

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局



(43) 国際公開日
2003 年 11 月 27 日 (27.11.2003)

PCT

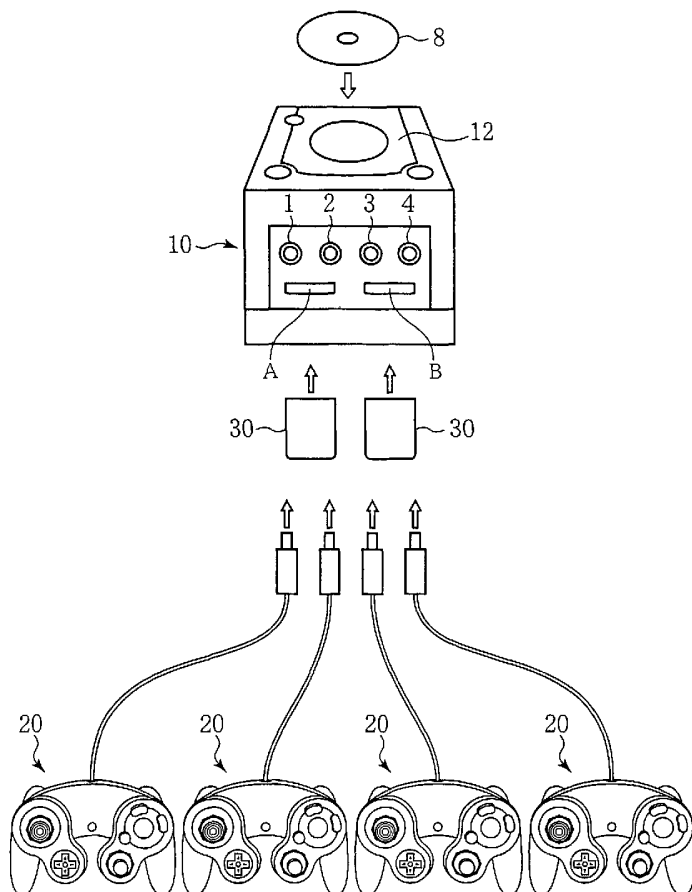
(10) 国際公開番号
WO 03/097197 A1

- (51) 国際特許分類: A63F 13/10, 13/00 (72) 発明者; および
(75) 発明者/出願人 (米国についてののみ): 畑 信太郎
(21) 国際出願番号: PCT/JP03/06338 (HATA,Shintaro) [JP/JP]; 〒144-0043 東京都 大田区
羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式会社ソニックチーム内
(22) 国際出願日: 2003 年 5 月 21 日 (21.05.2003) Tokyo (JP).
(25) 国際出願の言語: 日本語 (74) 代理人: 北野 好人 (KITANO,Yoshihito); 〒160-0015 東京
都 新宿区 大京町 9 番地 エクシード四谷 2 階 Tokyo
(26) 国際公開の言語: 日本語 (JP).
(30) 優先権データ: 特願2002-146984 2002 年 5 月 21 日 (21.05.2002) JP (81) 指定国 (国内): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB,
BG, BR, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK,
DM, DZ, EC, EE, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU,
(71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): 株式会 ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS,
社セガ (SEGA CORPORATION) [JP/JP]; 〒144-0043 LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NI,
東京都 大田区 羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 Tokyo (JP). NO, NZ, OM, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG, SK,

[続葉有]

(54) Title: GAME CONTROL METHOD

(54) 発明の名称: ゲームの制御方法



(57) Abstract: A method for managing game data in a game in which a plurality of players take part. Before starting a game, game data is copied from a memory area of each player and stored in a pre-determined game memory area. A game is played according to the game data stored in the predetermined game memory area. After the game is over, the game data of each player stored in the game memory area is returned to the memory area of each player.

(57) 要約: 複数のプレイヤーが参加するゲームにおけるゲームデータの管理方法である。ゲームを行う前に、各プレイヤーのメモリ領域からゲームデータを複写して、所定のゲームメモリ領域に格納し、所定のゲームメモリ領域に格納された各プレイヤーのゲームデータに基づいてゲームを行い、ゲームを行った後に、ゲームメモリ領域に格納された各プレイヤーのゲームデータを各プレイヤーのメモリ領域に戻す。

WO 03/097197 A1



SL, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN,
YU, ZA, ZM, ZW.

添付公開書類:

— 国際調査報告書

(84) 指定国 (広域): ARIPO 特許 (GH, GM, KE, LS, MW, MZ, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア特許 (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ特許 (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IT, LU, MC, NL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OAPI 特許 (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

2文字コード及び他の略語については、定期発行される各PCTガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語のガイダンスノート」を参照。

明 細 書

ゲームの制御方法

〔技術分野〕

本発明は、複数のプレイヤーが参加するゲームの制御方法に関する。

〔背景技術〕

複数のプレイヤーがそれぞれにゲーム装置を電話回線等の通信ネットワークに接続しながらゲームを行う、いわゆるオンラインゲームが新しいジャンルのゲームとして注目されている。例えば、各プレイヤーが自己のキャラクタを生成し、通信ネットワークに接続して、複数のプレイヤーのキャラクタがチームを組んで一緒に冒険を行うようなオンラインゲームである。各プレイヤーは、オンラインゲーム中において冒険しながら、珍しいアイテムを拾ったり、他のプレイヤーとアイテムを交換したり、自己のパワーを高めてレベルアップしたりして、アイテムを増やし、キャラクタを強くしていこうとする。

通常、プレイヤーは自分専用のメモリカードを持っており、オンラインゲームに限らず多くのゲームでは、ゲームを中断する場合には、自分のキャラクタ等のゲームデータを、ゲーム装置に接続した自分専用のメモリカードに保存しておき、再びゲームを行う場合には、そのメモリカードからゲームデータを読み出して、中断時の状態からゲームを再開するようにしている。

オンラインゲームには、通常、通信ネットワークに接続しない状態で同様なゲームを行える所謂オフラインモードが用意してある。オフラインモードでは、オンラインゲームを練習して、その概要を把握したり、自己のキャラクタのレベルを前もって一定程度高めたりするために利用される。通常、オフラインモードのゲームによっても自己のキャラクタデータ等のゲームデータは変更され、そのゲームデータをメモリカードに保存しておくことができる。その保存したキャラクタデータを用いてオンラインゲームに参加する。

オフラインモードの新しい遊び方として、複数のプレイヤーが1カ所に集まっ

て、通信ネットワークに接続せずに、複数のプレイヤーキャラクタがチームを組んで冒険を行うマルチモードが提案されている。このようなマルチモードが実現できれば、通信料金を気にせずに友達同士でゲームを楽しむことができる。

しかしながら、ゲーム装置のメモリスロットの数には限度があり、プレイヤーの数だけメモリスロットが用意できない場合がある。また、オンラインモードのゲームとオフラインモードのゲームとでゲームデータの取り扱いを単純に共通化すると、マルチモードを利用して、アイテムを不正入手したり、自己のキャラクタを不正にパワーアップすることが想定される。このような不都合を解決するような、新たなゲームの制御方法が求められている。

本発明の目的は、複数のプレイヤーが参加するオフラインモードのゲームに適したゲームの制御方法を提供することにある。

[発明の開示]

上記目的は、複数のプレイヤーが参加するゲームにおけるゲームの制御方法であって、ゲームを行う前に、各プレイヤーのメモリ領域からゲームデータを複写して、所定のゲームメモリ領域に格納し、前記所定のゲームメモリ領域に格納された各プレイヤーのゲームデータに基づいてゲームを行い、ゲームを行った後に、前記ゲームメモリ領域に格納された各プレイヤーのゲームデータを各プレイヤーのメモリ領域に戻すことを特徴とするゲームの制御方法によって達成される。

上述したゲームの制御方法において、各プレイヤーのゲームデータを所定のゲームメモリ領域から各プレイヤーのメモリ領域に戻すときには、各プレイヤーのメモリ領域から所定のゲームメモリ領域に複写した際の複写情報が一致するか否かを確認するようにしてもよい。

上述したゲームの制御方法において、各プレイヤーのメモリ領域に残されたゲームデータの使用を制限するようにしてもよい。

上述したゲームの制御方法において、前記所定のゲームメモリ領域に格納されたゲームデータを使用しないことを条件として、各プレイヤーのメモリ領域に残されたゲームデータの使用を許可するようにしてもよい。

上述したゲームの制御方法において、あるプレイヤーのメモリ領域を、前記所定

のゲームメモリ領域として使用するようにしてもよい。

上記目的は、複数のプレイヤーが参加するゲームにおけるゲームの制御方法であって、各プレイヤーは、自己のゲームキャラクタに装着したアイテムのみを前記ゲームに持ち込むことが可能であり、前記ゲームにおいて、持ち込んだアイテムを他のプレイヤーと交換することを制限することを特徴とするゲームの制御方法によって達成される。

上述したゲームの制御方法において、前記ゲームにおいて取得したアイテムは、他のプレイヤーとの交換を制限しないようにしてもよい。

上記目的は、複数のプレイヤーのそれぞれが操作するキャラクタを使って進行するゲームの制御方法において、各プレイヤーがゲーム開始前に選択した、自己のキャラクタに所持させるアイテムを決定し、前記ゲームの開始後に、一のキャラクタの前記アイテムを、他のキャラクタが所持するアイテムにすることを制限することを特徴とするゲーム制御方法によって達成される。

本発明の一態様としてのプログラムは、複数の遊技者が参加するゲームにおける該ゲームを途中の段階から開始させるためのゲームデータを制御する、コンピュータで実行可能なプログラムであって、前記ゲームデータは、少なくともゲームに登場するプレイヤーキャラクタに対応する第1のパラメータと、該プレイヤーキャラクタがゲーム内で用いるアイテムに対応する第2のパラメータとを含み、前記プログラムは、ゲームを実行する前に、第1および第2の記録媒体からそれぞれ第1および第2のゲームデータを読み出して所定のメモリ領域に格納するステップと、前記第1および第2の記録媒体に記録されているゲームデータの使用を制限するデータを該第1および第2の記録媒体に記録するステップと、前記所定のメモリ領域に格納された第1および第2のゲームデータに基づいてゲームを実行するステップと、該ゲームの進行状況に応じて該第1および第2のゲームデータをそれぞれ第3および第4のゲームデータに更新するステップと、前記第2の記録媒体から読み出された第2のゲームデータに含まれる前記アイテムに対応する第2のパラメータは、前記第1のゲームデータへ移動して前記第3のゲームデータへ更新されることを制限するステップと、前記ゲームの進行状況に応じて更新された第4のゲームデータに含まれ、かつ前記第2のゲームデータに含まれな

い前記アイテムに対応する第2のパラメータは、遊技者の操作に基づく操作信号によって前記第1のゲームデータへ移動して前記第3のゲームデータに更新されるステップと、ゲームを実行した後に、前記第1および第2の記録媒体に、前記更新された第3および第4のゲームデータを前記第1および第2のゲームデータにかわって記録更新し、前記ゲームデータの使用を制限するデータを消去するステップとを含むことを特徴とする。

本発明の一態様としてのプログラムは、複数の遊技者が参加するゲームにおける該ゲームを途中の段階から開始させるためのゲームデータを制御する、コンピュータで実行可能なプログラムであって、ゲームを実行する前に、第1のゲームデータが記録された第1の記録媒体から該ゲームデータを読み出して、第2のゲームデータが記録された第2の記録媒体に格納するステップと、前記第1の記録媒体に記録されているゲームデータの使用を制限するデータを該第1記録媒体に記録するステップと、前記第2の記録媒体に格納された第1および第2のゲームデータに基づいてゲームを実行するステップと、ゲームの進行状況に応じて該第1および第2のゲームデータをそれぞれ第3および第4のゲームデータに更新するステップと、ゲームを実行した後に、前記第1の記録媒体に、前記更新された第3のゲームデータを前記第1のゲームデータにかわって記録更新し、前記ゲームデータの使用を制限するデータを消去するステップとを含むことを特徴とする。

上述したコンピュータで実行可能なプログラムにおいて、前記ゲームデータは、少なくともゲームに登場するプレーヤキャラクタに対応するパラメータと、該プレーヤキャラクタがゲーム内で用いるアイテムに対応するパラメータとを含み、前記プログラムは、前記第2の記録媒体から読み出された第2のゲームデータに含まれる前記アイテムに対応するパラメータは、前記第1のゲームデータへ移動して前記第3のゲームデータへ更新されることを制限するステップと、前記ゲームの進行状況に応じて更新された第4のゲームデータに含まれ、かつ前記第2のゲームデータに含まれない前記アイテムに対応するパラメータは、遊技者の操作に基づく操作信号によって前記第1のゲームデータへ移動して前記第3のゲームデータに更新されるステップとを更に含むようにしてもよい。

本発明によれば、ゲームを行う前に、各プレイヤーのメモリ領域からゲームデータを複写して、所定のメモリ領域に格納し、所定のメモリ領域に格納された各プレイヤーのゲームデータに基づいてゲームを行い、ゲームを行った後に、ゲームメモリ領域に格納された各プレイヤーのゲームデータを各プレイヤーのメモリ領域に戻すようにしたので、複数のプレイヤーが参加するオフラインモードのゲームにおいてゲームデータを適切に管理することができる。

[図面の簡単な説明]

