



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 102708274 A

(43) 申请公布日 2012. 10. 03

(21) 申请号 201210060747. 7

(22) 申请日 2012. 03. 09

(30) 优先权数据

2011-052027 2011. 03. 09 JP

2011-052028 2011. 03. 09 JP

(71) 申请人 索尼计算机娱乐公司

地址 日本东京都

(72) 发明人 土屋晃胤 古山将佳寿 樋口公树

(74) 专利代理机构 北京市柳沈律师事务所

11105

代理人 黄小临

(51) Int. Cl.

G06F 19/00 (2011. 01)

G06Q 30/02 (2012. 01)

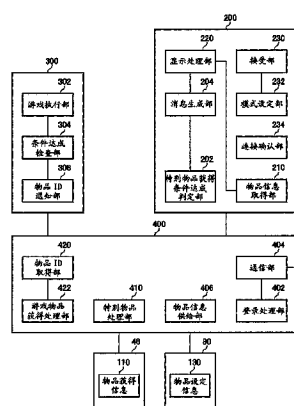
权利要求书 1 页 说明书 14 页 附图 12 页

(54) 发明名称

信息处理装置

(57) 摘要

本发明提供一种信息处理装置。模式设定部设定第 1 模式或第 2 模式的某一显示模式。在被设定第 1 模式的情况下,物品信息取得部由通信部取得被存储在外部的服务器中的物品获得信息。另一方面,在被设定第 2 模式的情况下,物品信息取得部从存储器取得物品获得信息。显示处理部使用在物品信息取得部中取得的物品获得信息,将物品的获得状况显示在显示部中。



1. 一种信息处理装置,其特征在于,包括:
设定第 1 模式或第 2 模式的一显示模式的模式设定部,
与外部的服务器相连接的通信部,
记录物品的获得信息的记录介质,该物品是通过在应用中所设定的条件被达成而被赋予的,
取得物品获得信息的取得部,以及
使用在上述取得部中取得的物品获得信息,将物品的获得状况显示在显示部中的显示处理部;
其中,在被设定为第 1 模式的情况下,上述取得部介由上述通信部取得存储在外部的服务器中的物品获得信息,而在被设定为第 2 模式的情况下,上述取得部从上述记录介质取得物品获得信息。
2. 如权利要求 1 所述的信息处理装置,其特征在于,
上述显示处理部将表示被设定为第 1 模式或第 2 模式的某一者的指示器显示在显示部中。
3. 如权利要求 2 所述的信息处理装置,其特征在于,
上述指示器被作为可由用户操作的模式切换按钮而显示在显示部中。
4. 如权利要求 1 至 3 的任一项所述的信息处理装置,其特征在于,
还包括登录处理部,将上述通信部从外部服务器取得的物品获得信息记录到上述记录介质中。
5. 如权利要求 4 所述的信息处理装置,其特征在于,
上述记录介质中记录有确定在该信息处理装置中过去所起动的应用的信息;
在第 2 模式被设定为显示模式的情况下,在上述通信部与外部服务器相连接时,上述取得部介由上述通信部从外部服务器取得过去所起动的应用的物品获得信息;
上述登录处理部将上述取得部所取得的物品获得信息记录到上述记录介质中。
6. 一种使计算机实现以下功能的程序:
设定第 1 模式或第 2 模式的一显示模式的功能;
与外部的服务器相连接的功能;
在设定了第 1 模式的情况下,取得被存储在外部的服务器中的物品获得信息,将物品的获得状况显示在显示部中的功能;以及
在设定了第 2 模式的情况下,取得被记录在记录介质中的物品获得信息,将物品的获得状况显示在显示部中的功能。
7. 一种记录有权利要求 6 所述的程序的计算机可读的记录介质。

信息处理装置

技术领域

[0001] 本发明涉及游戏装置等信息处理装置中所执行的信息处理技术。

背景技术

[0002] 近年来,以出现多种多样的游戏软件。作为给与用户继续玩下去的促动方案之一,考虑当用户在游戏中达成了各种各样的任务时,表彰其达成度。此时,如果不仅是在封闭于一个游戏的世界中进行表彰,能够将针对各种各样的游戏的总的达成度提示给用户,并将达成度与其他用户竞比,则游戏系统的魅力会增加,会给与用户玩到最后的意义。因此,提案有如下达成度管理系统:在用户达成任务时,使用户获得物品(item),并用与物品获得相应的点来导出用户级别(专利文献1)。

[0003] 现有技术文献

[0004] 专利文献

[0005] 专利文献1:日本特开2010-5255号公报

[0006] 随着因特网的常时连接的普及,台式游戏装置已能够在需要时访问外部服务器,取得物品获得的相关信息。然而,便携式的游戏装置有时由于通信环境而无法访问外部服务器,特别是具有无线LAN通信功能的游戏装置,如果周边没有接入点,则无法访问外部服务器。因此,在有可能发生无法访问外部服务器的状况的游戏装置中,怎样提示用户所获得的物品就成为一个课题。

[0007] 此外,有的便携式的游戏装置被构成为除具有内置型的记录介质外还能安装外插型的记录介质。由于内置型记录介质的记录容量多数相对较小,故希望高效地使用内置型记录介质。

发明内容

[0008] 因此,本发明的目的在于提供一种将关于所获得的物品的信息高效地提示给用户的技术。

[0009] 为解决上述课题,本发明一个方案的信息处理装置包括:设定第1模式或第2模式的任一显示模式的模式设定部;与外部的服务器相连接的通信部;记录物品的获得信息的记录介质,该物品是通过在应用中所设定的条件被达成而被赋予的;取得物品获得信息的取得部;以及使用在取得部中取得的物品获得信息,将物品的获得状况显示在显示部中的显示处理部;在被设定为第1模式的情况下,取得部由通信部取得存储在外部的服务器中的物品获得信息,而在被设定为第2模式的情况下,取得部从记录介质取得物品获得信息。

[0010] 当然,将以上构成要素的任意组合、本发明的表现形式在方法、装置、系统、记录介质、计算机程序等之间变换后的方案,作为本发明的实施方式也是有效的。

附图说明

- [0011] 图 1 是表示本发明实施例的信息处理系统的图。
- [0012] 图 2 是表示实施例的信息处理装置的外观的一例的图。
- [0013] 图 3 是信息处理装置的功能框图。
- [0014] 图 4 是表示执行物品（奖品）的管理处理的信息处理系统的功能框图的图。
- [0015] 图 5 是表示信息处理装置的实现奖品获得功能的功能块的图。
- [0016] 图 6 是表示任务内容与物品 ID 的关系的一例的图。
- [0017] 图 7 是表示奖品获得表的图。
- [0018] 图 8 是表示显示装置所显示的菜单画面的一例的图。
- [0019] 图 9 是表示展示板画面的一例的图。
- [0020] 图 10 是表示第 1 模式下所显示的奖品画面的一例的图。
- [0021] 图 11 是表示第 2 模式下所显示的奖品画面的一例的图。
- [0022] 图 12 是表示表达所获得的奖品的画面例的图。
- [0023] 图 13 是表示奖品画面显示处理的流程的图。

具体实施方式

[0024] 下面将基于实施例说明本发明。但实施例仅是例示，并非限定本发明。

[0025] 首先，说明本发明的背景和概要。作为本发明的实施例，表示作为信息处理系统的一个例子的游戏系统。在游戏系统中，用户在玩游戏的过程中完成游戏软件所预先设定的条件（任务）时，由游戏软件赋予与所达成的条件相应的物品。任务是在游戏软件中适当设定的，例如在竞速游戏中为在特别赛事中获得优胜、或者在格斗游戏中为打倒了特定的敌方角色等。

[0026] 在本实施例中，将所赋予的物品称作“奖品”。奖品的种类有多种，在本实施例中备有铜、银、金、白金这四个等级（种类）的奖品。游戏软件对铜、银、金这三个等级按难易度由低到高的顺序分配任务。因此，铜奖品被分配容易达成的任务，而金奖品被分配达成较难的任务。此外，白金奖品并不对应于游戏中的各个任务，在例如完成了游戏软件所准备的所有任务后，系统软件将白金奖品赋予用户。

[0027] 随着近年来通信网的发展，特别是台式的游戏装置，一般是介由家庭内所设的路由器常时连接于网络的。在网络上的管理服务器提供能浏览所登录的用户的获得奖品的服务的情况下，通过游戏装置访问管理服务器，用户能够将自己的获得奖品与其他用户的获得奖品相比较。管理服务器管理用户的获得奖品，例如在用户用多个游戏装置玩游戏的情况下，集中各个游戏装置所获得的奖品，使各个游戏装置中的奖品获得信息同步（文件同步）。此外，按奖品的种类而设定有点，用户通过增加点的获得数量，能够提高自己作为游戏玩家的级别。

[0028] 另一方面，便携式的游戏装置如果周边没有接入点，就不能连接于网络。在本实施例的信息处理系统中，在游戏装置未连接于网络的状况下用户也能通过玩游戏而获得奖品，但如果不能访问管理服务器，就不能同步奖品获得信息。但是，由于用户有时也想确认在游戏装置中所获得的奖品，所以游戏装置在可能的范围内将获得的奖品提示给用户。

[0029] 图 1 表示本发明实施例的信息处理系统 1。信息处理系统 1 具有作为用户终端的第 1 信息处理装置 10 和第 2 信息处理装置 12、管理服务器 14、以及游戏文件提供服务器

16。在本实施例中,信息处理装置 10 是执行游戏程序的便携式的游戏装置,信息处理装置 12 是执行游戏程序的台式的游戏装置。信息处理装置 10、12 可以是游戏专用机,也可以是安装模拟器而作为游戏装置工作的计算机。

[0030] 游戏文件提供服务器 16 提供游戏文件。游戏文件包含有起动文件、游戏程序等用于执行游戏的文件群、以及信息处理装置 10、12 的系统软件或应用所使用的文件群。游戏程序是游戏的执行所必要的程序,通过使游戏程序运行,来开展游戏。起动文件是用于起动游戏程序的程序,在系统软件执行起动文件时,游戏程序被调用执行。系统软件或应用所使用的文件群例如包括信息处理装置 10 中的菜单画面所显示的游戏图标图像数据、奖品的图像数据等。

[0031] 管理服务器 14 由管理奖品的主体运营,管理用户在游戏中获得的奖品,并提供奖品浏览服务。在信息处理系统 1 中,用户在玩游戏的过程中完成游戏软件所预先设定的条件(任务)时,被赋予与该条件相应的奖品。用户的奖品获得信息被记录在信息处理装置 10、12 中,并且如果信息处理装置 10、12 登录到奖品浏览服务,则还被发送给管理服务器 14 进行存储。管理服务器 14 基于确定网络上的用户的账户 ID,按用户来存储奖品获得信息。例如,在一个用户用多个信息处理装置 10、12 玩的情况下,如果账户 ID 相同,则管理服务器 14 将新的奖品获得信息合并集约到过去所存储的奖品获得信息中。同时,管理服务器 14 将合并后的奖品获得信息发送给所登录的多个信息处理装置 10、12,在各信息处理装置 10、12 与管理服务器 14 之间取得奖品获得信息的同步。

[0032] 信息处理装置 10 具有无线通信功能,介由接入点(以下称作“AP”)2 连接于网络 4,向管理服务器 14 发送奖品的获得信息,从管理服务器 14 取得奖品的同步信息。AP2 作为用无线 LAN(Local Area Network) 将信息处理装置 10 连接于其它接入点、或将信息处理装置 10 连接于网络 4 的中继装置来发挥功能。这样,信息处理装置 10 可以具有无线 LAN 方式的通信功能,也可以通过第 3 代移动通信系统等便携式电话通信方式连接于便携式电话网,向管理服务器 14 发送奖品的获得信息,从管理服务器 14 取得奖品的同步信息。

