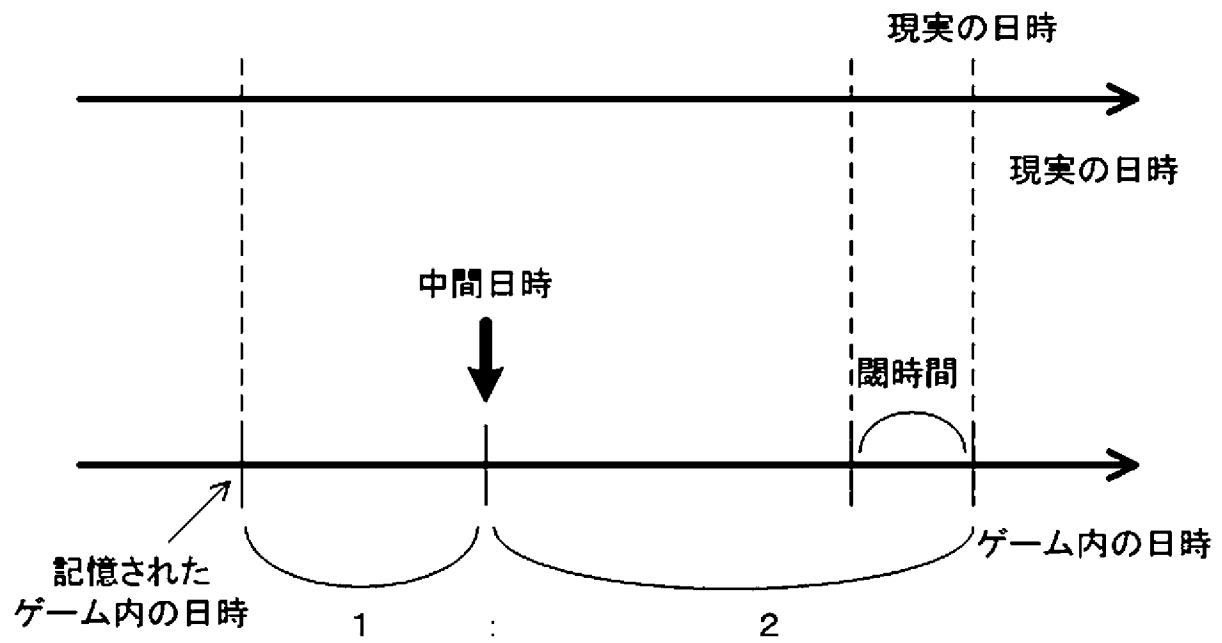
[図9]