図1は、本発明の一実施形態によるゲーム装置の概要を示す図である。

図2は、本発明の一実施形態によるゲーム装置のブロック図である。

図3は、本発明の一実施形態によるゲーム装置のゲーム処理部のブロック図である。

図4は、本発明の一実施形態のゲーム装置に用いられるメモリカードのメモリ構成を示す図である。

図5は、本発明の一実施形態におけるマルチモードの流れを示すフローチャートである。

図6は、本発明の一実施形態におけるキャラクターデータの移動操作における画面を示す図（その1）である。

図7は、本発明の一実施形態におけるキャラクターデータの移動操作における画面を示す図（その2）である。

図8は、本発明の一実施形態におけるキャラクターデータの選択操作における画面を示す図（その1）である。

図9は、本発明の一実施形態におけるキャラクターデータの選択操作における画面を示す図（その2）である。

図10は、本発明の一実施形態におけるキャラクターデータの選択操作における画面を示す図（その3）である。

図11は、本発明の一実施形態におけるキャラクターデータの選択操作における画面を示す図（その4）である。

図12は、本発明の一実施形態におけるキャラクターデータの選択操作における

画面を示す図（その５）である。

図１３は、本発明の一実施形態におけるキャラクタデータの選択操作における画面を示す図（その６）である。

図１４は、本発明の一実施形態におけるキャラクタデータの選択操作における画面を示す図（その７）である。

図１５は、本発明の一実施形態におけるキャラクタデータの選択操作における画面を示す図（その８）である。

図１６は、本発明の一実施形態におけるキャラクタデータの選択操作における画面を示す図（その９）である。

図１７は、本発明の一実施形態におけるゲーム終了後のデータセーブ操作における画面を示す図（その１）である。

図１８は、本発明の一実施形態におけるゲーム終了後のデータセーブ操作における画面を示す図（その２）である。

図１９は、本発明の一実施形態におけるゲーム終了後のデータセーブ操作における画面を示す図（その３）である。

図２０は、本発明の一実施形態におけるゲーム終了後のデータセーブ操作における画面を示す図（その４）である。

図２１は、本発明の一実施形態におけるゲーム終了後のデータセーブ操作における画面を示す図（その５）である。

[発明を実施するための最良の形態]

（一実施形態）

本発明の一実施形態によるゲーム装置について図面を用いて説明する。

（ゲーム装置の概要）

本実施形態のゲーム装置を図１及び図２を用いて説明する。図１は本実施形態のゲーム装置の概要を示す図であり、図２は本実施形態のゲーム装置のブロック図である。

図１に示すように、ゲーム装置本体１０は、ほぼ立方体形状をしており、その上部には、ゲームプログラムが格納されたＣＤ－ＲＯＭ８を搭載するＣＤ－ＲＯ

Mドライブ12が設けられている。ゲーム装置本体10の正面には、4つのコントローラ用コネクタ1、2、3、4と、2つのメモリスロットA、Bが設けられている。コントローラ用コネクタ1、2、3、4には、それぞれコントローラ20が接続可能である。メモリスロットA、Bには、それぞれメモリカード30が装着可能である。

図2に示すように、ゲーム装置本体10には、CD-ROM8を搭載するCD-ROMドライブ12と、ゲームを実行するゲーム処理部14とが設けられている。ゲーム処理部14には、コントローラ用コネクタ1、2、3、4を介して4つのコントローラ20が接続可能であり、メモリスロットA、Bを介して2つのメモリカード30、すなわち、第1の記録媒体としてのメモリカード30及び第2の記録媒体としてのメモリカード30が装着可能である。

なお、CD-ROM8の代わりに、ゲームプログラムを格納する記憶媒体として、直径8cmのDVD-ROMや、12cmのDVD-ROMを用い、CD-ROMドライブ12の変わりにDVD-ROMドライブを用いてもよい。

(ゲーム処理部)

図2のゲーム装置におけるゲーム処理部14の詳細について図3を用いて説明する。図3はゲーム処理部14のブロック図であり、主にコンシューマー向けのゲーム装置に対応する。

ゲーム処理部14は、各ブロックを制御し、画面表示しようとする物体の表示位置や大きさ等の計算を行うCPU141と、CPU141が使用するプログラムやデータを格納するシステムメモリ142と、電源投入後およびリセット後にゲーム装置が起動するための起動用プログラムを格納するBOOTROM143と、プログラムやデータを各ブロック間で伝送するバスを制御するバスアービタ144と、画像を生成するビデオディスプレイプロセッサ145と、それに接続され、画像を生成するための素材となるデータや表示する画像を記憶するグラフィックメモリ146と、音声を生成するオーディオプロセッサ147と、それに接続され、音声を生成するための素材となるデータや出力する音声を記憶するオーディオメモリ148と、ゲーム装置外部の電子機器とプログラムやデータのやり取りを行うための通信インターフェース149と、遊戯者がゲームを操作する

ためのコントローラから操作信号を受けてCPUに出力するコントローラインターフェース150と、プログラムやデータのやり取りを行うメモリアンターフェース151とから成り立っている。

ビデオディスプレイプロセッサ145及びオーディオプロセッサ146には、TVモニタ40が接続される。通信インターフェース149には、モデム50が接続される。ゲーム処理部14は通信インターフェース149及びモデム50を介して外部ネットワークに接続される。メモリアンターフェース151には、メモリカード30が接続される。メモリカード30は、ゲームの途中の結果を記憶して、次回以降に同じゲームを行う場合に読み出して、続きからゲームを再開することができる。

(メモリカード)

本実施形態のゲーム装置で用いられるメモリカード30について図4を用いて説明する。図4はメモリカード30のメモリ構成を示す図である。

メモリカード30は、システム情報を格納するシステム領域31と、キャラクターデータを格納するキャラクターデータ領域32と、ギルドカードデータを格納するギルドカード領域35と、スナップファイルを格納するスナップ領域36と、ネットワーク情報を格納するネットワーク領域37等から構成されている。

キャラクターデータ領域32は、本実施形態では、7つのキャラクターデータを格納できる領域321～327を有し、キャラクタ1～4のデータを格納する領域321～324をメインキャラクタ領域33とし、キャラクタ5～7のデータを格納する領域325～327を一時キャラクタ領域34とする。

メインキャラクタ領域33は、このメモリカード30を所有するプレイヤー用のキャラクターデータを格納しておく領域であり、一時キャラクタ領域34は、他のバックアップメモリから複写したキャラクターデータを格納しておく領域である。ひとつのメモリカード30におけるメインキャラクタ領域33と一時キャラクタ領域34とを用いてマルチモードのゲームを行う。

各キャラクターデータは、キャラクター生成時のIDであるセーブIDと、他のバックアップメモリに出張中（移動中）であることを示す出張中（移動中）フラグと、キャラクター情報のデータとから構成されている。セーブIDには、キャラク

タ生成時の時間情報を示すタイムスタンプが付随している。出張中（移動中）フラグには、キャラクタ出張（移動）時の時間情報を示すタイムスタンプが付随している。

ギルドカード領域35にも、ギルドカードデータに、ギルドカード生成時のタイムスタンプが付随している。

（ゲームの概要）

本実施形態のゲーム装置で行うゲームの概要について説明する。ゲームプログラムはCD-ROM8に格納されている。CD-ROM8を、ゲーム装置本体10のCD-ROMドライブ12に搭載し、ゲームプログラムを読み込むことによりゲーム処理部14がゲームを実行可能となる。

オンラインモードでは、各プレイヤは、1台のコントローラ20をコントローラ用コネクタ1に接続し、自分専用のメモ리카ード35をメモリスロットAに装着して、ゲーム装置本体10を電話回線等の通信ネットワークに接続してゲームサーバ（図示せず）に接続する。同様にオンライン接続したプレイヤとチームを組んでオンラインゲームを実行する。

オフラインモードにおいてプレイヤが1人でプレイするシングルモードの場合には、プレイヤは1台のコントローラ20をコントローラ用コネクタ1に接続して、自分専用のメモ리카ード30をメモリスロットAに装着して、ゲーム装置本体10を通信ネットワークに接続せずに、オフライン用のゲームを行う。

オフラインモードにおいて複数のプレイヤでゲームを行うマルチモードの場合には、通常、各プレイヤが自分専用のコントローラ20と自分専用のメモ리카ード30を持ち寄って、1台のゲーム装置を用いてゲームを行う。

しかしながら、図1及び図2に示すように、本実施形態のゲーム装置本体10には、コントローラ用コネクタ1、2、3、4は4つ設けられているが、メモリスロットA、Bは2つしか設けられていない。プレイヤが持参したメモ리카ード30を、ゲーム装置本体10に一度に装着することができない場合がある。本実施形態では、このようなマルチモードのゲームを行うために様々な工夫をしている。

また、オフラインでのマルチモードを利用して、友達からアイテムを不正入手

したり、友達のゲームデータを利用して自己のキャラクタを不正にパワーアップすることが想定される。本実施形態では、マルチモードにおいて想定される不正を防止するために様々な工夫をしている。

(マルチモードの概要)

本実施形態のゲーム装置で行うマルチモードの概要について図5を用いて説明する。図5はマルチモードの流れを示すフローチャートである。

(マルチモードの選択)

タイトル画面の表示から(ステップS10)から、オンライン/オフライン選択画面でオフラインを選択し(ステップS11)、続いてシングルモード/マルチモード選択画面でマルチモードを選択する(ステップS12)。これによりマルチモードとなる。

(キャラクタデータの選択)

ひとつのメモ리카ード30には、図4に示すように、メインキャラクタとして4つまでキャラクタデータを格納することができる。このメインキャラクタとしてのキャラクタデータを使用してマルチモードをプレイすることができる。

マルチモードでは、他のメモ리카ード30から移動したキャラクタデータを使うこともできる。その場合、メモリスロットBに他のメモリーカード30を装着して、メモリスロットAの装着されたメモ리카ード30にキャラクタデータを移動する。

キャラクタ選択画面を表示し(ステップS13)、メインキャラクタとして使用するキャラクタを決定する(ステップS14)。既存のメインキャラクタから選択してもよいし(ステップS15)、メモ리카ード30のメインキャラクタ領域の空欄を選択して(ステップS16)、新たにキャラクタを生成してもよい(ステップS17)。

他のメモ리카ード30のメインキャラクタを使用する場合には、そのメモ리카ード30をメモリスロットBに装着し、メモ리카ード30に格納されているメインキャラクタから使用する一時キャラクタを選択し(ステップS18)、メモリスロットAに装着しているメモ리카ード30の一時キャラクタ領域に移行する(ステップS19)。

このようにしてプレイヤ全員のキャラクタが決定されると（ステップS 20）、マルチモードのゲームを開始する。

（ゲームモードの選択）

オンラインモードでチームを作るのと同様にゲームモードの選択を行う（ステップS 21）。ゲームの難易度として、ノーマル／ハード／ベリーハード／アルティメット（NORMAL/HARD/VERY-HARD/ULTIMATE）からひとつを選択し、ゲームモードとして、通常冒険／チャレンジ／バトルからひとつを選択する。

ゲームの難易度は、参加するキャラクタのうち最も低いレベルのキャラクタに合わせる。レベルの低いキャラクタが含まれている場合には、アルティメットモードなどの高い難易度は選択できない。

オンラインモードと同様に、プレイヤ1をリーダー（ホスト）と見なして、フラグやセクションIDなどを合わせる。

（ゲームの実行）

選択したモードにしたがってマルチモードのゲームをスタートする（ステップS 22）。各ゲームモードは複数のステージから構成されている。

通常冒険の場合には（ステップS 23）、街（ステップS 24）、ダンジョン（ステップS 25）、街（ステップS 26）の各ステージの他に、ハンターギルド（ステップS 27）、クエスト（ステップS 28）の各ステージが存在する。

チャレンジモードの場合には（ステップS 29）、ハンターギルド（ステップS 30）、ダンジョン（ステップS 31）、ハンターギルド（ステップS 32）の各ステージが存在する。

バトルモードの場合には（ステップS 33）、ハンターギルド（ステップS 34）、ダンジョン（ステップS 35）、ハンターギルド（ステップS 36）の各ステージが存在する。

（マルチモードでの画面分割）

ゲームに参加するキャラクタの数に応じて自動的に画面を分割する。参加するキャラクタが2人の場合には、画面を2分割し、参加するキャラクタが4人の場合には、画面を4分割する。参加するキャラクタが3人の場合には、3分割してもよいし、画面を4分割して、ひとつの分割画面は使用しなくてもよい。

(データの持ち込み／持ち帰り制限)

マルチモードでのアイテムの持ち込み／持ち帰りは、不正コピーや不正なアイテム増殖を防ぐために一部に制限をかける。

キャラクターデータについて、マルチモードでの持ち込みは、レベル等の全てのステータスを持ち込むことができる。マルチモードでの持ち帰りは、ゲーム終了後、加算されたステータスを持ち帰ることができる。

アイテムデータについて、マルチモードでの持ち込みは、キャラクターへの装備品のみ持ち込むことができる。ただし、ゲーム中にこの装備品を置いて他のプレイヤーに拾わせることはできない。マルチモードでのアイテム交換を禁止し、不正なアイテムの増殖を防いでいる。マルチモードでの持ち帰りは、マルチモードのゲーム中において入手したアイテムに関しては持ち帰ることができる。なお、マルチモードのゲーム中において取得したアイテムは、他のプレイヤーとの交換も可能である。

お金（メセタ）について、マルチモードにおいて外部から持ち込むことは禁止されている。一方、マルチモードのゲーム中で取得したお金（メセタ）については持ち帰り自由である。

なお、キャラクターの装備品のみを持ち込み可能としたが、キャラクターの装備品以外のアイテム、例えば、キャラクターが手に持つアイテムや、キャラクターに関連するアイテム、キャラクターには直接関連しないアイテム等、を持ち込み可能としてもよい。

また、持ち込み可能なアイテムデータのみを複写したが、全てのアイテムについてのデータを複写し、各アイテムの利用可・不可のフラグを設け、フラグのオン・オフにより区別するようにしてもよい。

(街の機能)