[0033] 信息处理装置 12 介由路由器连接于网络 4,向管理服务器 14 发送奖品的获得信息,从管理服务器 14 取得奖品的同步信息。当然,信息处理装置 12 可以是上述那样的台式的游戏装置,也可以如信息处理装置 10 那样是便携式的游戏装置。

[0034] 图 2 表示实施例的信息处理装置 10 的外观的一例。图 2 所示的信息处理装置 10 是便携式终端,装配有无线通信功能。当然,信息处理装置 10 也可以介由缆线连接于网络 4,此外,也不限于便携式终端,还可以是台式终端。

[0035] 如图 2 所示,在信息处理装置 10 的正面侧、即用户握持信息处理装置 10 来操作时面向用户的一侧,具有指示输入按钮 21、方向键 22、R 按钮 23、L 按钮 24 等输入装置 20、以及显示装置 68。显示装置 68 还兼设有用于检测用户的手指或触摸笔等的接触的触摸板 69。在信息处理装置 10 的内部,具有检测信息处理装置 10 的倾斜的姿势传感器 25。当然,也可以在信息处理装置 10 的反面侧具有背面触摸板。

[0036] 在信息处理装置 10 的侧面,设有用于安装存储卡等记录介质的槽(未图示)等收容部。此外,在信息处理装置 10 的侧面还设有用于安装记录有游戏文件的记录介质的槽(未图示)等收容部。

[0037] 用户在双手握持信息处理装置 10 的状态下,例如能用右手拇指操作指示输入按

钮 21,用左手拇指操作方向键 22,用右手食指或中指操作 R 按钮 23,用左手食指或中指操作 L 按钮 24。此外,在操作触摸板 69 的情况下,在双手握持信息处理装置 10 的状态下可以用各个拇指操作触摸板 69,在用左手握持信息处理装置 10 的状态下可以用右手操作触摸板 69,用左手拇指操作方向键 22,用左手食指或中指操作 L 按钮 24。

[0038] 图 3 是信息处理装置 10 的功能框图。显示装置 68 显示信息处理装置 10 的各功能所生成的图像。显示装置 68 可以是液晶显示装置,也可以是有有机 EL 显示装置。触摸板 69 被重叠设在显示装置 68 上面,检测用户的手指或笔等的接触。触摸板 69 可以是电阻膜方式、表面式静电电容方式、投影式静电电容方式等任意方式。在信息处理装置 10 中,由显示装置 68 和触摸板 69 构成显示器。

[0039] 无线通信模块 30 由遵照 IEEE802.11b/g 等通信标准的无线 LAN 模块构成,介由 AP2 连接于网络 4。当然,无线通信模块 30 也可以以点对点(ad hoc)模式与终端装置直接通信。便携式电话模块 32 支持遵照 ITU(International Telecommunication Union;国际电信联盟)所确定的 IMT-2000(International Mobile Telecommunication 2000)标准的第 3 代(3rd Generation)数字便携式电话方式,连接于便携式电话网 6。便携式电话模块 32 中被插入记录有用于确定便携式电话的电话号码的固有 ID 号的 SIM 卡。

[0040] 在接口 50 中,LED(Light Emitting Diode;发光二极管)51 在无线通信模块 30 或便携式电话模块 32 等收发数据时闪烁。姿势传感器 25 检测信息处理装置 10 的运动。麦克风 52 输入信息处理装置 10 周边的声音。扬声器 53 输出信息处理装置 10 的各功能所生成的声音。立体声输入输出端子 54 从外部的麦克风输入立体声声音,向外部的耳机等输出立体声声音。输入装置 20 包含前述的操作键等,接收用户的操作输入。

[0041] CPU(Central Processing Unit;中央处理单元)40 执行被载入到主存储器 44 中的程序等。GPU(Graphics Processing Unit;图形处理单元)42 执行图像处理所必要的计算。主存储器 44 由 RAM(Random Access Memory;随机存取存储器)等构成,存储在信息处理装置 10 中工作的程序、数据等。存储器 46 由 NAND 型闪存存储器(NAND-type flash memory)等构成,记录程序、数据等。存储器 46 与后述的记录介质 80 不同,是作为内置型的辅助存储装置使用的。

[0042] GPS(Global Positioning System;全球定位系统)控制部 60 接收来自 GPS 卫星的信号,算出当前位置。USB 控制部 61 控制与用 USB(Universal Serial Bus)连接的周边装置间的通信。视频输出控制部 64 基于 HDMI 等标准向外部显示装置输出视频信号。存储卡控制部 62 控制与槽等收容部(未图示)中所安装的闪存存储器等记录介质 80 之间的数据的读写。在可移动式的记录介质 80 被安装到收容部中后,记录介质 80 作为外装型的辅助存储装置来使用。介质驱动器 63 是被安装记录有游戏文件的游戏记录介质 70 的收容部,控制与游戏记录介质 70 间的数据的读写。此外,被记录在游戏记录介质 70 中的游戏文件和从游戏文件提供服务器 16 发送来的游戏文件具有相同的文件构成。通过介质驱动器 63 驱动游戏记录介质 70,用户就能够玩游戏记录介质 70 中所记录的游戏了。以上各功能块通过总线 90 相互连接。

[0043] 本实施例的信息处理装置 10 能够从游戏文件提供服务器 16 下载游戏文件,安装到记录介质 80 中。这样,信息处理装置 10 具有执行游戏记录介质 70 中所记录的游戏文件、以及记录介质 80 中所安装的游戏文件的功能。

[0044] 本实施例所说明的信息处理装置 10 的处理功能不限于游戏,能适用于执行其它应用的信息处理装置。在信息处理装置 10 中,执行系统软件、游戏软件以及物品管理工具。下面说明系统软件、游戏软件以及物品管理工具所实现的信息处理装置 10 的处理功能。

[0045] 游戏软件在用户玩游戏的过程中检测到预先所设定的游戏条件被达成时,调用信息处理装置 10 中所安装的物品管理工具,给与用户物品(奖品)。

[0046] 在信息处理装置 10 中,在游戏软件初次起动时,物品管理工具在信息处理装置 10 的作为内置型记录介质的存储器 46 中生成游戏软件所准备的所有奖品 ID、和以获得标志值来表示是否已获得了奖品的奖品获得表。在初始状态下,获得标志值被设定为 0。游戏软件将与所达成的条件对应的奖品 ID 传递给物品管理工具后,物品管理工具参照相应的奖品 ID 的获得标志值,如果标志值为 1 则不改变,如果为 0 就设定为 1。获得标志值被设定为 1 的奖品 ID 构成奖品获得信息。由此,游戏软件检测到所设定的条件的达成时,更新奖品获得表,增加奖品获得信息。

[0047] 物品管理工具向管理服务器 14 发送奖品获得信息。管理服务器 14 基于用户的账户 ID,将新的奖品获得信息合并存储到过去所存储的奖品获得信息中。

[0048] 此外,物品管理工具从管理服务器 14 接收奖品同步信息。例如,在用户在不同的时刻(timing)用信息处理装置 10、12 玩游戏的情况下,一个信息处理装置 10 或 12 中所获得的奖品获得信息被介由管理服务器 14 发送到其它信息处理装置 12 或 10。由此,奖品获得信息就在多个信息处理装置 10、12 及管理服务器 14 间同步了。在此,所谓同步是指在多个信息处理装置间使存储的奖品获得信息保持相同状态、例如保持为更新后的最新状态。

[0049] 图 4 表示执行物品(奖品)的管理处理的信息处理系统 1 的功能框图。信息处理装置 10 执行系统软件 200、游戏软件 300 以及物品管理工具软件(以下称作“物品管理工具”)400。系统软件 200 是操作系统(OS),具有信息处理装置 10 中的显示处理功能等。物品管理工具 400 将关于物品(奖品)管理的函数提供给游戏软件 300。物品管理工具 400 负责物品设定信息 130 的安装处理、物品获得信息 110 的生成处理、从管理服务器 14 取得物品获得信息 120a 的处理。

[0050] 管理服务器 14 具有控制器 500 和存储装置 502,存储装置 502 与用户账户 ID 捆绑,记录有各游戏的物品获得信息 120a ~ 120d。这里,物品获得信息 120a ~ 120d 被捆绑于同一用户账户 ID,对应于信息处理装置 10 和信息处理装置 12 中所玩的多个游戏。当然,在此仅表示了被捆绑于一个用户账户 ID 的物品获得信息 120a ~ 120d,但实际上被捆绑于其他用户账户 ID 的物品获得信息 120 也被记录在存储装置 502 中。

[0051] < 奖品登录处理 >

[0052] 游戏软件 300 在起动时从物品管理工具 400 调用“奖品登录功能”。奖品登录功能参照物品设定信息 130,在存储器 46 中生成将多个物品 ID 与表示物品尚未被获得的获得标志值建立了对应的表。由此,游戏软件 300 成为可获得奖品的状态。该表生成处理在游戏软件 300 最初起动时被执行即可。当然,奖品登录功能也可以在游戏软件 300 起动时确认存储器 46 中是否已生成了表,如果尚未生成就生成表,如果已作成就结束表生成处理。

[0053] 此外,奖品登录功能从记录在游戏记录介质 70 或记录介质 80 中的游戏文件所包含的预定文件(以下称作“物品文件”)取出物品设定信息 130,安装到外插型的记录介质 80 中。物品设定信息 130 的安装处理在每次起动游戏软件 300 时被执行。当然,奖品登录功

能在游戏软件 300 起动时确认记录介质 80 中最初是否已安装有物品设定信息 130, 如果尚未安装, 则从游戏文件取出物品设定信息 130, 将物品设定信息 130 安装到记录介质 80 中。另一方面, 在确认记录介质 80 中已安装有物品设定信息 130 时, 奖品登录功能就不从游戏文件中取出物品设定信息 130, 中止安装处理。因此, 在游戏软件 300 最初起动时, 若物品设定信息 130 被安装在记录介质 80 中, 则在下次及以后起动时, 由于物品设定信息 130 已被安装在记录介质 80 中, 奖品登录功能就不再安装物品设定信息 130, 结束安装处理。

[0054] 另一方面, 在例如记录介质 80 被更换了时, 即被更换为新的记录介质 80 时, 物品设定信息 130 没有被安装在新的记录介质 80 中。此时, 在记录介质 80 更换后游戏软件 300 被起动时, 奖品登录功能确认新安装记录介质 80 中没有安装物品设定信息 130, 从游戏文件取出物品设定信息 130, 安装到记录介质 80 中。

[0055] 此时如果用户登录在奖品浏览服务中, 则奖品登录功能在管理服务器 14 中检查用户的账户 ID 所被捆绑的物品获得信息 120a ~ 120d 中、被信息处理装置 10 执行过的游戏的物品获得信息。

[0056] 在此, 假定在信息处理装置 10 中过去仅玩过标题为“ABCTENNIS”的游戏。因此, 存储器 46 中所保持的物品获得信息 110 是确定在标题为“ABCTENNIS”的游戏中所获得的物品的信息。

[0057] 另一方面, 在信息处理装置 12 中, 假定标题为“ABCTENNIS”、“XYZBASEBALL”、“SOCCER6”、“FISHING2”的游戏被同一用户玩过。信息处理装置 12 在与管理服务器 14 之间使各游戏的物品获得信息同步, 故在管理服务器 14 中, 记录有标题为“ABCTENNIS”、“XYZBASEBALL”、“SOCCER6”、“FISHING2”的物品获得信息。在存储装置 502 中, 物品获得信息 120a 是确定标题为“ABCTENNIS”的游戏中所获得的物品的信息, 物品获得信息 120b 是确定标题为“XYZBASEBALL”的游戏中所获得的物品的信息, 物品获得信息 120c 是确定标题为“SOCCER6”的游戏中所获得的物品的信息, 物品获得信息 120d 是确定标题为“FISHING2”的游戏中所获得的物品的信息。