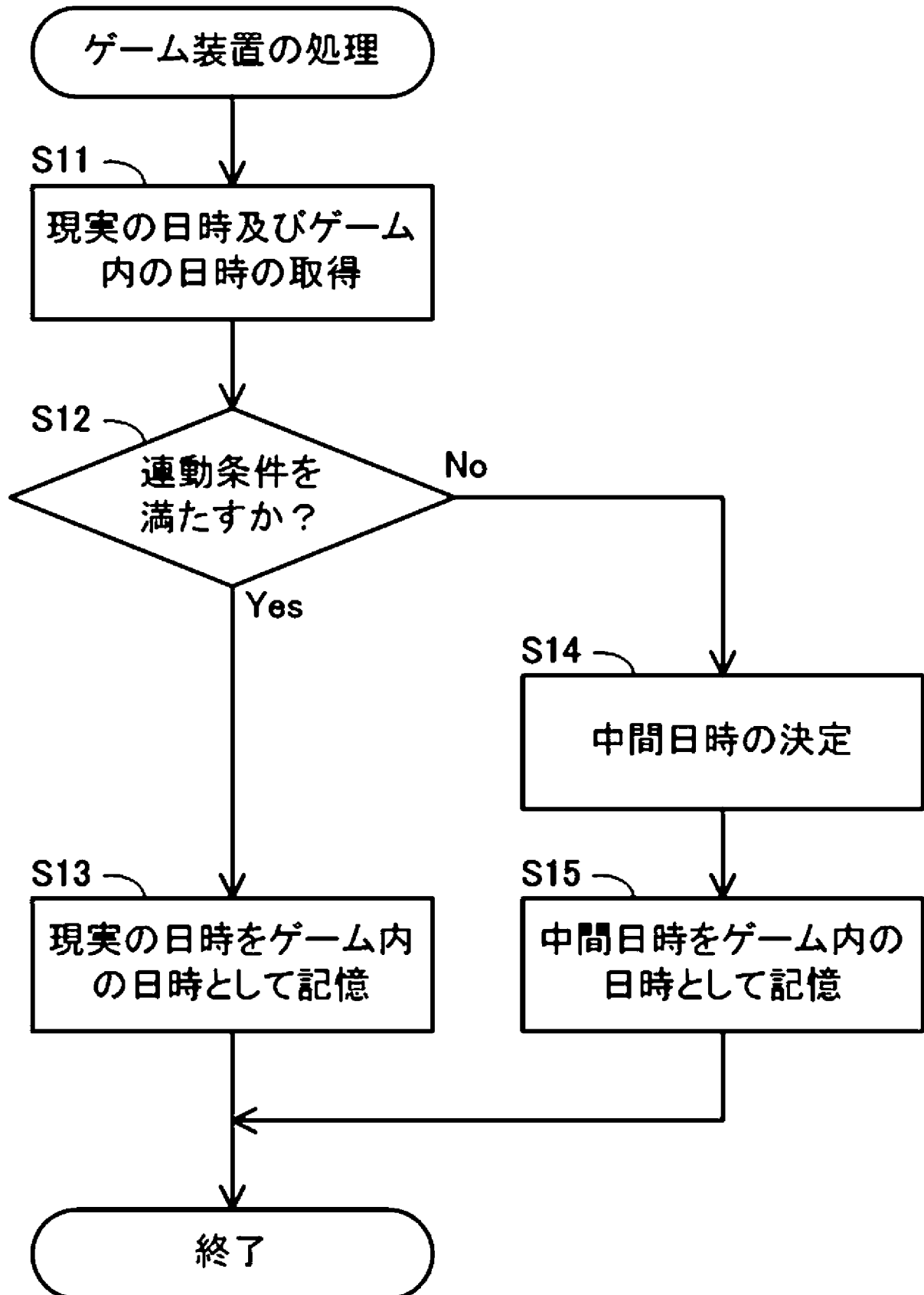
[図10]



[図11]

