

(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
2015 年 10 月 29 日(29.10.2015)



(10) 国際公開番号
WO 2015/163208 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 13/60 (2014.01) A63F 13/533 (2014.01)
A63F 13/35 (2014.01) A63F 13/69 (2014.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2015/061561
- (22) 国際出願日: 2015 年 4 月 15 日(15.04.2015)
- (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 2014-088354 2014 年 4 月 22 日(22.04.2014) JP
- (71) 出願人: 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント (SONY COMPUTER 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: 池長 俊哉 (IKENAGA, Toshiya); 〒1080075 東京都港区港南 1 丁目 7 番 1 号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内 Tokyo (JP). 佐谷野 敏晴 (SAYANO, Toshiharu); 〒1080075 東京都港区港南 1 丁目 7 番 1 号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内 Tokyo (JP). 亘理 靖展 (WATARI, Yasuhiro); 〒1080075 東京都港区港南 1 丁目 7 番 1 号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内 Tokyo (JP). 挾間 信吉 (HASAMA, Shinkichi);

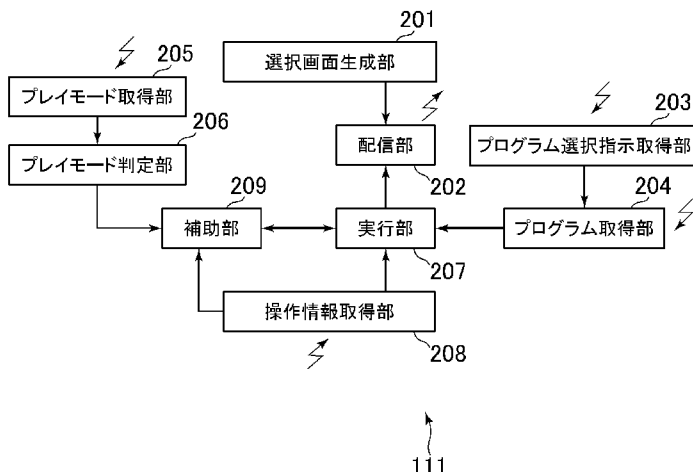
〒1080075 東京都港区港南 1 丁目 7 番 1 号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内 Tokyo (JP).

- (74) 代理人: 特許業務法人はるか国際特許事務所 (HARUKA PATENT & TRADEMARK ATTORNEYS); 〒1600023 東京都新宿区西新宿三丁目 1 番 4 号 ウエル新都心ビル 4 階 Tokyo (JP).
- (81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JP, KE, KG, KN, KP, KR, 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), ユーロパ (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ユーロッパ (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),

[続葉有]

(54) Title: GAME DELIVERY DEVICE, GAME DELIVERY METHOD, AND GAME DELIVERY PROGRAM

(54) 発明の名称: ゲーム配信装置、ゲーム配信方法、ゲーム配信プログラム



201 Selection screen creation unit
202 Delivery unit
203 Program selection instruction acquisition unit
204 Program acquisition unit
205 Play mode acquisition unit
206 Play mode determination unit
207 Implementation unit
208 Operation information acquisition unit
209 Assist unit

(57) Abstract: A game delivery device or the like is achieved in which an object to be operated can be more comfortably operated when a game image designed to be implemented using a dedicated game device is delivered to a terminal. A game delivery device is characterized in comprising: an implementation means for implementing a plurality of game programs in accordance with operation information, the game programs being designed to be implemented by a dedicated game device; a game program selection means for selecting one game program on the basis of a selection instruction from a terminal; a delivery means for delivering image information based on the implementation of the selected game program to the terminal; a play mode acquisition means for acquiring a play mode selection instruction representing whether the selected game program will be played in a normal mode or an assist mode; and an assist means for providing an assist function that makes operation of an object to be operated in the selected game program easier than operation of the object to be operated designed to be implemented by the dedicated game device, when the assist mode is selected.

(57) 要約:

[続葉有]



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))

専用のゲーム装置で実行するように設計されたゲーム画像を端末に配信する場合において、より快適に操作対象を操作することのできるゲーム配信装置等を実現する。ゲーム配信装置であって、専用のゲーム装置で実行するように設計された複数のゲームプログラムを操作情報に応じて実行する実行手段と、端末からの選択指示に基づいて、1のゲームプログラムを選択するゲームプログラム選択手段と、選択されたゲームプログラムの実行に基づく画像情報を端末に配信する配信手段と、選択されたゲームプログラムを通常モードまたは補助モードでプレイするかを表すプレイモード選択指示を取得するプレイモード取得手段と、補助モードが選択されている場合に、選択されたゲームプログラムの操作対象の操作を専用のゲーム装置で実行されるように設計された操作対象の操作よりも容易にする補助機能を提供する補助手段と、を含むことを特徴とする。

明 細 書

発明の名称：

ゲーム配信装置、ゲーム配信方法、ゲーム配信プログラム

技術分野

[0001] 本発明は、ゲーム配信装置、ゲーム配信方法、ゲーム配信プログラムに関する。

背景技術

[0002] ストリーミング型のクラウドゲームシステムが知られている。当該技術においては、クラウド側でゲームプログラムを実行し、当該ゲームプログラムの実行により生成された画像情報を圧縮して端末にストリーミング配信する。

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0003] ここで、例えば、上記のようなクラウドゲームシステムにおいて、古いゲームプログラムなど専用のゲーム装置で実行するように設計されたゲームの画像情報を配信する場合がある。その場合、当該クラウドゲームシステムにおいて、例えば、端末がスマートフォンのような場合、当該スマートフォンでのゲームの操作対象の操作を想定していないため、ユーザの操作が困難になる場合が想定される。

[0004] 本発明は、例えば、上記のように専用のゲーム装置で実行するように設計されたゲーム画像を端末に配信する場合においてユーザの操作が困難になるような場合においても、ユーザがより快適に操作対象を操作することのできるゲーム配信装置等を実現することを目的とする。

課題を解決するための手段

[0005] (1) 本発明のゲーム配信装置は、専用のゲーム装置で実行されるように設計された複数のゲームプログラムを操作情報に応じて実行する実行手段と、端末からの選択指示に基づいて、前記複数のゲームプログラムから1のゲ

ームプログラムを選択するゲームプログラム選択手段と、前記選択されたゲームプログラムの実行に基づく画像情報を前記端末に配信する配信手段と、前記選択されたゲームプログラムを通常モードまたは補助モードでプレイするかを表すプレイモード選択指示を取得するプレイモード取得手段と、前記補助モードが選択されている場合に、前記選択されたゲームプログラムの操作対象の操作を前記専用のゲーム装置で実行されるように設計された操作対象の操作よりも容易にする補助機能を提供する補助手段と、を含むことを特徴とする。

[0006] (2) 上記(1)に記載のゲーム配信装置において、前記補助手段は、更に、前記実行手段の実行状況を取得する状況取得手段と、前記取得された実行状況が所定の条件を満たすか否かを判定する状況判定手段を有し、前記状況判定手段が前記所定の条件を満たすと判定した場合に、前記補助手段は、補助機能を提供することを特徴とする。

[0007] (3) 上記(2)に記載のゲーム配信装置において、前記補助手段は、更に、前記選択されたゲームプログラムを識別するゲームプログラム識別情報、前記所定の条件に関する実行状況識別情報、所定の操作情報の出力タイミングを表す出力タイミング情報、及び、所定の操作情報を識別する操作情報識別情報が関連付けられた補助情報を取得する補助情報取得手段と、前記状況判定手段が前記所定の条件を満たすと判定した場合に、前記補助情報に含まれる操作情報識別情報で識別される操作情報が取得されたタイミングが、前記出力タイミング情報で表されるタイミングの範囲内であるか否かを判定するタイミング判定手段と、前記タイミング判定手段の判定結果に応じて、前記出力タイミング情報で表される出力タイミングで前記操作情報を前記実行手段に出力する操作情報出力手段と、を含むことを特徴とする。