マルチモードにおいて街の機能に一定の制限を設けている。オンラインモードのときと同様に、お店は使用でき、鑑定所も使用できる。ギルドカウンタはチャレンジモードやバトルモードの時のみ使用できる。メディカルセンタも使用できる。

しかし、チェックルームは預けることのみが可能であり、預けたものを引き出

することはできない。プレイヤー間でのアイテムの不正な移動を防止するためである。

(マップ間の移動)

マップ間は、基本的に全てのキャラクターが一緒にないと移動できない。

街の転送装置では、全員乗るとダンジョンリストを表示し、最後に転送装置に乗ったキャラクターのプレイヤーが選択・決定すると移動する。

ダンジョン内の転送装置では、全員乗っていずれかのプレイヤーがAボタンを押すと移動する。全員乗らないと起動しない。

ボス専用転送装置では、上述したダンジョン内転送装置と同様である。シングルプレイ時のような警告ウィンドウは現れない。

リューカでは、ひとつのキャラクターが入ると、「街に戻る はい／いいえ」というウィンドウが出て、「はい」を選択すると全員が街に戻る。街から戻る場合は、全員乗ってAボタンを押すと移動する。

いずれかのキャラクターが死亡しすると、「街に戻る はい／いいえ」というウィンドウが出て、「はい」を選択すると全員が街に戻る。

(ゲームの終了)

各ゲームモードにおける各ステージを終了すると、マルチモードのゲームを終了する(ステップS 3 7)。続いて、警告メッセージの表示(ステップS 3 8)に続いて、キャラクターデータをメモ리카ード3 0にセーブする(ステップS 3 9)。

キャラクター・ゲームモードを変更する場合には(ステップS 4 0)、ステップS 1 3 (キャラクター選択)又はステップS 2 1 (ゲームモード選択)に戻る。

キャラクター・ゲームモードを変更しない場合には、一時キャラクター領域に格納されたキャラクターデータを元のメモ리카ード3 0に移行する(ステップS 4 1)。全てのキャラクターについての移行が完了すると(ステップS 4 2)、タイトル画面となりゲームが終了する(ステップS 4 3)。

(キャラクターデータの移動)

本実施形態のゲーム装置におけるキャラクターデータの移動について図6及び図7を用いて説明する。

(キャラクターデータの移動)

マルチモードでは、他のメモリカード30のメインキャラクタのデータを取り込んで使用する。この場合には、スロットAにゲームで使用するメモリカード30を装着し、スロットBに他のメモリーカード30を装着し、キャラクターデータを移動する。

図6(a)はマルチモードのキャラクタ選択の画面である。画面左側に、スロットAに装着されたメモリカード30の一時キャラクタ領域34を表示し、画面右側に、スロットBに装着されたメモリカード30のメインキャラクタ領域33を表示する。

図6(a)に示す例では、画面左側に表示されたスロットAの一時キャラクタ領域34の1番目の領域、すなわち、キャラクタ5の領域325を選択し、画面右側に表示されたスロットBのメインキャラクタ領域33の1番目の領域、すなわち、キャラクタ1の領域321を選択している。実行ボタンを押すと、スロットBのキャラクタ1の領域321に格納されたキャラクターデータが、スロットAのキャラクタ5の領域325に移動する。

図6(a)に示すように、画面中央には、「移動中です。メモリカードを抜き差ししないで下さい。」と注意事項が表示され、画面下部には、「スロットAに移動したキャラクターデータは、ゲーム終了後、データを元のメモリカードに戻すまで使用することができません。」と注意事項が表示される。

スロットBのメモリカード30のキャラクターデータを、スロットAのメモリカード30の一時キャラクターデータとして格納すると、スロットBのメモリーカード30内にあるキャラクターデータの移動中フラグをオンにし、使用することができないようにする。元のキャラクターデータは、スロットBのメモリカード30内に全て残っているが、移動中フラグをオンにすることにより使用できないようにしている。

(キャラクターデータの特定)

本実施形態では、新たにキャラクターデータを作成した時に、その時の時刻情報をタイムスタンプとしてを記録しておく。また、スロットBからスロットAへとキャラクターデータを移動した場合にも、移動元、移動先の双方のキャラクターデー

タにおける移動フラグをオンすると共に、移動した時刻をタイムスタンプとして記録しておく。これら2つのタイムスタンプにより、キャラクターデータの特定を行う。

(移動元のキャラクターデータ)

移動元のメモ리카ード30の別のゲーム装置10に装着して、移動したキャラクターデータを用いてゲームを行おうとしても、移動中フラグがオンであるので、ゲームを行うことができない。しかしながら、何らかの事情でデータを元のメモ리카ード30に戻すことを忘れてしまうことがある。そのような場合にも使用できないようにするのは現実的ではない。

本実施形態では、「マルチモードで成長したキャラクターデータを元に戻さない」という条件の下で、この「移動中フラグ」を解除できるようにした。

図6(b)はキャラクター選択の画面である。別のゲーム装置10のスロットAに元のメモ리카ード30を装着し、移動中のキャラクターデータを選択する。その場合には、画面中央に示すように、「このキャラクターは一時キャラクターとして他のメモ리카ードに『移動中』になったままになっています。『移動中』を解除することはできますが、移動中になっているデータをこのメモ리카ードに戻すことはできなくなりますが、よろしいですか?」と表示され、「はい、いいえ」の選択画面が表示される。

ここで「はい」を選択すると、メモ리카ード30のキャラクター1の領域321におけるキャラクターデータの移動中フラグをオフにすると同時に、そのタイムスタンプを削除する。これにより、通常のキャラクターデータとして使用することが可能となる。

(移動先のキャラクターデータ)

移動先のメモ리카ード30の一時キャラクター領域34に格納されたキャラクターデータは、ゲーム終了後は元のメモ리카ード30に戻されるのが通常である。しかしながら、何らかの事情により元のメモ리카ード30が手元からなくなることがあり得る。そのような場合にも使用できないようにするのは現実的ではない。

そこで、本実施形態では、何らかの事情により戻るところがなくなってしまった一時キャラクターデータは、マルチモードのキャラクター選択画面で「元のメモリー

カードに戻す」「削除する」等の選択が可能にようにした。

図7はキャラクタ選択の画面である。ゲーム装置10のスロットAにメモリーカード30が装着されており、メインキャラクタ領域33と一時キャラクタ領域34とが表示されている。ここで一時キャラクタを選択すると、そのキャラクタデータに対して、「プレイヤーキャラとして決定、元のメモリーカードに戻す、削除する、キャンセル」とのウインドウを表示し、プレイヤにいずれかを選択させる。

「プレイヤーキャラクタとして決定」を選択した場合には、この一時キャラクタのデータがそのままプレイヤーキャラクタのデータとして決定される。「元のメモリーカードに戻す」を選択した場合、図6(a)に示すスロットBへの移行画面へ移動する。プレイヤは移行画面において、一時キャラクタデータを元のメモリーカードに戻す。「削除する」を選択した場合、「本当に削除してよろしいですか? はい/いいえ」という確認表示において、「はい」を選択することにより、キャラクタデータを削除する。「キャンセル」を選択した場合は、図7の画面表示の前の状態に戻る。

(キャラクタの選択)

本実施形態のゲーム装置におけるキャラクタデータの選択操作について説明する。図5のフローチャートのステップS13～20におけるキャラクタ選択操作の具体例を図8乃至図16の画面を用いて説明する。

本実施形態では、ゲーム装置本体10のコントローラ用コネクタ1に接続されたコントローラ20を操作するプレイヤを、プレイヤ1とする。コントローラ用コネクタ2、3、4の順番で、プレイヤ2、プレイヤ3、プレイヤ4のキャラクタとして順番に決定していく。

(プレイヤ1のキャラクタ選択)

まず、プレイヤ1のキャラクタを選択する(図8(a)、(b))。

図8(a)に示すように、カーソルをメインキャラクタ領域33中の任意のキャラクタに位置させる。図8(a)ではキャラクタ1の領域321にカーソルを位置させている。ここでは、メインキャラクタ領域33のキャラクタ1～4でも、一時キャラクタ領域34のキャラクタ5～7でも、キャラクタデータが存在

していれば選択可能である。

次に、コントローラ 20 の決定ボタン A を押すと、図 8 (b) に示すように、カーソルが位置しているキャラクタデータ、ここでは、キャラクタ 1 の領域 3 2 1 のデータがプレイヤー 1 のキャラクタデータとして決定する。

(プレイヤー 2 のキャラクタ選択 (新規作成))

次に、プレイヤー 2 のキャラクタを選択する (図 9 (a)、(b))。コントローラ用コネクタ 2 に接続したコントローラ 20 を操作して行う。

図 9 (a) に示すように、メインキャラクタ領域 3 3 の「NO DATA」と表示されている領域、例えば、キャラクタ 4 の領域 2 3 4 にカーソルを合わせて、コントローラ 20 の決定ボタン A を押す。

続いて、キャラクタ生成画面へ移行して、プレイヤー 2 のキャラクタが新規に生成される。キャラクタの様々なパラメータを決定して生成した後、図 9 (b) のキャラクタ選択画面に戻る。キャラクタ選択画面で、キャラクタ 4 の領域 2 3 4 にカーソルを合わせて、コントローラ 20 の決定ボタン A を押すと、プレイヤー 2 のキャラクタが決定する。

なお、マルチモードにおける新規作成によりプレイヤー 2 が新規作成したキャラクタデータのみ、プレイヤー 2 により削除することができる。

(スタートボタン表示)

2 人以上のプレイヤーのキャラクタを決定すると、マルチモードのゲームを行うことができるので、図 10 (a) に示すように、「スタートボタン：ゲーム開始」との表示が画面上に現れる。ここでスタートボタンを押すと、図 10 (b) に示すように、「ゲームをスタートしてよろしいですか?」「はい/いいえ」と表示される。ここで「はい」を選択すれば、2 人のプレイヤーによるゲームが開始する。ここでは、「いいえ」を選択して、次のプレイヤー 3 のキャラクタを選択する。

(プレイヤー 3 のキャラクタ選択 (一時キャラクタ))

次に、プレイヤー 3 のキャラクタを選択する (図 11 (a) ~ 図 14 (b))。コントローラ用コネクタ 3 に接続したコントローラ 20 を操作して行う。

図 11 (a) に示すように、スロット A の一時キャラクタ領域 3 4 の「NO

DATA」と表示されている領域、キャラクタ5の領域235にカーソルを合わせて、コントローラ20の決定ボタンAを押すと、図11(b)に示すスロットB表示画面に切り替わる。スロットAのメインキャラクタ領域33の部分が左側にスライドして、スロットBの表示が現れる。ここでスロットBにメモリカード30が装着されていないと、図11(b)に示すように、「メモリカードが入っていません。キャラクタデータの入ったメモリカードを入れて下さい。」とひよじされる。

スロットBにメモリカード30を装着すると、図12(a)に示すように、スロットBの表示部分が明るくなって、メモリカード30が装着されたことを表示し、「ロード中です。」とメモリカード30のデータがロード中であることを表示する。

本実施形態のゲーム用のメモリカード30でない場合、又は、本実施形態のゲーム用のメモリカード30ではあるが、キャラクタデータがひとつも格納されていない場合には、図12(b)に示すように、「このメモリカードにはキャラクタデータは入っていません。」と表示される。

メモリカード30にキャラクタデータが格納されている場合には、図13(a)に示すように、スロットBの表示が明るくなって、メモリカード30のメインキャラクタ領域33が表示される。

続いて、図13(b)に示すように、スロットBのキャラクタデータを選択し、スロットAの格納先のキャラクタデータ領域を選択する。画面中央に、「このキャラクタを移動しますか？ はい／いいえ」なるウインドウが表示される。

ここで「はい」を選択すると、キャラクタデータの移動が開始され、図14(a)に示すデータ移動中の画面が表示される。画面には「移動中です。メモリカードを抜き差ししないで下さい。」と表示される。

データ移動に際しては、移動時のタイムスタンプをスロットBのキャラクタデータ内に記録してからスロットAに移動させる。上述したように、キャラクタデータ作成時のタイムスタンプと、データ移動時のタイムスタンプとにより、移動データを特定する。これら2つのタイムスタンプが合致することを条件として、キャラクタデータを特定する。

データ移動が完了すると、図14 (b) に示すように、プレイヤー3のキャラクターが決定され、カーソルを動かすことはできなくなる。カーソルを動かさない状態で、コントローラ20のボタンを押すことにより「A：決定 X：データ表示 ON Z：スロットBに戻る」の中から選択する。図14 (b) ではボタンAを押してプレイヤー3のキャラクターを決定する。

続いて、プレイヤー4のキャラクター決定に移ろうとするが、コントローラ用コネクタ4にコントローラ20を接続していない場合には、自動的に、図15 (a) に示す画面となり、キャラクター選択画面には戻らない。コントローラ用コネクタ4にコントローラ20が接続されている場合にはキャラクター選択画面に戻る。

(ゲームスタート)

3人のプレイヤーのキャラクターが決定されているので、図15 (a) に示すように、「スタートボタン：ゲーム開始」との表示が画面上に現れる。ここでスタートボタンを押すと、図15 (b) に示すように、「ゲームをスタートしてよろしいですか?」「はい/いいえ」と表示される。ここで「はい」を選択すれば、3人のプレイヤーによるゲームが開始する。ここでは、「はい」を選択してゲームを開始する。

ゲームを開始すると、図16 (a) に示すキャラクター確認画面となり、これまでの操作により選択したプレイヤー1～3のキャラクターが確認のため表示される。3人のプレイヤーは自己のプレイヤーキャラクターを見て、問題がなければ(OK) Aボタンを押し、問題があれば(NG) スタートボタンを押す。図16 (a) では、プレイヤー1とプレイヤー3はAボタンを押し、プレイヤー2はスタートボタンを押している。スタートボタンを押した(NG) プレイヤー2については再度キャラクターの選択が行われる。全てのプレイヤーがOKでAボタンを押した場合に、ゲームがスタートする。

