

(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
2017年11月2日(02.11.2017)



(10) 国際公開番号

WO 2017/187741 A1

(51) 国際特許分類:
G06F 9/445 (2006.01) A63F 13/79 (2014.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2017/006671

(22) 国際出願日: 2017年2月22日(22.02.2017)

(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 2016-091147 2016年4月28日(28.04.2016) JP

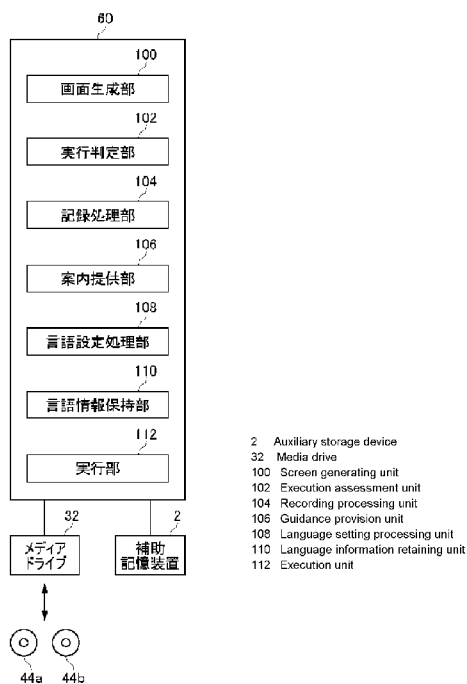
(71) 出願人: 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント (SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC.) [JP/

JP]; 〒1080075 東京都港区港南1丁目7番1号 Tokyo (JP).

(72) 発明者: 土屋 晃胤 (TSUCHIYA, Akitsugu); 〒1080075 東京都港区港南1丁目7番1号株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント内 Tokyo (JP). 高橋 正貴 (TAKAHASHI, Masaki); 〒1080075 東京都港区港南1丁目7番1号株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント内 Tokyo (JP). 濱野 淳史 (HAMANO, Atsushi); 〒1080075 東京都港区港南1丁目7番1号株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント内 Tokyo (JP).

(54) Title: INFORMATION PROCESSING DEVICE AND DATA COPY METHOD

(54) 発明の名称: 情報処理装置およびデータコピー方法



(57) Abstract: A media drive 32 has mounted thereupon a data disc 44b, whereupon a plurality of files are recorded which configure a software application. A language information retaining unit 110 retains language in use information for identifying a language in use which is selected by a user upon an information processing device 10. To render the application in an executable state, a recording processing unit 104 copies a language-dependent file which is recorded on the data disc 44b to an auxiliary storage device 2 on the basis of the language in use information which is retained by

(74) 代理人: 森 下 賢 樹 (MORISHITA Sakaki);
〒1500021 東京都渋谷区恵比寿西 2 -
1 1 - 1 2 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, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, 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, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, 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, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

— 国際調査報告 (条約第21条(3))

the language information retaining unit 110.

(57) 要約: メディアドライブ 3 2 は、アプリケーションソフトウェアを構成する複数のファイルを記録したデータディスク 4 4 b を装着される。言語情報保持部 1 1 0 は、当該情報処理装置 1 0 においてユーザにより選択されている使用言語を特定する使用言語情報を保持する。記録処理部 1 0 4 は、アプリケーションを実行可能な状態とするために、言語情報保持部 1 1 0 に保持されている使用言語情報にもとづいて、データディスク 4 4 b に記録されている言語依存ファイルを、補助記憶装置 2 にコピーする。

明 細 書

発明の名称： 情報処理装置およびデータコピー方法

技術分野

[0001] 本発明は、ゲーム装置などの情報処理装置で実施される情報処理技術に関する。

背景技術

[0002] ゲームソフトウェアは、起動ファイル、ゲームプログラムなどのゲームを実行するためのリソースファイル群、およびゲーム装置のオペレーティングシステム（OS：Operating System）が使用するファイル群を含んでいる。近年、ゲームソフトウェアに含まれるファイル数は多くなり、データサイズは大規模化する傾向にある。

[0003] 特許文献1はゲームソフトウェアを複数のグループに分割し、そのうち1つのグループ（第1グループ）を、ゲームソフトウェアの起動に必要なプログラムファイルおよびデータファイルが属するように構成したグループ構造を提案する。特許文献1は、ROM媒体に記録されたデータをバッファに読み出してゲームに提供しつつ、読み出したデータを補助記憶装置に記録して、低速デバイスであるROM媒体から高速デバイスである補助記憶装置にデータをコピーする技術を開示する。このときグループ単位でファイル記録を管理することで、コピー処理を効率的に行うことが可能となっている。

先行技術文献

特許文献

[0004] 特許文献1：米国特許出願公開第2014／201209号明細書

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0005] ゲームソフトウェアが光ディスクや光磁気ディスク、ブルーレイディスクなどのディスク媒体に記録される場合、データサイズの大きなゲームソフトウェアは、1枚のディスクには収まりきらず、複数枚のディスクにシナリオ

ごとに分割して記録される。そのためシナリオが進むとユーザは途中でディスクを交換する必要があり、ダウンロード取得した場合と比べてユーザに面倒を感じさせる要因となっている。

[0006] なおゲームソフトウェアのデータサイズが大規模化した理由の一つに、音声データおよび画像データが複数言語に対応して作成されていることがある。以下、このようなデータを「言語依存」データないしは「言語依存」ファイルと呼ぶが、言語依存ファイルのデータサイズは、ソフトウェア全体のデータサイズに対してかなりの割合を占めている。

[0007] これまでのゲームでは、ユーザがゲームの起動後に提供される言語選択画面から使用言語を選択し、選択した言語依存ファイルがインストールされる仕組みをとっている。ゲームソフトウェアが1枚のディスクに収められている場合には特に問題にはならないが、複数枚のディスクが存在する場合には、ドライブ装置にセットするディスクに選択肢が生じるため、ユーザが円滑にゲームプレイを開始できるように、ユーザの作業を誘導してあげることが好ましい。また1枚のディスクに収まっている場合においても、ユーザがゲームプレイを迅速に開始できるように、言語依存ファイルを効率よくインストールできる仕組みを提供することが好ましい。

[0008] そこで本発明は、音声ファイルを含む言語依存ファイルを効率的にインストールする技術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

[0009] 上記課題を解決するために、本発明のある態様の情報処理装置は、アプリケーションソフトウェアを構成する複数のファイルを記録した記録媒体が装着されるドライブ装置と、当該情報処理装置においてユーザにより選択されている使用言語を特定する使用言語情報を保持する言語情報保持部と、記録媒体に記録されているファイルを補助記憶装置にコピーする処理部とを備える。処理部は、アプリケーションを実行可能な状態とするために、言語情報保持部に保持されている使用言語情報にもとづいて、記録媒体に記録されている言語依存ファイルを、補助記憶装置にコピーする。

[0010] 本発明の別の態様は、記録媒体から補助記憶装置にデータをコピーする方法である。この方法は、ユーザにより選択されている使用言語を特定する使用言語情報を保持するステップと、アプリケーションソフトウェアを構成する複数のファイルを記録した記録媒体が装着されるドライブ装置から、使用言語情報にもとづいて言語依存ファイルを読み出し、補助記憶装置にコピーするステップとを含む。

[0011] なお、以上の構成要素の任意の組合せ、本発明の表現を方法、装置、システム、記録媒体、コンピュータプログラムなどの間で変換したものもまた、本発明の態様として有効である。

図面の簡単な説明

[0012] [図1]実施例にかかる情報処理システムを示す図である。

[図2]情報処理装置の機能ブロックを示す図である。

[図3]情報処理装置の構成を示す図である。

[図4]言語選択画面の例を示す図である。

[図5]2枚のROM媒体の記録ファイルを説明するための図である。

[図6]表示画面の例を示す図である。

[図7]表示画面の例を示す図である。

[図8]表示画面の例を示す図である。

[図9]表示画面の例を示す図である。

[図10]表示画面の例を示す図である。

[図11]表示画面の例を示す図である。

発明を実施するための形態

[0013] 図1は、本発明の実施例にかかる情報処理システム1を示す。情報処理システム1は、情報処理装置10、補助記憶装置2および出力装置4を備える。アクセスポイント（以下、「AP」とよぶ）8は、無線アクセスポイントおよびルータの機能を有し、情報処理装置10は、無線または有線経由でAP8に接続して、ネットワーク上のサーバと通信可能に接続する。

[0014] 情報処理装置10は、ユーザが操作する入力装置6と無線または有線で接

続し、入力装置 6 はユーザの操作結果を示す操作情報を情報処理装置 10 に出力する。情報処理装置 10 は入力装置 6 から操作情報を受け付けると OS（システムソフトウェア）やゲームソフトウェアの処理に反映し、出力装置 4 から処理結果を出力させる。情報処理装置 10 はゲームソフトウェアを実行するゲーム装置やパーソナルコンピュータなどの端末装置であってよく、入力装置 6 はゲームコントローラなど情報処理装置 10 に対してユーザの操作情報を供給する機器であってよい。

[0015] 補助記憶装置 2 は HDD（ハードディスクドライブ）やフラッシュメモリなどの大容量記憶装置である。補助記憶装置 2 は USB（Universal Serial Bus）などによって情報処理装置 10 と接続する外部記憶装置であってよく、内蔵型記憶装置であってもよい。出力装置 4 は画像を出力するディスプレイおよび音声を出力するスピーカを有するテレビであってよく、またコンピュータディスプレイであってもよい。出力装置 4 は、情報処理装置 10 に有線ケーブルで接続されてよく、無線接続されてもよい。