[0008] (4) 上記(1)乃至(3)のいずれかに記載のゲーム配信装置において、前記補助機能は、予め設定されたタイミングよりも速いタイミングで取得された操作情報を前記予め設定されたタイミングで前記実行手段に入力する機能であることを特徴とする。

- [0009] (5) 上記(2)に記載のゲーム配信装置において、前記補助手段は、更に、前記選択されたゲームプログラムを識別するゲームプログラム識別情報、前記実行手段の所定の実行状況を表す実行状況識別情報、一連の操作情報を識別する一連操作情報識別情報、及び、所定の操作情報を識別する操作情報識別情報が関連付けられた補助情報を取得する補助情報取得手段と、前記状況判定手段が前記所定の条件を満たすと判定した場合であって、前記所定の操作情報が取得された場合に、前記一連操作情報識別情報を前記実行手段に出力する操作情報出力手段と、を含むことを特徴とする。
- [0010] (6) 上記(5)に記載のゲーム配信装置において、前記補助手段は、更に、前記操作対象の位置を表す位置情報を取得する位置情報取得手段を含み、前記一連の操作情報は、前記位置情報に応じて修正されることを特徴とする。
- [0011] (7) 上記(2)に記載のゲーム配信装置において、前記補助手段は、更に、前記選択されたゲームプログラムを識別するゲームプログラム識別情報、前記所定の条件に関する実行状況識別情報、所定の操作情報の出力タイミングを表す出力タイミング情報、及び、所定の操作情報を識別する操作情報識別情報が関連付けられた補助情報を取得する補助情報取得手段と、前記状況判定手段が前記所定の条件を満たすと判定した場合に、前記操作情報識別情報で識別される操作情報を含むいずれかの操作情報が取得されたタイミングが、前記出力タイミング情報で表されるタイミングの範囲内であるか否かを判定するタイミング判定手段と、前記タイミング判定手段の判定結果に応じて、前記出力タイミング情報で表される出力タイミングで、前記操作情報識別情報で識別される操作情報を前記実行手段に出力する操作情報出力手段と、を含むことを特徴とする。
- [0012] (8) 上記(1)または(2)に記載のゲーム配信装置において、前記補助機能は、前記専用のゲーム装置で実行されるように設計されたゲームプログラムが有する、前記操作対象に対する所定の攻撃を無効にする機能を含むことを特徴とする。

- [0013] (9) 上記(1)または(2)に記載のゲーム配信装置において、前記補助機能は、前記専用のゲーム装置で実行されるように設計されたゲームプログラムが有するアイテムを取得させる機能を含むことを特徴とする。
- [0014] (10) 上記(1)乃至(9)のいずれかに記載のゲーム配信装置において、前記実行手段は、前記通常モードが選択されている場合には、前記操作情報取得手段が取得した操作情報に基づいて実行することを特徴とする。
- [0015] (11) 本発明のゲーム配信方法は、専用のゲーム装置で実行されるように設計された複数のゲームプログラムを操作情報に応じて実行し、端末からの選択指示に基づいて、前記複数のゲームプログラムから1のゲームプログラムを選択し、前記選択されたゲームプログラムの実行に基づく画像情報を前記端末に配信し、前記選択されたゲームプログラムを通常モードまたは補助モードでプレイするかを表すプレイモード選択指示を取得し、前記補助モードが選択されている場合に、前記選択されたゲームプログラムの操作対象の操作を前記専用のゲーム装置で実行されるように設計された操作対象の操作よりも容易にする補助機能を提供する、を含むことを特徴とする。
- [0016] (12) 本発明のゲーム配信プログラムは、専用のゲーム装置で実行されるように設計された複数のゲームプログラムを操作情報に応じて実行する実行手段、端末からの選択指示に基づいて、前記複数のゲームプログラムから1のゲームプログラムを選択するゲームプログラム選択手段、前記選択されたゲームプログラムの実行に基づく画像情報を前記端末に配信する配信手段、前記選択されたゲームプログラムを通常モードまたは補助モードでプレイするかを表すプレイモード選択指示を取得するプレイモード取得手段、及び、前記補助モードが選択されている場合に、前記選択されたゲームプログラムの操作対象の操作を前記専用のゲーム装置で実行されるように設計された操作対象の操作よりも容易にする補助機能を提供する補助手段、としてコンピュータを機能させることを特徴とする。

図面の簡単な説明

- [0017] [図1]本実施の形態のゲームシステムのハードウェア構成の概要を示す図であ

る。

[図2]図1に示したサーバの機能的構成の一例を示す図である。

[図3]ゲーム選択画面の一例を示す図である。

[図4]プレイモード選択画面の一例を示す図である。

[図5]図2に示した補助部の機能的構成の一例を示す図である。

[図6]補助情報の一例を示す図である。

[図7]ゴルフゲームにおける補助機能について説明するための図である。

[図8]ゴルフゲームにおける補助機能について説明するための図である。

[図9]本実施の形態におけるサーバの処理のフローの概要の一例を示す図である。

[図10]図9のS109の処理のフローの概要の一例を示す図である。

[図11]補助情報の他の一例を示す図である。

[図12]タイピングゲームにおける補助機能の一例について説明するための図である。

[図13]シューティングゲームにおける補助機能の一例について説明するための図である。

[図14]補助情報の他の一例を示す図である。

発明を実施するための形態

[0018] 以下、本発明の実施形態について、図面を参照しつつ説明する。なお、図面については、同一又は同等の要素には同一の符号を付し、重複する説明は省略する。

[0019] 図1は、本発明の実施の形態におけるゲームシステムのハードウェア構成の概要について説明するための図である。図1に示すように、ゲームシステム100は、ネットワーク130（例えば、インターネット）を介して接続されたサーバ110及び端末120を有する。なお、図1においては、ゲーム配信システム100は、1の端末120のみを有しているが、その他複数の端末120を有してもよい。

[0020] 図1に示すように、サーバ110は、制御部111、記憶部112、通信

部 1 1 3 を含む。また、制御部 1 1 1、記憶部 1 1 2、通信部 1 1 3 は、それぞれ、バス 1 1 4 を介して接続される。制御部 1 1 1 は、例えば、CPU 等であって、記憶部 1 1 2 に格納されたプログラムに従って動作する。記憶部 1 1 2 は、例えば、ハードディスクドライブや ROM や RAM 等の情報記録媒体で構成され、制御部 1 1 1 によって実行されるプログラムを保持する情報記録媒体である。また、記憶部 1 1 2 は、制御部 1 1 1 のワークメモリとしても動作する。通信部 1 1 3 は、例えば、ネットワークインターフェースであって、制御部 1 1 1 からの指示にしたがって、ネットワーク 1 3 0 を介して、情報を送受信する。

[0021] 端末 1 2 0 は、制御部 1 2 1、通信部 1 2 2、記憶部 1 2 3、表示部 1 2 4、操作部 1 2 5 を含む。同様に、各部 1 2 1 乃至 1 2 5 は、バス 1 2 6 を介して接続される。上述したサーバ 1 1 0 と同様に、制御部 1 2 1 は、例えば、CPU 等であって、記憶部 1 2 3 に格納されたプログラムに従って動作する。通信部 1 2 2 は、ネットワークインターフェースであって、制御部 1 2 1 からの指示にしたがって、ネットワーク 1 3 0 を介して、情報を送受信する。