なお、操作の途中でスロットAのメモ리카ードが抜かれた場合には、図16 (b) に示すように、「スロットAのメモ리카ードを元に戻して下さい。」との警告メッセージを表示し、作業は全て中断される。元のメモリーカードがスロットAに戻されるまでこの状態が継続する。

(ゲーム終了後のデータセーブ)

本実施形態のゲーム装置におけるゲーム終了後のデータセーブ操作について説明する。図5のフローチャートのステップS37～42におけるゲーム終了後操作の具体例を図17乃至図21の画面を用いて説明する。

(データセーブ)

ゲーム終了後は、マルチモードで使用した一時キャラクタ領域34に格納されたキャラクタデータを元のメモ리카ードに戻す。このため、図17(a)のデータセーブ画面が表示される。画面中央には、「スロットBに元のメモ리카ードを入れて下さい。」と表示される。

ここで、コントローラ20のスタートボタンを押すと、データセーブ操作をスキップすることができる。

なお、一時キャラクタ領域34のいずれにもキャラクタデータが格納されていない場合には、データセーブ画面は表示されない。また、全てのキャラクタデータがメインキャラクタ領域33に格納されている場合にはデータセーブ後に最初のタイトル画面に戻る。

スロットBに元もメモ리카ードを入れると、図17(b)に示すように、スロットBがデータロード中であることが表示される。

データロードが終了すると、図18(a)に示す画面が表示され、スロットBに元のキャラクタデータがあった場合には、「このキャラクタを元のメモ리카ードに戻します。よろしいですか? はい/いいえ」なるウィンドウが表示される。

「いいえ」を選択した場合、Aボタンを押すと、再び上図のウィンドウを開き、スタートボタンを押すと、この操作画面をスキップする。「はい」を選択すると、図18(b)に示す画面が表示され、データが移動中であることを表示する。

データ移動が完了すると、図19(a)に示すように、スロットAの一時キャラクタ領域34から移動したキャラクタの名前が消え、次のキャラクタ名が上に移動する。そして同様にしてデータを元のメモ리카ードにセーブする。このようにして順次、データを元に戻してゆく。スロットAに戻すべきデータがなくなるまで行われる。全てのデータのセーブが完了すると、タイトル画面に戻る。

(メモ리카ードにキャラクタデータが入っていない場合)

スロットBのメモ리카ードにキャラクタデータが入っていなかった場合には、図19(b)に示すように、画面中央に、「スロットBに元のメモ리카ードを入れて下さい。」と表示され、スロットBの位置に「このメモ리카ードにはキャラクタデータは入っていません。」と表示される。

(メモ리카ードに元のキャラクタデータが入っていない場合)

スロットBのメモ리카ードにキャラクタデータは入っていたが、タイムスタンプを比較した結果、元のキャラクタデータではない場合には、図20(a)に示すように、画面中央に、「スロットBには元のキャラクタデータが入っていません。元のキャラクタデータの入ったメモ리카ードを入れて下さい。」と表示される。不正により、同一キャラクタのデータと認められなくなった場合も、同様の表示をする。

(スタートボタンを押して、この操作をスキップした場合)

スタートボタンを押して、データセーブ操作をスキップした場合には、図20(a)に示すように、画面中央に、「元のメモ리카ードにキャラクタデータを戻さずにゲームを終了します。キャラクタデータを元に戻さないと、そのキャラクタは使用することができませんがよろしいですか？ はい/いいえ」という警告メッセージを表示する。

(途中でスロットAのメモリーカードを抜いた場合)

データセーブ操作の途中でスロットAのメモ리카ードを抜いた場合、図21に示すように、画面中央に、「スロットAのメモ리카ードを元に戻して下さい。」という警告メッセージを表示して、作業を中断する。

(アイテムの持ち込み・持ち帰り)

本実施形態のゲーム装置では、マルチモードにおけるアイテムの持ち込み・持ち帰りについて、不正コピーやアイテム増殖を防ぐために一部制限をかけている。主なデータの持ち込み項目について次のように定めている。

キャラクタデータに関しては、キャラクタレベル等の全てのステータスを持ち込むことができる。マルチモードにおいて加算されたステータスは持ち帰ることができる。

アイテムデータに関しては、キャラクタの装備品についてのみ持ち込み可能とする。ただし、この装備品を「はずす」「装備」することはできるが、置くことはできない。マルチモードでのアイテム交換によるアイテム増殖を防止するためである。マルチモードにおいて成長させたり、鑑定させたりした場合でも、持ち帰ることができる。

マルチモードのゲーム中において取得したアイテムは、置くこともできるし、他のプレイヤーと交換することもできる。マルチモードにおいて取得したアイテムは持ち帰ることができる。ただし、預かり所に預けられるだけである。

お金（メセタ）に関しては、マルチモードのゲームに持ち込みことはできない。マルチモードにおいて取得したお金（メセタ）は持ち帰ることができる。ただし、預かり所に預けられるだけである。

チャレンジ・バトルデータに関しては、オンラインモードでの成績はマルチモードに持ち込むことはできないし、持ち帰ることもできない。オンラインモードの成績とマルチモードの成績は別個のデータとして保存、管理する。

ゲーム終了時に、持ち帰りたいアイテムはすべてチェックルームに預ける。また、チェックルームに元から入っているアイテムはおろすことはできない。ただし、捨てることはでき、それによりチェックルームに空きを作ることができる。

アイテムをチェックルームに預けない場合には、「最初から持ち込んだアイテム以外は、チェックルームに預けないと全て削除されますが、よろしいですか？ はい／いいえ」という警告メッセージが表示される。

（変形実施形態）

本発明は上記実施形態に限らず種々の変形が可能である。

例えば、上記実施形態では、ゲーム装置のメモリスロットがプレイヤーの数だけ用意できない場合に本発明を適用したが、プレイヤーの数だけメモリスロットがある場合にも本発明を適用してゲームデータをひとつのメモリカードに集めるようにしてもよい。

また、上記実施形態では、所定のメモリ領域を、特定のスロットすなわちスロットAに装着されたメモリカード内に設けたが、他の領域、例えば、ゲーム装置内のメモリ領域や、メモリサーバ内の領域に設けてもよい。また、各プレイヤーの

メモリ領域を、プレイヤーのメモリカード内に設けたが、他の領域、例えば、プレイヤー用のメモリサーバ内の領域等でもよい。

また、上記実施形態に記載された各技術は相互に組み合わせが可能であり、ある実施形態の一部の技術を他の実施形態に利用してもよい。

[産業上の利用可能性]

本発明は、ゲームの制御方法に適しており、特に、複数のプレイヤーが参加するオフラインモードのゲームに適したゲームの制御方法に有用である。

請 求 の 範 囲

1. 複数のプレイヤーが参加するゲームの制御方法であって、
ゲームを行う前に、各プレイヤーのメモリ領域からゲームデータを複写して、所定のメモリ領域に格納し、
前記所定のメモリ領域に格納された各プレイヤーのゲームデータに基づいてゲームを行い、
ゲームを行った後に、前記メモリ領域に格納された各プレイヤーのゲームデータを各プレイヤーのメモリ領域に戻す
ことを特徴とするゲームの制御方法。
2. 請求の範囲第1項記載のゲームの制御方法において、
各プレイヤーのゲームデータを所定のメモリ領域から各プレイヤーのメモリ領域に戻すときには、各プレイヤーのメモリ領域から所定のメモリ領域に複写した際の複写情報が一致するか否かを確認する
ことを特徴とするゲームの制御方法。
3. 請求の範囲第1項又は第2項記載のゲームの制御方法において、
各プレイヤーのメモリ領域に残されたゲームデータの使用を制限することを特徴とするゲームの制御方法。
4. 請求の範囲第3項記載のゲームの制御方法において、
前記所定のメモリ領域に格納されたゲームデータを使用しないことを条件として、各プレイヤーのメモリ領域に残されたゲームデータの使用を許可する
ことを特徴とするゲームの制御方法。
5. 請求の範囲第1項乃至第4項のいずれか1項に記載のゲームの制御方法において、
あるプレイヤーのメモリ領域を、前記所定のメモリ領域として使用することを特徴とするゲームの制御方法。
6. 複数のプレイヤーが参加するゲームにおけるゲームの制御方法であって、
各プレイヤーは、自己のゲームキャラクタに関連するアイテムのみを前記ゲームに持ち込むことが可能であり、

前記ゲームにおいて、持ち込んだアイテムを他のプレイヤーと交換することを制限する

ことを特徴とするゲームの制御方法。

7. 請求の範囲第6項記載のゲームの制御方法において、
前記ゲームにおいて取得したアイテムは、他のプレイヤーとの交換を制限しない
ことを特徴とするゲームの制御方法。

8. 複数のプレイヤーのそれぞれが操作するキャラクタを使って進行するゲームの制御方法において、

各プレイヤーがゲーム開始前に選択した、自己のキャラクタに所持させるアイテムを決定し、

前記ゲームの開始後に、一のキャラクタの前記アイテムを、他のキャラクタが所持するアイテムにすることを制限する

ことを特徴とするゲームの制御方法。

9. 請求の範囲第1項乃至第8項のいずれか1項に記載の方法を実行する電子装置。

10. 請求の範囲第1項乃至第8項のいずれか1項に記載の方法を実行するプログラム。

11. 複数の遊技者が参加するゲームにおける該ゲームを途中の段階から開始させるためのゲームデータを制御する、コンピュータで実行可能なプログラムであって、

前記ゲームデータは、少なくともゲームに登場するプレイヤーキャラクタに対応する第1のパラメータと、該プレイヤーキャラクタがゲーム内で用いるアイテムに対応する第2のパラメータとを含み、

前記プログラムは、

ゲームを実行する前に、第1および第2の記録媒体からそれぞれ第1および第2のゲームデータを読み出して所定のメモリ領域に格納するステップと、

前記第1および第2の記録媒体に記録されているゲームデータの使用を制限するデータを該第1および第2の記録媒体に記録するステップと、

前記所定のメモリ領域に格納された第1および第2のゲームデータに基づいて

ゲームを実行するステップと、

該ゲームの進行状況に応じて該第1および第2のゲームデータをそれぞれ第3および第4のゲームデータに更新するステップと、

前記第2の記録媒体から読み出された第2のゲームデータに含まれる前記アイテムに対応する第2のパラメータは、前記第1のゲームデータへ移動して前記第3のゲームデータへ更新されることを制限するステップと、

前記ゲームの進行状況に応じて更新された第4のゲームデータに含まれ、かつ前記第2のゲームデータに含まれない前記アイテムに対応する第2のパラメータは、遊技者の操作に基づく操作信号によって前記第1のゲームデータへ移動して前記第3のゲームデータに更新されるステップと、

ゲームを実行した後に、前記第1および第2の記録媒体に、前記更新された第3および第4のゲームデータを前記第1および第2のゲームデータにかわって記録更新し、前記ゲームデータの使用を制限するデータを消去するステップと

を含むことを特徴とするコンピュータで実行可能なプログラム。

12. 複数の遊技者が参加するゲームにおける該ゲームを途中の段階から開始させるためのゲームデータを制御する、コンピュータで実行可能なプログラムであって、

ゲームを実行する前に、第1のゲームデータが記録された第1の記録媒体から該ゲームデータを読み出して、第2のゲームデータが記録された第2の記録媒体に格納するステップと、

前記第1の記録媒体に記録されているゲームデータの使用を制限するデータを該第1記録媒体に記録するステップと、

前記第2の記録媒体に格納された第1および第2のゲームデータに基づいてゲームを実行するステップと、

ゲームの進行状況に応じて該第1および第2のゲームデータをそれぞれ第3および第4のゲームデータに更新するステップと、

ゲームを実行した後に、前記第1の記録媒体に、前記更新された第3のゲームデータを前記第1のゲームデータにかわって記録更新し、前記ゲームデータの使用を制限するデータを消去するステップと、

を含むことを特徴とするコンピュータで実行可能なプログラム。

13. 請求の範囲第12項記載のコンピュータで実行可能なプログラムにおいて、

前記ゲームデータは、少なくともゲームに登場するプレーヤキャラクタに対応するパラメータと、該プレーヤキャラクタがゲーム内で用いるアイテムに対応するパラメータとを含み、

前記プログラムは、

前記第2の記録媒体から読み出された第2のゲームデータに含まれる前記アイテムに対応するパラメータは、前記第1のゲームデータへ移動して前記第3のゲームデータへ更新されることを制限するステップと、

前記ゲームの進行状況に応じて更新された第4のゲームデータに含まれ、かつ前記第2のゲームデータに含まれない前記アイテムに対応するパラメータは、遊技者の操作に基づく操作信号によって前記第1のゲームデータへ移動して前記第3のゲームデータに更新されるステップと