[0016] 入力装置 6 は複数のプッシュ式の操作ボタンや、アナログ量を入力できるアナログスティック、回動式ボタンなどの複数の入力部を有して構成される。撮像装置であるカメラ 7 は出力装置 4 の近傍に設けられ、出力装置 4 周辺の空間を撮像する。図 1 ではカメラ 7 が出力装置 4 の上部に取り付けられている例を示しているが、出力装置 4 の側方に配置されてもよく、いずれにしても出力装置 4 の前方でゲームをプレイするユーザを撮像できる位置に配置される。カメラ 7 は、ステレオカメラであってよい。情報処理装置 10 は、カメラ 7 の撮像画像からユーザを顔認証して、ログインさせる機能をもつ。

[0017] 図 2 は、情報処理装置 10 の機能ブロックを示す。情報処理装置 10 は、メイン電源ボタン 20、電源 ON 用 LED 21、スタンバイ用 LED 22、システムコントローラ 24、クロック 26、デバイスコントローラ 30、メディアドライブ 32、USB モジュール 34、フラッシュメモリ 36、無線通信モジュール 38、有線通信モジュール 40、サブシステム 50 およびメインシステム 60 を有して構成される。

- [0018] メインシステム60は、メインCPU（Central Processing Unit）、主記憶装置であるメモリおよびメモリコントローラ、GPU（Graphics Processing Unit）などを備える。GPUはゲームプログラムの演算処理に主として利用される。これらの機能はシステムオンチップとして構成されて、1つのチップ上に形成されてよい。メインCPUは、補助記憶装置2やROM媒体44に記録されたゲームソフトウェアを実行する機能をもつ。
- [0019] サブシステム50は、サブCPU、主記憶装置であるメモリおよびメモリコントローラなどを備え、GPUを備えず、ゲームソフトウェアを実行する機能をもたない。サブCPUの回路ゲート数は、メインCPUの回路ゲート数よりも少なく、サブCPUの動作消費電力は、メインCPUの動作消費電力よりも少ない。サブCPUは、メインCPUがスタンバイ状態にある間においても動作し、消費電力を低く抑えるべく、その処理機能を制限されている。
- [0020] メイン電源ボタン20は、ユーザからの操作入力が行われるボタンであって、情報処理装置10の筐体の前面に設けられ、情報処理装置10のメインシステム60への電源供給をオンまたはオフするために操作される。電源ON用LED21は、メイン電源ボタン20がオンされたときに点灯し、スタンバイ用LED22は、メイン電源ボタン20がオフされたときに点灯する。
- [0021] システムコントローラ24は、ユーザによるメイン電源ボタン20の押下を検出する。メイン電源がオフ状態にあるときにメイン電源ボタン20が押下されると、システムコントローラ24は、その押下操作を「オン指示」として取得し、一方で、メイン電源がオン状態にあるときにメイン電源ボタン20が押下されると、システムコントローラ24は、その押下操作を「オフ指示」として取得する。
- [0022] クロック26はリアルタイムクロックであって、現在の日時情報を生成し、システムコントローラ24やサブシステム50およびメインシステム60に供給する。

- [0023] デバイスコントローラ 30 は、サウスブリッジのようにデバイス間の情報の受け渡しを実行する L S I (Large-Scale Integrated Circuit) として構成される。図示のように、デバイスコントローラ 30 には、システムコントローラ 24、メディアドライブ 32、U S B モジュール 34、フラッシュメモリ 36、無線通信モジュール 38、有線通信モジュール 40、サブシステム 50 およびメインシステム 60 などのデバイスが接続される。デバイスコントローラ 30 は、それぞれのデバイスの電気特性の違いやデータ転送速度の差を吸収し、データ転送のタイミングを制御する。
- [0024] メディアドライブ 32 は、ゲームなどのアプリケーションソフトウェアを記録した R O M 媒体 44 を装着して駆動し、R O M 媒体 44 からプログラムやデータなどを読み出すドライブ装置である。以下では、プログラムおよびデータを特に区別しない場合には、まとめてデータと呼ぶこともあるが、「データ」は、ファイルを構成する要素を表現するものとしても使用する。R O M 媒体 44 は、光ディスクや光磁気ディスク、ブルーレイディスクなどの読出専用の記録メディアである。
- [0025] U S B モジュール 34 は、外部機器と U S B ケーブルで接続するモジュールである。U S B モジュール 34 は補助記憶装置 2 およびカメラ 7 と U S B ケーブルで接続してもよい。フラッシュメモリ 36 は、内部ストレージを構成する補助記憶装置である。無線通信モジュール 38 は、Bluetooth (登録商標) プロトコルや IEEE802.11 プロトコルなどの通信プロトコルで、たとえば入力装置 6 と無線通信する。なお無線通信モジュール 38 は、I T U (International Telecommunication Union ; 国際電気通信連合) によって定められた I M T - 2 0 0 0 (International Mobile Telecommunication 2000) 規格に準拠した第 3 世代 (3rd Generation) デジタル携帯電話方式に対応してもよく、さらには別の世代のデジタル携帯電話方式に対応してもよい。有線通信モジュール 40 は、外部機器と有線通信し、A P 8 を介してネットワークに接続する。
- [0026] 補助記憶装置 2 は H D D やフラッシュメモリであり、一方でメディアドラ

イブ32はROM媒体44を装着されてROM媒体44からデータを読み出す。なおメディアドライブ32に装着される記録媒体はROM媒体44に限られるものではなく、書込可能な記録媒体であってもよい。補助記憶装置2のデータ読出速度とメディアドライブ32のデータ読出速度を比較すると、補助記憶装置2のデータ読出速度の方が、メディアドライブ32のデータ読出速度よりも相対的に高速となる。そこで実施例の情報処理装置10は、ゲームの実行中に、バックグラウンドでROM媒体44からデータを補助記憶装置2にコピーし、補助記憶装置2へのコピーが完了したファイルについては、ROM媒体44からではなく補助記憶装置2からデータを読み出すようにして、高速なデータ読出を可能とする。

[0027] ROM媒体44に記録されるゲームソフトウェアは、起動ファイル、ゲームプログラムなどのゲームを実行するためのリソースファイル群、および情報処理装置10のOSが使用するファイル群を含んで構成される。ゲームプログラムは、ゲームの実行に必要なプログラムであり、ゲームプログラムを走らせることでゲームが進行する。起動ファイルは、ゲームプログラムを起動するためのプログラムであり、起動ファイルを実行すると、ゲームプログラムが呼び出されて実行される。OSが使用するファイル群は、たとえば、情報処理装置10におけるメニュー画面に表示されるゲームアイコン画像などを含む。

[0028] ゲームソフトウェアはツリー型ディレクトリ構造を有し、最上層のルートディレクトリに起動ファイルが含まれる。下層のサブディレクトリは、ファイルの種類ごとに分類され、たとえば3Dモデル用のサブディレクトリ、テクスチャ用のサブディレクトリ、スクリプト用のサブディレクトリなどが形成されている。各サブディレクトリには、対応するファイルが含まれており、3Dモデル用サブディレクトリには複数の3Dモデルファイルが、テクスチャ用サブディレクトリには複数のテクスチャファイルが、スクリプト用サブディレクトリには複数のスクリプトファイルが含まれる。たとえばテクスチャ用のサブディレクトリには、ゲームのシナリオ1用のテクスチャファイ

ル、シナリオ 2 用のテクスチャファイル、シナリオ 3 用のテクスチャファイルなどが含まれている。

[0029] 近年のゲームは、複数言語に対応して作成されることが多い。そのため音声データおよび画像データが複数の言語ごとに作成され、複数言語の音声ファイルおよび画像ファイルが 1 つのパッケージソフトウェアに収められている。以下では、言語ごとに作成された音声ファイルおよび画像ファイルを言語依存ファイルと呼ぶ。

[0030] このような言語依存ファイルでは、ゲームシナリオの長大化により、音声ファイルのデータサイズが非常に大きいことが知られている。そこで実施例のゲームソフトウェアは、ユーザが必要な言語依存ファイルのみをインストールできるように、言語ごとに音声ファイルおよび画像ファイルを集合させたリソースファイルをもつ形式をもつ。

[0031] 情報処理装置 10 では、ユーザにより使用される言語の情報が設定されている。たとえばユーザが日本人であれば、使用される言語が日本語に設定され、ユーザが米国人であれば、使用される言語は英語に設定されている。情報処理装置 10 の OS は、ユーザにより選択された使用言語情報を保持し、ホーム画面など OS が提供する画面は、使用言語情報にもとづいて生成される。

[0032] 従来のゲームにおいては、ゲーム起動後のプレイ開始前にユーザが使用言語を選択し、ゲームは選択された使用言語を用いて出力音声や出力画面を生成している。実施例では、OS がゲームにおける使用言語を自動選択し、対応する言語依存ファイルを ROM 媒体 44 から補助記憶装置 2 に自動インストールして、ゲームを実行可能な状態を迅速に整える仕組みを提案する。

[0033] 具体的に情報処理装置 10 は、OS に設定されている使用言語情報にもとづいて、ROM 媒体 44 に記録されている複数言語の言語依存ファイルのうち、使用言語情報に対応する言語用リソースファイルを補助記憶装置 2 に自動的にコピーする。なお使用言語情報に対応しない言語用リソースファイルは、補助記憶装置 2 にコピーしない。たとえばユーザの使用言語情報として