[0058] 因此, 当标题为“ABCTENNIS”的物品获得信息 120a 中包含有存储器 46 所保持的物品获得信息 110 所确定的奖品以外的奖品时, 信息处理装置 10 的奖品登录功能取得该物品获得信息 120a, 追加保存到存储器 46 中。此时, 奖品登录功能能够通过取得物品获得信息 110 与物品获得信息 120a 的差分来削减传送数据量。

[0059] 物品设定信息 130 包含表示各奖品的图像(奖品图像)、各奖品的名称和说明文等属性。物品设定信息 130 被记录在一个物品文件中, 被包含在记录介质 80 或游戏记录介质 70 所记录的游戏软件中。一个奖品具有以下属性。

[0060] (1) 奖品 ID

[0061] 用于识别奖品的 ID

[0062] (2) 名称 / 详细信息

[0063] 奖品的名称和说明文

[0064] (3) 等级(种类)

[0065] 铜 / 银 / 金 / 白金的某一种

[0066] (4) 白金关联

[0067] 该奖品的获得是否被包含在用于获得白金奖品的条件中。

[0068] 物品设定信息 130 中包含有多个奖品的情况下,以上所示的(1)~(4)的属性及奖品图像在物品设定信息 130 中被按奖品数量而设。当然,奖品图像也可以按等级而准备有四种。

[0069] 系统软件 200 利用物品管理工具 400 所提供的物品设定信息 130 和物品获得信息 110,进行表示奖品的获得状况的画面的生成等,使用 GUI(图形用户接口)来生成显示装置 68 的显示画面。

[0070] 下面说明信息处理装置 10 的奖品获得功能。图 5 表示信息处理装置 10 的实现奖品获得功能的功能块。奖品获得功能由系统软件 200、游戏软件 300 及物品管理工具 400 实现。

[0071] 系统软件 200 作为操作系统(OS)来工作,具有特别物品获得条件达成判定部 202、消息生成部 204、物品信息取得部 210、显示处理部 220、接受部 230、模式设定部 232、以及连接确认部 234。游戏软件 300 具有游戏执行部 302、条件达成检测部 304、以及物品 ID 通知部 306。物品管理工具 400 具有登录处理部 402、通信部 404、物品信息供给部 406、特别物品处理部 410、物品 ID 取得部 420、以及游戏物品获得处理部 422。

[0072] 在图 5 中,作为进行各种各样的处理的功能块而记载的各要素在硬件上可以由 CPU(Central Processing Unit)、存储器、其它 LSI 构成,软件上由载入到存储器中的程序等实现。因此,本领域技术人员当理解这些功能块能够仅由硬件、仅由软件、或者由它们的组合来以各种各样的形式实现,并不限于某一种。

[0073] 上述的奖品登录功能由登录处理部 402 执行。登录处理部 402 在游戏初次启动时参照记录在游戏记录介质 70 或记录介质 80 中的游戏文件所包含的物品文件,在存储器 46 中生成将多个物品 ID 与表示物品尚未被获得的标志值建立对应的奖品获得表。此外,登录处理部 402 在游戏每次启动时确认记录介质 80 中是否记录有物品设定信息 130,如果没有记录,则取得物品文件所包含的物品设定信息 130,记录到记录介质 80 中。物品文件中至少包含有确定在游戏中用户能获得的物品(奖品)的多个物品 ID、物品的图像。

[0074] 存储器 46 和记录介质 80 是在信息处理装置 10 中作为辅助存储装置使用的记录介质。存储器 46 是内置型的记录介质,用户不能自由拆卸。另一方面,记录介质 80 是装卸式的记录介质,与存储器 46 相比具有大容量的记录区域。在本实施例中,奖品获得表是记录物品获得信息 110 的区域,物品获得信息 110 是在与管理服务器 14 和其它信息处理装置 12 进行同步时重要的数据。另一方面,物品设定信息 130 包含有显示获得物品时的物品图像,在向用户提示获得物品时需要,但物品图像具有数据量较大这样的性质。在物品图像由动图像构成的情况下,数据量会特别大。另外,信息处理装置 10 将物品的标准图像默认记录在存储器 46 中备用,即使物品设定信息 130 所包含的物品图像丢失,也能用标准图像来代替使用。由此可知,与物品获得信息 110 相比,物品设定信息 130 的重要性较低。

[0075] 在本实施例的信息处理装置 10 中,由于内置型的存储器 46 的记录容量较小,故基于不过分压制记录容量这样的方针,登录处理部 402 将物品获得信息 110 记录在存储器 46 中,而将物品设定信息 130 记录在记录介质 80 中。

[0076] 登录处理部 402 介由与管理服务器 14 连接的通信部 404,确认管理服务器 14 中的物品获得信息 120a。如果存储器 46 所保有的物品获得信息 110 中有管理服务器 14 尚未保有的,则登录处理部 402 从通信部 404 发送该物品获得信息 110。此外,登录处理部 402 参

照在信息处理装置 10 中过去所起动过的游戏的列表,如果游戏列表所包含的游戏的物品获得信息 120a 存在于管理服务器 14,则取得该物品获得信息 120a。确定过去所起动过的游戏的信息是记录在存储器 46 中的。由此,在信息处理装置 10 与管理服务器 14 之间,物品获得信息 110 和物品获得信息 120a 被同步。

[0077] < 奖品获得处理 >

[0078] 下面说明本实施例的奖品获得处理。

[0079] 在游戏软件 300 中,游戏执行部 302 接受用户的输入装置 20 的操作输入,执行游戏程序。在本实施例中,游戏软件 300 预先设定用于获得奖品的游戏条件。该条件被称作“任务”,任务的内容可以对用户公开,也可以不公开。各任务与任务达成时要赋予用户的奖品的 ID(物品 ID)相对应。

[0080] 游戏软件 300 在用户玩游戏的过程中检测到预先设定的游戏的游戏条件被达成时,调用物品管理工具 400,将物品 ID 通知给物品管理工具 400。游戏程序中被编入有该处理。各任务的内容与要在任务达成时赋予用户的奖品的 ID(物品 ID)被一一对应。图 6 表示任务内容与物品 ID 的关系的一例。

[0081] 条件达成检测部 304 根据游戏的进展状况,检测任务的达成、即在游戏中预先设定的游戏的游戏条件的被达成。该检测处理被硬编码在游戏程序中,在任务被达成时取得与该任务相对应的物品 ID 的处理被写入游戏程序。检测到条件达成相当于取得物品 ID。条件达成检测部 304 在检测到游戏条件被达成时,游戏执行部 302 使与达成的游戏条件对应的奖品获得的消息显示在游戏画面中。物品 ID 通知部 306 将所取得的物品 ID 通知给物品管理工具 400。

[0082] 在物品管理工具 400 中,物品 ID 取得部 420 取得被通知的物品 ID,传递给游戏物品获得处理部 422。游戏物品获得处理部 422 使用物品 ID 生成物品获得信息 110,写入奖品获得表。物品获得信息 110 是表示已获得了物品的信息。

[0083] 图 7 表示奖品获得表。奖品获得表将物品 ID 与表示有无物品获得的获得标志值建立对应地记录。获得标志值 0 表示物品未获得,获得标志值 1 表示物品已获得。

[0084] 在任务达成时,与该任务对应的物品 ID 的获得标志值被设定为 1。具体来说,游戏物品获得处理部 422 从物品 ID 取得部 420 收到物品 ID 时,检查与该物品 ID 对应的获得标志值是否为 1,如果为 1 则不改变,如果为 0 则设定为 1。

[0085] 当然,游戏物品获得处理部 422 进行获得处理的物品是铜、银、金这三种奖品,不包括白金奖品。白金奖品的物品 ID 是“0”,铜、银、金的物品 ID 被分配“1”以上。这样,游戏软件 300 能够将铜、银、金这三种奖品赋予用户。另一方面,白金奖品由系统软件 200 赋予给用户。

[0086] 特别物品获得条件达成判定部 202 在由游戏物品获得处理部 422 进行物品的获得处理后,使特别物品处理部 410 调查物品的获得状况。特别物品处理部 410 参照物品设定信息 130 和物品获得信息 110,调查物品的获得状况,通知给特别物品获得条件达成判定部 202。特别物品获得条件达成判定部 202 基于特别物品处理部 410 的调查结果,判断用于获得特别物品的物品获得条件是否已达成。通常,该物品获得条件被设定为已获得了多个物品(奖品)。

[0087] 如前所述,奖品中作为属性设定有“白金关联”的信息。白金关联的信息被作为标

标志值来设定,标志值 1 表示该奖品的获得被包含在用于获得白金奖品的条件中,标志值 0 表示该奖品的获得未被包含在用于获得白金奖品的条件中。在物品设定信息 130 中,所有物品的白金关联的标志值都被设定为 1。

[0088] 特别物品处理部 410 参照物品设定信息 130,抽取出白金关联的标志值(以下称作白金标志值)被设定为 1 的物品 ID,接着参照奖品获得表,调查所抽取出的所有物品 ID 的获得标志值是否为 1。

[0089] 如果有白金标志值为 1 的物品尚未获得,则特别物品处理部 410 将该调查结果通知给特别物品获得条件达成判定部 202。收到该通知,特别物品获得条件达成判定部 202 判定特别物品、即用于获得白金奖品的物品获得条件尚未达成。另一方面,如果被设定了白金关联的所有物品都已获得,则特别物品处理部 410 将该调查结果通知给特别物品获得条件达成判定部 202,特别物品获得条件达成判定部 202 判定特别物品获得条件已达成。

[0090] 当然,特别物品获得条件达成判定部 202 可以具有特别物品处理部 410 的调查功能。此时,特别物品获得条件达成判定部 202 被从物品信息供给部 406 提供物品设定信息 130 和物品获得信息 110,调查物品的获得状况。

[0091] 白金奖品的获得条件被达成时,特别物品获得条件达成判定部 202 将白金奖品的物品 ID 通知给特别物品处理部 410。该物品 ID 值为 0。特别物品处理部 410 取得被通知的物品 ID,生成物品获得信息 110。具体来说,特别物品处理部 410 在奖品获得表中将物品 ID0 的获得标志值设定为 1。

[0092] 此时,特别物品获得条件达成判定部 202 指示特别物品处理部 410,使之将物品 ID0 通知给游戏软件 300。特别物品处理部 410 将白金奖品的物品 ID0 通知给游戏软件 300,收到该通知,游戏执行部 302 使表示取得了白金奖品的消息显示在游戏画面中。当然,该消息也可以通过系统软件 200 而被显示在游戏画面中。在白金奖品的获得条件达成时,消息生成部 204 接受来自特别物品获得条件达成判定部 202 的指示,生成关于白金奖品获得的消息。显示处理部 220 使所生成的消息重叠显示在执行中的游戏画面中的预定区域。由此,即使游戏软件 300 不显示白金奖品获得的消息,系统软件 200 也会将之重叠显示在游戏画面中,故用户能有确认消息的机会。

[0093] 这样,在信息处理装置 10 中,作为达成了游戏的任务的结果,游戏软件 300 将铜、银、金的奖品赋予用户,此外,作为用户获得了铜、银、金的奖品的结果,系统软件 200 将白金的奖品赋予用户。由此,能够带来白金奖品的优质感。通过系统软件 200 来进行白金奖品获得处理,能减轻游戏软件 300 的处理负担,还能减轻游戏开发者的开发负担。