[0022] 記憶部 1 2 3 は、例えば、ハードディスクや ROM や RAM 等の情報記録媒体で構成され、制御部 1 2 1 によって実行されるプログラムを保持する情報記録媒体である。また、記憶部 1 2 3 は、制御部 1 2 1 のワークメモリとしても動作する。表示部 1 2 4 は、例えば、液晶ディスプレイ、または、有機 EL ディスプレイ等であって、制御部 1 2 1 からの指示に従い、情報を表示する。操作部 1 2 5 は、例えば、キーボード、マウス、コントローラ、ボタン等のインターフェースで構成され、ユーザの指示操作に応じて、当該指示操作の内容を制御部 1 2 1 に出力する。

[0023] なお、上記制御部 1 1 1 及び 1 2 1 で処理されるプログラムは、例えば、ネットワークを介して、ダウンロードされて提供されてもよいし、または、CD-ROM や DVD-ROM 等のコンピュータで読み取り可能な各種の情報記録媒体によって提供されてもよい。また、上記サーバ 1 1 0 や端末 1 2

0の構成は一例であってこれに限定されるものではない。更に、上記ゲーム配信システム100の構成は一例であってこれに限定されるものではなく、例えば、いわゆるクラウド技術を用いて実現してもよい。また、端末120は、例えば、スマートフォン、タブレット、ノート型パソコン、携帯型のゲーム装置などに相当する。

[0024] 図2は、図1に示したサーバ110の機能的な構成の一例を示す図である。図2に示すように、サーバ110は、機能的に、例えば、選択画面生成部201、配信部202、プログラム選択指示取得部203、プログラム取得部204、プレイモード取得部205、プレイモード判定部206、実行部207、操作情報取得部208、補助部209を含む。

[0025] 選択画面生成部201は、当該ゲーム配信システム100で提供されるゲームを選択するためのゲーム選択画面を生成し、配信部202を介して、端末120に配信する。具体的には、例えば、ユーザが端末120を介して、当該ゲーム配信システム100にログインすると、選択画面生成部201は、図3に示すようなゲーム選択画面を表す選択画面情報を生成する。当該生成された選択画面情報は配信部202を介してユーザの用いる端末120の画面に表示される。ユーザは当該選択画面を参照して、端末120の操作部125を介して、プレイを希望するゲームプログラムを選択する。

[0026] プログラム選択指示取得部203は、ユーザの選択したゲームプログラムを表すプログラム選択指示を取得する。当該プログラム選択指示は、例えばユーザの選択したゲームプログラムを識別するプログラム識別情報を含む。

[0027] プログラム取得部204は、ユーザの選択したゲームプログラムを取得する。具体的には、例えば、ゲームプログラムは、例えば、記憶部112や外部のデータベース（図示なし）に記憶されており、プログラム取得部204は、当該記憶部112や外部のデータベースからユーザの選択したゲームプログラムを取得する。

[0028] また、選択画面生成部201は、選択したゲームをプレイするモードを選択するためのプレイモード選択画面を生成し、配信部202を介して、端末

120に配信する。具体的には、例えば、上記のようにプログラムが選択された後、図4に示すようなプレイモード選択画面を生成し、配信部202を介して、端末120に配信する。ユーザは、当該プレイモード選択画面を参照して、プレイモードを選択する。

[0029] ここで、プレイモードとは、例えば、通常モードと補助モードを含む。通常モードとは、例えば、専用のゲーム装置で実行されるように設計されたゲームプログラム（以下「オリジナルのゲームプログラム」という）を当該設計どおりにプレイするモードに相当する。一方、補助モードとは、例えば、専用のゲーム装置で実行されるように設計されたゲームプログラムの操作を容易にするための補助機能を用いてプレイするモードに相当する。具体的には、例えば、補助機能は、例えば、ゴルフゲームにおいて、ベストショットとなるパッド入力のタイミングの範囲をオリジナルのゲームプログラムの設定におけるタイミングの範囲よりも拡張する機能や、シューティングゲームにおいて、操作対象がバリアで敵の攻撃から守られた状態を、当初の設計以外の場面でバリアの状態にする機能などである。なお、補助機能は上記に限られず、その他のユーザの操作を容易にする機能を含んでもよい。逆に、補助機能は、例えば、ゲームの操作の難易度を上げる機能であってもよい。また、補助モードは、同一ゲームプログラムにおいて、難易度に応じて複数含むように構成してもよい。

[0030] プレイモード取得部205は、選択されたプレイモードを表すプレイモード選択指示を取得する。具体的には、例えば、上記のようにユーザはプレイモード選択画面を参照しつつ、端末120の操作部125を用いて、補助モードの機能をオンにすることにより、プレイモードを選択指示する。当該プレイモード選択指示は、例えば、通常モードか補助モードかを識別するプレイモード識別情報を含む。

[0031] プレイモード判定部206は、選択されたプレイモードが補助モードであるか、通常モードであるかを判定する。具体的には、プレイモード判定部206は、プレイモード選択指示に含まれるプレイモード識別情報に基づいて

、選択されたプレイモードが補助モードであるか、通常モードであるかを判定する。

[0032] 実行部 207 は、プログラム取得部 204 により取得されたゲームプログラムを実行する。ここで、当該実行部 207 は、例えば、専用のゲーム装置のエミュレータや、当該専用のゲーム装置に相当するボードで構成してもよい。

[0033] 操作情報取得部 208 は、所定期間毎に、端末 120 からの操作対象を操作するための操作情報を取得する。具体的には、例えば、操作情報取得部 208 は、バッファ（図示なし）を有し、端末 120 からの操作情報は、当該バッファに保持され、所定のタイミング毎に当該バッファから操作情報を取得する。なお、下記において、操作情報の取得タイミングとは、当該バッファから操作情報を取得するタイミングに相当するものとして説明する。

[0034] ここで、操作情報とは、例えば、上下左右方向の方向指示を表す操作指示や、所定のボタンが押されたか否かを表す操作指示を含む。より具体的には、例えば、専用のゲーム機器のコントローラの各ボタン等に対応する操作情報を含む。なお、当該操作情報は、上記コントローラが傾倒操作部材を含む場合には、当該傾倒操作部がどれだけ傾倒操作されたかを表すアナログ値で表される操作情報を含んでもよい。また、端末 120 がタッチパネルを有する場合において、当該専用のゲーム装置のコントローラの各ボタン等を有しない場合には、当該タッチパネルに当該各ボタン等に対応する各操作画像を表示するように構成してもよい。また、端末 120 が有する操作部 125 に各ボタン等を割り当ててもよい。

[0035] プレイモード判定部 206 が選択されたプレイモードが補助モードであると判定した場合には、補助部 209 は、補助機能を有効にする。ここで、補助機能とは、上記のように、ゴルフゲームにおいて、ベストショットとなるパッド入力のタイミングの範囲をオリジナルのゲームプログラムの設定におけるタイミングの範囲よりも拡張する機能等に相当する。

[0036] 具体的には、例えば、補助部 209 は、図 5 に示すように、機能的に、補

助情報取得部501、状況取得部502、状況判定部503、タイミング判定部504、操作情報出力部505を含む。なお、下記においては、一例として、選択されたゲームプログラムが、ゴルフゲームである場合について説明するが、本実施の形態はこれに限られるものではない。