「日本語」が設定されていれば、情報処理装置１０は、ＲＯＭ媒体４４がメディアドライブ３２に装着されると、自動的に日本語リソースファイルをＲＯＭ媒体４４から読み出し、補助記憶装置２にコピーする。ユーザは、情報処理装置１０に設定している使用言語と同じ言語でゲームをプレイする可能性が非常に高いため、ＯＳの使用言語と同じ言語用リソースファイルのみを補助記憶装置２にコピーすることで、補助記憶装置２の記録容量を無駄に消費しなくてすむとともに、ゲームを実行可能な状態を迅速に整える。

[0034] 図３は、情報処理装置１０の構成を示す。メインシステム６０は、画面生成部１００、実行判定部１０２、記録処理部１０４、案内提供部１０６、言語設定処理部１０８、言語情報保持部１１０および実行部１１２を備える。記録処理部１０４は、ＲＯＭ媒体４４に記録されているファイルを、補助記憶装置２にコピーする機能をもつ。これらの構成は、ハードウェアコンポーネントでいえば、任意のコンピュータのＣＰＵ、メモリ、メモリにロードされたプログラム、ストレージなどによって実現されるが、ここではそれらの連携によって実現される機能ブロックを描いている。したがって、これらの機能ブロックがハードウェアのみ、ソフトウェアのみ、またはそれらの組合せによっていろいろな形で実現できることは、当業者には理解されるところである。なおこれらの構成は、ＯＳの機能により実現されてよい。

[0035] ユーザは、情報処理装置１０を購入後、情報処理装置１０の初期設定を行う。一例として、ユーザは情報処理装置１０を電源ケーブルで電源に接続し、情報処理装置１０と出力装置４とをＨＤＭＩ（登録商標）ケーブルで接続して、メイン電源ボタン２０を押すと、画面生成部１００が、入力装置６を情報処理装置１０に接続する様子を示す案内画面を出力装置４に表示する。ユーザは案内画面にしたがって、ゲームコントローラである入力装置６をＵＳＢケーブルで情報処理装置１０に接続する。その後、画面生成部１００は、出力装置４に言語の選択画面を表示する。

[0036] 図４は、表示される言語選択画面の例を示す。言語選択画面には、情報処理装置１０がシステムサポートしている複数の言語の選択肢が表示される。

ユーザは自分の使用言語を選択して、入力装置 6 の決定ボタンを操作すると、情報処理装置 10 で使用するシステム言語が決定される。システム言語は、画面生成部 100 が提供するシステム画面を構成する言語を定めるものであり、たとえば日本語が選択されると、画面生成部 100 が日本語でシステム画面を作成する。言語設定処理部 108 は、システム言語の設定処理を行い、ユーザにより選択された言語を特定する情報は、使用言語情報として言語情報保持部 110 に保持される。以後、画面生成部 100 は、言語情報保持部 110 に保持された使用言語情報にもとづいて、システム画面を作成する。

[0037] システム言語が定められると、ユーザは、画面生成部 100 が出力装置 4 に表示する案内画面にしたがって、情報処理装置 10 のセットアップ作業を行う。セットアップ作業では、インターネット接続の設定や、カメラ 7 の接続設定、日付および時刻の設定などを行い、これらの作業を完了することで、情報処理装置 10 が使用可能な状態となる。

[0038] なおユーザは、初期設定で設定した使用言語を、いつでも所望の言語に変更できる。画面生成部 100 は、ユーザからの要求に応じて言語選択画面を出力装置 4 に表示させ、言語設定処理部 108 は、ユーザが選択した言語情報を言語情報保持部 110 に記録する。このように言語情報保持部 110 は、情報処理装置 10 においてユーザにより選択されている使用言語を特定する使用言語情報を保持する。使用言語が変更されると、画面生成部 100 は、変更後の使用言語にしたがってシステム画面を作成することになる。

[0039] 以下、ROM 媒体 44 に記録されたゲームを「ディスクゲーム」と呼び、ディスクゲームを実行可能な状態にするまでの手順を説明する。なおゲームソフトウェアは、1 枚の ROM 媒体 44 に記録されていてよいが、以下では、ゲームソフトウェアが、複数枚の ROM 媒体 44 にまたがって記録されている場合について説明する。

[0040] 図 5 は、2 枚の ROM 媒体 44 の記録ファイルを説明するための図である。図 5 ではゲームソフトウェアが 2 枚の記録媒体に記録されている例を示す

が、3枚以上の記録媒体に記録されていてもよい。以下、1枚の記録媒体をプレイディスク44a、別の1枚の記録媒体をデータディスク44bと呼び、区別する。

[0041] プレイディスク44aは、プログラムやシナリオリソースファイルなどのファイル群を記録している。またデータディスク44bは、複数言語の言語依存ファイルを記録している。たとえば十種類の言語に対応しているゲームソフトウェアであれば、十種類の言語依存ファイルがデータディスク44bに記録されている。なお、ゲームメーカーがデフォルト言語として設定する言語（たとえば英語）の言語依存ファイルに関しては、データディスク44bではなく、特別にプレイディスク44aに記録されていてもよい。

[0042] 図5に示すディスク構成では、ゲーム進行に必要なリソースファイル群をプレイディスク44aに記録し、データサイズの大きな言語依存ファイルをデータディスク44bに記録している。これはゲーム起動前に、データディスク44bをメディアドライブ32に装着させて、ユーザに必要な言語依存ファイルのみを補助記憶装置2に自動コピーさせ、その後は言語変更をしない限りは、プレイディスク44aのみによってゲームを動作させるためである。つまりデータディスク44bは、ゲーム起動前に、一度だけメディアドライブ32に装着して所定の1言語分の言語依存ファイルを補助記憶装置2に読み出すために使用され、その後は言語変更をしない限り、使用されない。

[0043] したがってゲームソフトウェアは複数枚のROM媒体44に記録されているが、データディスク44bは最初にゲームを起動する前にのみ使用され、その後はプレイディスク44aが使用されるため、ゲーム途中でディスクを交換する作業が不要となる。なお実施例の情報処理装置10では、言語依存ファイルの自動コピー完了後、プレイディスク44aがメディアドライブ32に装着されると、特許文献1に開示されるコピー処理技術によってプレイディスク44aのファイルが全て補助記憶装置2にコピーされる。そのためプレイディスク44aをメディアドライブ32に装着してから、ある程度の

時間が経過すると、ゲーム進行に必要なファイルは補助記憶装置 2 に揃うことになる。このとき実行部 112 は、ゲームデータを補助記憶装置 2 から読み出し、プレイディスク 44a から読み出すことはないが、プレイディスク 44a には権利情報が記録されており、実行部 112 は、プレイディスク 44a をメディアドライブ 32 に装着した状態でなければ、ゲームを実行できないように構成されている。

[0044] 以下、タイトル「ABC テニス」というディスクゲームを起動する際の情報処理装置 10 の動作を、入力装置 6 の表示画面を用いて説明する。

図 6 (a) は、ホーム画面の例を示す。ホーム画面には、インストールしたアプリケーションのコンテンツアイコンが並べられる。フォーカス領域 200 に配置されたコンテンツアイコンは、ユーザが入力装置 6 の決定ボタンを操作することで選択され、実行部 112 は、コンテンツアイコンに対応するアプリケーションを起動する。

[0045] ここでユーザが「ABC テニス」をはじめて起動しようとして、メディアドライブ 32 にプレイディスク 44a を装着すると、図 6 (b) に示す案内画面が出力装置 4 に表示される。案内提供部 106 は、ユーザに対して、ディスクゲームを実行可能な状態にするための案内を提供する。

[0046] 図 6 (b) は、案内画面の一例を示す。実施例において、ディスクゲームを実行可能な状態とするためには、最初に言語依存ファイルを補助記憶装置 2 にコピーする処理が必要となる。実行判定部 102 は、プレイディスク 44a がメディアドライブ 32 に装着されると、プレイディスク 44a に言語依存ファイルが記録されているか判定する。このとき実行判定部 102 は、言語情報保持部 110 に保持されている使用言語情報から、ユーザが設定しているシステム言語を特定し、システム言語と同じ言語の言語依存ファイルがプレイディスク 44a に記録されているか判定する。なお上記したように、複数枚組のディスクゲームでは、基本的にプレイディスク 44a には言語依存ファイルが記録されていないが、例外的にデフォルト言語の言語依存ファイルがプレイディスク 44a に記録されていることもある。

- [0047] 言語情報保持部 110 に設定されているシステム言語と同じ言語の言語依存ファイルがプレイディスク 44a に記録されている場合、記録処理部 104 は、当該言語の言語依存ファイルを補助記憶装置 2 にコピーする。記録処理部 104 による言語依存ファイルのコピー完了後、ABC テニスゲームは、実行可能な状態となる。
- [0048] 一方で、システム言語と同じ言語依存ファイルがプレイディスク 44a に記録されていないければ、実行判定部 102 は、当該言語依存ファイルをプレイディスク 44a から補助記憶装置 2 にコピーできないことを判定して、案内提供部 106 に通知する。この通知を受けて、案内提供部 106 は図 6 (b) に示す案内画面を生成する。
- [0049] ユーザは、図 6 (b) に示す案内メッセージを見ると、入力装置 6 の決定ボタンを操作した後、メディアドライブ 32 に装着したプレイディスク 44a を取り出して、データディスク 44b を装着する。メディアドライブ 32 にデータディスク 44b が入れ替えられると、実行判定部 102 は、システム言語と同じ言語の言語依存ファイルがデータディスク 44b に記録されていることを確認し、記録処理部 104 は、ABC テニスゲームを実行可能な状態とするために、当該言語依存ファイルを補助記憶装置 2 にコピーする。たとえばシステム言語に「日本語」が設定されている場合、記録処理部 104 は、日本語の言語依存ファイルをデータディスク 44b から補助記憶装置 2 にコピーする。
- [0050] 図 7 (a) は、言語依存ファイルをコピー中のホーム画面の例を示す。記録処理部 104 が、データディスク 44b から言語依存ファイルを補助記憶装置 2 にコピーしている間、コピーの進捗状況を示すプログレスバー 202 が表示される。
- [0051] 図 7 (b) は、コピー完了後のホーム画面の例を示す。言語依存ファイルのコピーが完了すると、記録処理部 104 は、コピー完了を画面生成部 100 に通知し、画面生成部 100 は、プログレスバー 202 の表示を、スタートボタン 204 の表示に切り替える。このとき案内提供部 106 は、ホーム