[0094] < 奖品显示处理 >

[0095] 下面说明本实施例的奖品显示处理。奖品显示处理是通过用户从输入装置 20 输入奖品显示要求而开始的。

[0096] 接受部 230 收到来自用户的奖品显示要求时,模式设定部 232 设定奖品的显示模式。该显示模式包括“第 1 模式”和“第 2 模式”。在第 1 模式中,基于管理服务器 14 中所存储的物品获得信息 120a 的奖品画面被显示,在第 2 模式中,基于存储器 46 中所存储的物品获得信息 110 的奖品画面被显示。即,在第 1 模式下,在管理服务器 14 中,被捆绑于用户账户 ID 的所有关于获得奖品的信息被提示给用户,在第 2 模式下,关于用户当前所操作的信息处理装置 10 中获得的奖品的信息被提示给用户。当然,这里“第 1 模式”和“第 2 模式”

是确定奖品画面的显示对象的显示模式,在模式设定时,与信息处理装置 10 是否连接于网络 4、例如是否登录于奖品浏览服务无关。

[0097] 模式设定部 232 根据接受部 230 收到显示要求时的画面状态、前次奖品显示处理结束时的状态,在生成奖品画面的应用(称作奖品应用)起动时设定第 1 模式或第 2 模式的某一者。下面说明用于决定显示模式的各状态。

[0098] 在管理服务器 14 提供的奖品浏览服务中,所登录的用户的简介信息被公开,简介信息中除用户的属性信息外还包含有所获得的奖品的概要信息。各用户能够浏览自己的简介信息和其他用户的简介信息,并进行比较。因此,用户在从自己的简介画面或其他用户的简介画面输入奖品画面的显示要求时,多数希望浏览最新的奖品获得状况。因此,接受部 230 在自己或其他用户的简介画面中收到显示要求时,模式设定部 232 将奖品画面的显示模式设定为第 1 模式。

[0099] 另外,在信息处理装置 10 中,应用起动前,并排有可执行的应用的图标图像的菜单画面被显示。菜单画面中也显示奖品应用的图标图像,用户选择操作该图标图像后,初始画面被生成。

[0100] 图 8 表示显示装置 68 所显示的菜单画面的一例。例如信息处理装置 10 的电源接通时,该菜单画面被显示。系统软件 200 生成排列有可执行的应用的图标图像 140a ~ 140e 的菜单图像。所生成的菜单图像由显示处理部 220 显示在显示装置 68 中。各图标图像 140 与应用相链接,用户在菜单画面中选择想要执行的图标图像 140 后,执行该图标图像 140 所特定的应用的环境就准备完成了。

[0101] 各图标图像 140 是按各应用分别准备的,优选用户能一目了然掌握应用的图画或文本来作成。例如,图标图像 140a 确定 Web 连接应用,图标图像 140b 确定电子邮件的应用,图标图像 140c 确定向虚拟商场的连接应用。此外,图标图像 140d 确定游戏标题,图标图像 140e 确定奖品应用。当然,这些应用仅是例示,也可以包含其它应用。

[0102] 用户通过在菜单画面中触碰某个图标图像 140 所被显示的区域,来进行图标图像 140 的选择操作。触碰位置由触摸板 69 检测,接受部 230 接受它作为图标图像 140 的选择操作。在本实施例的信息处理装置 10 中,当在菜单画面中图标图像 140 被选择操作了时,并不是立刻开始图标图像 140 所确定的应用,而是生成链接于应用的显示图像,显示在显示装置 68 中。以下,将该显示画面称作“展示板(board)画面”。

[0103] 图 9 表示展示板画面的一例。展示板画面在应用开始前被提示给用户,具有促使用户指示应用的开始的作用。因此,展示板画面被构成为包含用户指示应用的开始的开始按钮 142。图 9 中示出在图 8 所示的菜单画面中选择了确定奖品应用的图标图像 140e 时的展示板画面。用户按下开始按钮 142 后,接受部 230 接受奖品画面的显示要求,模式设定部 232 设定显示模式。

[0104] 存储器 46 中存储有结束前次的奖品应用时的显示模式。该前次显示模式在奖品应用结束时被模式设定部 232 记录在存储器 46 的预定区域中。在前次的奖品应用以第 1 模式结束了时,模式设定部 232 将本次的奖品应用的显示模式设定为第 1 模式。另一方面,在前次的奖品应用是以第 2 模式结束的时,模式设定部 232 将本次的奖品应用的显示模式设定为第 2 模式。这样,在从菜单画面起动奖品应用的情况下,模式设定部 232 将显示模式设定为前次应用结束时的显示模式。前次以第 1 模式执行了奖品应用的用户在本次也以第 1

模式执行奖品应用的倾向较强,而前次以第 2 模式执行了的用户在本次也以第 2 模式执行的倾向较强。利用这样的倾向,模式设定部 232 将前次显示模式设定为本次显示模式。

[0105] 如上这样,模式设定部 232 根据奖品应用起动前的画面状态、或者前次奖品应用结束时的显示模式,设定本次奖品应用的显示模式。

[0106] 此外,在图 9 中,表示了菜单画面(图 8 参照)中确定奖品应用的图标图像 140e 被选中时的展示板画面,但在菜单画面中图标图像 140d 被选中时,就显示“ABC RACE”的展示板画面。游戏的展示板图像中设有被用于用户间信息交换等的交流区域,多个用户关于游戏所投稿的消息、表示其他用户获得了奖品的消息被显示。可以是在用户触碰表示其他用户获得了奖品的消息的显示区域时,模式设定部 232 将显示模式设定为第 1 模式。当然,也可以是在用户玩游戏过程中获得了奖品时,模式设定部 232 将显示模式设定为第 2 模式。

[0107] 模式设定部 232 设定了第 1 模式的情况下,连接确认部 234 确认当前的连接状况。在通信部 404 未连接于管理服务器 14 的情况下,显示处理部 220 将让用户确认将要连接网络的消息对话框显示在显示装置 68 上。例如对话框中显示“将要连接网络”这样的消息和 OK 按钮,用户触碰 OK 按钮后,通信部 404 开始与管理服务器 14 的连接。当然,若连接确认部 234 判定通信部 404 已连接于管理服务器 14,则消息对话框不被显示。

[0108] 这样,在模式设定部 232 设定了第 1 模式的情况下,通信部 404 访问管理服务器 14,从管理服务器 14 接收用户账户 ID 所捆绑的物品获得信息 120。此外,在指定了要比较奖品获得状况的其他用户的情况下,还接收其他用户的账户 ID 所捆绑的物品获得信息 120。物品信息取得部 210 取得通信部 404 所接收的物品获得信息 120,传递给显示处理部 220。显示处理部 220 使用物品获得信息 120 将物品的获得状况显示在显示装置 68 上。

[0109] 图 10 表示以第 1 模式显示的奖品画面的一例。用户名是 TARO,生成了用于与其他用户 JIRO 比较奖品获得状况的奖品画面。在显示区域 240 中,TARO 的级别信息 242 被显示,在显示区域 244 中,JIRO 的级别信息 246 被显示。

[0110] 显示处理部 220 使用物品获得信息 120 算出获得点,基于算出的点导出用户级别。奖品的种类中准备有铜、银、金、白金四种,对各种类如下这样设定有点。

[0111] 铜 10 点

[0112] 银 30 点

[0113] 金 100 点

[0114] 白金 200 点

[0115] 在获得点数增加时,用户级别从级别 1 起按顺序提升。例如将 100 点作为一个级别的单位时,若获得点数为 650 点,则显示处理部 220 导出级别为 6、级别 6 的达成度为 50%。显示处理部 220 算出 TARO 和 JIRO 的用户级别,分别显示在显示区域 240、244 中。

[0116] 此外,显示处理部 220 针对 TARO 或 JIRO 的至少一者所玩的游戏,显示各游戏的达成度 260、262、264、266、268、270。显示处理部 220 使用物品获得信息 120 算出获得点,并使用物品设定信息 130 算出总点,基于所算出的点导出游戏的达成度。显示处理部 220 按(获得点/总点)×100 算出游戏的达成度。游戏达成度未被显示,是表示该用户没有玩,或者虽然玩了,但获得点没有被同步到管理服务器 14 中。

[0117] 显示处理部 220 将表示被设定为第 1 模式或第 2 模式的某一者的指示器 250 显示在显示装置 68 中。在图 10 中,指示器 250 还作为可由用户操作的模式切换按钮来使用。这

里,第1显示按钮254是用虚线显示的,这表示当前的显示模式是第1模式。另一方面,第2显示按钮252用实线显示,这表示是用户可选择的按钮。在图10所示的奖品画面中,用户触碰第2显示按钮252时,模式设定部232将显示模式切换为第2模式。

[0118] 此外,针对各游戏,附有“便携式游戏机”或“台式游戏机”的显示。这表示用户(TARO)最近获得了奖品的终端装置,关于标题“ABC RACE”,是用便携式游戏机(信息处理装置10)取得了奖品,关于其它游戏,是用台式游戏机(信息处理装置12)取得了奖品。如上所述,在被设定了第1模式的情况下,物品信息取得部210介由通信部404取得管理服务器14中所存储的物品获得信息120,显示处理部220将奖品的获得状况显示在显示装置68上。

[0119] 另一方面,在模式设定部232设定了第2模式的情况下,物品信息取得部210从存储器46取得物品获得信息110。显示处理部220使用物品获得信息110将物品的获得状况显示在显示装置68上。当然,也可以在满足预定的条件时,在与管理服务器14间进行了物品获得信息的同步处理后,物品信息取得部210从存储器46取得物品获得信息110。例如在奖品应用起动时通信部404与管理服务器14相连接,并且前次与管理服务器14进行同步处理后,新获得了奖品这样的情况。前次进行了同步处理的日期时间信息和获得了奖品的日期时间信息被物品管理工具400记录在某个记录介质中,物品信息取得部210通过比较日期时间信息,判断在前次进行同步处理后是否新获得了奖品。通信部404是否已与管理服务器14相连接,由连接确认部234来判定。

[0120] 物品信息取得部210认识到前次同步处理后新获得了奖品,并且奖品应用起动时与管理服务器14处于连接状态时,指示登录处理部402进行同步处理的执行。

[0121] 图11表示以第2模式显示的奖品画面的一例。显示处理部220基于存储器46所存储的物品获得信息110,生成奖品画面。显示处理部220显示游戏的达成度262,并显示白金奖品272、金奖品274、银奖品276、铜奖品278的获得数。游戏的达成度262的算出方法如上所述。

[0122] 显示处理部220将表示被设定为第1模式或第2模式的某一者的指示器250显示在显示装置68上。在图11中,第2显示按钮252是以虚线来显示的,这表示当前的显示模式为第2模式。另一方面,第1显示按钮254是以实线来显示的,这表示是用户可选择的按钮。在图11所示的奖品画面中,用户触碰第1显示按钮254时,模式设定部232将显示模式切换为第1模式。如以上那样被设定了第2模式的情况下,物品信息取得部210取得存储器46中所存储的物品获得信息110,显示处理部220将奖品的获得状况显示在显示装置68中。

[0123] 图12表示表现所获得的奖品的画面例。在获得奖品显示画面中,所获得的奖品由奖品图像280、282、284来表现。获得奖品显示画面是在奖品画面中游戏标题的区域被触碰时,由显示处理部220生成的。

[0124] 奖品图像280、282、284被包含在安装于记录介质80的物品设定信息130中,被施以铜、银、金的某一种配色。这些奖品图像280、282、284由游戏商家作成,承担表达该游戏的世界观的一定作用。显示处理部220使用被记录在记录介质80中的奖品图像280、282、284,生成获得奖品显示画面。

