(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第4254977号
(P4254977)
(45)発行日　平成21年4月15日(2009.4.15)　(24)登録日　平成21年2月6日(2009.2.6)

(51)Int.Cl.　　F I
G06F 21/22 (2006.01)　　G06F 9/06 550L
A63F 13/10 (2006.01)　　A63F 13/10

請求項の数 8　(全 8 頁)

(21)出願番号　特願平11-95301
(22)出願日　平成11年2月26日(1999.2.26)
(65)公開番号　特開2000-250750(P2000-250750A)
(43)公開日　平成12年9月14日(2000.9.14)
審査請求日　平成14年6月25日(2002.6.25)
審判番号　不服2006-12309(P2006-12309/J1)
審判請求日　平成18年6月15日(2006.6.15)

(73)特許権者　591095856
株式会社ハドソン
東京都港区赤坂九丁目７番２号
(74)代理人　100102406
弁理士　黒田　健二
(74)代理人　100100240
弁理士　松本　孝
(72)発明者　金子　潔
北海道札幌市豊平区平岸３条５丁目１番１８号　株式会社ハドソン内

合議体
審判長　吉岡　浩
審判官　石田　信行
審判官　鈴木　匡明

最終頁に続く

(54)【発明の名称】実行プログラム選択機能を備えたゲームシステム

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
異なる複数のデータまたはプログラムを記憶する記憶手段と、
所定の時間関連情報を発生する計時手段と、
演算手段に接続され、入力時期に応じて異なるデータまたはプログラムを選択、実行させるためのパスワードを入力する入力手段と、
前記計時手段及び前記入力手段の双方から得られる情報に基づいて所定の演算をする前記演算手段と、
該演算手段からの出力情報に基づき前記記憶手段に記憶された特定のデータまたはプログラムのみを実行する実行手段
とからなり、
前記実行手段は、前記パスワードが入力されたときに前記演算手段が出力情報として生成する被照合データと、前記計時手段からの別の時間関連情報に関連づけられ、かつ前記別の時間関連情報が照合元データ生成手段に入力されることにより生成される所定の照合元データとを照合する処理を、前記入力手段による前記パスワードの入力に応答して実行し、
前記実行手段は、前記照合処理の結果に基づいて、前記パスワードの入力時期に応じて、前記記憶手段に記憶された複数のデータまたはプログラムのうちの特定のデータまたはプログラムのみを選択的に実行することを特徴とする実行プログラム選択機能を備えたゲームシステム。

【請求項２】
前記記憶手段は、電子機器に着脱可能なカートリッジ、フロッピーディスク、光磁気ディスク等の記憶媒体であることを特徴とする請求項１に記載のゲームシステム。
【請求項３】
前記記憶手段は、通信手段を用いて接続される外部のメモリーサーバ等の記憶手段であることを特徴とする請求項１に記載のゲームシステム。
【請求項４】
前記入力手段は、手書き入力される文字もしくは記号情報、または電気信号もしくは光信号の情報を外部から取り込むものであることを特徴とする請求項１に記載のゲームシステム。
【請求項５】
前記計時手段は、年、月、日、時、分または秒のうちの少なくとも１つ（以下、時間データという）を計時するものであることを特徴とする請求項１に記載のゲームシステム。
【請求項６】
前記演算手段は、前記入力手段からの情報と前記計時手段からの情報を合成する合成手段であることを特徴とする請求項１に記載のゲームシステム。
【請求項７】
前記実行手段は前記特定のデータまたはプログラムを第２の記憶手段に転送する転送手段をさらに有することを特徴とする請求項１に記載のゲームシステム。
【請求項８】
前記照合元データは、前記計時手段からの時間データに基づき生成されかつ前記計時手段からの情報と対比可能なデータ形式であることを特徴とする請求項１に記載のゲームシステム。
【発明の詳細な説明】
【０００１】
【発明の属する技術分野】
本発明は、パスワード等の入力情報に基づくデータまたはプログラムの実行処理において有限期間を得ることができる実行プログラム選択機能を備えたゲームシステムに関する。
【０００２】
【従来の技術】
パソコン通信、インターネット等の情報通信ネットワークの急速な発展によって、ネットワークユーザーが作成した自作のゲーム、通信ソフト、エディタ等のプログラムが、ネットワークを通じで配布されることが多くなっている。
【０００３】
こうしたプログラムの配布形態は、ダウンロードしたネットワークユーザが無償でプログラムを利用できる場合（いわゆるフリーウエア）のほか、ユーザが一定の試用期間経過後に一定の対価をプログラム作成者に支払うことでそのプログラムを継続して利用できる場合（いわゆるシェアウエア）もある。特に、後者のシェアウエアの場合には、代金の入金確認後にプログラム作成者が直接的にまたは代行者が間接的に発行するパスワードを入力して初めてプログラム全体が使用可能になることが一般化しつつある。
【０００４】
多くのシェアウエアは、照合パスワードを一度プログラムの起動時等に入力すれば、パーソナルコンピュータ機種の入れ替えやＯＳの変更等が行われない限り、継続して使用できるようになっている。
【０００５】
一方、不正コピーの防止等の観点からパスワードを入力して初めて本体プログラムが選択・実行され動作可能となるソフトウエアプロテクト手法や、ある種のゲームソフトにおいて、所望の文字からなるパスワードを入力することで複数あるプログラムの中から１つのプログラムを選択、実行させる手法が従来から知られている。