画面上に案内メッセージ206を重畳表示する。この案内メッセージ206は、プレイディスク44aをメディアドライブ32に装着すると、ゲームを開始できることをユーザに知らせるためのものである。ユーザがメディアドライブ32からデータディスク44bを取り出して、プレイディスク44aを装着すると、実行部112がゲームプログラムを読み出して、ABCテニスゲームを起動する。

[0052] このように実施例の情報処理装置10によれば、記録処理部104が、データディスク44bがメディアドライブ32に装着されると、言語情報保持部110に保持されている使用言語情報にもとづいて、ゲームソフトウェアの言語依存ファイルを自動的にコピーする。そのためゲームにおいてユーザが使用言語を選択した後、選択した言語の言語依存ファイルがインストールされる場合と比べて、言語依存ファイルのインストールをスムーズに行うことができる。またゲームソフトウェアが複数枚のディスクに分割して記録される場合には、ゲーム実行用のプレイディスク44aと、言語依存ファイル記録用のデータディスク44bとに分けることで、最初にデータディスク44bから言語依存ファイルを補助記憶装置2に読み出せば、その後はデータディスク44bを使用しなくてよく、ゲーム途中でディスクを交換する作業も不要となる。

[0053] なおユーザが「ABCテニス」をはじめて起動しようとして、システム言語と同じ言語の言語依存ファイルを記録したデータディスク44bをメディアドライブ32に装着すると、図6(b)に示す案内画面は表示されない。この場合、記録処理部104は、ただちにシステム言語と同じ言語の言語依存ファイルをデータディスク44bから補助記憶装置2にコピーし、出力装置4には図7(a)に示すプログレスバー202が表示されることになる。

[0054] ユーザは、初期設定で設定した使用言語を、いつでも所望の言語に変更できる。そのためデータディスク44bから補助記憶装置2に言語依存ファイルが自動コピーされた後に、ユーザがシステム言語を変更することもある。以下、ABCテニスゲームのプレイディスク44aがメディアドライブ32

に装着された状態で、ユーザが、システム言語を変更した場合の動作について説明する。

[0055] 図8（a）は、画面生成部100により提供される言語選択画面の例を示す。画面生成部100は、ユーザからの要求に応じて言語選択画面を出力装置4に表示する。なお、この例ではシステム言語として「日本語」が選択された状態にあるため、言語選択画面は、日本語で作成されている。言語選択画面において、ユーザが、日本語以外の言語、たとえば“English (United States)”を選択し、入力装置6の決定ボタンを操作すると、画面生成部100は、実行中の全てのアプリケーションを終了してよいか確認するための確認画面を出力装置4に表示する。

[0056] 図8（b）は、画面生成部100により提供される確認画面の例を示す。ここでユーザが「はい」を選択して入力装置6の決定ボタンを操作すると、言語設定処理部108が、選択された言語情報を言語情報保持部110に記録し、ABCテニスゲームのプレイディスク44aがメディアドライブ32に装着された状態で、ABCテニスゲームが終了される。

[0057] このとき、システム言語は「英語」に変更され、補助記憶装置2には、日本語の言語依存ファイルのみがコピーされている。プレイディスク44aはメディアドライブ32に装着された状態にあり、実行判定部102は、システム言語と同じ言語の言語依存ファイルが補助記憶装置2にコピーされていないことを判定する。このときプレイディスク44aに、変更後のシステム言語（英語）の言語依存ファイルが記録されていれば、記録処理部104は、プレイディスク44aに記録されている英語の言語依存ファイルを補助記憶装置2にコピーする。このように言語情報保持部110に保持されている使用言語情報が変更された場合、記録処理部104は、変更後の使用言語情報にもとづいて、言語依存ファイルを補助記憶装置2に自動コピーする処理を行う。

[0058] 一方で、プレイディスク44aに、変更後の言語（英語）の言語依存ファイルが記録されていなければ、案内提供部106は、図6（b）に示す案内

画面を表示して、データディスク４４ｂをメディアドライブ３２に装着するようにユーザを促す。このように言語情報保持部１１０に保持されている使用言語情報が変更された場合、案内提供部１０６は、言語依存ファイルを記録したデータディスク４４ｂをメディアドライブ３２に装着するように、ユーザに対して案内を提供する。データディスク４４ｂがメディアドライブ３２に装着されると、記録処理部１０４は、英語の言語依存ファイルをデータディスク４４ｂから補助記憶装置２に自動コピーし、コピーが完了すると、案内提供部１０６が図７（ｂ）に示すように、ホーム画面上に案内メッセージ２０６を重畳表示する。ユーザがメディアドライブ３２からデータディスク４４ｂを取り出して、プレイディスク４４ａを装着すると、実行部１１２がゲームプログラムを読み出して、ＡＢＣテニスゲームを起動する。

[0059] 以上、記録処理部１０４が、システム言語にもとづいて言語依存ファイルを補助記憶装置２に自動コピーする処理を説明した。情報処理装置１０において、ＯＳは、アプリケーションで使用する言語をユーザに選択させる機能を有してもよい。この場合も、記録処理部１０４は、ＯＳにより提供されるゲームの言語選択画面でユーザが選択した言語にもとづいて、対応する言語依存ファイルを補助記憶装置２に自動コピーする。

[0060] 次に、ＡＢＣテニスゲームを起動した後に、ゲームにより提供される言語選択画面から使用言語を変更する際の動作について説明する。なお補助記憶装置２には日本語の言語依存ファイルがコピーされており、メディアドライブ３２にはプレイディスク４４ａが装着されて、ＡＢＣゲームが起動している状態にある。

[0061] 図９（ａ）は、ゲームにおける言語選択画面の例を示す。この言語選択画面は、ゲームにより提供され、ユーザは、言語選択画面から、ゲームで使用する言語を設定できる。ここでは、“English”（英語）を選択した例を示している。

[0062] ゲーム中で使用言語として英語が選択されると、ゲームは、実行判定部１０２に、選択された言語情報を通知する。実行判定部１０２は、通知された

言語情報の言語と同じ言語の言語依存ファイル（つまり英語の言語依存ファイル）が既に補助記憶装置２にコピーされているか判定する。

[0063] ゲーム中で選択された言語と同じ言語の言語依存ファイルが既に補助記憶装置２にコピーされている場合、実行判定部１０２は、ＡＢＣテニスゲームが引き続き実行可能であることを判定する。これによりユーザは、ゲームを継続してプレイできる。

[0064] 一方で、ゲーム中で選択された言語と同じ言語の言語依存ファイルが補助記憶装置２にコピーされていない場合、実行判定部１０２は、当該言語依存ファイルがプレイディスク４４ａに記録されているか判定する。選択された言語と同じ言語の言語依存ファイルがプレイディスク４４ａに記録されている場合、記録処理部１０４は、当該言語の言語依存ファイルを補助記憶装置２にコピーする。記録処理部１０４による言語依存ファイルのコピー完了後、ＡＢＣテニスゲームは、実行可能な状態となり、ユーザはゲームプレイを再開できる。

[0065] 一方で、システム言語と同じ言語依存ファイルがプレイディスク４４ａに記録されていなければ、実行判定部１０２は、当該言語依存ファイルをプレイディスク４４ａから補助記憶装置２にコピーできないことを判定して、案内提供部１０６に通知する。この通知を受けて、案内提供部１０６は図９（ｂ）に示す案内画面を生成する。

[0066] 図９（ｂ）に示す案内画面において、ユーザが入力装置６の決定ボタンを操作すると、ＡＢＣテニスゲームの終了処理が行われる。図１０（ａ）は、ゲーム終了中に表示される終了画面例を示す。ＡＢＣテニスゲームが終了されると、案内提供部１０６は、図１０（ｂ）に示す案内画面を生成する。

[0067] ユーザは、図１０（ｂ）に示す案内メッセージを見ると、メディアドライブ３２に装着されているプレイディスク４４ａを取り出し、データディスク４４ｂを装着する。メディアドライブ３２にデータディスク４４ｂが装着されると、実行判定部１０２は、選択された言語（ここでは英語）と同じ言語の言語依存ファイルがデータディスク４４ｂに記録されていることを確認し

、記録処理部 104 は、当該言語依存ファイルを補助記憶装置 2 にコピーする。

[0068] 図 11 は、コピー完了後に表示される案内画面の例を示す。記録処理部 104 が英語の言語依存ファイルのコピーを完了すると、案内提供部 106 が、図 11 に示す案内画面を出力装置 4 に表示する。ユーザは、ABC テニスゲームのプレイディスク 44a をメディアドライブ 32 に装着し、実行部 112 が、ABC テニスゲームを起動する。