[0125] 然而,即使奖品图像280、282、284没有了,存储器46中还记录有奖品的标准图像,

显示处理部 220 能够使用默认准备的奖品的标准图像来生成获得奖品显示画面。如前所述,通过奖品登录功能,游戏文件中所包含的奖品图像在游戏起动的被安装在记录介质 80 中。但是,若记录介质 80 被更换,则直到游戏被起动,所更换的记录介质 80 中都继续没记录有该游戏的奖品图像的状态。在游戏起动前,若奖品应用被起动,则由于与该游戏对应的奖品图像未被安装在记录介质 80 中,故显示处理部 220 使用存储器 46 中所记录的奖品的标准图像,生成获得奖品显示画面。

[0126] 这样,显示处理部 220 在奖品图像 280、282、284 未被安装于记录介质 80 中时,也能使用存储器 46 中所记录的奖品的标准图像,来生成获得奖品画面。因此,与物品获得信息 110 相比,物品设定信息 130 的重要性较低,基于该观点,将重要的物品获得信息 110 记录在存储器 46 中,将物品设定信息 130 记录在记录介质 80 中。

[0127] 图 13 表示奖品画面显示处理的流程。在图 13 所示的流程中,通过表示步骤的 S(Step 的首字母)与数字的组合来表示各部的处理步骤。此外,在本说明书的流程中,在 S 与数字的组合所表示的处理中执行某个判断处理,该判断结果为肯定时,附加 Y(Yes 的首字母),例如表示为“(S10 的 Y)”,相反,其判断结果为否定时,附加 N(No 的首字母),表示为“(S10 的 N)”。

[0128] 接受部 230 监视显示要求 (S10 的 N),若收到显示要求 (S10 的 Y),则模式设定部 232 根据奖品应用起动前的画面状态、或者前次奖品应用结束时的显示模式,来设定显示模式 (S12)。若模式设定部 232 设定为第 1 模式 (S12 的 Y),则通信部 404 从管理服务器 14 接收物品获得信息 120,物品信息取得部 210 取得物品获得信息 120。显示处理部 220 基于物品获得信息 120,生成表示奖品的获得状况的奖品画面 (S22)。

[0129] 另一方面,若模式设定部 232 设定第 2 模式 (S12 的 N),则物品信息取得部 210 判断预定的条件是否成立 (S16)。若在前次同步处理后,获得了新的奖品 (S16 的 Y),则物品信息取得部 210 在与管理服务器 14 之间进行物品获得信息的同步处理 (S18)。当然,如果预定的条件未成立 (S16 的 N),则不进行同步处理。物品信息取得部 210 从存储器 46 取得物品获得信息 110 (S20),显示处理部 220 基于物品获得信息 110,生成表示奖品的获得状况的奖品画面 (S22)。

[0130] 以上基于实施例说明了本发明。本领域技术人员当理解该实施例仅是例示,可以对其各构成要素及各处理流程的组合进行各种变形,并且这样的变形例也包含在本发明的范围内。在实施例中,作为应用的例子,表示了游戏,但也可以是这以外的应用。

[0131] 例如,本发明还具有以下项目所确定的特征。

[0132] (项目 1)

[0133] 一种信息处理装置,其特征在于,包括:

[0134] 收容部,收容第 1 记录介质,

[0135] 内置型的第 2 记录介质,

[0136] 登录处理部,从应用取得设定信息并记录到第 1 记录介质中,该设定信息至少包括确定用户可在应用中获得的物品的多个物品 ID、和物品的图像,以及

[0137] 物品获得处理部,当在应用中预先设定的条件被达成时,使用与所达成的条件对应的物品 ID,生成表示获得了物品的物品获得信息;

[0138] 其中,上述物品获得处理部将生成的物品获得信息写入第 2 记录介质。

[0139] (项目 2)

[0140] 项目 1 所述的信息处理装置的特征在于，

[0141] 上述登录处理部在应用的初次起动时，在第 2 记录介质生成将多个物品 ID 与表示尚未获得物品的标志值建立对应的表，

[0142] 上述物品获得处理部通过将表中的标志值变更为表示物品已获得的标志值，来将物品获得信息写入第 2 记录介质。

[0143] (项目 3)

[0144] 项目 1 或 2 所述的信息处理装置的特征在于，

[0145] 上述登录处理部在每次应用起动时，确认第 1 记录介质中是否记录有设定信息，如果没有记录，则从应用取得设定信息，记录到第 1 记录介质中。

[0146] (项目 4)

[0147] 项目 1 至 3 的任一项所述的信息处理装置的特征在于，

[0148] 还包括显示处理部，生成包含物品的图像的物体画面；

[0149] 如果上述第 1 记录介质中记录有设定信息，则上述显示处理部使用第 1 记录介质中所记录的物品的图像来生成物体画面，如果上述第 1 记录介质中未记录有设定信息，则使用物品的标准图像生成物体画面。

[0150] (项目 5)

[0151] 项目 4 所述的信息处理装置的特征在于，

[0152] 物品的标准图像被记录在第 2 记录介质中。

[0153] (项目 6)

[0154] 一种使计算机实现以下功能的程序：

[0155] 从应用取得设定信息并记录到装卸式的第 1 记录介质中的功能，所述设定信息至少包括确定用户可在应用中获得的事物的多个物品 ID、和物品的图像；以及

[0156] 当在应用中预先设定的条件被达成时，使用与所达成的条件对应的物品 ID，生成表示获得了物品的物品获得信息，记录到内置型的第 2 记录介质中的功能。

[0157] (项目 7)