【０００６】
【発明が解決しようとする課題】
しかるに、従来のパスワードによるプログラムの選択、実行には、基本的にパスワードを入力できる期間の制限がないため、一度正しいパスワードを入力してしまえば、そのプログラムの使用は半永久的に可能となっている。しかしながら、ある種のソフトウエアにおいては、作成者において意図的に特定のプログラムの使用を有限期間に制限したり、パスワードの入力時期に応じて異なるデータやプログラムを選択、実行させたい場合がある。
【０００７】
そこで、本発明の目的は、パスワード等の入力情報に基づくデータまたはプログラムの実行処理において有限期間を得ることができる、実行プログラム選択機能を備えたゲームシステムを提供することにある。また、本発明の他の目的は、パスワードの入力時期に応じて異なるデータやプログラムを選択、実行できる、実行プログラム選択機能を備えたゲームシステムを提供することにある。
【０００８】
【課題を解決するための手段】
上記課題を解決すべく、本発明は、異なる複数のデータまたはプログラムを記憶する記憶手段と、所定の時間関連情報を発生する計時手段と、演算手段に接続され、入力時期に応じて異なるデータまたはプログラムを選択、実行させるためのパスワードを入力する入力手段と、前記計時手段及び前記入力手段の双方から得られる情報に基づいて所定の演算をする前記演算手段と、該演算手段からの出力情報に基づき前記記憶手段に記憶された特定のデータまたはプログラムのみを実行する実行手段とからなり、前記実行手段は、前記パスワードが入力されたときに前記演算手段が出力情報として生成する被照合データと、前記計時手段からの別の時間関連情報に関連づけられ、かつ前記別の時間関連情報が照合元データ生成手段に入力されることにより生成される所定の照合元データとを照合する処理を、前記入力手段による前記パスワードの入力に応答して実行し、前記実行手段は、前記照合処理の結果に基づいて、前記パスワードの入力時期に応じて、前記記憶手段に記憶された複数のデータまたはプログラムのうちの特定のデータまたはプログラムのみを選択的に実行することを特徴とする実行プログラム選択機能を備えたゲームシステムを提供する。
【０００９】
前記記憶手段としては、電子機器に着脱可能なカートリッジ、フロッピーディスク、光磁気ディスク等の記憶媒体が使用できるが、通信手段を用いて接続される外部のメモリーサーバ等の記憶手段であってもよい。
【００１０】
前記入力手段としては、手書き入力される文字もしくは記号情報、または電気信号もしくは光信号の情報を外部から取り込むものがある。
【００１１】
一方、前記計時手段は、年、月、日、時、分または秒のうちの少なくとも１つ（時間データ）を計時するものであることが好ましいが、年・月、日・時・分、分・秒等任意の組み合わせであってもよいのはいうまでもない。
【００１２】
前記演算手段は、前記入力手段からの情報と前記計時手段からの情報を合成する合成手段が実用できる。
【００１３】
本発明により選択的に実行された特定のデータまたはプログラムは、データまたはプログラムを格納しているコンピュータ、ゲーム機器等の単一の電子機器システム内で使用される場合に限らず、当該特定のデータまたはプログラムを転送手段によって他の電子機器、例えば携帯型ゲーム機器内に設けられた第２の記憶手段に転送してもよい。
【００１４】