[0037] 補助情報取得部501は、補助情報を取得する。ここで、補助情報とは、例えば、専用のゲーム装置で実行されるように設計されたゲームプログラムの操作を容易にするための補助機能を表す情報である。具体的には、例えば、補助情報は、図6に示すように、プログラム識別情報、実行状況を表す実行状況ID、取得タイミング情報を表す取得タイミング情報、出力タイミング情報を表す出力タイミング情報、操作情報IDを含む。例えば、図7に示すようなショットの際の実行部の実行状況情報を表す実行状況情報が、実行状況ID:s1で示される実行状況情報に相当する。プログラムID:P1は、当該ゴルフゲームのゲームプログラムを識別するプログラム識別情報に相当する。操作情報ID:b1は、当該ショットに相当する操作情報に相当する。取得タイミング情報は操作情報取得部208が所定の操作情報を取得したタイミングを表す情報に相当し、出力タイミング情報は、所定の操作情報を実行部207に出力するタイミングを表す情報に相当する。なお、図6に示した補助情報は一例にすぎず、補助情報は、図5に示した形式に限定されるものではない。

[0038] 状況取得部502は、実行部207の実行状況を表す実行状況情報を取得する。具体的には、例えば、実行状況情報は、実行部207により生成された画像情報に相当する。なお、実行状況情報は、実行部207に含まれる各種レジスタの値に相当するように構成してもよい。

[0039] 状況判定部503は、状況取得部502により取得された実行状況が所定の実行状況であるか否かを判定する。具体的には、上記例の場合、例えば、状況判定部503は、実行状況ID:s1で表される実行状況情報と状況取得部502により取得された実行状況情報の類似度が所定の範囲内にある場合に状況取得部502により取得された実行状況が所定の実行状況であるか

否かを判定する。

[0040] 状況判定部503が状況取得部502により取得された実行状況が所定の実行状況であると判定した場合には、タイミング判定部504は、操作情報取得部208が取得した所定の操作情報が、所定のタイミングの範囲内で取得されたか否かを判定する。具体的には、上記例の場合、操作情報ID:b1で識別される操作情報が取得タイミング情報t1乃至t3の間で取得されたか否かを判定する。

[0041] タイミング判定部504が所定のタイミングの範囲内で取得されたと判定した場合には、操作情報出力部505は、所定のタイミングで操作情報取得部208が取得した所定の操作情報を実行部207に出力する。上記例の場合、操作情報ID:b1で識別される操作情報が取得タイミング情報t1乃至t3の間で取得されたと判定した場合、出力タイミング情報で表されるt3のタイミングで操作情報ID:b1で識別される操作情報を実行部207に出力する。当該t1乃至t3の時間は、例えば、図8の斜線部に示すように、オリジナルのゲームプログラムでベストショットと判定される間隔よりも長く設定する。これにより、ショットに相当する操作情報をベストショットのタイミングとなるように遅延させて実行部207に入力される。これにより、ユーザにとって、ベストショットを打てる間隔が拡張され、操作が容易になる。なお、図8においてオリジナルのゲームプログラムでベストショットと判定される間隔を円で示すものとする。

[0042] 次に、図9を用いて、本実施の形態におけるサーバ110の処理のフローの概要について説明する。なお、下記においては、一例として、上記と同様に選択されたゲームがゴルフゲームであって、補助モードが選択された場合を例として説明する。

[0043] 選択画面生成部201は、当該ゲーム配信システム100で提供されるゲームを選択するためのゲーム選択画面を生成し、配信部202を介して、端末120に配信する(S101)。プログラム選択指示取得部203は、ユーザの選択したゲームプログラムを表すプログラム選択指示を取得する(S

102)。プログラム取得部204は、ユーザの選択したゲームプログラムを取得する(S103)。

[0044] 選択画面生成部201は、及び選択したゲームをプレイするモードを選択するためのプレイモード選択画面を生成し、配信部202を介して、端末120に配信する(S104)。プレイモード取得部205は、選択されたプレイモードを表すプレイモード選択指示を取得する(S105)。プレイモード判定部206は、選択されたプレイモードが補助モードであるか、通常モードであるかを判定する(S106)。

[0045] S106で補助モードであると判定した場合には、補助情報取得部501は、補助情報を取得する(S107)。サーバ110は、補助モードで、選択されたゲームプログラムの実行する(S108)。一方、S106で通常モードであると判定した場合には、サーバ110は、通常モードで選択されたゲームプログラムの実行する(S109)。そして、ゲームプログラムの実行が終了すると、処理を終了する。

[0046] 次に、図10を用いて、S108の処理のフローの一例についてより具体的に説明する。なお、下記S108の処理のフローは一例であって、本実施の形態は下記に限定されるものではない。

[0047] 実行部207は、プログラム取得部204により取得されたゲームプログラムの実行を開始する(S201)。操作情報取得部208は、端末120からの操作対象を操作するための操作情報の取得を開始する(S202)。状況取得部502は、実行状況情報の取得を開始する(S203)。なお、S201乃至S203の処理は上記に限定されず、例えば同時に開始されてもよい。

[0048] 状況判定部503は、状況取得部502により取得された実行状況が所定の実行状況であるか否かを判定する(S204)。当該所定の実行状況とは、例えば、上記のように補助情報で表される実行状況に相当する。

[0049] S204で状況判定部503が状況取得部502により取得された実行状況が所定の実行状況であると判定した場合には、タイミング判定部504は

、操作情報取得部208が取得した所定の操作情報が、所定のタイミングの範囲内で取得されたか否かを判定する（S205）。ここで、所定の操作情報及び所定のタイミングの範囲は、例えば、補助情報で表される操作情報及びタイミングの範囲に相当する。

[0050] S205でタイミング判定部504が所定のタイミングの範囲内で取得されたと判定した場合には、操作情報出力部505は、所定のタイミングで操作情報取得部208が取得した所定の操作情報を実行部207に出力する（S206）。この場合、実行部207は、当該操作情報に応じてゲームプログラムを実行する。ここで、所定のタイミングとは、補助情報で表されるタイミングに相当する。

[0051] 一方、S204で状況判定部503は、状況取得部502により取得された実行状況が所定の実行状況であると判定した場合、及び、S205でタイミング判定部504が所定のタイミングの範囲内で取得されたと判定した場合には、S204に戻る。なお、図10においては図示していないが、ユーザによるゲームプログラムの終了指示や、ゲームプログラムの終了、ゲームの所定のステージのみが実行される場合には当該ステージの終了に応じて、処理が終了される。

[0052] 本発明は、上記実施の形態に限定されるものではなく、種々の変形が可能である。例えば、上記実施の形態で示した構成と実質的に同一の構成、同一の作用効果を奏する構成又は同一の目的を達成することができる構成で置き換えることができる。

[0053] 例えば、補助機能は、例えば、ベースボールゲームにおいて、ピッチャーの投球に対して、バッターがベストのタイミングでスイングするための機能であってもよい。具体的には、例えば、この場合、図11に示すように、補助情報は、プログラムID、実行状況ID、出力タイミング情報、操作情報IDを含む。ここで、プログラムIDは、当該ベースボールゲームを識別し、実行状況IDは、ピッチャーの投球の際における実行状況を表す実行状況情報を識別し、出力タイミング情報は、バッターがベストのタイミングでス

イングするタイミング：t 1を表し、操作情報 I Dはスイングの操作情報を表す操作情報 I D：b 1を表す。そして、上記実施の形態と同様に、状況判定部 5 0 3 が状況取得部 5 0 2 により取得された実行状況が上記実行状況 I Dで表される実行状況に相当すると判定した場合、操作情報出力部 5 0 5 は、出力タイミング情報：t 1で表されるタイミングで、操作情報 I D：b 1で表される操作情報を実行部 2 0 7 に入力する。これにより、例えば、ユーザはスイングの操作は不要で、ユーザはバッター位置の移動のみを担当することとなり、操作を容易にすることができる。