[0158] 一种记录有项目 6 所述的程序的计算机可读的记录介质。

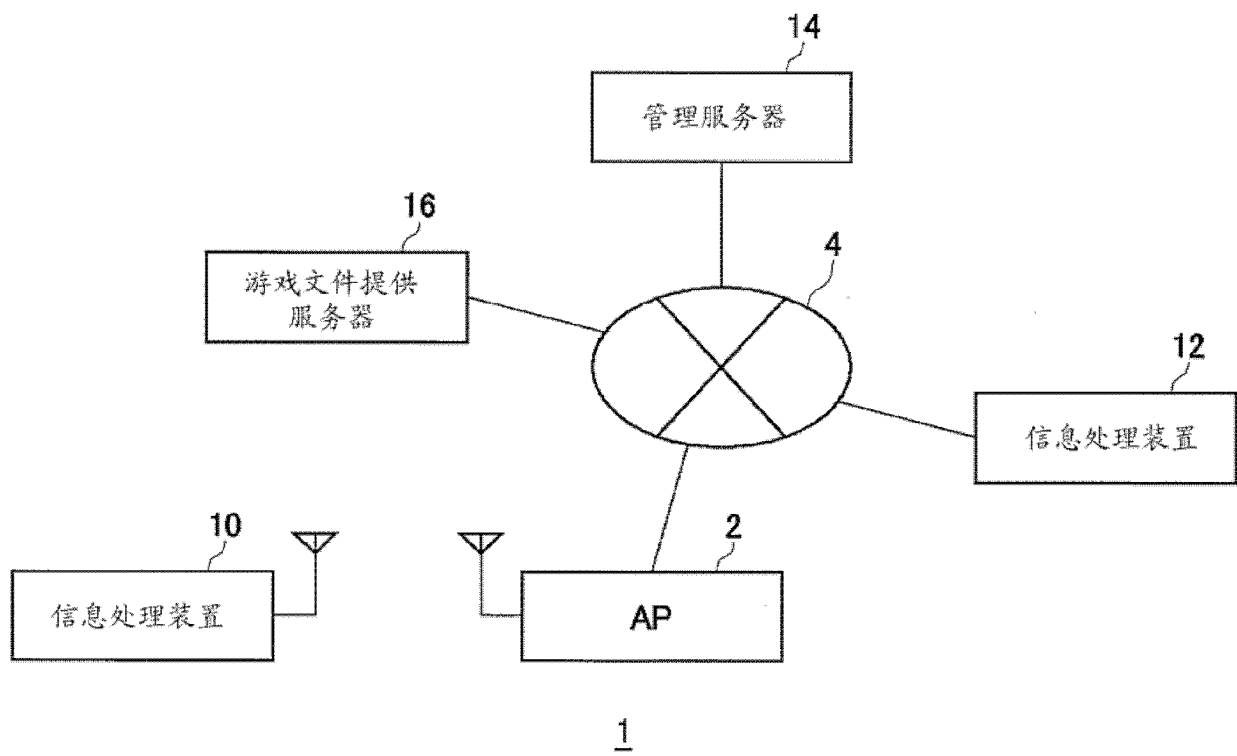


图 1

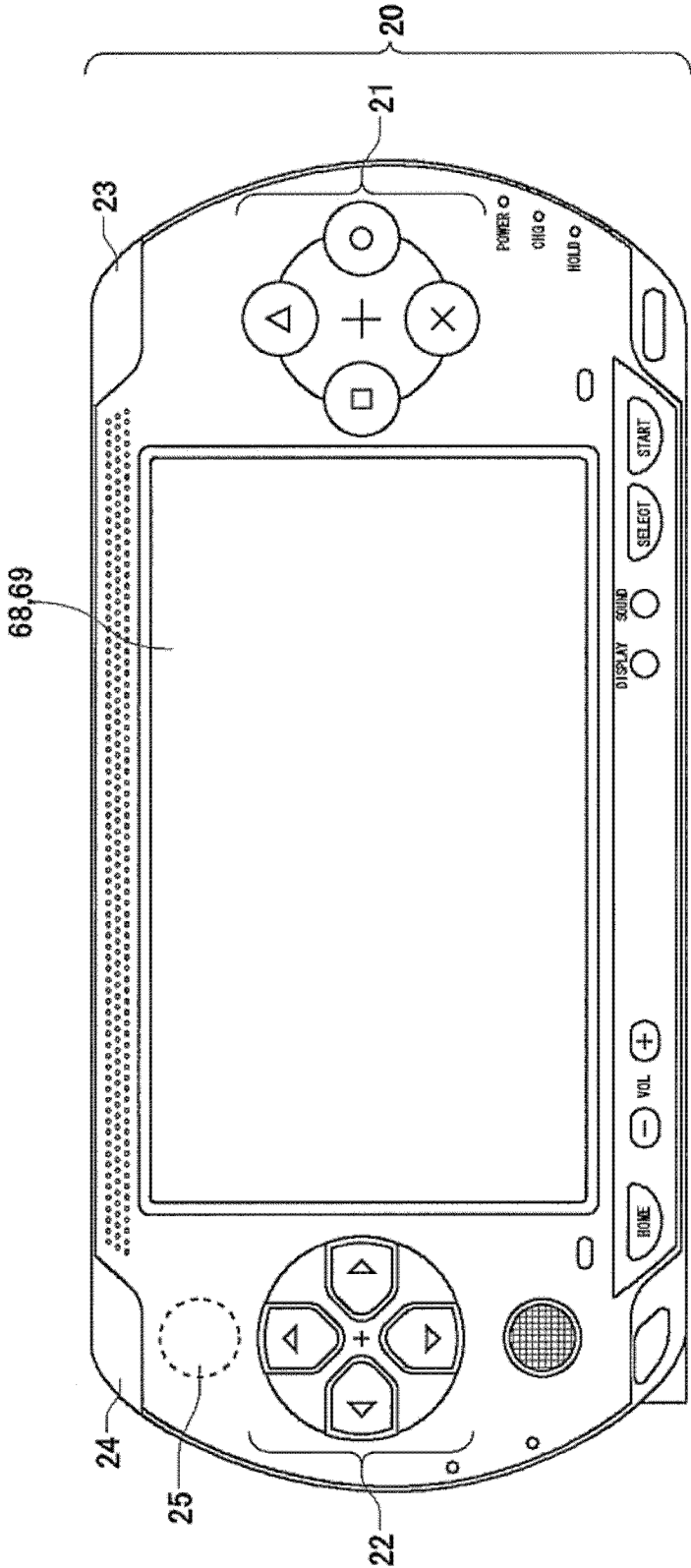


图 2

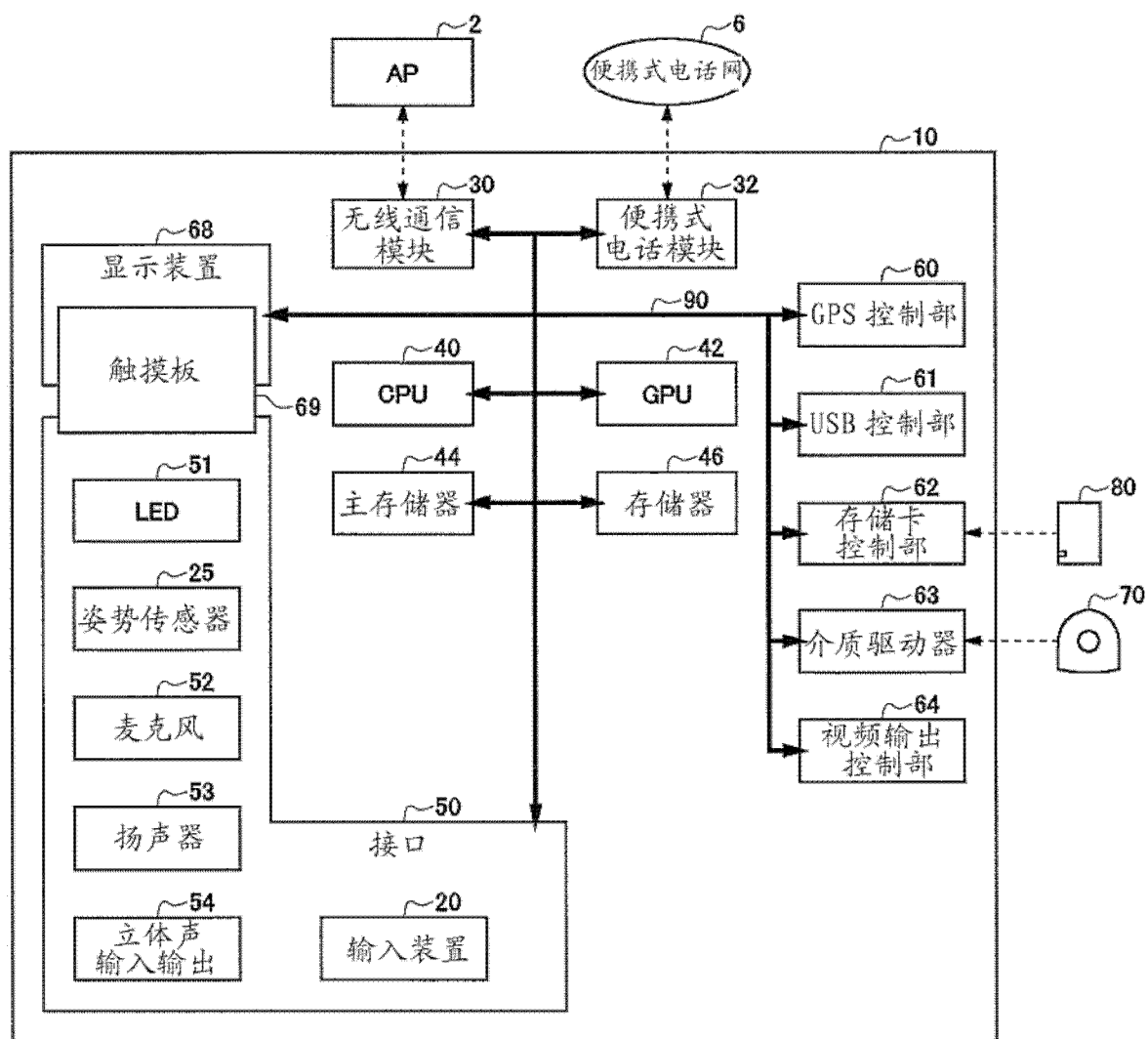
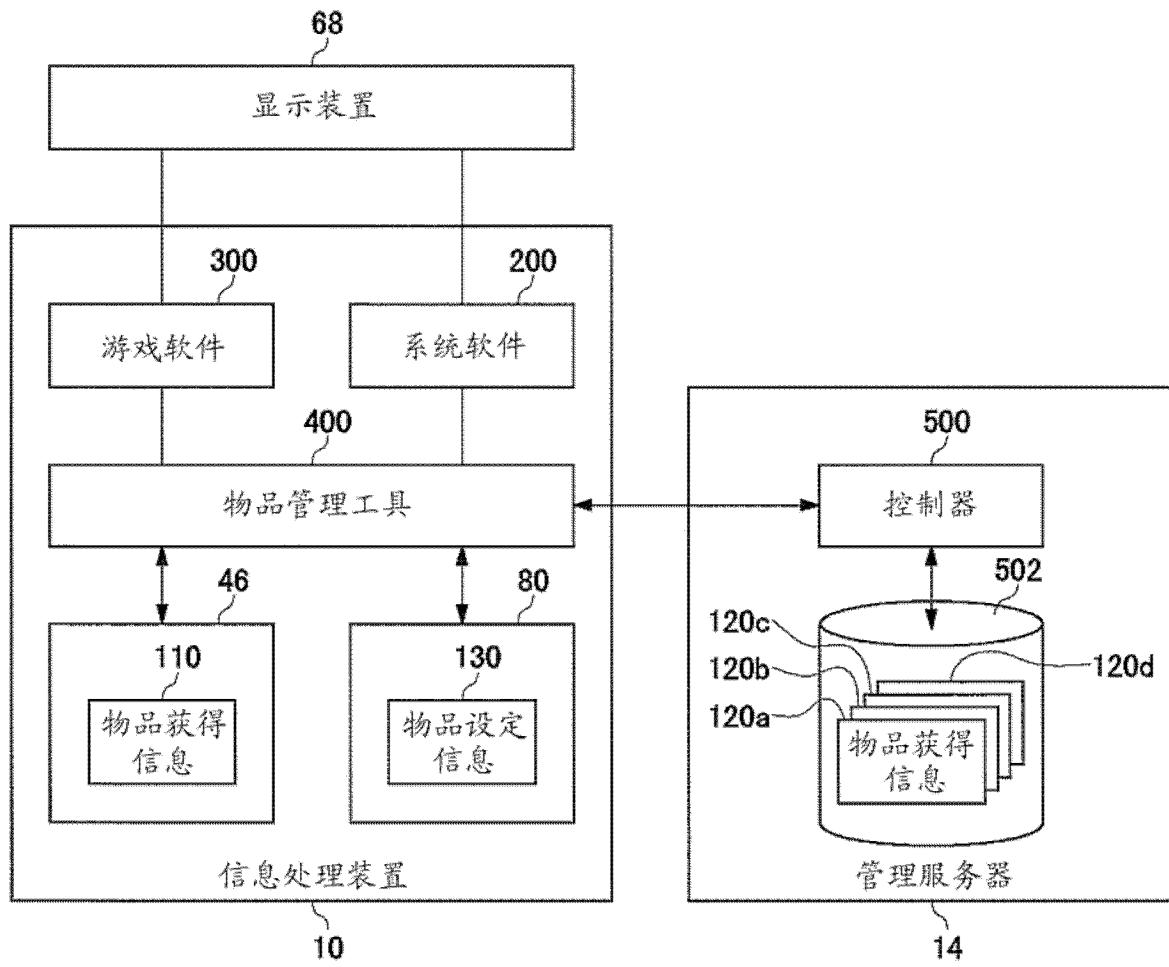