また、前記照合元データは、計時手段からの時間データに基づき生成されかつ計時手段からの情報と対比可能なデータであることが好ましい。

【００１５】

本発明の実行プログラム選択機能を備えたゲームシステムは、コンピュータの他、通信機器、家庭用テレビゲーム機器とそれに連動する携帯型ゲーム機器等、プログラムを格納し実行する様々な電子機器に適用可能である。

【００１６】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の好ましい実施の形態を、図面に基づき説明する。

図１は、本発明に係る実行プログラム選択システムにおける第１の実施の形態を示し、所定のプログラムを格納した記憶手段１と、日付、時刻またはこれらの組み合わせからなる計時データを発生するカレンダータイマー２と、日付、時刻またはこれらの組み合わせ、パスワード等の外部データを入力する入力手段３と、カレンダータイマー２が発生する計時データと入力手段３で入力された外部データを照合し演算結果を出力する判定手段４と、その演算結果に応じて、記憶手段１に格納されたプログラムの実行を制御するための制御命令を出力するＣＰＵ５を備えている。なお、６は表示装置である。

【００１７】

本実施の形態では、ＣＰＵ５は、判定手段４の演算結果を受けて、記憶手段１に格納された複数のプログラムのうち指定されたプログラムを実行させる制御命令（ＯＫ）か、システム終了等のそれ以外の制御命令（ＮＧ）を出力するようになっている。

【００１８】

次に、本実施の形態の動作を説明する。

入力手段３により入力された外部データ（日付、時刻またはこれらの組み合わせ、パスワード等）が判定手段４に入力されると、判定手段４は入力された外部データとカレンダータイマー２の発生する計時データと照合し、その結果（例えば、一致の場合は正の結果を、不一致の場合は負の結果を発生する）をＣＰＵ５に出力する。次いでＣＰＵ５は、照合結果が一致の場合にはプログラムを実行させる制御命令（ＯＫ）を出力し、不一致の場合にはシステム終了等のそれ以外の制御命令（ＮＧ）を出力する。これにより、パスワード等の外部データの入力に応答して計時データと一致する場合にのみプログラムを選択的に実行させることが可能となる。

【００１９】

ここで、外部データは、計時データ（通常、日付、時間またはこれらの組み合わせで構成される）と直接照合可能な時間データ形式として直接入力されてもよいし、パスワード等他のデータ形式で入力された後かつ計時データと照合される前に、入力手段３または判定手段４によって時間データ形式に変換させてもよい。

【００２０】

また、判定手段４は、カレンダータイマー２によって別途指定される一定期間（以下、指定期間という）と関連付けられたデータと外部データとを照合し、一致するかどうか判定するようにしてもよい。

【００２１】

本実施の形態においては、記憶手段１に格納され選択的に実行されるプログラムは１つに限定されるものではなく、複数のプログラムが格納されておりその内の１つまたは複数を選択的に実行されるものであってもよい。後者の場合には、異なる複数の指定期間と異なる複数のプログラムを関連付けておくことで、特定の指定期間と外部データが一致するときにその特定の指定期間と関連付けられた特定のプログラムのみを選択的に実行させることができる。こうすると、例えば家庭用テレビゲーム機器において、ある指定期間にパスワード等を入力するとアプリケーションプログラムＡが動作し、その指定期間後の別の指定期間にパスワード等を入力すると別のアプリケーションプログラムＢが動作する、という機能を実現できる。

【００２２】

また、カレンダータイマー２による指定期間の別の指定方法として、判定手段４の判定結果を利用してもよい。すなわち、判定手段の４の判定結果に応じて、次回の外部データ入力に対し参照されるべき指定期間を様々に設定するよう構成してもよい。この場合においても、異なる複数の指定期間と異なる複数のプログラムを関連付けておくことで、特定の指定期間と外部データが一致するときにその特定の指定期間と関連付けられた特定のプログラムのみを選択的に実行させることができるのはいうまでもない。