を更に含むことを特徴とするコンピュータで実行可能なプログラム。

14. 請求の範囲第10項乃至第13項のいずれか1項に記載のプログラムを記憶する記憶媒体。

FIG. 1

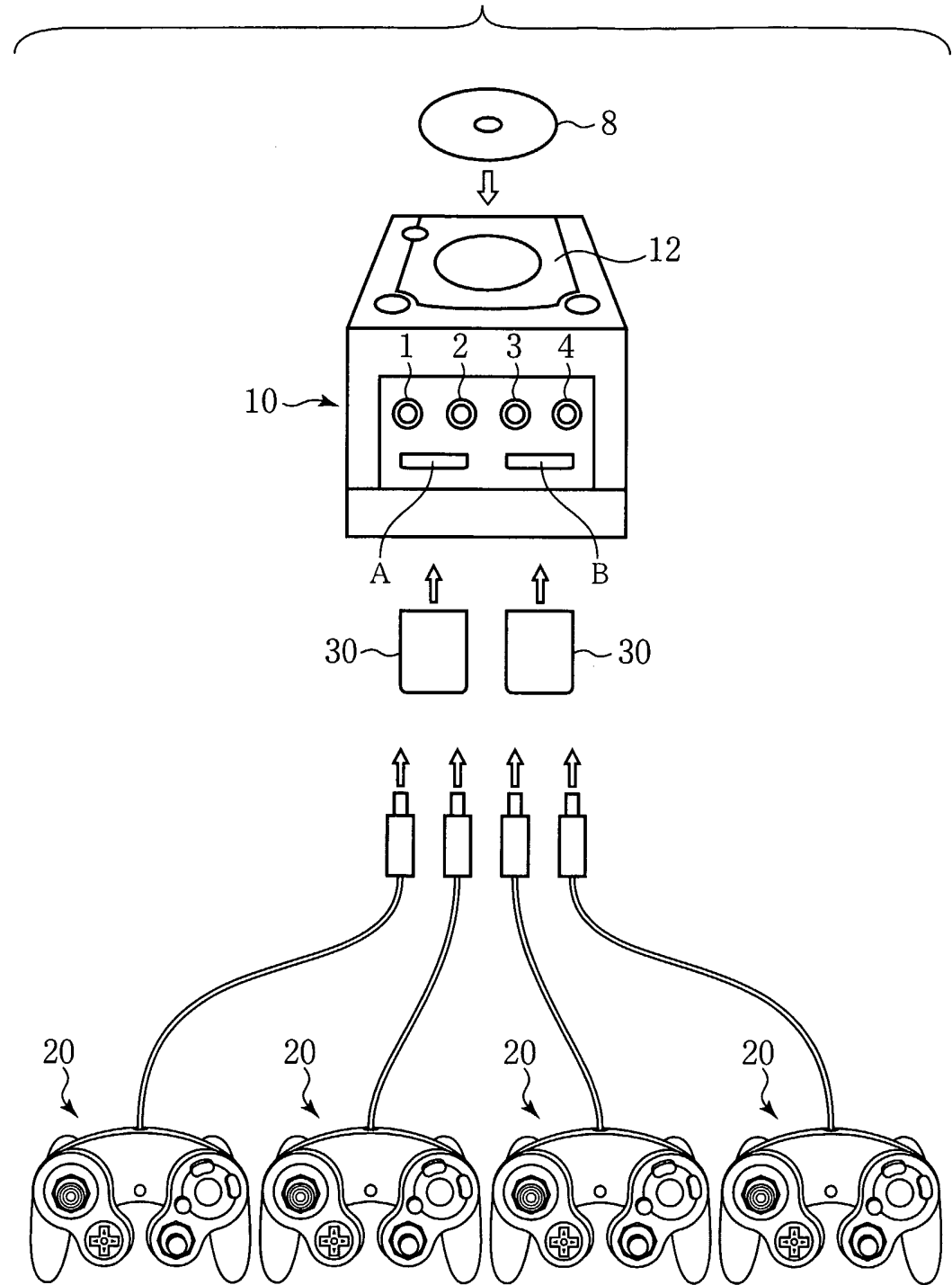
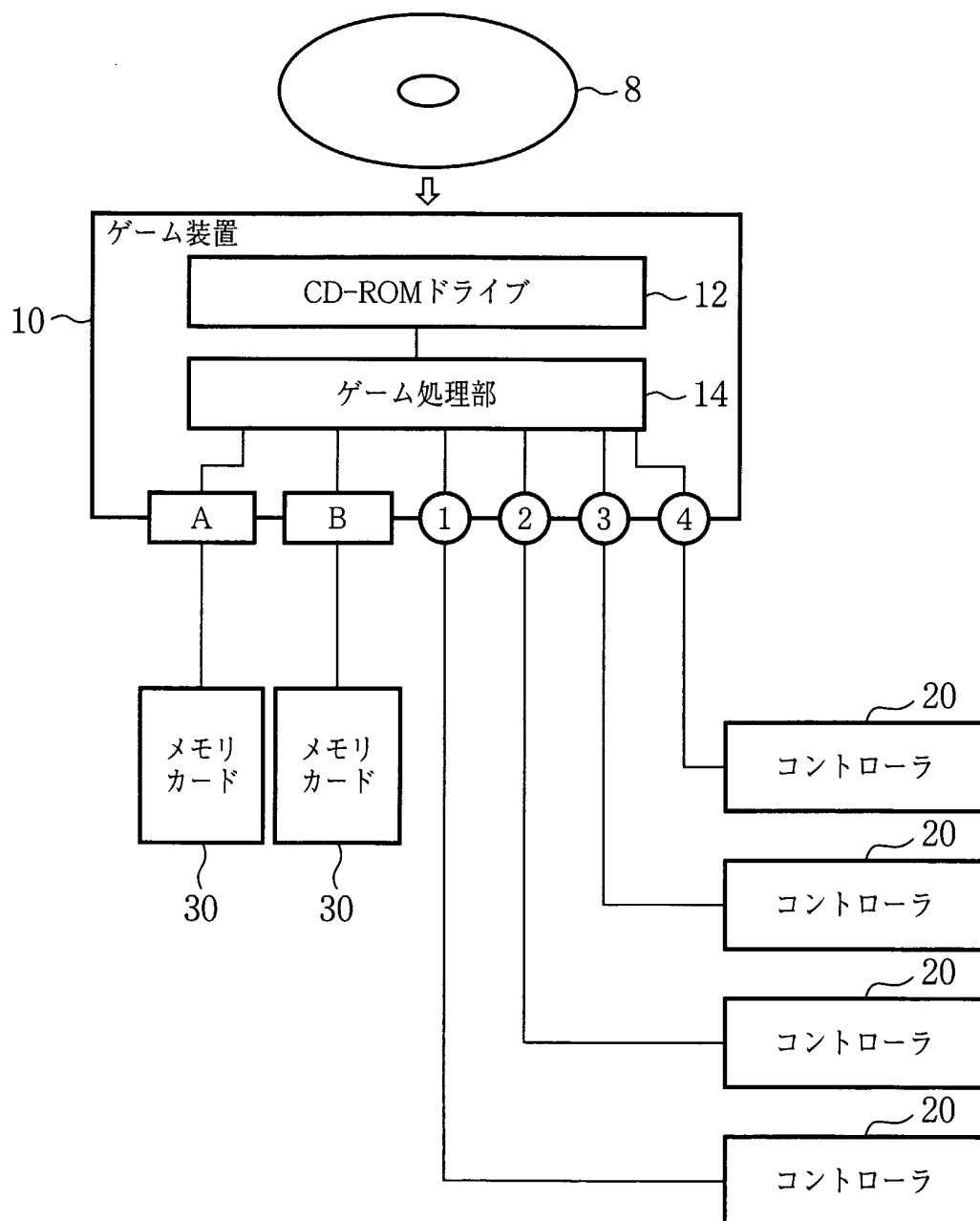