[0054] また、補助機能は、例えば、図 1 2 に示すように音楽等に応じて所定のタイミングで複数のボタンのうちから所定のボタンを押すゲームプログラムの場合において、いずれかのボタンを押せば、正しいボタンに自動で置き換えられる機能であってもよい。なお、図 1 2 は、移動してくる斜線で示した円形状と実践の円形状が重なったタイミングで円形状に相当するボタン等を押すゲームプログラムのゲーム画面を示す。具体的には、例えば、この場合、補助情報は、図 6 における補助情報において、実行状況 I Dで表される実行状況がボタンを入力する前の所定のタイミングにおける画像情報を表し、取得タイミング情報が、いずれかのボタンが押されたタイミングを表し、出力タイミング情報が、所定のタイミングを表し、操作情報 I Dで表される操作情報が当該タイミングで実行部 2 0 7 に入力されるべき操作情報を表すように構成すればよい。そして、上記実施の形態と同様に、例えば、状況判定部 5 0 3 は、状況取得部 5 0 2 により取得された画像情報が当該所定のタイミングにおける画像情報であるか否かを判定し、当該画像情報であると判定した場合には、タイミング判定部 5 0 4 は、操作情報取得部 2 0 8 が取得したいずれかのボタンが押されたことを表す操作情報が、上記所定のタイミングの範囲内で取得されたか否かを判定する。タイミング判定部 5 0 4 が上記所定のタイミングの範囲内で取得されたと判定した場合には、操作情報出力部 5 0 5 は、当該タイミングで実行部 2 0 7 に入力されるべき操作情報を実行部 2 0 7 に出力する。これにより、ユーザはオリジナルのゲームプログラム

で設定されたタイミングより拡張されたタイミングでいずれかのボタンを押せば、入力されるべきタイミングで入力されるべき操作情報を入力したこととなり、操作が容易になる。なお、上記において、タイミングのみを容易にするように構成してもよいし、操作情報のみをいずれの操作情報で入力してもよいように構成してもよい。

[0055] 更に、補助機能は、例えば、図13で示すように、シューティングゲーム等において、所定の場面において、自動で障害物等を回避できるような一連の移動に関する操作を補助する機能であってもよい。この場合、例えば、補助情報は、図14に示すように、当該ゲームプログラムを識別するプログラムID、当該所定の場面における実行状況を表す実行状況ID、当該一連の移動を表す一連操作情報ID、所定の操作情報を表す操作情報IDを含む。そして、上記実施の形態と同様に、例えば、状況判定部503は、状況取得部502により取得された画像情報が当該所定のタイミングにおける画像情報であるか否かを判定する。そして、当該画像情報であると判定した場合には、操作情報出力部505は、当該一連の移動に関する操作情報を実行部207に入力されるように構成する。なお、この場合において、更に、ゲーム配信システム100において、操作対象の位置情報を取得する操作情報取得部208を設け、当該位置情報に応じて操作情報IDで識別される一連の操作情報を修正するように構成してもよい。また、例えば、当該位置情報の取得は、画像認識等により行うように構成してもよい。これにより、ユーザが所定の場面において、移動操作を行う必要がなく、操作が容易になる。なお、この場合、例えば、シューティングゲームにおいては、当該移動中においては、敵の攻撃等を受けても影響がないように、ゲームプログラムの一部を改変してもよい。なお、上記構成は一例であって、例えば、画像認識等により障害物や敵の攻撃を認識して、これらを避けるようにシステム側が操作するように構成してもよい。

[0056] 更に、当該補助機能は、補助モードの場合には、例えば、敵の攻撃を受けても影響がないような状態を所定の場面で付与する機能であってもよい。な

お、この場合、当該状態が解除された場合にはその旨が端末１２０の画面にポップアップで通知されるように構成してもよい。なお、当該バリア状態は、例えば、シューティングゲームにおけるバリア状態など、オリジナルのゲームプログラムであらかじめ設計されているバリア状態を用いてもよい。また、当該補助機能は、例えば、当該補助機能を付与するようにオリジナルのゲームプログラムの一部を改変することにより実現することができる。また、当該バリア状態は、端末１２０がタッチパネルの画面を有する場合においては、操作対象を指等でガードするようなオリジナルのゲームプログラムの設計に含まれていないバリア状態であってもよい。

[0057] 更に、当該補助機能は、オリジナルのゲームプログラムの所定のアイテムを所定の場面で取得させる機能であってもよい。当該補助機能は、例えば、当該補助機能を付与するようにオリジナルのゲームプログラムの一部を改変することにより実現する。なお、所定の場面とは、例えば、レーシングゲームで順位が下がった場合に設定し、所定のアイテムは、オリジナルのゲームで設計されているアイテム（例えば、加速するためのアイテム）であるように設定してもよい。また、当該アイテムをオリジナルのゲームプログラムのゲーム画面に重畳して表示し、ユーザが適宜使用できるように構成してもよい。その他、補助機能は、画像認識等により敵の攻撃や操作対象の位置等を把握させ、格闘ゲームの少なくとも一部の操作をゲーム配信システム１００側に行わせる機能であってもよい。

[0058] 更に、当該補助機能は、例えば、複数のユーザからの複数の操作情報を取得し、所定の条件に応じて当該複数の操作情報のうちの１の操作情報を実行部２０７に入力する機能であってもよい。より具体的には、例えば、１人でプレイするように設計されたクイズゲームにおいて、複数の操作情報のうち、いずれかが正解に対応する操作情報がある場合に、当該操作情報を実行部２０７に入力するように構成してもよい。これにより、複数のユーザの全員が間違いを表す操作情報を入力した場合にのみ、間違いとなり、複数のユーザからの操作情報に正解が含まれている場合には、正解となり、ゲームの難

易度を軽減することができる。また、例えば、選択肢の選択によりゲームが進行する1人用のアドベンチャーゲームにおいて、複数のユーザの操作情報のうち、多数決により最も数の多い操作情報を実行部207に入力するように構成してもよい。これにより、1人用のアドベンチャーゲームを複数のユーザで協力してプレイすることが可能となり、また、ゲームの難易度が軽減され得る。

[0059] 更に、当該補助機能は、例えば、1人用のゲームにおいて、所定のステージやシーンに応じて、複数のユーザの全部または一部の操作情報を切り替えて、実行部207に入力する機能であってもよい。これにより、例えば、1人用のレースゲームにおいて、レースコースを1周する毎に、ユーザを切り替えることが可能となる。具体的には、この場合、例えば、1周目には、1のユーザからの操作情報のみが実行部207に入力され、2週目には他の1のユーザからの操作情報のみが実行部207に入力される。なお、当該一部の操作情報（たとえば、クラクションを鳴らす）については、当該1のユーザからの操作情報に代えて、他の1のユーザからの当該一部の操作情報を実行部207に入力するように構成してもよい。また、上記においては1周する毎にユーザを切り替える場合について説明したが、3回以上コースアウトした場合や、順位が下がった場合など所定のイベントが生じた場合にユーザを切り替えるように構成してもよい。なお、特許請求の範囲におけるゲーム配信装置は、例えば、上記サーバ110に相当する。