【００２３】

一方、ＣＰＵ５の追加の機能として、判定手段４から出力された外部データと計時データとの照合結果に応答して、特定のプログラムを選択的に実行させると同時に、その特定のプログラムに作用させるべき一部または全部のパラメータ（以下、特定パラメータという）を選択し作用させるようにしてもよい。これにより、特定パラメータを利用した高度なプログラムの選択的実行が可能となる。

【００２４】

次に、本発明の第２の実施の形態を、図２を参照して説明する。

図２に示す実行プログラム選択システムの実施の形態は、記憶手段１１、カレンダータイマー１２、外部データを受けて時間データを出力する入力手段１３、カレンダータイマー１３からの情報と入力手段１３からの時間データを合成する合成手段１４、合成手段からの出力に応答してプログラムを選択的に実行させるプログラム実行手段（ＣＰＵ）１５を備えると共に、カレンダータイマー１２が発生する計時データを所定の乱数または数学的論理演算で変換した情報に変換する変換装置１６を有している。また、記憶手段１１は、カレンダータイマー１２からの出力（時間データ１）及び／または変換装置１６からの出力と入力手段１３からの出力（時間データ２）に基づいて所定の合成処理を合成手段１４に実行させるためのデータ合成プログラム１１１と、カレンダータイマー１２からの出力に応答して、照合元データ生成手段１１３で生成された照合元データに基づいて実行される照合プログラム１１２と、実行プログラムＡ及び実行プログラムＢからなる実行プログラム１１４を格納している。

【００２５】

次に、上記第２の実施の形態の動作について説明する。

入力手段１３にパスワード等の外部データが入力されると、入力手段１３は所定の時間データ２を合成手段１４に出力される。一方、カレンダータイマー１２からの出力（時間データ１）は、直接合成手段１４に出力されると同時に、一旦変換装置１６によってその時間データを乱数または数学的論理演算により変換してから合成手段１４に出力される。合成手段１４は、上記時間データ１及び／または変換装置１６で変換された情報、及び時間データ２に基づき、記憶手段１１に格納されたデータ合成プログラム１１１によって実行される所定の合成処理を行う。いま、合成手段１４によって生成されるデータを被照合データと定義する。

【００２６】

次に、カレンダータイマー１２からの別の出力は、照合元データ生成手段１１３に入力され、ここでカレンダータイマー１２の時間データに関連して生成される照合元データに基づき、記憶手段１１に格納された照合プログラム１１２を実行させる。

【００２７】

プログラム実行手段は、照合プログラム１１２によって、合成手段１４の出力（被照合データ）と照合元データ生成手段の出力（照合元データ）の照合を行い、その結果に応じて記憶手段１１に格納された実行プログラムＡまたは実行プログラムＢのいずれかを選択的に実行させる。

【００２８】

このような第２の実施の形態によれば、被照合データはカレンダータイマー１２の出力である時間データ１及び／または入力手段１３の出力である時間データ２に関連付けられた情報であり、一方の照合元データは時間データ１に関連付けられたもう一つの情報であるので、記憶手段１１に格納されたデータ合成プログラム１１１及び／または照合プログ

ラム１１２を適宜構成することにより、外部入力に応答して有限期間を持たせて実行プログラム１１４の中から目的の実行プログラムのみを選択して実行させることが可能となる。

【００２９】

特に、変換装置１６によってカレンダータイマー１２の時間データを変換させるときには、所定の乱数や数学的論理演算に基づき時間データをランダムに変換させることができるので、プログラミング時に複数の被選択実行プログラムを時系列的に関連付けて設定しておいても、合成手段１４においてランダムに被照合データが生成されてランダムに実行プログラムを選択、実行させることができる。これにより、実行プログラムの選択と実行の非予測性を高めることができ、家庭用テレビゲーム、コンピュータゲームや携帯型ゲーム等のゲームソフトの娯楽性を高めることができる。

【００３０】

第２の実施の形態では、選択される実行プログラムを２つの実行プログラムＡ，Ｂのいずれかとしたが、両方を選択するように動作させることはもちろん可能である。また、実行プログラムに代えて、動作させるプログラムが参照するデータを選択させるようにしてもよい。また、照合元データ生成手段１１３による照合元データの生成は必ずしも必要ではなく、照合プログラムがカレンダータイマーからの情報を直接利用するようにしてもよい。