FIG. 2



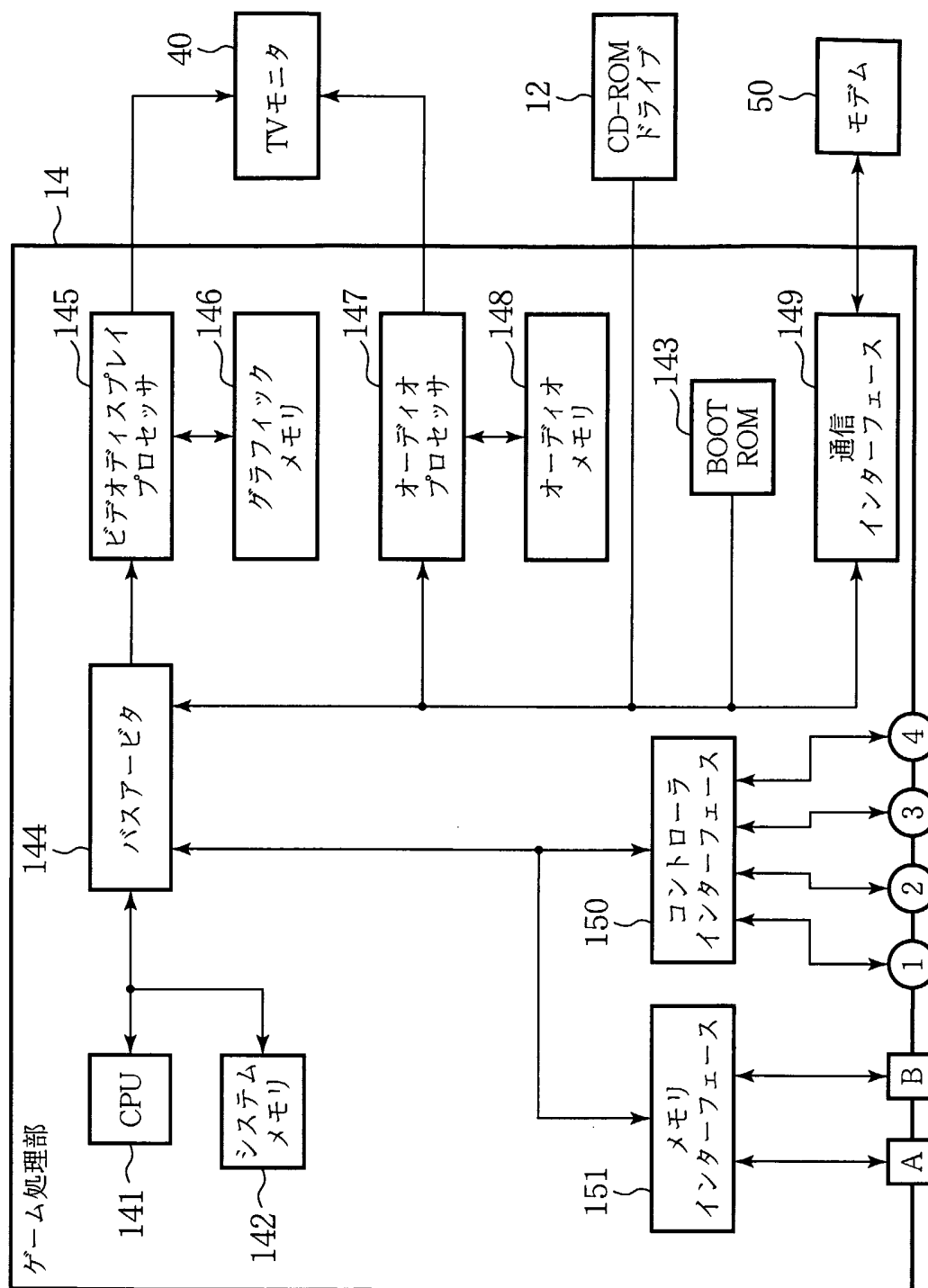


FIG. 3

FIG. 4

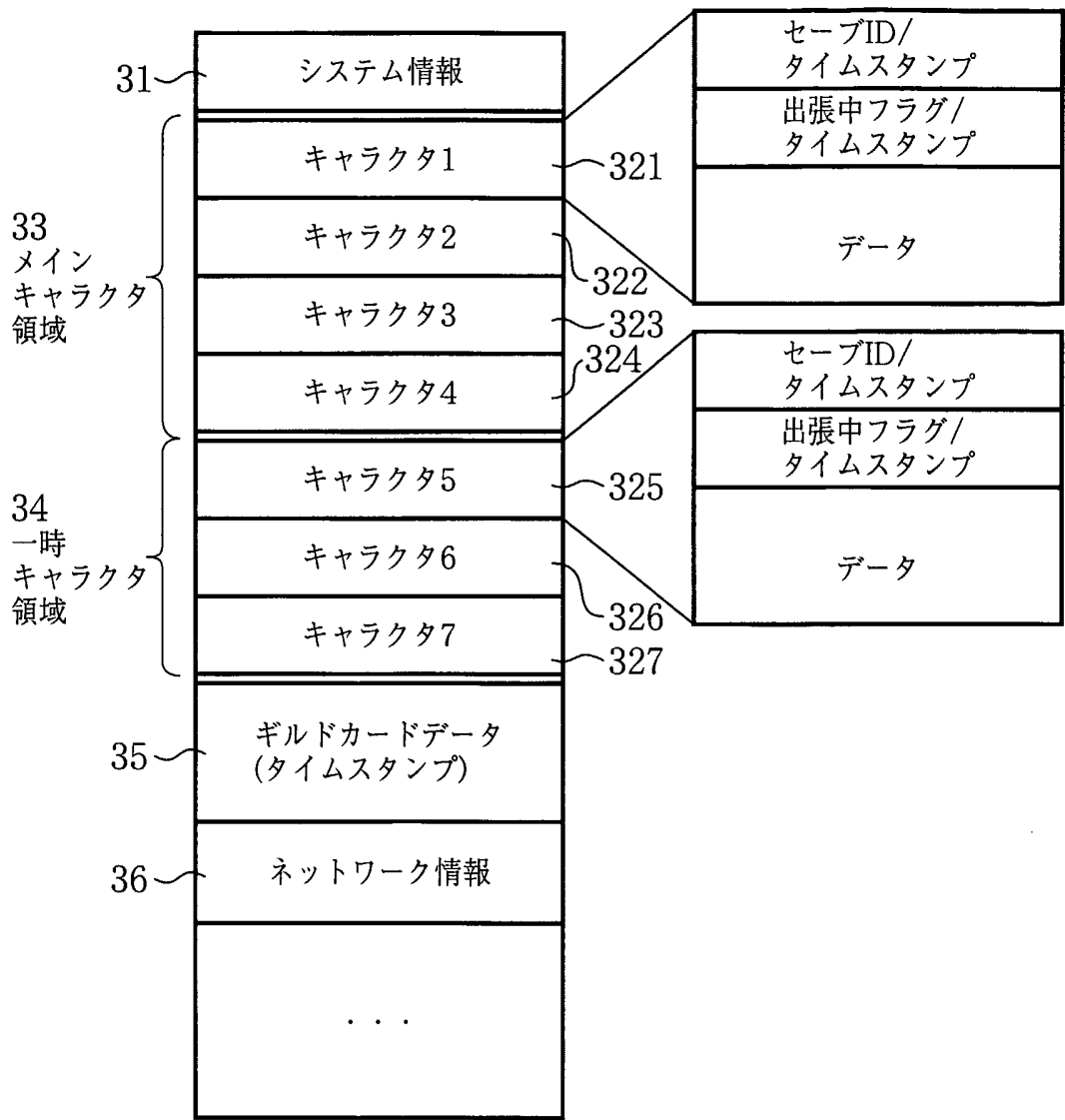


FIG. 5

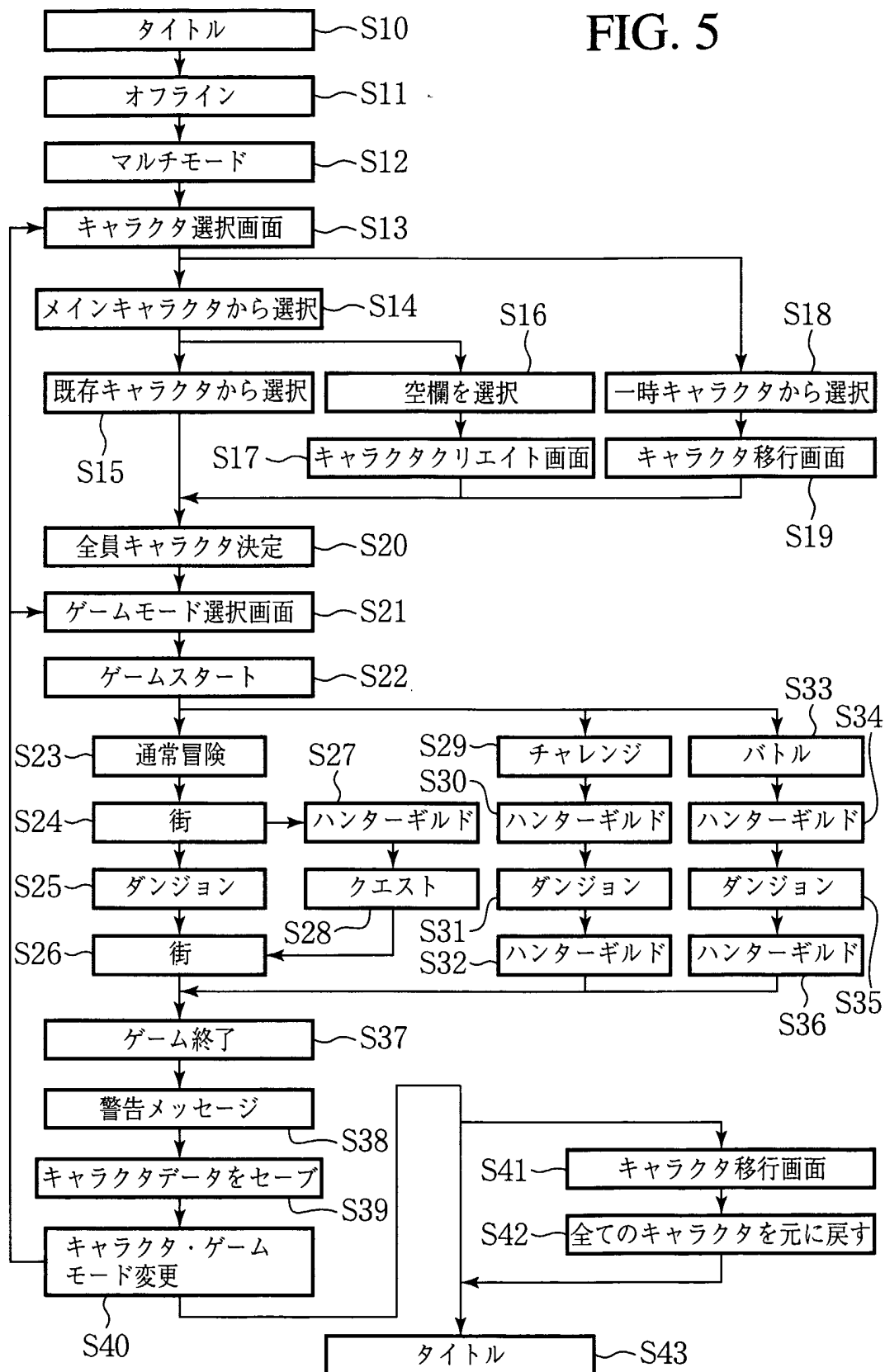


FIG. 6A

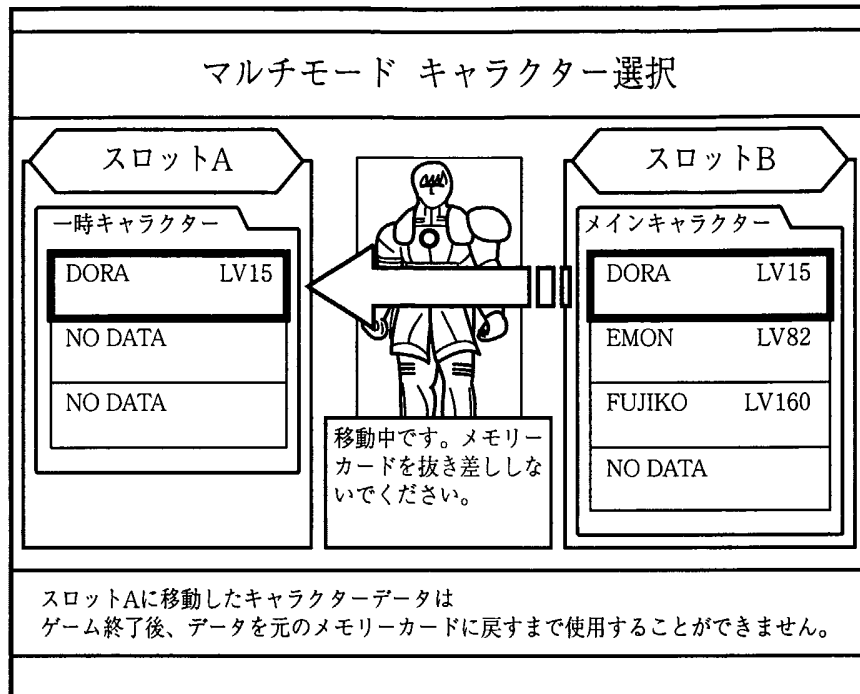


FIG. 6B

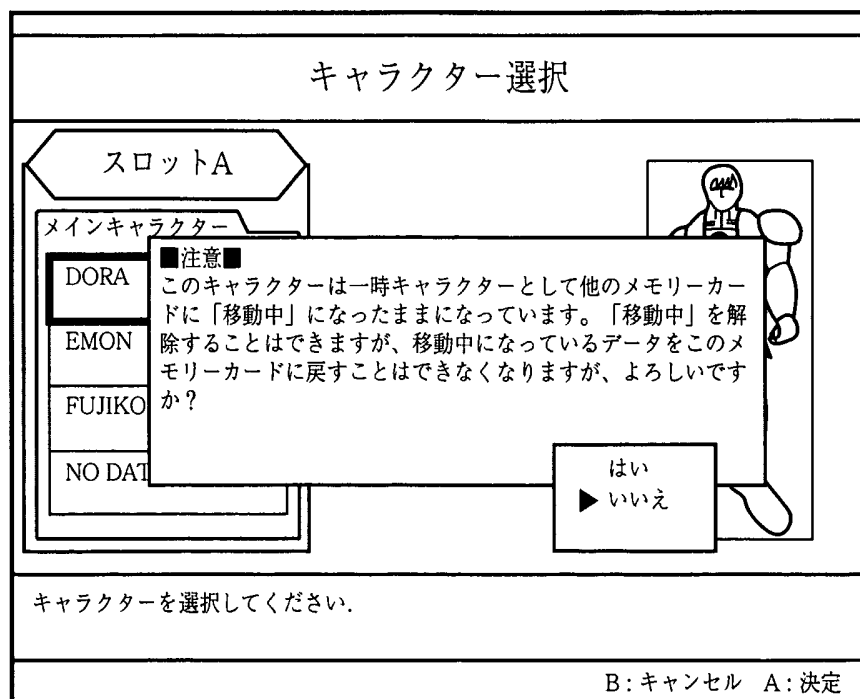


FIG. 7

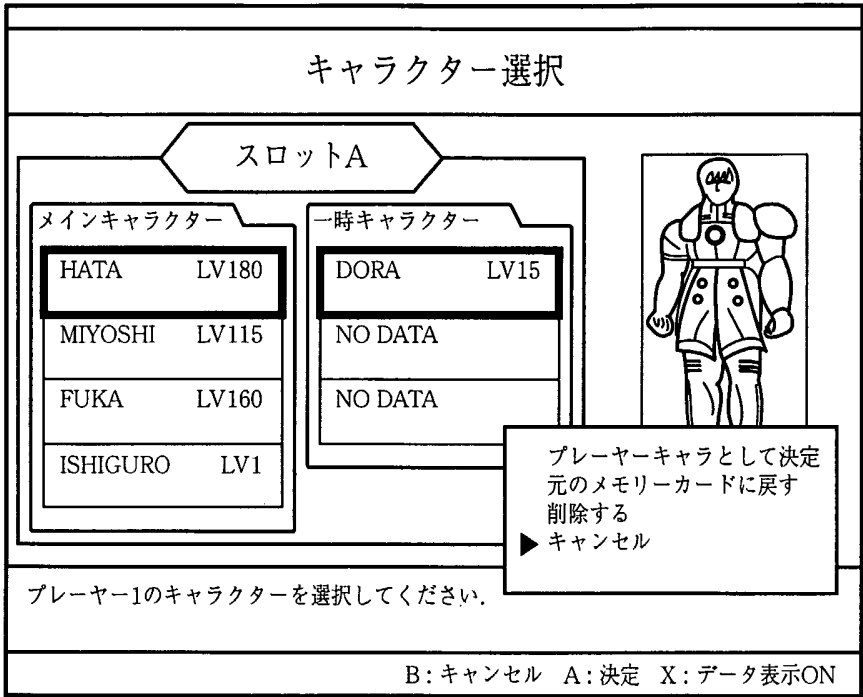


FIG. 8A

マルチモード キャラクター 選択

スロットA

メインキャラクター

HATA LV180

MIYOSHI LV115

FUKA LV160

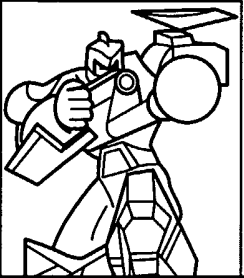
NO DATA

一時キャラクター

NO DATA

NO DATA

NO DATA



種族：レイキャスト

ID：イエローブース

時間：1.12.25

プレイヤー1のキャラクターを選択してください。

B：キャンセル A：決定 X：データ表示ON Z：削除

FIG. 8B

マルチモード キャラクター 選択

スロットA

メインキャラクター

プレイヤー1

MIYOSHI LV115

FUKA LV160

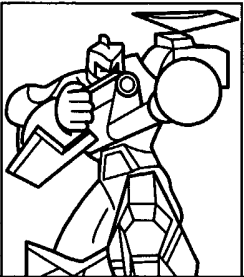
NO DATA

一時キャラクター

NO DATA

NO DATA

NO DATA



種族：レイキャスト

ID：イエローブース

時間：1.12.25

プレイヤー1のキャラクターを選択してください。

B：キャンセル A：決定 X：データ表示ON Z：削除

FIG. 9A

マルチモード キャラクター選択	
スロットA	
メインキャラクター プレイヤー1 MIYOSHI LV115 FUKA LV160 NO DATA	一時キャラクター NO DATA NO DATA NO DATA
新規プレイヤーキャラクターを作成しますか？ はい いいえ	
プレイヤー2のキャラクターを選択してください。	
B: キャンセル A: 決定 X: データ表示ON	

FIG. 9B

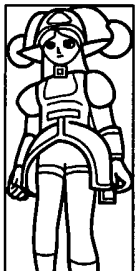
マルチモード キャラクター選択	
スロットA	
メインキャラクター プレイヤー1 MIYOSHI LV115 FUKA LV160 プレイヤー2	一時キャラクター NO DATA NO DATA NO DATA
 種族: フォニユール ID: イエローブーズ 時間: 0.00.00	
プレイヤー2のキャラクターを選択してください。	
スタートボタン: ゲーム開始	
B: キャンセル A: 決定 X: データ表示ON Z: 削除	

FIG. 10A

マルチモード キャラクター 選択

スロットA

メインキャラクター

プレイヤー1

MIYOSHI LV115

FUKA LV160

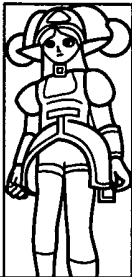
プレイヤー2

一時キャラクター

NO DATA

NO DATA

NO DATA



種族: フォニユエル
ID: イエローブーズ
時間: 0.00.00

プレイヤー3のキャラクターを選択してください.

スタートボタン: ゲーム開始

B: キャンセル A: 決定 X: データ表示ON Z: 削除

FIG. 10B

マルチモード キャラクター 選択

スロットA

メインキャラクター

プレイヤー1

MIYOSHI LV115

FUKA LV160

プレイヤー2

一時キャラクター

NO DATA

NO DATA

NO DATA

ゲームをスタートして
よろしいですか?