[0069] なおユーザは、ゲームから提供される言語選択画面（図 9（a）参照）において言語を選択し、ABC テニスゲームを一旦終了したものの、その後、選択した言語をキャンセルしたいこともある。たとえば図 10（b）に示す案内画面において、データディスク 44b をメディアドライブ 32 に装着しようとしたところ、データディスク 44b が見つからないようなケースである。図 10（b）においてユーザが入力装置 6 の戻るボタンを操作すると、画面生成部 100 がホーム画面を入力装置 6 に表示するが、ユーザは、そのホーム画面から、言語選択をキャンセルできるようにしてよい。これによりユーザは、元の言語（日本語）でゲームを再開できるようになる。

[0070] 以上の実施例は例示であり、それらの各構成要素や各処理プロセスの組合せにいろいろな変形例が可能なこと、またそうした変形例も本発明の範囲にあることは当業者に理解されるところである。実施例では、アプリケーションの例としてゲームを示したが、それ以外のアプリケーションであってもよい。

[0071] 実施例では、記録処理部 104 が、システム言語と同じ言語の言語依存ファイルを補助記憶装置 2 に自動コピーすることを説明したが、ゲームソフトウェアによっては、システム言語と同じ言語の言語依存ファイルを有していないこともある。その場合には、記録処理部 104 は、ゲームにおいてデフォルト言語として設定されている言語の言語依存ファイルを、補助記憶装置 2 に自動コピーしてもよい。

[0072] 図 5 では、ゲームソフトウェアが 2 枚の記録媒体に記録されている例を示

したが、３枚以上の記録媒体に記録されていてもよい。たとえば言語依存ファイルを記録したデータディスク４４ｂが複数枚で構成されていてもよく、またメインプログラムやシナリオ用リソースファイルを記録したプレイディスク４４ａが複数枚で構成されていてもよい。

符号の説明

[0073] １・・・情報処理システム、２・・・補助記憶装置、４・・・出力装置、６・・・入力装置、１０・・・情報処理装置、６０・・・メインシステム、１００・・・画面生成部、１０２・・・実行判定部、１０４・・・記録処理部、１０６・・・案内提供部、１０８・・・言語設定処理部、１１０・・・言語情報保持部、１１２・・・実行部。

産業上の利用可能性

[0074] 本発明は、データをコピーする技術分野に利用できる。

請求の範囲

- [請求項1] 情報処理装置であって、
- アプリケーションソフトウェアを構成する複数のファイルを記録した記録媒体が装着されるドライブ装置と、
- 当該情報処理装置においてユーザにより選択されている使用言語を特定する使用言語情報を保持する言語情報保持部と、
- 前記記録媒体に記録されているファイルを補助記憶装置にコピーする処理部と、を備え、
- 前記処理部は、アプリケーションを実行可能な状態とするために、前記言語情報保持部に保持されている使用言語情報にもとづいて、前記記録媒体に記録されている言語依存ファイルを、補助記憶装置にコピーする、
- ことを特徴とする情報処理装置。
- [請求項2] 前記処理部は、前記記録媒体が前記ドライブ装置に装着されると、自動的に言語依存ファイルを補助記憶装置にコピーする、
- ことを特徴とする請求項1に記載の情報処理装置。
- [請求項3] 前記言語情報保持部に保持されている使用言語情報が変更された場合、前記処理部は、変更後の使用言語情報にもとづいて、前記記録媒体に記録されている言語依存ファイルを、補助記憶装置にコピーする、
- ことを特徴とする請求項1または2に記載の情報処理装置。
- [請求項4] 前記言語情報保持部に保持されている使用言語情報が変更された場合、言語依存ファイルを記録した記録媒体を前記ドライブ装置に装着するように、ユーザに対して案内を提供する案内提供部を、さらに備える、
- ことを特徴とする請求項1から3のいずれかに記載の情報処理装置。
- [請求項5] 前記案内提供部は、オペレーティングシステムの機能により実現さ

れる、

ことを特徴とする請求項4に記載の情報処理装置。

[請求項6] 複数枚の記録媒体に、アプリケーションソフトウェアのファイルが記録されている場合に、前記案内提供部は、言語依存ファイルを記録した記録媒体を前記ドライブ装置に装着するように、ユーザに対して案内を提供する、

ことを特徴とする請求項4または5に記載の情報処理装置。

[請求項7] 記録媒体から補助記憶装置にデータをコピーする方法であって、ユーザにより選択されている使用言語を特定する使用言語情報を保持するステップと、

アプリケーションソフトウェアを構成する複数のファイルを記録した記録媒体が装着されるドライブ装置から、使用言語情報にもとづいて言語依存ファイルを読み出し、補助記憶装置にコピーするステップと、

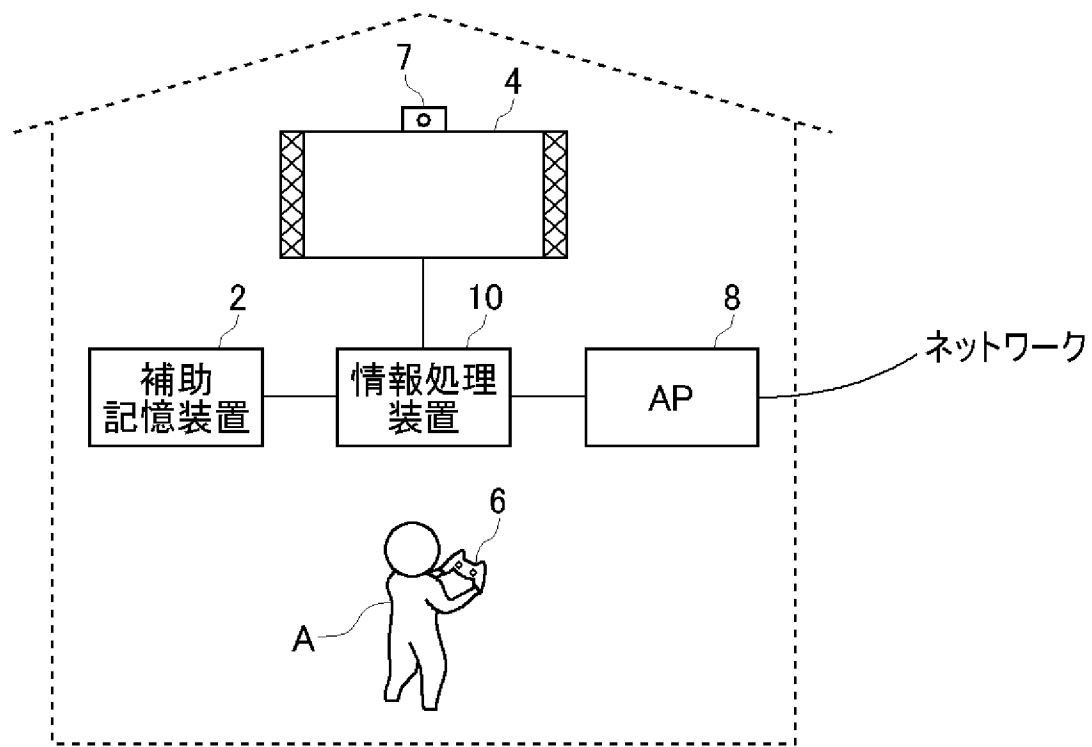
を含むことを特徴とするデータコピー方法。

[請求項8] コンピュータに、

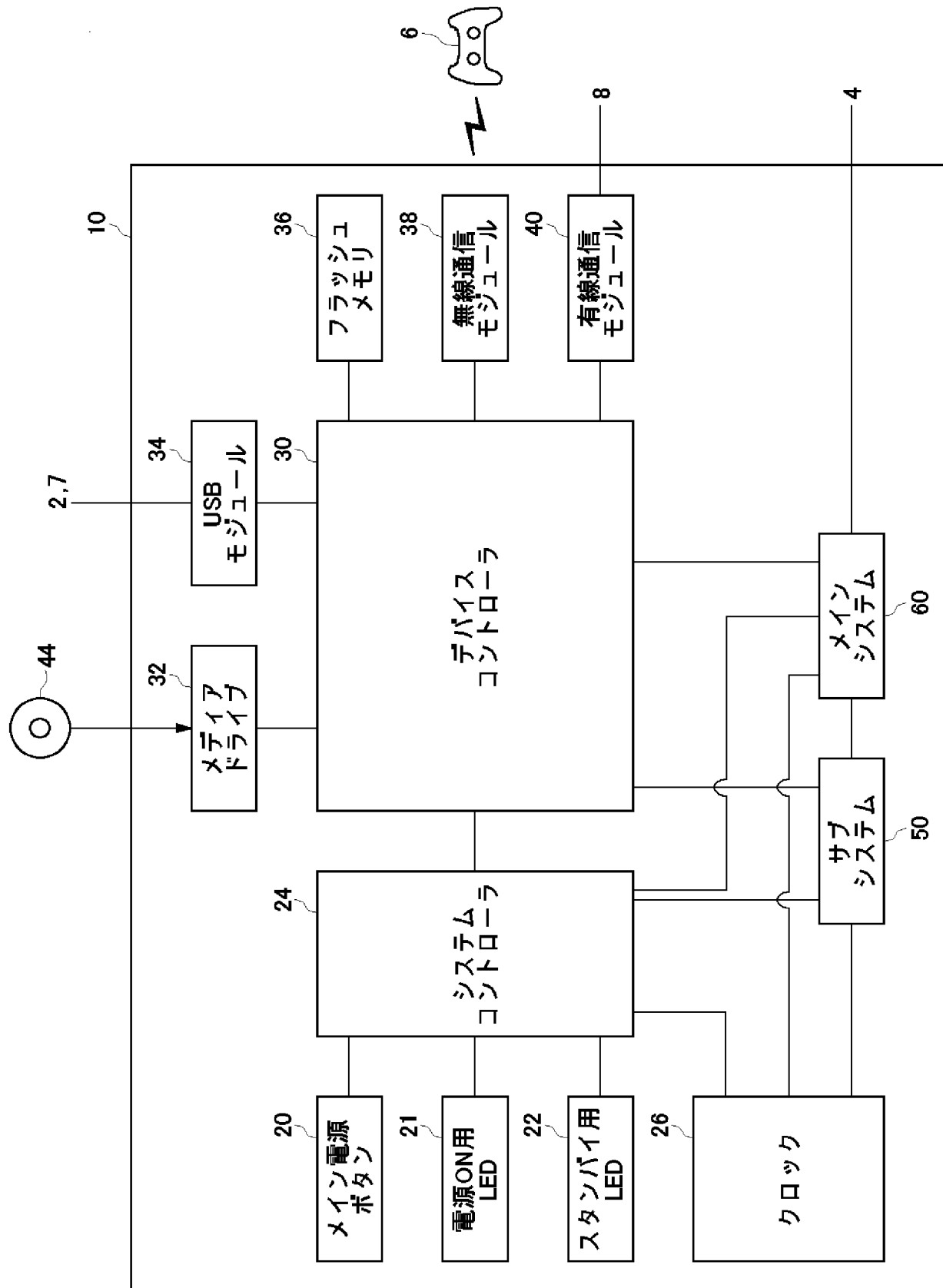
当該コンピュータにおいてユーザにより選択されている使用言語を特定する使用言語情報を保持する機能と、