請求の範囲

- [請求項1] 専用のゲーム装置で実行されるように設計された複数のゲームプログラムを操作情報に応じて実行する実行手段と、
端末からの選択指示に基づいて、前記複数のゲームプログラムから1のゲームプログラムを選択するゲームプログラム選択手段と、
前記選択されたゲームプログラムの実行に基づく画像情報を前記端末に配信する配信手段と、
前記選択されたゲームプログラムを通常モードまたは補助モードでプレイするかを表すプレイモード選択指示を取得するプレイモード取得手段と、
前記補助モードが選択されている場合に、前記選択されたゲームプログラムの操作対象の操作を前記専用のゲーム装置で実行されるように設計された操作対象の操作よりも容易にする補助機能を提供する補助手段と、
を含むことを特徴とするゲーム配信装置。
- [請求項2] 前記補助手段は、更に、
前記実行手段の実行状況を取得する状況取得手段と、
前記取得された実行状況が所定の条件を満たすか否かを判定する状況判定手段を有し、
前記状況判定手段が前記所定の条件を満たすと判定した場合に、前記補助手段は、補助機能を提供することを特徴とする請求項1記載のゲーム配信装置。
- [請求項3] 前記補助手段は、更に、
前記選択されたゲームプログラムを識別するゲームプログラム識別情報、前記所定の条件に関する実行状況識別情報、所定の操作情報の出力タイミングを表す出力タイミング情報、及び、所定の操作情報を識別する操作情報識別情報が関連付けられた補助情報を取得する補助情報取得手段と、

前記状況判定手段が前記所定の条件を満たすと判定した場合に、前記補助情報に含まれる操作情報識別情報で識別される操作情報が取得されたタイミングが、前記出力タイミング情報で表されるタイミングの範囲内であるか否かを判定するタイミング判定手段と、

前記タイミング判定手段の判定結果に応じて、前記出力タイミング情報で表される出力タイミングで前記操作情報を前記実行手段に出力する操作情報出力手段と、

を含むことを特徴とする請求項 2 記載のゲーム配信装置。

[請求項4] 前記補助機能は、予め設定されたタイミングよりも速いタイミングで取得された操作情報を前記予め設定されたタイミングで前記実行手段に入力する機能であることを特徴とする請求項 1 記載のゲーム配信装置。

[請求項5] 前記補助手段は、更に、
前記選択されたゲームプログラムを識別するゲームプログラム識別情報、前記実行手段の所定の実行状況を表す実行状況識別情報、一連の操作情報を識別する一連操作情報識別情報、及び、所定の操作情報を識別する操作情報識別情報が関連付けられた補助情報を取得する補助情報取得手段と、

前記状況判定手段が前記所定の条件を満たすと判定した場合であって、前記所定の操作情報が取得された場合に、前記一連操作情報識別情報を前記実行手段に出力する操作情報出力手段と、

を含むことを特徴とする請求項 2 記載のゲーム配信装置。

[請求項6] 前記補助手段は、更に、
前記操作対象の位置を表す位置情報を取得する位置情報取得手段を含み、

前記一連の操作情報は、前記位置情報に応じて修正されることを特徴とする請求項 5 記載のゲーム配信装置。

[請求項7] 前記補助手段は、更に、

前記選択されたゲームプログラムを識別するゲームプログラム識別情報、前記所定の条件に関する実行状況識別情報、所定の操作情報の出力タイミングを表す出力タイミング情報、及び、所定の操作情報を識別する操作情報識別情報が関連付けられた補助情報を取得する補助情報取得手段と、

前記状況判定手段が前記所定の条件を満たすと判定した場合に、前記操作情報識別情報で識別される操作情報を含むいずれかの操作情報が取得されたタイミングが、前記出力タイミング情報で表されるタイミングの範囲内であるか否かを判定するタイミング判定手段と、

前記タイミング判定手段の判定結果に応じて、前記出力タイミング情報で表される出力タイミングで、前記操作情報識別情報で識別される操作情報を前記実行手段に出力する操作情報出力手段と、

を含むことを特徴とする請求項2記載のゲーム配信装置。

[請求項8] 前記補助機能は、前記専用のゲーム装置で実行されるように設計されたゲームプログラムが有する、前記操作対象に対する所定の攻撃を無効にする機能を含むことを特徴とする請求項1記載のゲーム配信装置。

[請求項9] 前記補助機能は、前記専用のゲーム装置で実行されるように設計されたゲームプログラムが有するアイテムを取得させる機能を含むことを特徴とする請求項1記載のゲーム配信装置。

[請求項10] 前記実行手段は、前記通常モードが選択されている場合には、前記操作情報取得手段が取得した操作情報に基づいて実行することを特徴とする請求項1記載のゲーム配信装置。

[請求項11] 専用のゲーム装置で実行されるように設計された複数のゲームプログラムを操作情報に応じて実行し、

端末からの選択指示に基づいて、前記複数のゲームプログラムから1のゲームプログラムを選択し、

前記選択されたゲームプログラムの実行に基づく画像情報を前記端

末に配信し、

前記選択されたゲームプログラムを通常モードまたは補助モードでプレイするかを表すプレイモード選択指示を取得し、

前記補助モードが選択されている場合に、前記選択されたゲームプログラムの操作対象の操作を前記専用のゲーム装置で実行されるように設計された操作対象の操作よりも容易にする補助機能を提供する、を含むことを特徴とするゲーム配信方法。

[請求項12]

専用のゲーム装置で実行されるように設計された複数のゲームプログラムを操作情報に応じて実行する実行手段、

端末からの選択指示に基づいて、前記複数のゲームプログラムから1のゲームプログラムを選択するゲームプログラム選択手段、

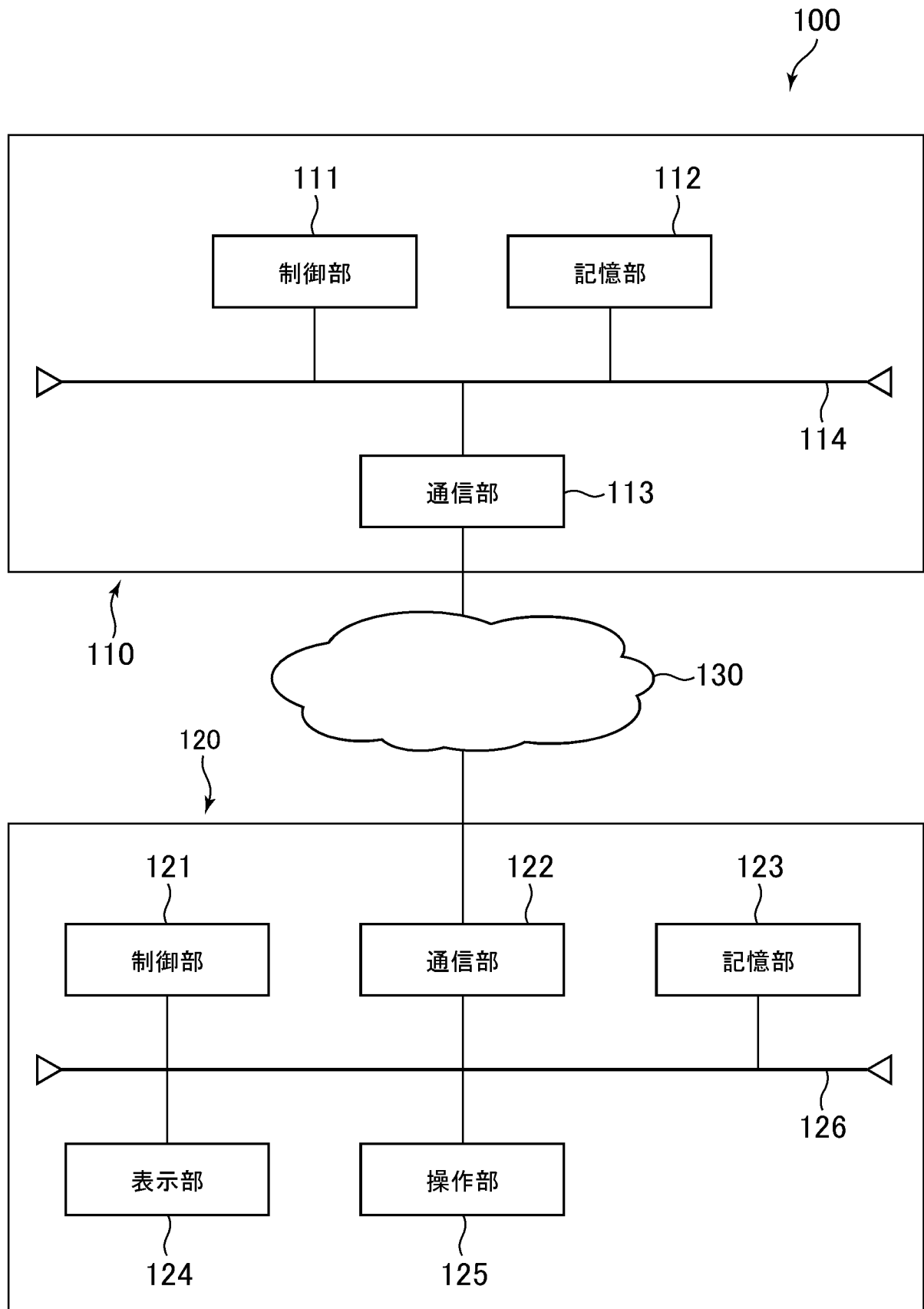
前記選択されたゲームプログラムの実行に基づく画像情報を前記端末に配信する配信手段、