はい
いいえ

ゲームをスタートします

FIG. 11A

マルチモード キャラクター選択

スロットA

メインキャラクター

プレイヤー1

MIYOSHI LV115

FUKA LV160

プレイヤー2

一時キャラクター

NO DATA

NO DATA

NO DATA

プレイヤー3のキャラクターを選択してください。

B: キャンセル A: 決定 X: データ表示ON

FIG. 11B

マルチモード キャラクター選択

スロットA

一時キャラクター

NO DATA

NO DATA

NO DATA

スロットB

メモリーカードが入っていません。
キャラクターデータの
入ったメモリーカード
を入れてください。

スロットBのキャラクターデータを使用する場合、
データを一旦、スロットAの「マルチキャラクター」に移動します。

B: キャンセル

FIG. 12A

マルチモード キャラクター選択	
スロットA 一時キャラクター NO DATA NO DATA NO DATA	スロットB ロード中です。
スロットBのキャラクターデータを使用する場合、データを一旦、スロットAの「マルチキャラクター」に移動します。	
B: キャンセル	

FIG. 12B

マルチモード キャラクター選択	
スロットA 一時キャラクター NO DATA NO DATA NO DATA	スロットB このメモリーカードにはキャラクターデータは入っていません。
スロットBのキャラクターデータを使用する場合、データを一旦、スロットAの「マルチキャラクター」に移動します。	
B: キャンセル	

FIG. 13A

マルチモード キャラクター選択

スロットA

一時キャラクター

NO DATA

NO DATA

NO DATA

スロットB

メインキャラクター

DORA LV15

EMON LV82

FUJIKO LV160

NO DATA



種族：ハンター
ID：イエローブーツ
時間：11.14.25

スロットBのキャラクターデータを使用する場合、
データを一旦、スロットAの「マルチキャラクター」に移動します。

B：キャンセル A：決定 X：データ表示ON

FIG. 13B

マルチモード キャラクター選択

スロットA

一時キャラクター

NO DATA

NO DATA

NO DATA

スロットB

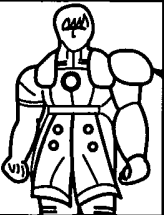
メインキャラクター

DORA LV15

EMON LV82

FUJIKO LV160

NO DATA



このキャラクターを
移動しますか？

はい
いいえ

スロットAに移動したキャラクターデータは
ゲーム終了後、データを元のメモリーカードに戻すまで使用することができません。

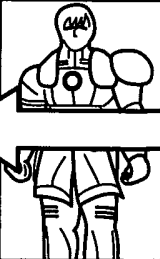
FIG. 14A

マルチモード キャラクター選択

スロットA

一時キャラクター

DORA	LV15
NO DATA	
NO DATA	



移動中です。メモリーカードを抜き差ししないでください。

スロットB

メインキャラクター

DORA	LV15
EMON	LV82
FUJIKO	LV160
NO DATA	

スロットAに移動したキャラクターデータは
ゲーム終了後、データを元のメモリーカードに戻すまで使用することができません。

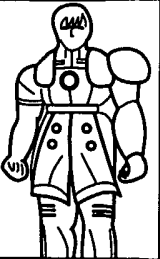
FIG. 14B

マルチモード キャラクター選択

スロットA

一時キャラクター

プレイヤー3
NO DATA
NO DATA



種族：ハンター
ID：イエローブーツ
時間：11.14.25

スロットB

メインキャラクター

DORA	LV15
EMON	LV82
FUJIKO	LV160
NO DATA	

スロットAに移動したキャラクターデータは
ゲーム終了後、データを元のメモリーカードに戻すまで使用することができません。

B：キャンセル X：データ表示ON Z：スロットBに戻る

FIG. 15A

マルチモード キャラクター選択

スロットA

メインキャラクター

プレイヤー1

MIYOSHI LV115

FUKA LV160

プレイヤー2

一時キャラクター

プレイヤー3

NO DATA

NO DATA

スタートボタン: ゲーム開始

FIG. 15B

マルチモード キャラクター選択

スロットA

メインキャラクター

プレイヤー1

MIYOSHI LV115

FUKA LV160

プレイヤー2

一時キャラクター

プレイヤー3

NO DATA

NO DATA

ゲームをスタートして
よろしいですか?

はい

いいえ

ゲームをスタートします。

FIG. 16A

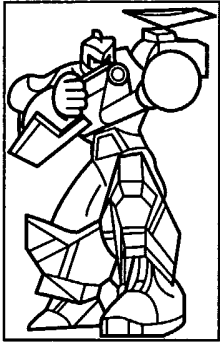
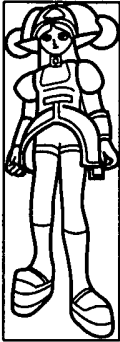
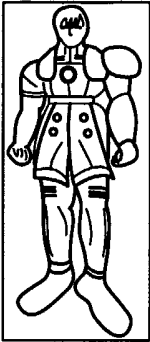
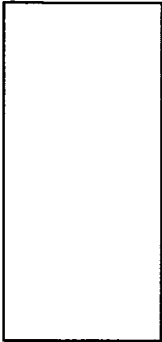
マルチモード キャラクター選択			
プレイヤー1	プレイヤー2	プレイヤー3	プレイヤー4
			
OK!	NG!	OK!	
準備はよろしいですか？			
A: OK スタートボタン: NG			

FIG. 16B

マルチモード キャラクター選択	
スロットA メモリーカード 入っていません	スロットB メモリーカードには キャラクターデータは入 っていません。
■警告■ スロットAのメモリーカードを 元に戻してください。	
スロットAに移動したキャラクターデータを元のメモリーカードに戻します。	