图 3



1

图 4

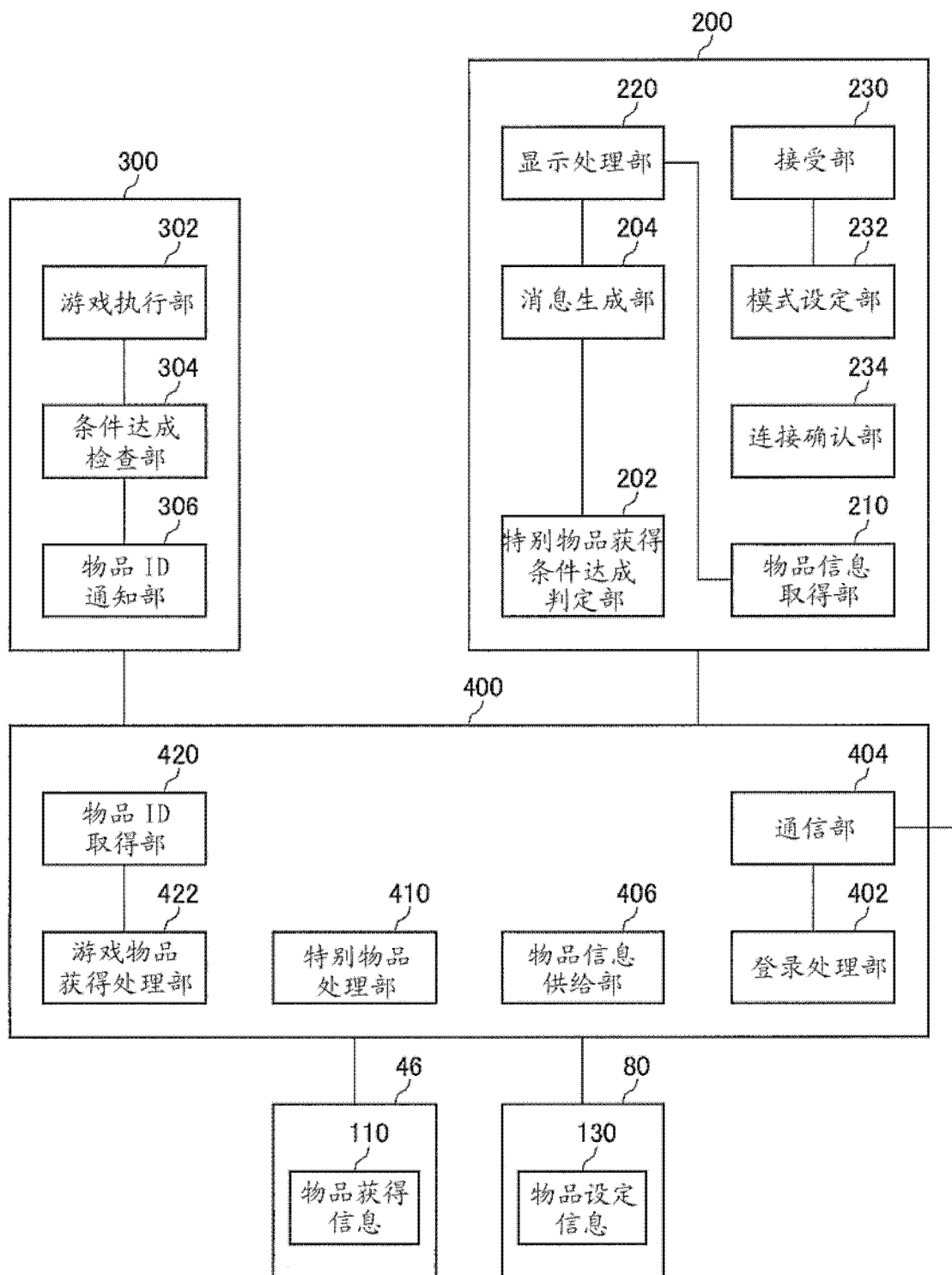
10

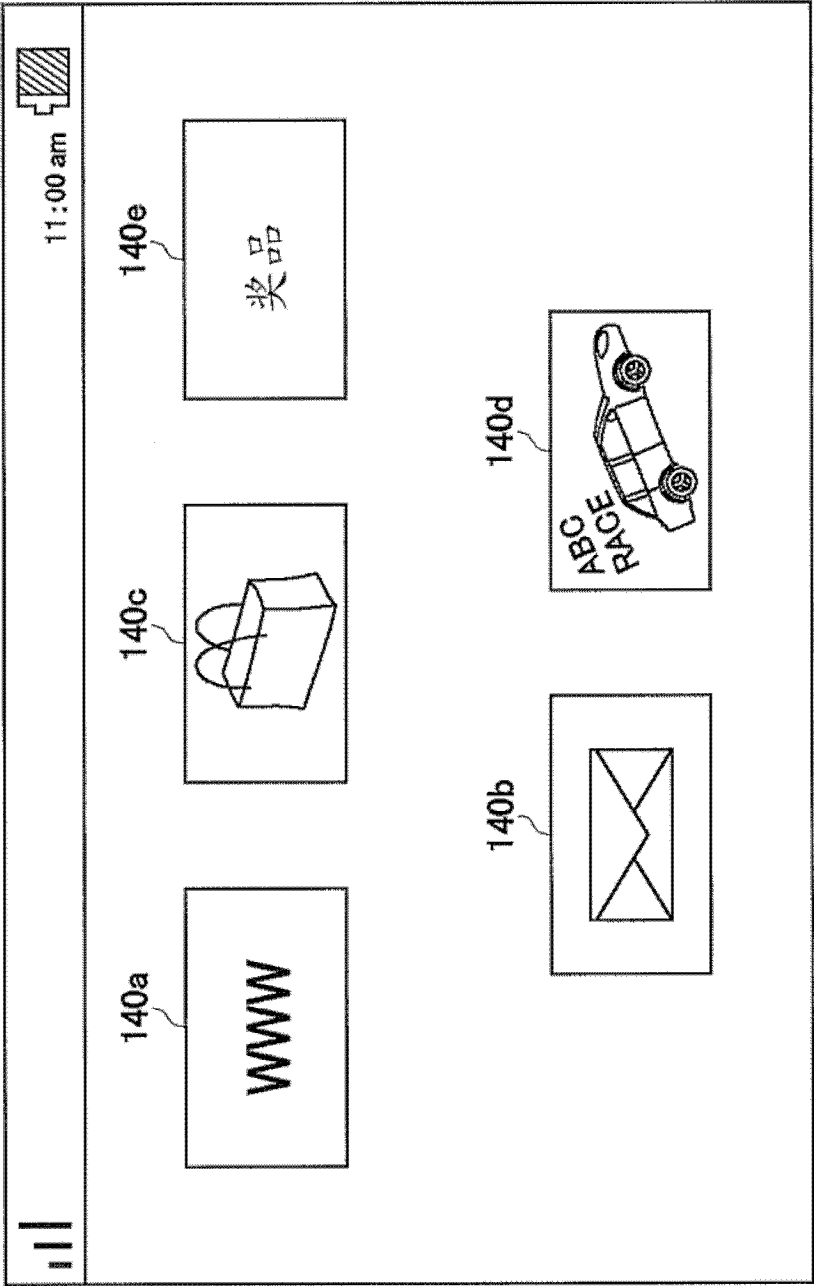
图 5

任务（玩游戏的条件）	物品 ID
在国际 GP 中成为第 1 位	1
与第 2 位以下有较大差距	2
在全车种中取得第 1 位	3
⋮	⋮

图 6

物品 ID	标志值
0	0
1	1
2	0
3	1
⋮	⋮

图 7



68

图 8