前記選択されたゲームプログラムを通常モードまたは補助モードでプレイするかを表すプレイモード選択指示を取得するプレイモード取得手段、及び

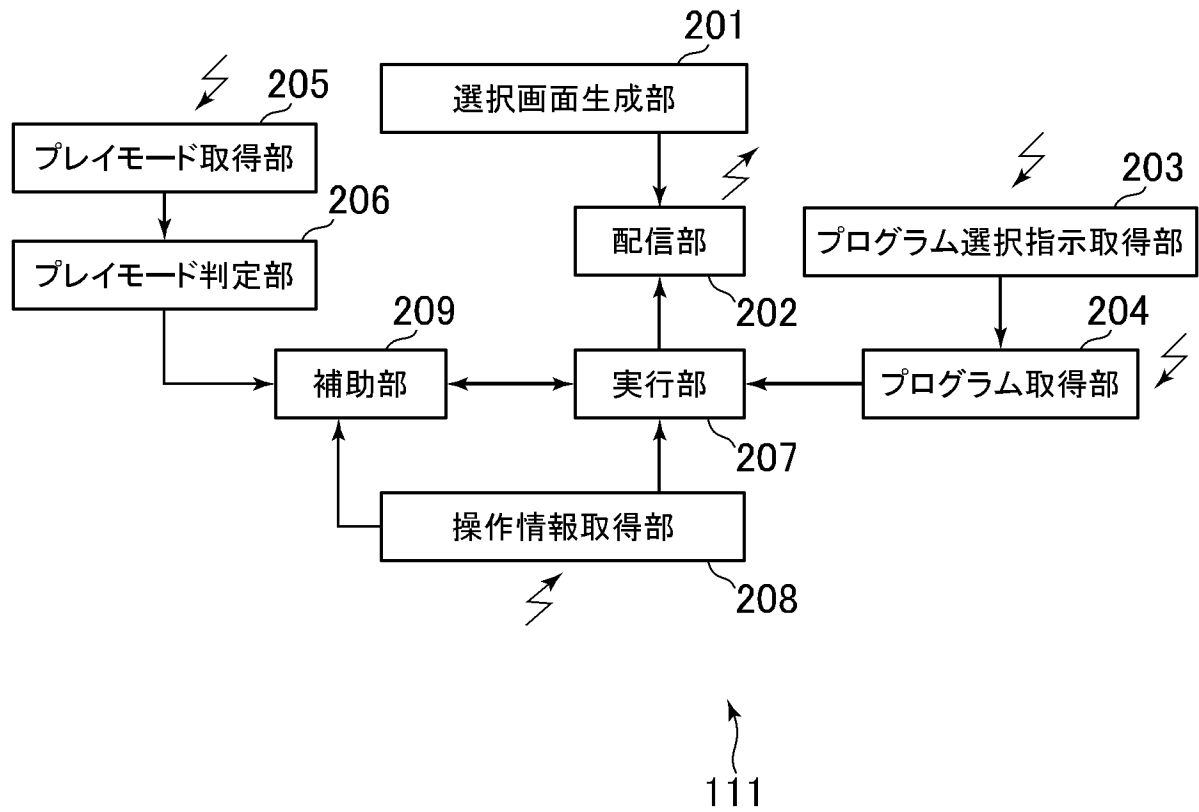
前記補助モードが選択されている場合に、前記選択されたゲームプログラムの操作対象の操作を前記専用のゲーム装置で実行されるように設計された操作対象の操作よりも容易にする補助機能を提供する補助手段、

としてコンピュータを機能させるゲーム配信プログラム。

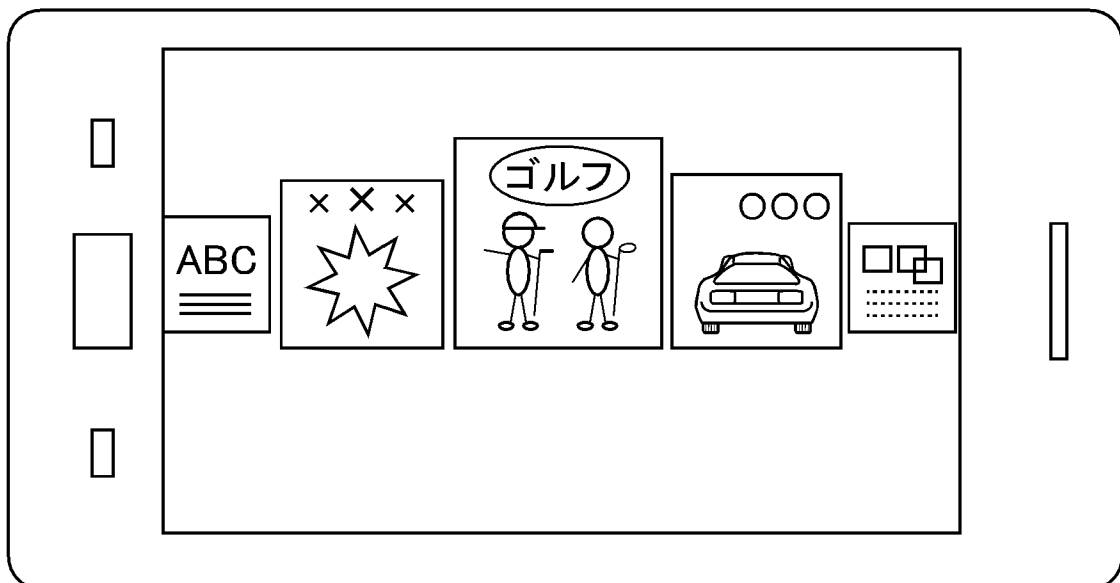
[図1]