アプリケーションソフトウェアを構成する複数のファイルを記録した記録媒体が装着されるドライブ装置から、使用言語情報にもとづいて言語依存ファイルを読み出し、補助記憶装置にコピーする機能と、
を実現させるためのプログラム。

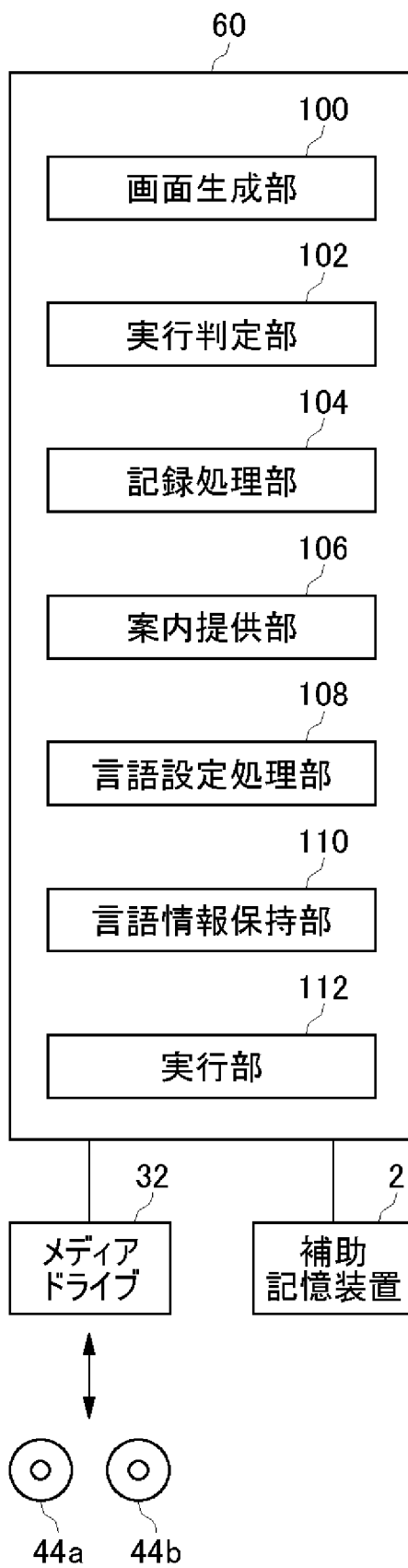
[図1]



[図2]



[図3]



[図4]

どの言語を使いますか？

Português(Portugal)

Русский

Suomi

Svenska

Türkçe

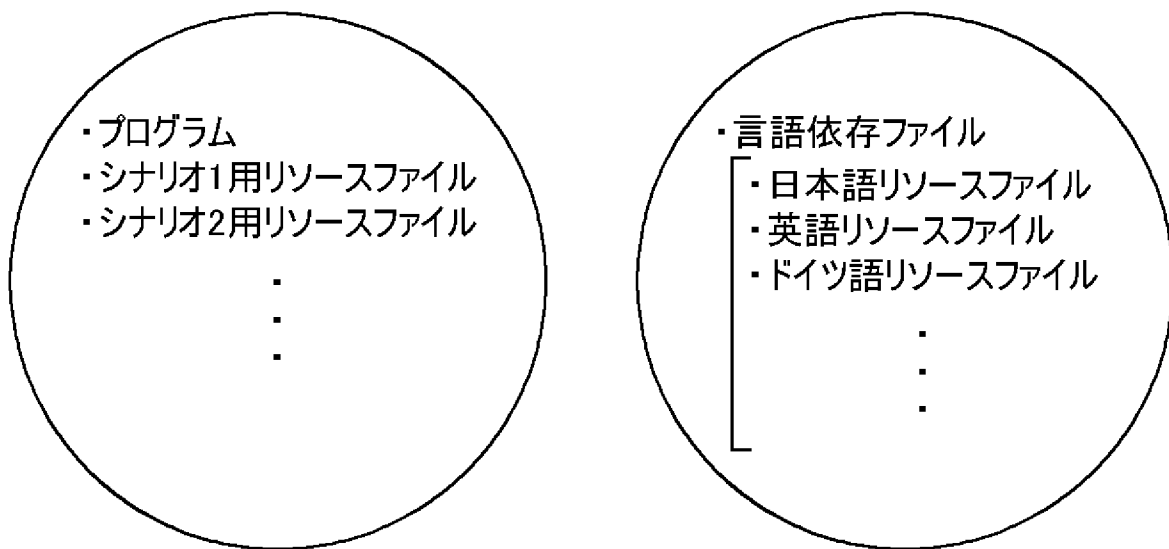
日本語

한국어

简体中文

4

[図5]