FIG. 17A

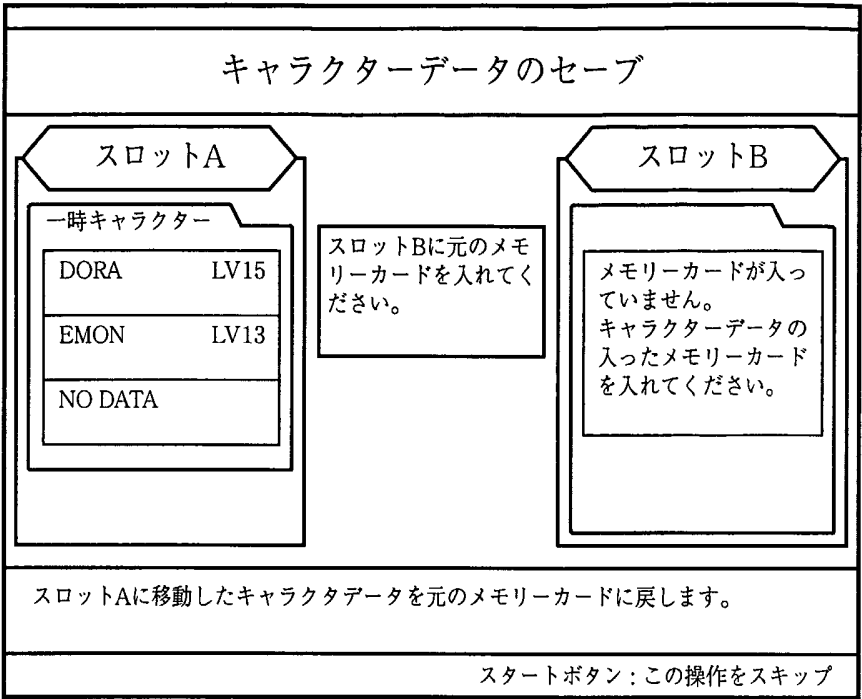


FIG. 17B

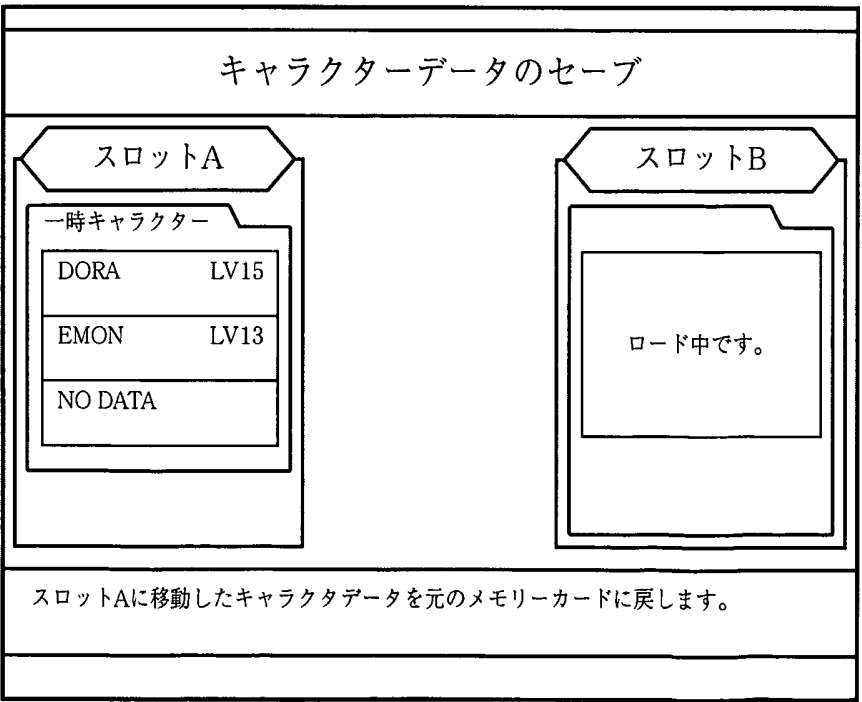


FIG. 18A

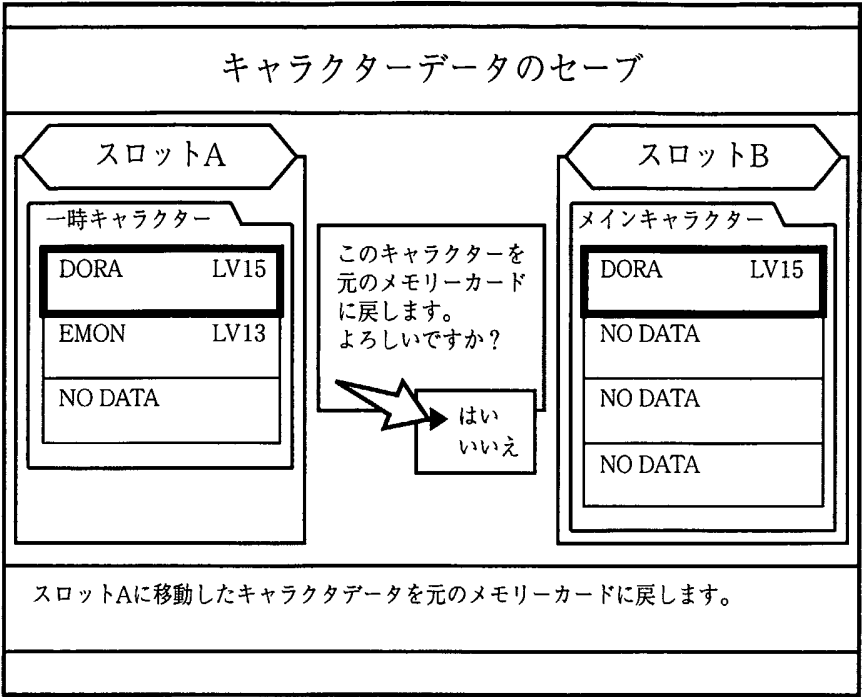


FIG. 18B

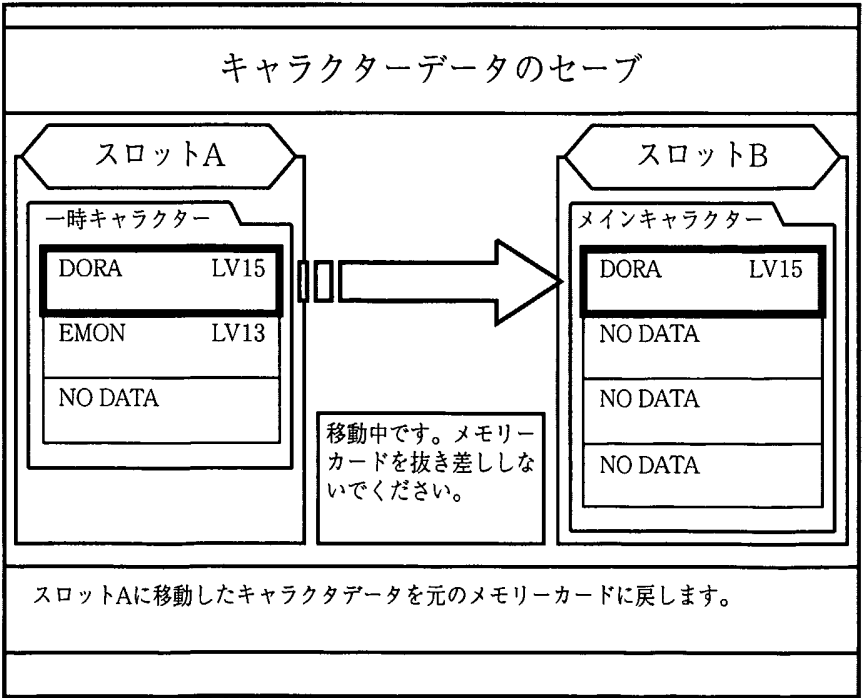


FIG. 19A

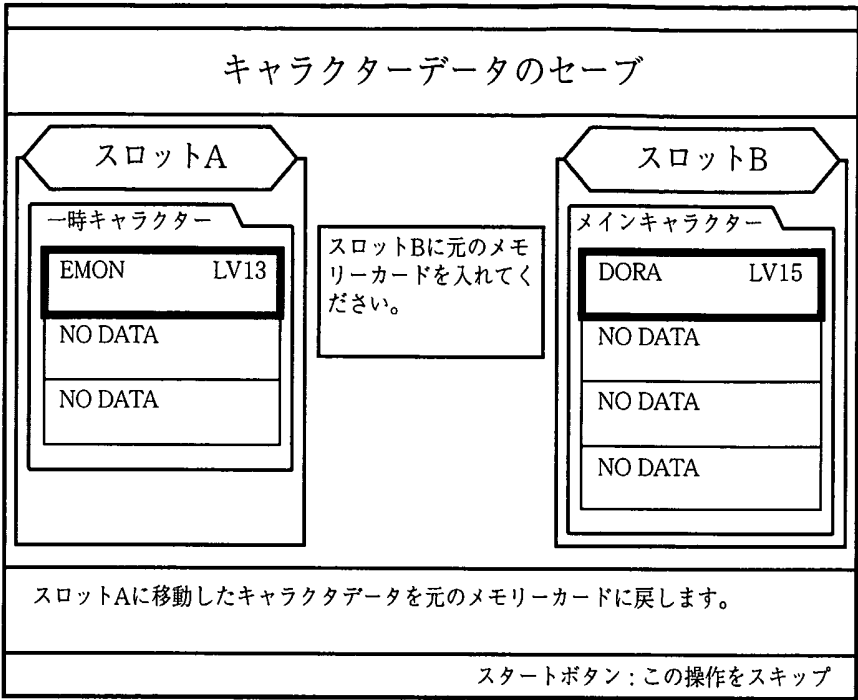


FIG. 19B

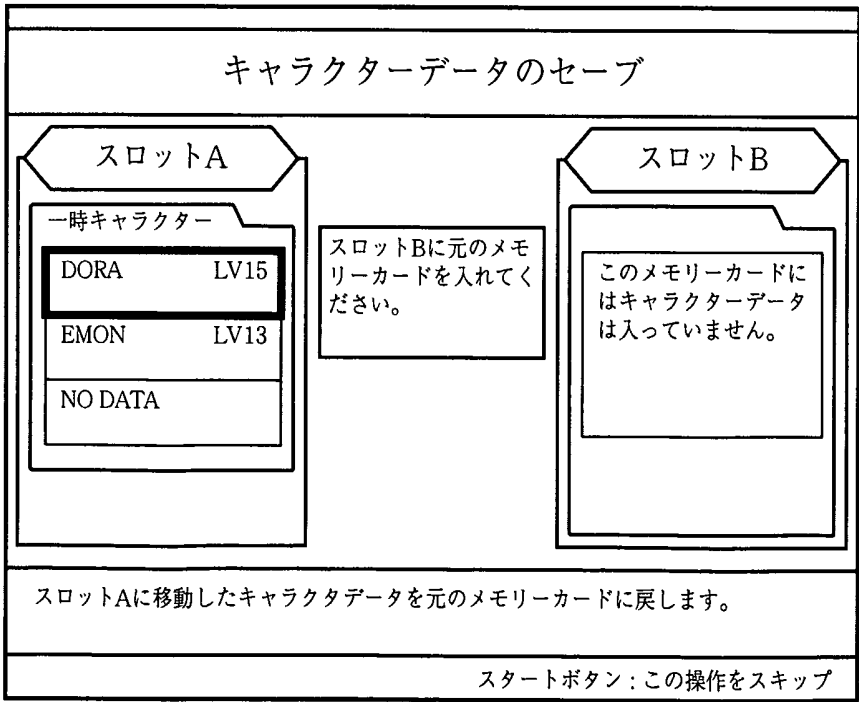


FIG. 20A

キャラクターデータのセーブ

スロットA

一時キャラクター

DORA	LV15
EMON	LV13
NO DATA	

スロットBには元のキャラクターデータが入っていません。元のキャラクターデータの入ったメモリーカードを入れてください。

スロットB

メインキャラクター

UFO	LV20
ZERO1	LV82
FUJIKO	LV160
FUJIO	LV423

スロットAに移動したキャラクターデータを元のメモリーカードに戻します。

スタートボタン：この操作をスキップ

FIG. 20B

キャラクターデータのセーブ

スロットA

一時キャラクター

DORA	LV15
EMON	LV13
NO DATA	

警告

元のメモリーカードにキャラクターデータを戻さずにゲームを終了します。キャラクターデータを元に戻さないと、そのキャラクターは使用することができませんがよろしいですか？

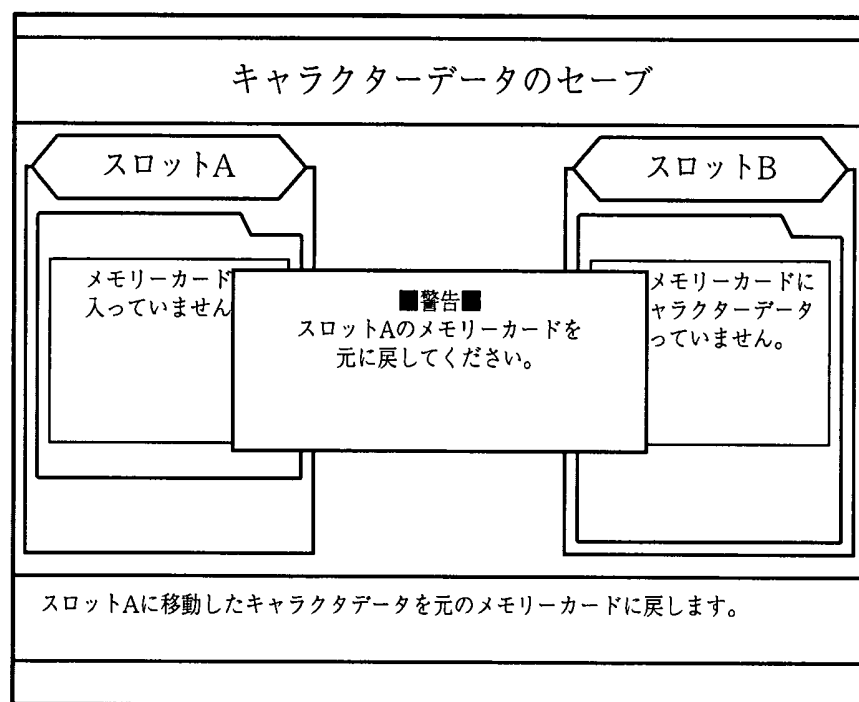
はい
いいえ

メモリーカードにキャラクターデータっていません。

スロットB

スロットAに移動したキャラクターデータを元のメモリーカードに戻します。

FIG. 21



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP03/06338

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER
Int.Cl⁷ A63F13/10, A63F13/00

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)

Int.Cl⁷ A63F13/00-13/12, A63F9/24

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

Jitsuyo Shinan Koho 1922-1996 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2003

Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2003 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-2003

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	US 2002/0052238 A1 (KUNIMASA MUROI), 02 May, 2002 (02.05.02), Full text; Figs. 1 to 8 & JP 3228216 B2 Full text; Figs. 1 to 8	1, 5, 9, 10, 14 2-4
X Y	JP 2610694 B2 (Namco Ltd.), 14 May, 1997 (14.05.97), Full text; Figs. 1 to 15 (Family: none)	1, 5, 9, 10, 14 2-4
Y	EP 1065599 A1 (SEGA ENTERPRISES, LTD.), 03 January, 2001 (03.01.01), Full text; Figs. 1 to 6 & WO 00/39688 A1 Full text; Figs. 1 to 6	2-4

☐ 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 document 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
26 August, 2003 (26.08.03)

Date of mailing of the international search report
09 September, 2003 (09.09.03)

Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP03/06338

Box I Observations where certain claims were found unsearchable (Continuation of item 2 of first sheet)

This international search report has not been established in respect of certain claims under Article 17(2)(a) for the following reasons:

1. ☒ Claims Nos.: 6-7, 8

because they relate to subject matter not required to be searched by this Authority, namely:

According to PCT Article (2) (a) (i) and PCT Rule 39.1(iii), no international search report will be established on claims 6-7, 8 because they relate to a game method which is a man-caused agreement and fall in the schemes, rules or methods of playing games.

2. ☐ Claims Nos.:

because they relate to parts of the international application that do not comply with the prescribed requirements to such an extent that no meaningful international search can be carried out, specifically:

3. ☐ Claims Nos.:

because they are dependent claims and are not drafted in accordance with the second and third sentences of Rule 6.4(a).

Box II Observations where unity of invention is lacking (Continuation of item 3 of first sheet)

This International Searching Authority found multiple inventions in this international application, as follows:

Claims 1-5, 9, 10, 14 relate to a game control method for copying game data from a memory area of each player and storing it in a predetermined memory area before starting a game and returning the game data of each player stored in the memory area to the memory area of each player after the game is over.

Claims 11, 12-13, 14 relate to a program which can be executed on a computer for controlling game data so as to start a game at the intermediate stage.

The program includes a step of recording on a first recording medium the data to limit use of the game data recorded on the first recording medium
(Continued to extra sheet)

1. ☐ As all required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers all searchable claims.
2. ☐ As all searchable claims could be searched without effort justifying an additional fee, this Authority did not invite payment of any additional fee.
3. ☐ As only some of the required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers only those claims for which fees were paid, specifically claims Nos.:
4. ☒ No required additional search fees were timely paid by the applicant. Consequently, this international search report is restricted to the invention first mentioned in the claims; it is covered by claims Nos.: 1-5, 9, 10, 14

Remark on Protest

- ☐ The additional search fees were accompanied by the applicant's protest.
- ☐ No protest accompanied the payment of additional search fees.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP03/06338

Continuation of Box No.II of continuation of first sheet(1)

and a step performed when the game is over for recording updated third game data to replace the first game data on the first recording medium and erasing the data to limit use of the game data.

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl⁷ A 63 F 13 / 10, A 63 F 13 / 00

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. Cl⁷ A 63 F 13 / 00 - 13 / 12, A 63 F 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 1971-2003年
 日本国登録実用新案公報 1994-2003年
 日本国実用新案登録公報 1996-2003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
X Y	US 2002/0052238 A1 (KUNIMASA MUROI) 2002. 05. 02, 全文, 第1-8図 & JP 3228216 B2, 全文, 第1-8図	1, 5, 9, 10, 14 2-4
X Y	JP 2610694 B2 (株式会社ナムコ) 1997. 05. 14, 全文, 第1-15図 (ファミリーなし)	1, 5, 9, 10, 14 2-4
Y	EP 1065599 A1 (SEGA ENTERPRISES, LTD.) 2001. 01. 03, 全文, 第1-6図 & WO 00/39688 A1, 全文, 第1-6図	2-4

☐ 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

26. 08. 03

国際調査報告の発送日

09.09.03

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/JP)
 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)

植野 孝郎



2T 9209

電話番号 03-3581-1101 内線 3266

第Ⅰ欄 請求の範囲の一部の調査ができないときの意見(第1ページの2の続き)

法第8条第3項（PCT17条(2)(a)）の規定により、この国際調査報告は次の理由により請求の範囲の一部について作成しなかった。

1. ☒ 請求の範囲 6-7, 8 は、この国際調査機関が調査することを要しない対象に係るものである。つまり、
請求の範囲6-7, 8は、人為的取決めであるゲーム方法であり、遊戯に関する計画、法則又は方法に該当し、PCT17条(2)(a)(i)及びPCT規則39.1(iii)の規定により、この国際調査機関が調査することを要しない対象に係るものである。
2. ☐ 請求の範囲 _____ は、有意義な国際調査をすることができる程度まで所定の要件を満たしていない国際出願の部分に係るものである。つまり、
3. ☐ 請求の範囲 _____ は、従属請求の範囲であってPCT規則6.4(a)の第2文及び第3文の規定に従って記載されていない。

第Ⅱ欄 発明の単一性が欠如しているときの意見（第1ページの3の続き）

次に述べるようにこの国際出願に二以上の発明があるとの国際調査機関は認めた。

請求の範囲1-5, 9, 10, 14は、ゲームを行う前に、各プレイヤーのメモリ領域からゲームデータを複写して、所定のメモリ領域に格納し、ゲームを行った後に、メモリ領域に格納された各プレイヤーのゲームデータを各プレイヤーのメモリ領域に戻す、ゲームの制御方法に関するものであり、請求の範囲11, 12-13, 14は、ゲームを途中の段階から開始させるためのゲームデータを制御する、コンピュータで実行可能なプログラムであって、第1の記録媒体に記録されているゲームデータの使用を制限するデータを第1の記録媒体に記録するステップと、ゲームを実行した後に、第1の記録媒体に、更新された第3のゲームデータを第1のゲームデータにかわって記録更新し、ゲームデータの使用を制限するデータを消去するステップと、を含むプログラムに関するものである。

1. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料をすべて期間内に納付したので、この国際調査報告は、すべての調査可能な請求の範囲について作成した。
2. ☐ 追加調査手数料を要求するまでもなく、すべての調査可能な請求の範囲について調査することができたので、追加調査手数料の納付を求めなかった。
3. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料を一部のみしか期間内に納付しなかったので、この国際調査報告は、手数料の納付のあった次の請求の範囲のみについて作成した。
4. ☒ 出願人が必要な追加調査手数料を期間内に納付しなかったので、この国際調査報告は、請求の範囲の最初に記載されている発明に係る次の請求の範囲について作成した。

請求の範囲 1-5, 9, 10, 14

追加調査手数料の異議の申立てに関する注意

- ☐ 追加調査手数料の納付と共に出願人から異議申立てがあった。
- ☐ 追加調査手数料の納付と共に出願人から異議申立てがなかった。