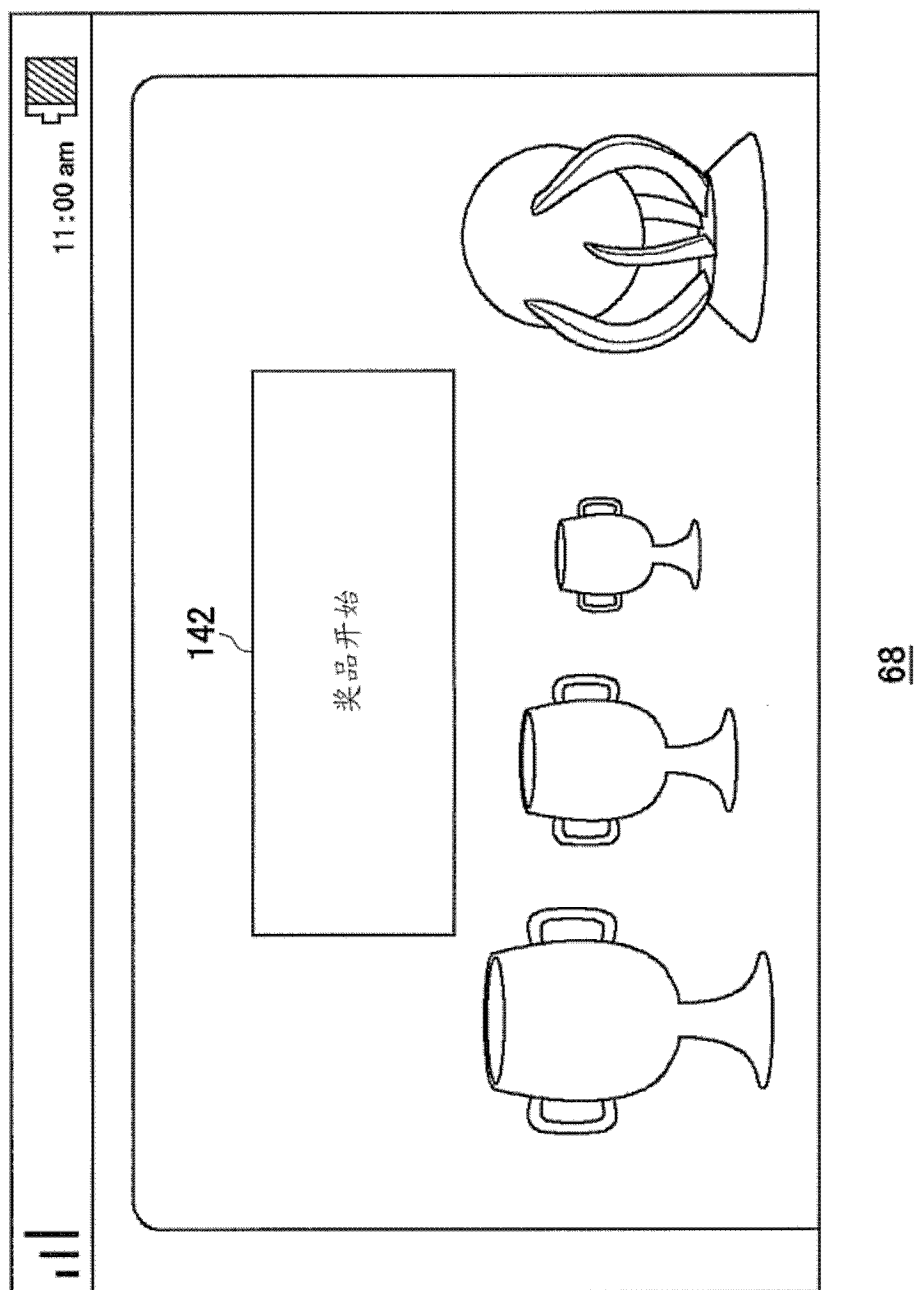


图 9

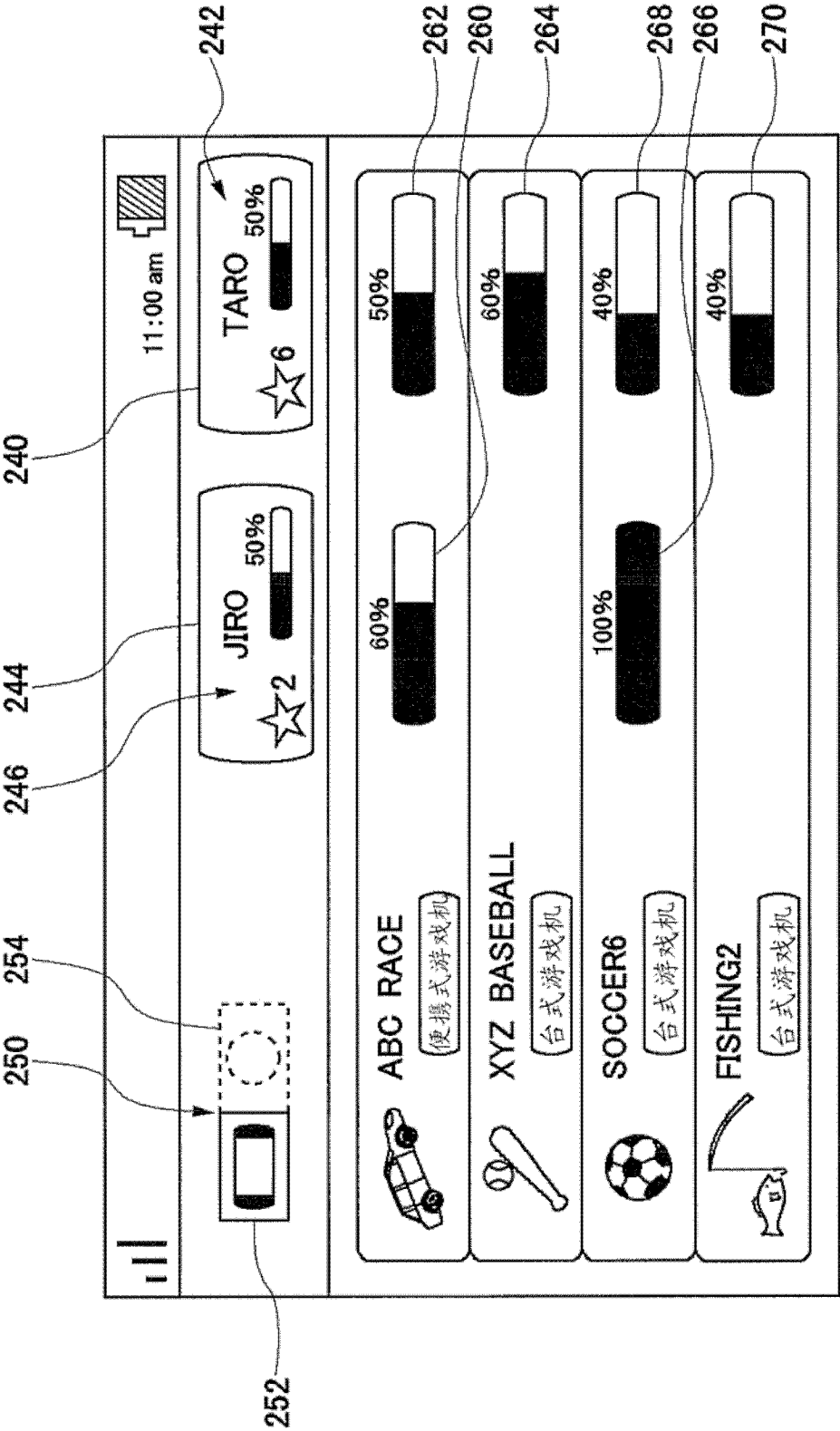


图 10

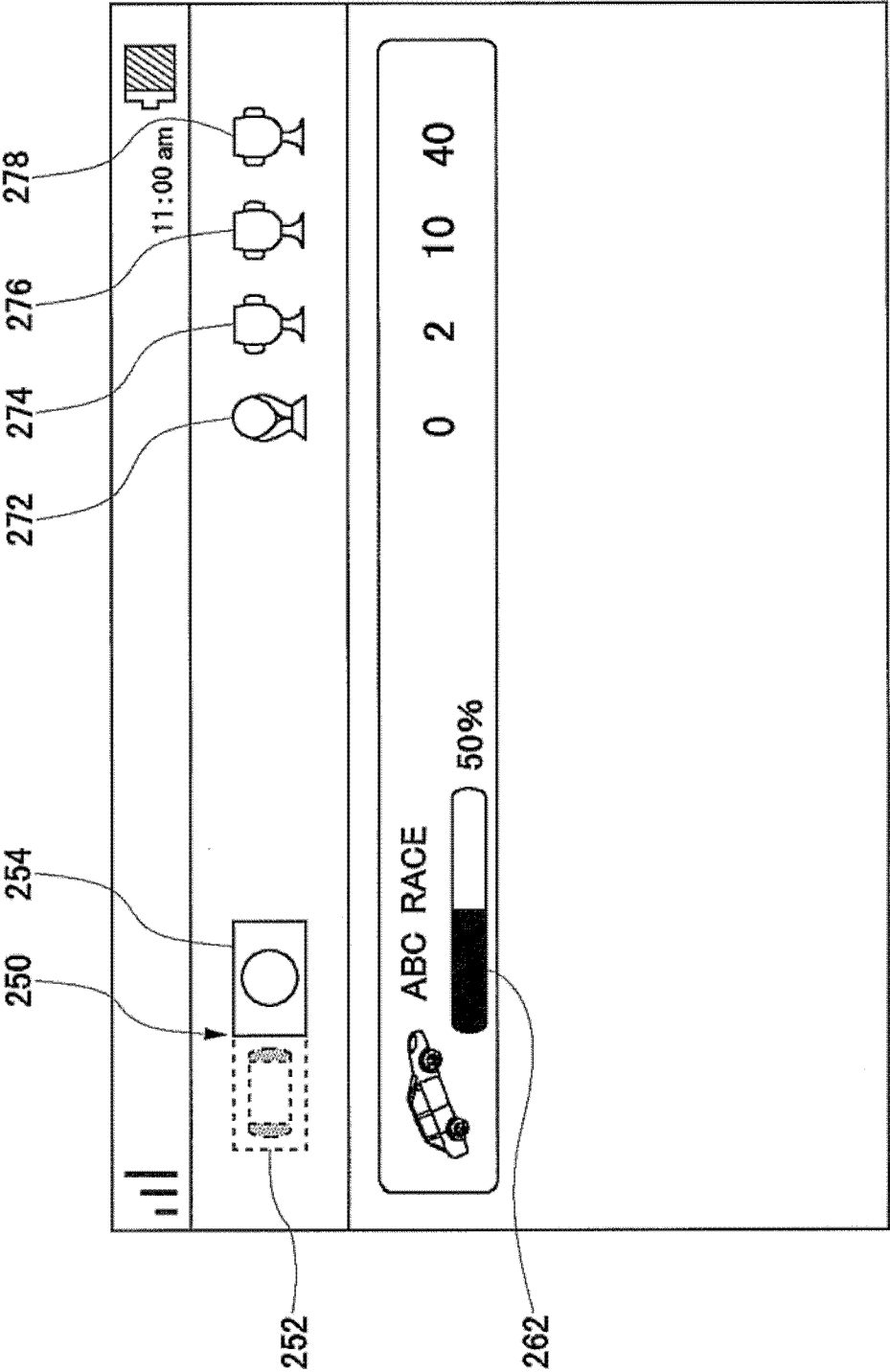


图 11

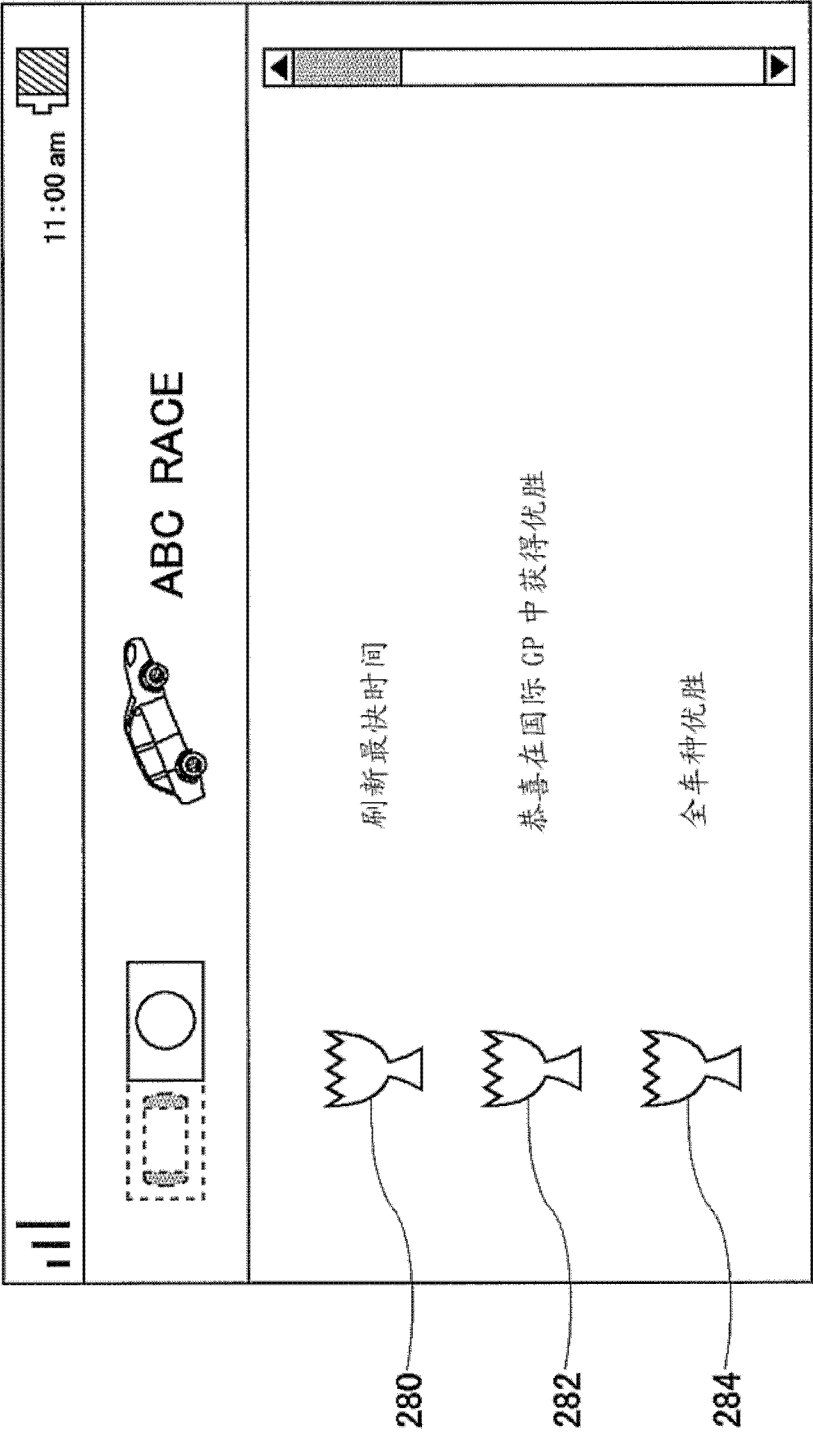


图 12

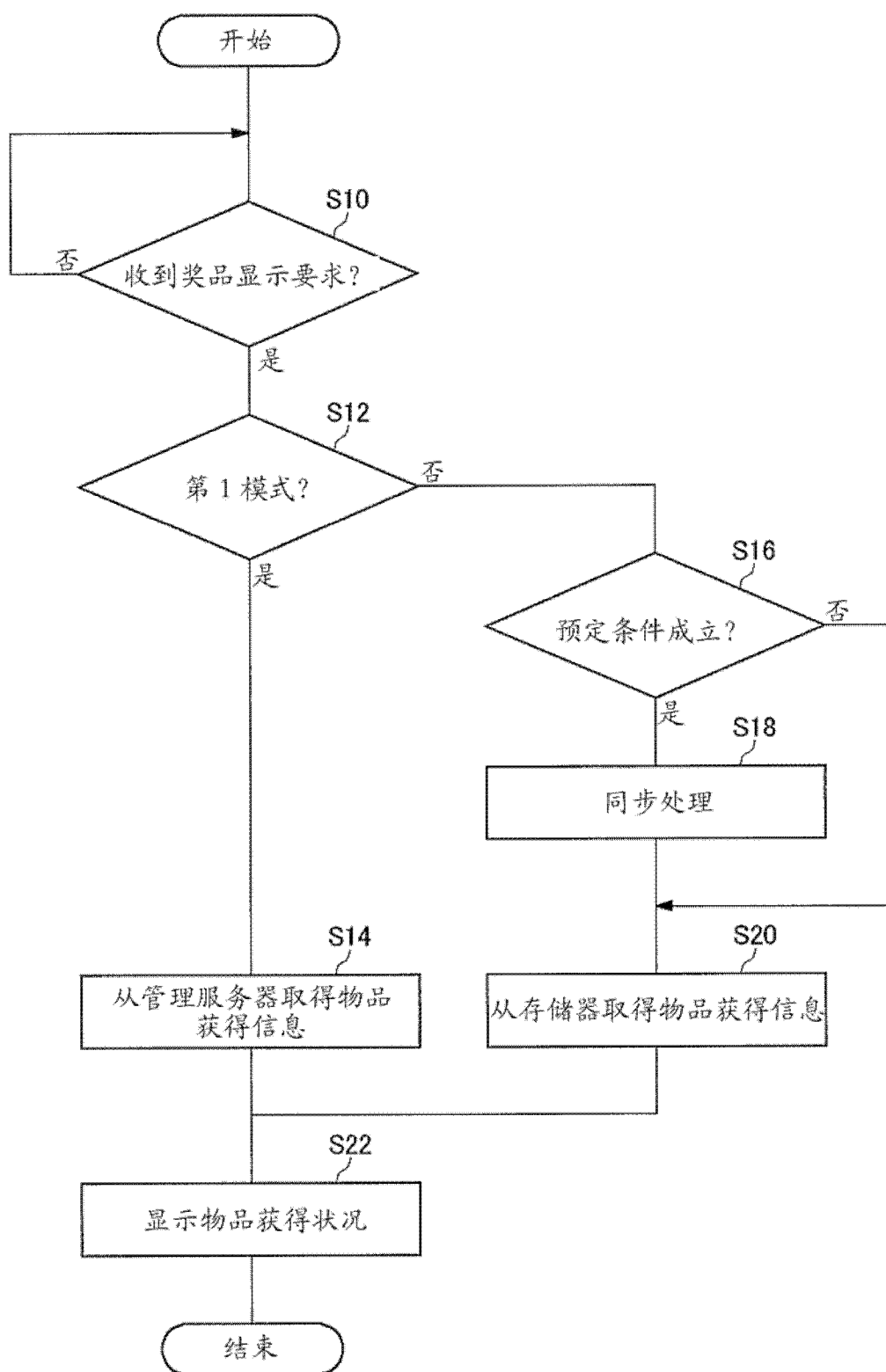


图 13