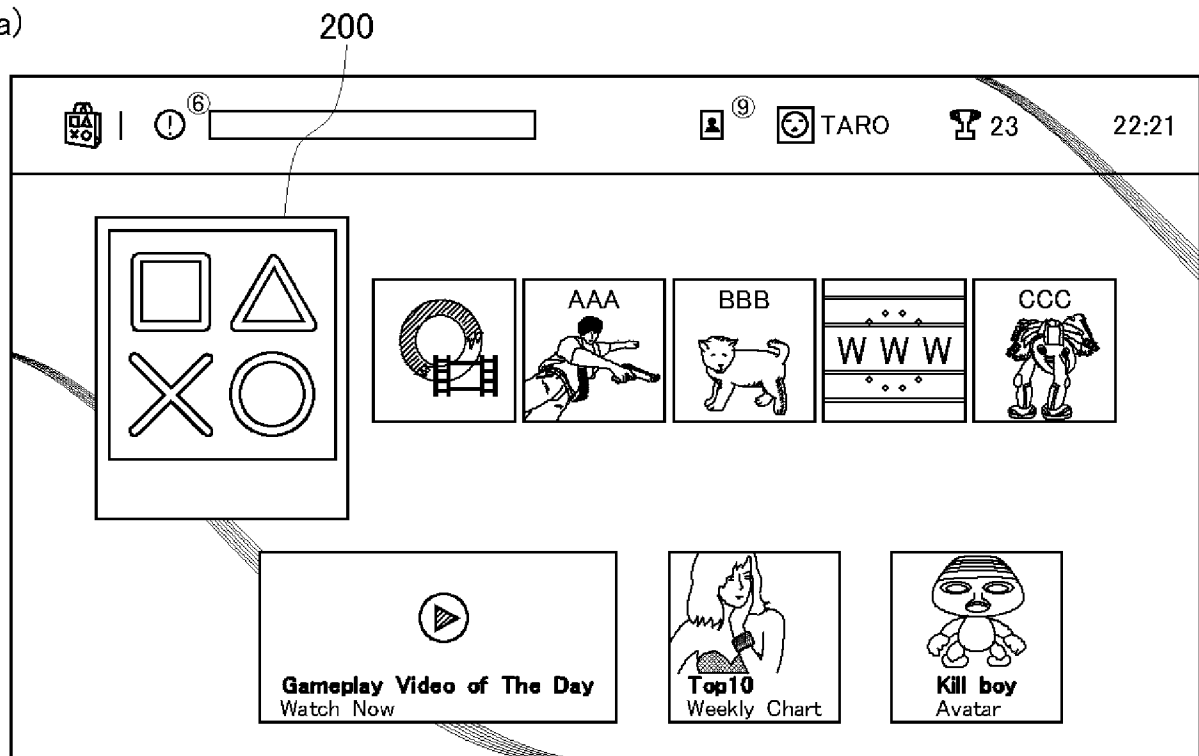


44a

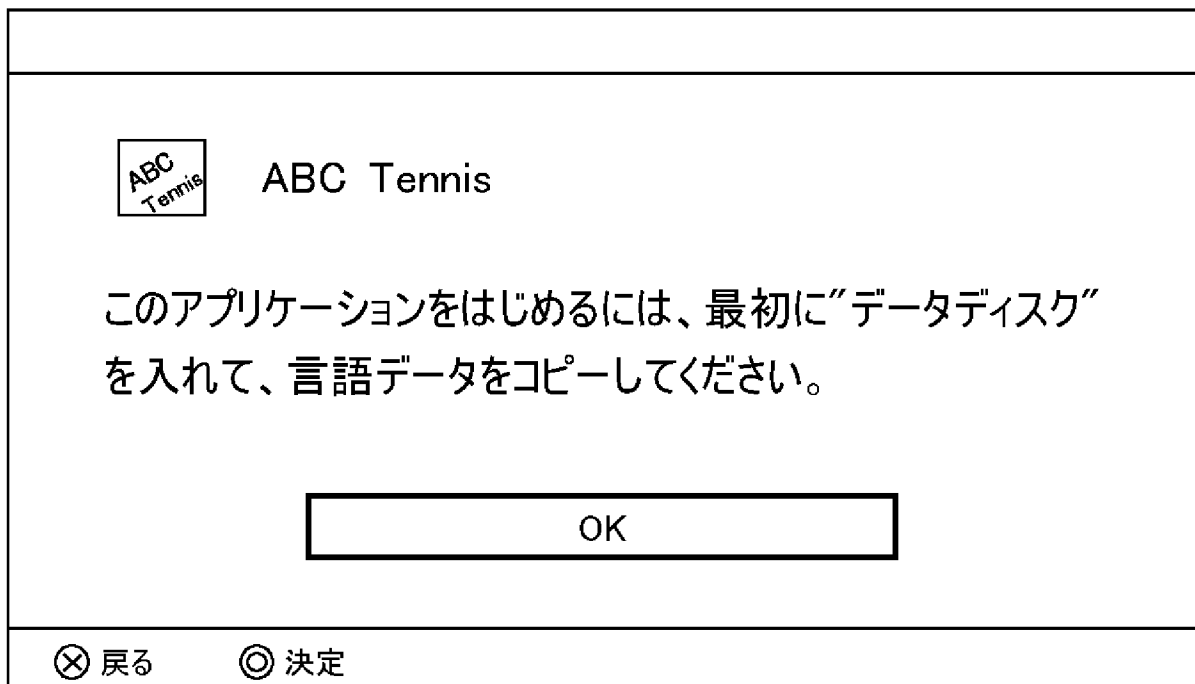
44b

[図6]

(a)

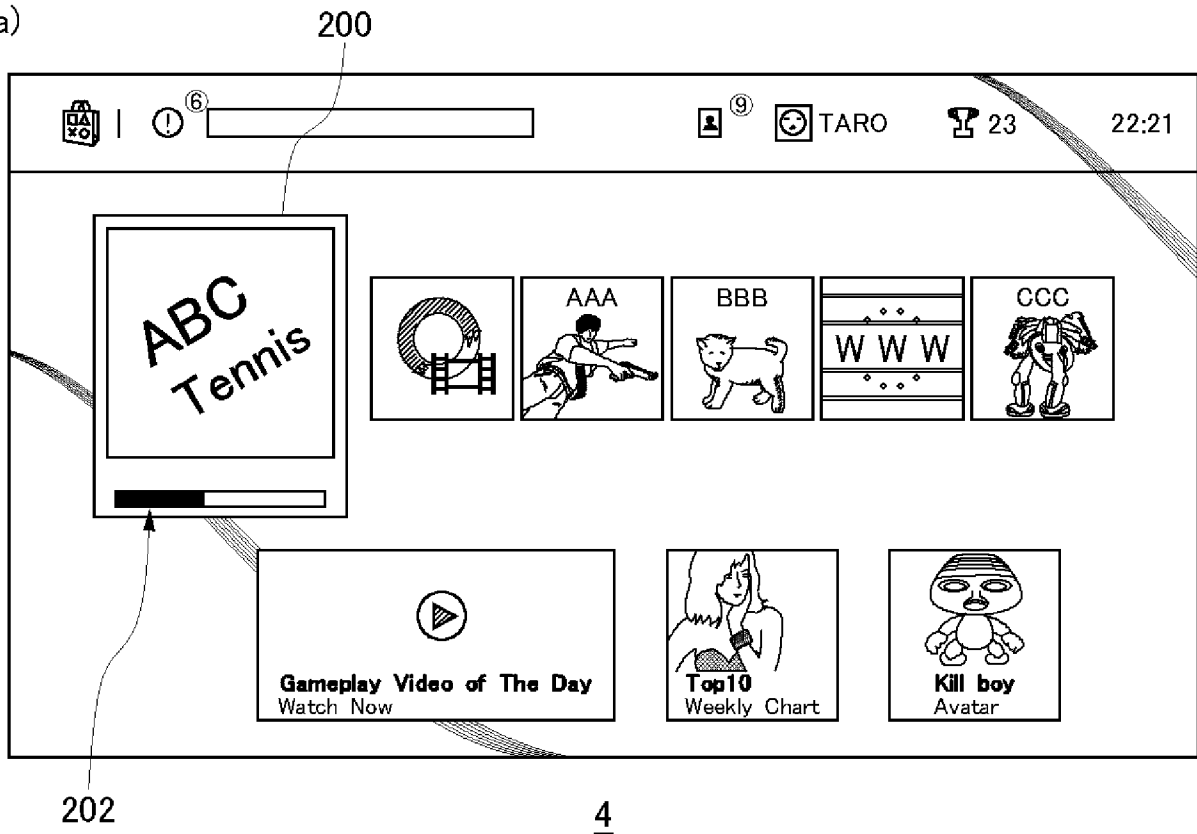
4

(b)

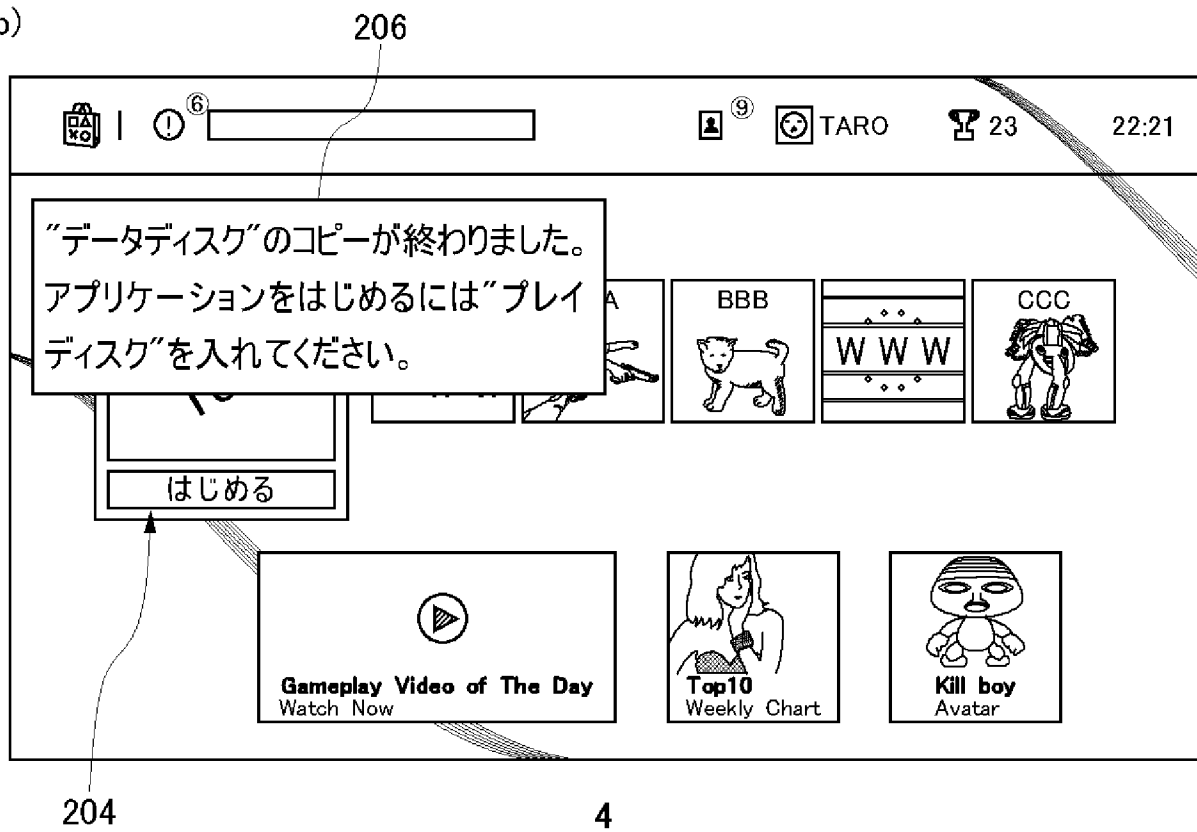
4

[図7]

(a)



(b)



[図8]

(a)

言語	
☒ システム言語 ☒ 入力言語	Dansk Deutsch English(United Kingdom) English(United States) Español(América Latina) Español(España) Français(Canada) Français(France) Italiano Nederlands Norsk Polski Português(Brasil)
☒ 戻る ☒ 決定	

4

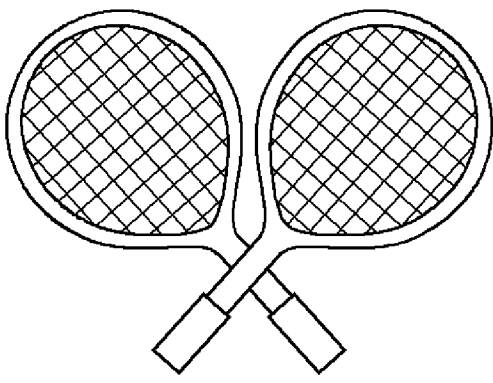
(b)