【００３１】

上記の第２の実施の形態は、携帯型ゲーム機器を家庭用テレビゲーム機器に接続させ、家庭用テレビゲームに装着された第１の記憶手段（記憶媒体）のデータまたはプログラムを選択し、携帯型ゲーム機器の第２の記憶手段に転送させる用途に特に適している。すなわち、記憶手段１１は、家庭用テレビゲーム機器に着脱可能なカートリッジ内に収納されたメモリー装置、あるいは当該機器に装着されるＣＤ－ＲＯＭ等の第１の記憶手段であり、プログラム実行手段１５は、選択、実行されるべきプログラムを、図示しない転送手段を介して図示しない携帯型ゲーム機器の第２の記憶手段に転送させることができる。そして、携帯型ゲーム機器に転送されたデータまたはプログラムは、必要に応じ、利用時間または利用期間が制限されたものとすることができる。この場合の転送手段は、電気信号、光信号、無線信号等の信号形式や転送媒体の種類は問わない。

【００３２】

【発明の効果】

以上説明したように、本発明による実行プログラム選択機能を備えたゲームシステムによれば、パスワード等の入力情報に基づくデータまたはプログラムの実行処理において有限期間を得ることができ、しかも、パスワードの入力時期に応じて異なるデータやプログラムを選択、実行させることができるので、家庭用テレビゲーム機器、コンピュータゲーム機器や携帯型ゲーム機器に応用し、ゲームソフトの娯楽性を高めるのに好適であり、その産業上の利用価値は大である。

【図面の簡単な説明】

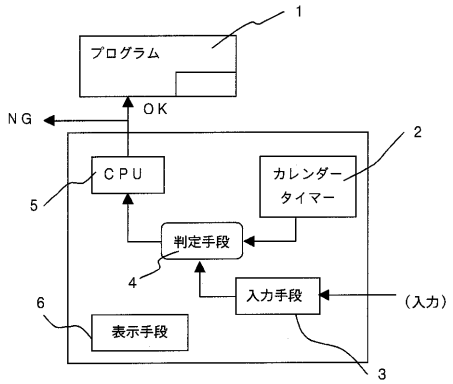
【図１】　本発明の実行プログラム選択システムの第１の実施の形態を示すブロック図。

【図２】　本発明の第２の実施の形態を示すブロック図。

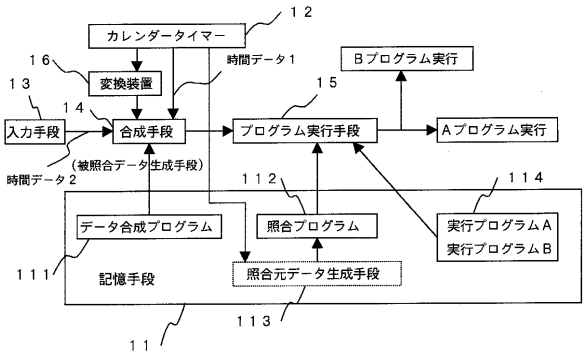
【符号の説明】

１　記憶手段
２　カレンダータイマー
３　入力手段
４　判定手段
５　演算手段（ＣＰＵ）

【図１】


1
プログラム
OK
NG
2
CPU
カレンダー
タイマー
5
判定手段
4
入力手段
（入力）
6
表示手段
3

【図２】


１２
カレンダータイマー
１６
変換装置
時間データ１
Ｂプログラム実行
１３
１４
１５
入力手段
合成手段
プログラム実行手段
Ａプログラム実行
（被照合データ生成手段）
時間データ２
１１２
１１４
データ合成プログラム
照合プログラム
実行プログラムＡ
実行プログラムＢ
１１１
記憶手段
照合元データ生成手段
１１３
１１

フロントページの続き

(56)参考文献 特開平９－３１９５７３（ＪＰ，Ａ）
特開平８－６７８４（ＪＰ，Ａ）
特開平４－６５７１６（ＪＰ，Ａ）
永沼 成子，ＣＤ－ＲＯＭを利用する新しい販売が始動委，日経パソコン，日経ＢＰ社，１９９４年１０月１０日，第２２６号，Ｐ１７４ーＰ１７９

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
G06F9/06,A63F13/00