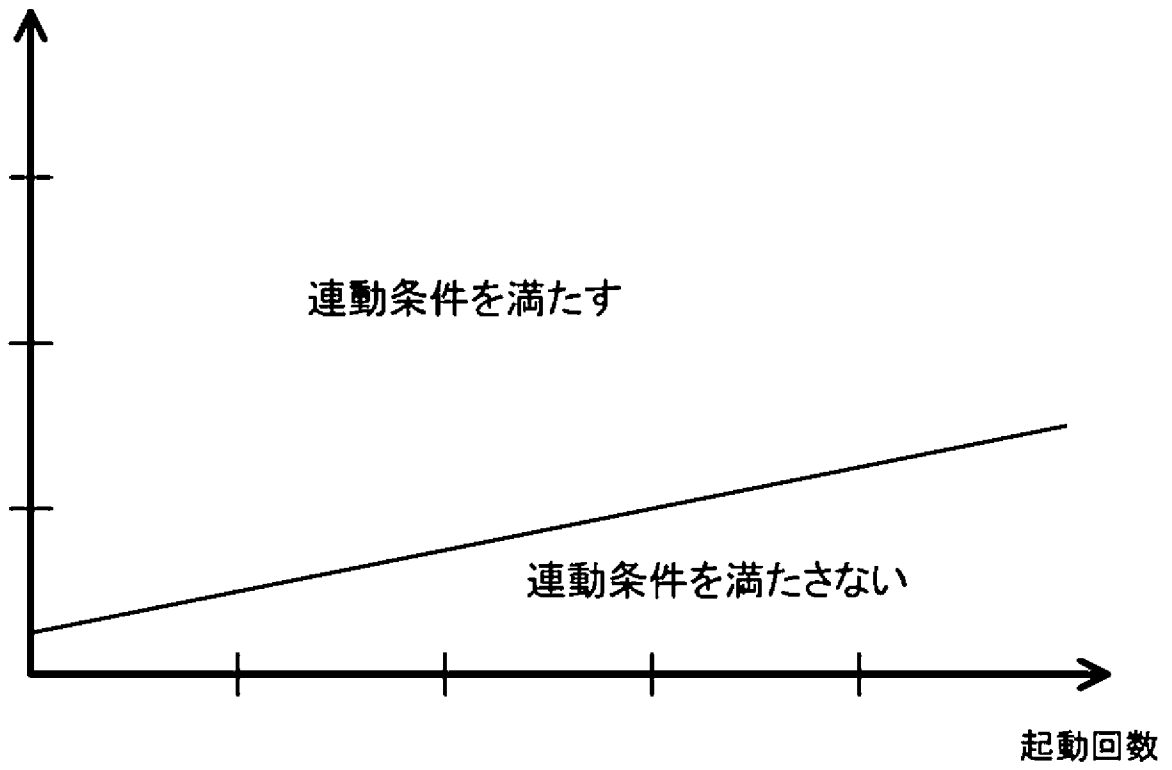


[図12]



[図13]

稼働時間



**INTERNATIONAL SEARCH REPORT**

International application No.  
PCT/JP2009/059064

**A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER**  
A63F13/10(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, 9/24

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	1996-2009
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2009	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2009

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.
A	JP 2004-679 A (Konami Co., Ltd.), 08 January, 2004 (08.01.04), Abstract; Par. Nos. [0028], [0044] to [0052] (Family: none)	1-11
A	JP 3683632 B2 (Hudson Co., Ltd.), 17 August, 2005 (17.08.05), Full text & JP 9-173636 A & US 5993319 A & EP 780145 A3 & DE 69632181 T & CA 2190561 A & CN 1196537 A & CA 2190561 A1	1-11
A	JP 2000-24321 A (Namco Ltd.), 25 January, 2000 (25.01.00), Abstract (Family: none)	1-11

Further documents are listed in the continuation of Box C.  See patent family annex.

* Special categories of cited documents:	"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
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance	"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
"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date	"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
"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)	"&" document member of the same patent family
"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	

Date of the actual completion of the international search 04 June, 2009 (04.06.09)	Date of mailing of the international search report 16 June, 2009 (16.06.09)
---	--

Name and mailing address of the ISA/ Japanese Patent Office	Authorized officer
Facsimile No.	Telephone No.

**INTERNATIONAL SEARCH REPORT**

International application No.

PCT/JP2009/059064

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 11-267355 A (Sega Enterprises, Ltd.), 05 October, 1999 (05.10.99), Abstract (Family: none)	1-11

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))  
 Int.Cl. A63F13/10(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 (IPC))  
 Int.Cl. A63F13/00-13/12, 9/24

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	1922-1996年
日本国公開実用新案公報	1971-2009年
日本国実用新案登録公報	1996-2009年
日本国登録実用新案公報	1994-2009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 請求項の番号
A	JP 2004-679 A (コナミ株式会社), 2004.01.08, 要約, 段落0028, 0044-0052 (ファミリーなし)	1-11
A	JP 3683632 B2 (株式会社ハドソン), 2005.08.17, 全文 & JP 9-173636 A & US 5993319 A & EP 780145 A3 & DE 69632181 T & CA 2190561 A & CN 1196537 A & CA 2190561 A1	1-11

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	の日の後に公表された文献
「A」特に関連のある文献ではなく、一般的な技術水準を示すもの	「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
「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	「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
「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)	「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
「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献	「&」同一パテントファミリー文献
「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願	

国際調査を完了した日 04.06.2009	国際調査報告の発送日 16.06.2009
国際調査機関の名称及びあて先 日本国特許庁 (ISA/J P) 郵便番号100-8915 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) 宇佐田 健二 電話番号 03-3581-1101 内線 3237
	2B 4096

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 請求項の番号
A	JP 2000-24321 A (株式会社ナムコ), 2000.01.25, 要約 (ファミリーなし)	1-11
A	JP 11-267355 A (株式会社セガ・エンタープライゼス), 1999.10.05, 要約 (ファミリーなし)	1-11