言語
実行中の全てのアプリケーションを終了して、変更された設定を反映します。 処理を続けてよいですか? いいえ <input checked="" type="button" value="はい"/>
☒ 戻る ☒ 決定

4

[図9]

(a)

ABC Tennis	言語
	日本語
	✓ English
	German
	Spanish
	French
	Italian
	Portuguese

4

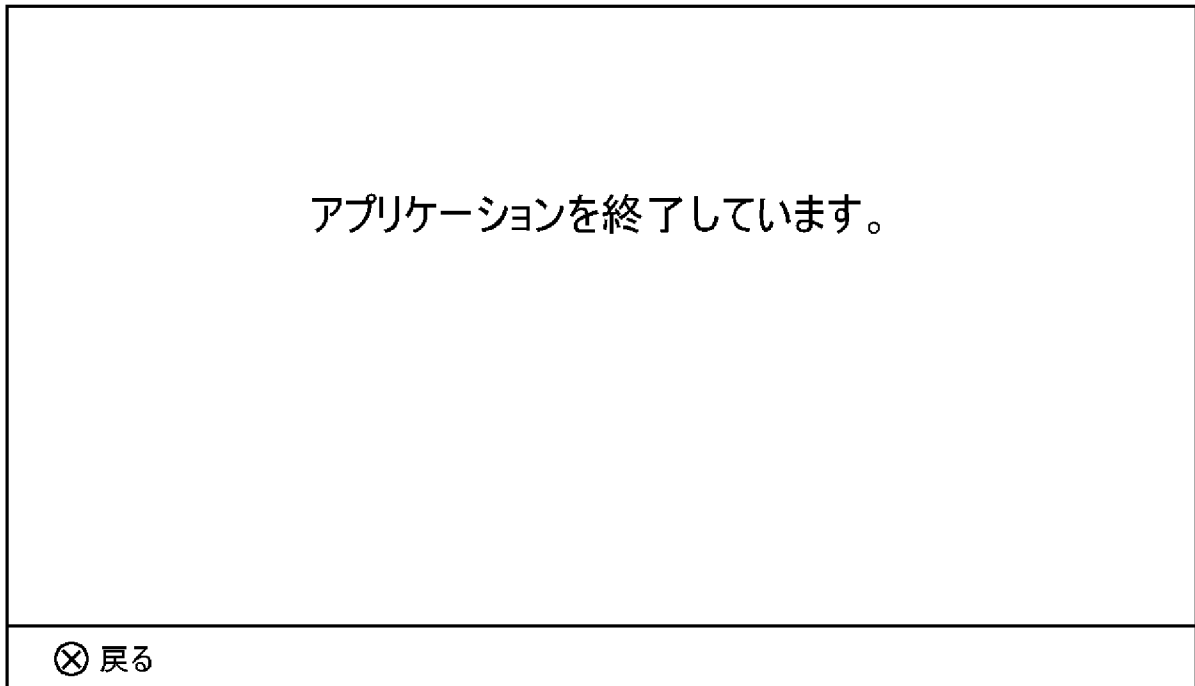
(b)

選択した言語を使用するために、アプリケーションを終了して “データディスク”からこの言語データをコピーする必要があります。 はじめに、アプリケーションを終了します。 OK
⊗ 戻る ⊙ 決定

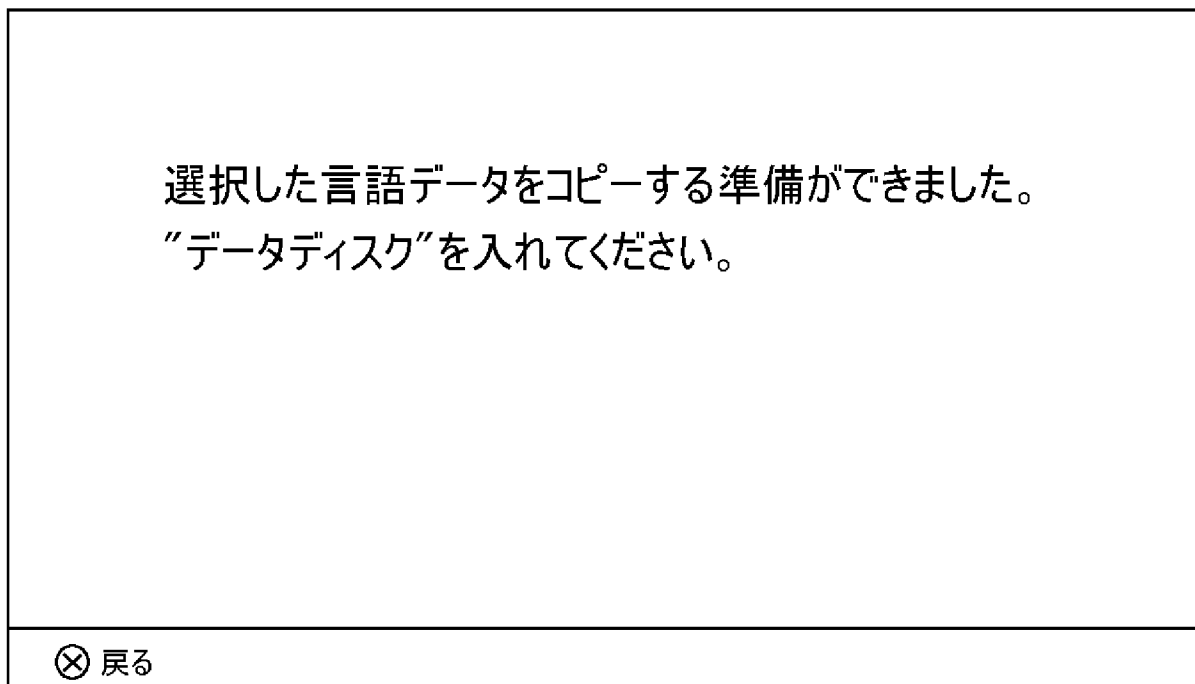
4

[図10]

(a)

4

(b)

4

[図11]

コピーが完了しました。
アプリケーションをはじめるために、“プレイディスク”を
入れてください。

⊗ 戻る

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2017/006671

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

G06F9/445(2006.01)i, A63F13/79(2014.01)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)

G06F9/445, A63F13/79

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	1996-2017
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2017	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2017

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.
X Y	WO 2014/111985 A1 (Sony Computer Entertainment Inc.), 24 July 2014 (24.07.2014), paragraphs [0016], [0027], [0034], [0040] to [0046], [0049], [0052], [0068], [0084] to [0088], [0098] to [0106] & EP 2947570 A1 & US 2015/0356018 A1 paragraphs [0028], [0039], [0046], [0053] to [0059], [0062], [0065], [0082], [0098] to [0102], [0113] to [0122]	1, 3, 7-8 2, 4-6
Y	JP 8-305553 A (Fujitsu Ltd. et al.), 22 November 1996 (22.11.1996), paragraphs [0015] to [0019], [0031] to [0032] (Family: none)	2, 4-6

☒ 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
17 May 2017 (17.05.17)

Date of mailing of the international search report
30 May 2017 (30.05.17)

Name and mailing address of the ISA/
Japan Patent Office
3-4-3, Kasumigaseki, Chiyoda-ku,
Tokyo 100-8915, Japan

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2017/006671

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 2001-252466 A (Taito Corp.), 18 September 2001 (18.09.2001), paragraphs [0012] to [0013] (Family: none)	1-8
A	JP 2008-194162 A (Sony Computer Entertainment Inc.), 28 August 2008 (28.08.2008), paragraphs [0030], [0043], [0052], [0061] to [0062] (Family: none)	1-8
A	JP 2008-522302 A (Thomson Licensing), 26 June 2008 (26.06.2008), paragraphs [0041] to [0043] & EP 1669855 A1 & WO 2006/058837 A1 & US 2008/0010594 A1 paragraphs [0050] to [0052] & CN 101073052 A	1-8

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int.Cl. G06F9/445(2006.01)i, A63F13/79(2014.01)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. G06F9/445, A63F13/79

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	1971-2017年
日本国実用新案登録公報	1996-2017年
日本国登録実用新案公報	1994-2017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
X Y	W0 2014/111985 A1 (株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント) 2014.07.24, 段落[0016], [0027], [0034], [0040]-[0046], [0049], [0052], [0068], [0084]-[0088], [0098]-[0106] & EP 2947570 A1 & US 2015/0356018 A1, 段落[0028], [0039], [0046], [0053]-[0059], [0062], [0065], [0082], [0098]-[0102], [0113]-[0122]	1, 3, 7-8 2, 4-6
Y	JP 8-305553 A (富士通株式会社 外1名) 1996.11.22, 段落[0015]-[0019], [0031]-[0032] (ファミリーなし)	2, 4-6

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

17.05.2017

国際調査報告の発送日

30.05.2017

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)

坂庭 剛史

5 B

9288

電話番号 03-3581-1101 内線 3545

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 2001-252466 A (株式会社タイトー) 2001.09.18, 段落[0012]-[0013] (ファミリーなし)	1-8
A	JP 2008-194162 A (株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメ ント) 2008.08.28, 段落[0030], [0043], [0052], [0061]-[0062] (フ ァミリーなし)	1-8
A	JP 2008-522302 A (トムソン ライセンシング) 2008.06.26, 段落[0041]-[0043] & EP 1669855 A1 & WO 2006/058837 A1 & US 2008/0010594 A1, 段落[0050]-[0052] & CN 101073052 A	1-8