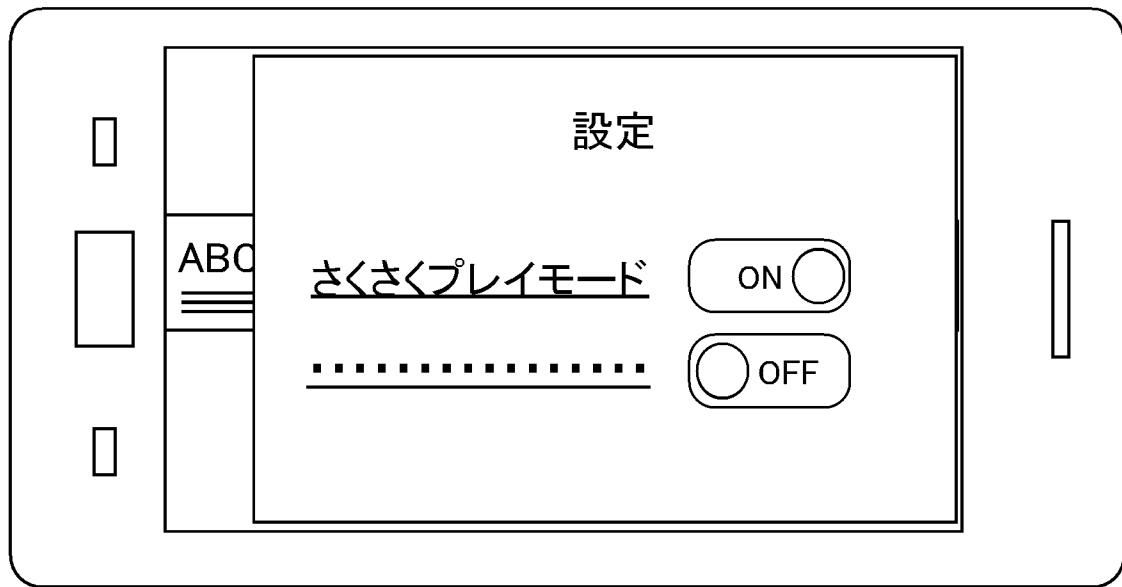
[図2]



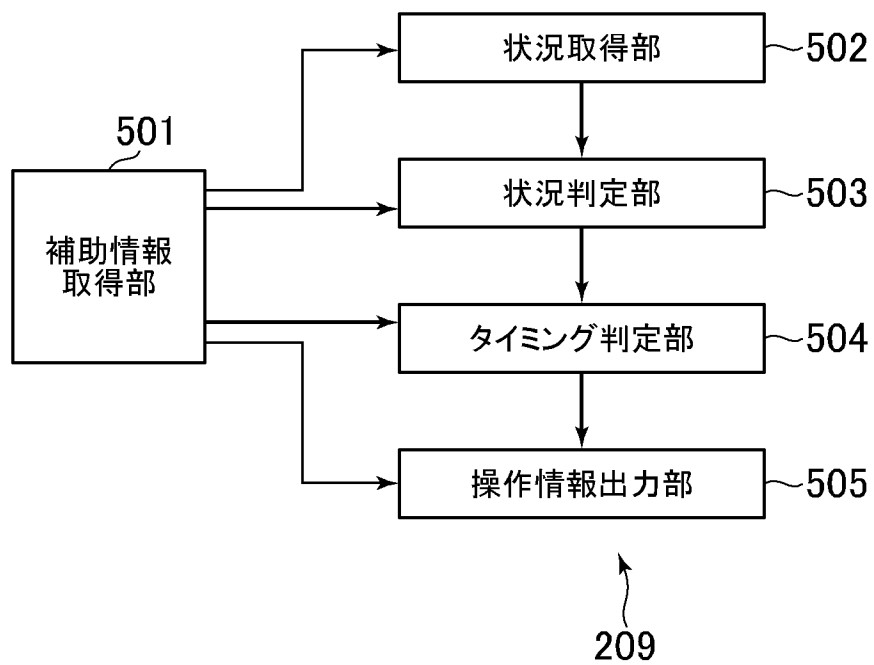
[図3]



[図4]



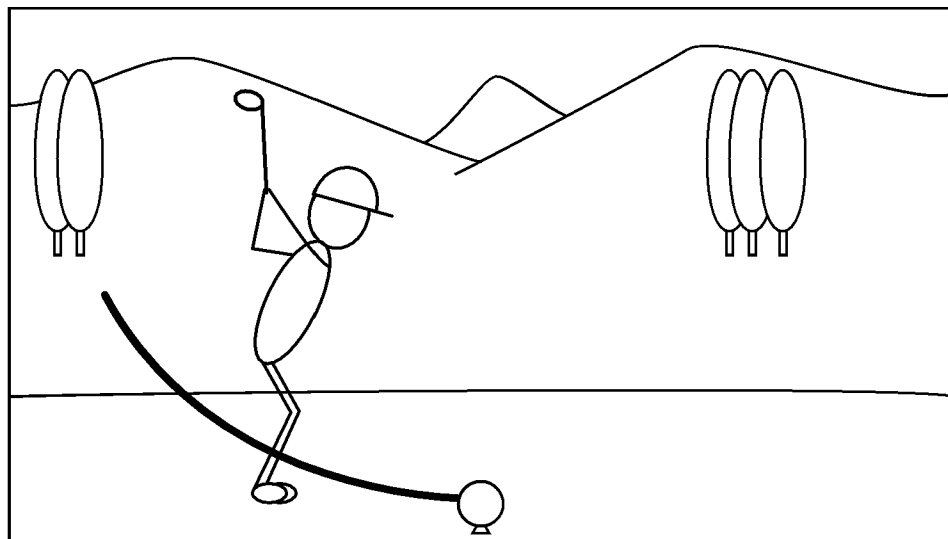
[図5]



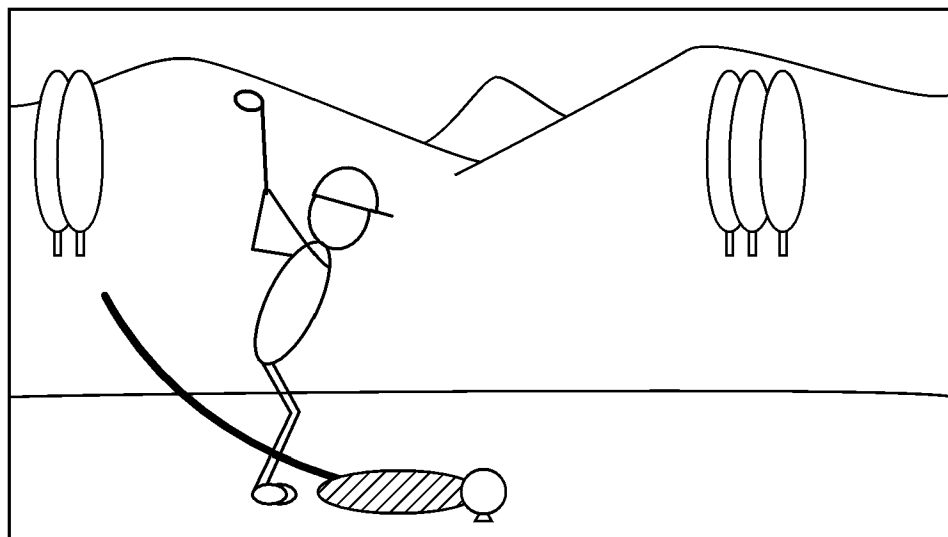
[図6]

プログラムID	実行状況ID	取得タイミング情報	出力タイミング情報	操作情報ID
P1	S1	t1～t2	t3	b1
P2	S1	t1～t2	t3	b1
P2	S2	t1～t2	t3	b2

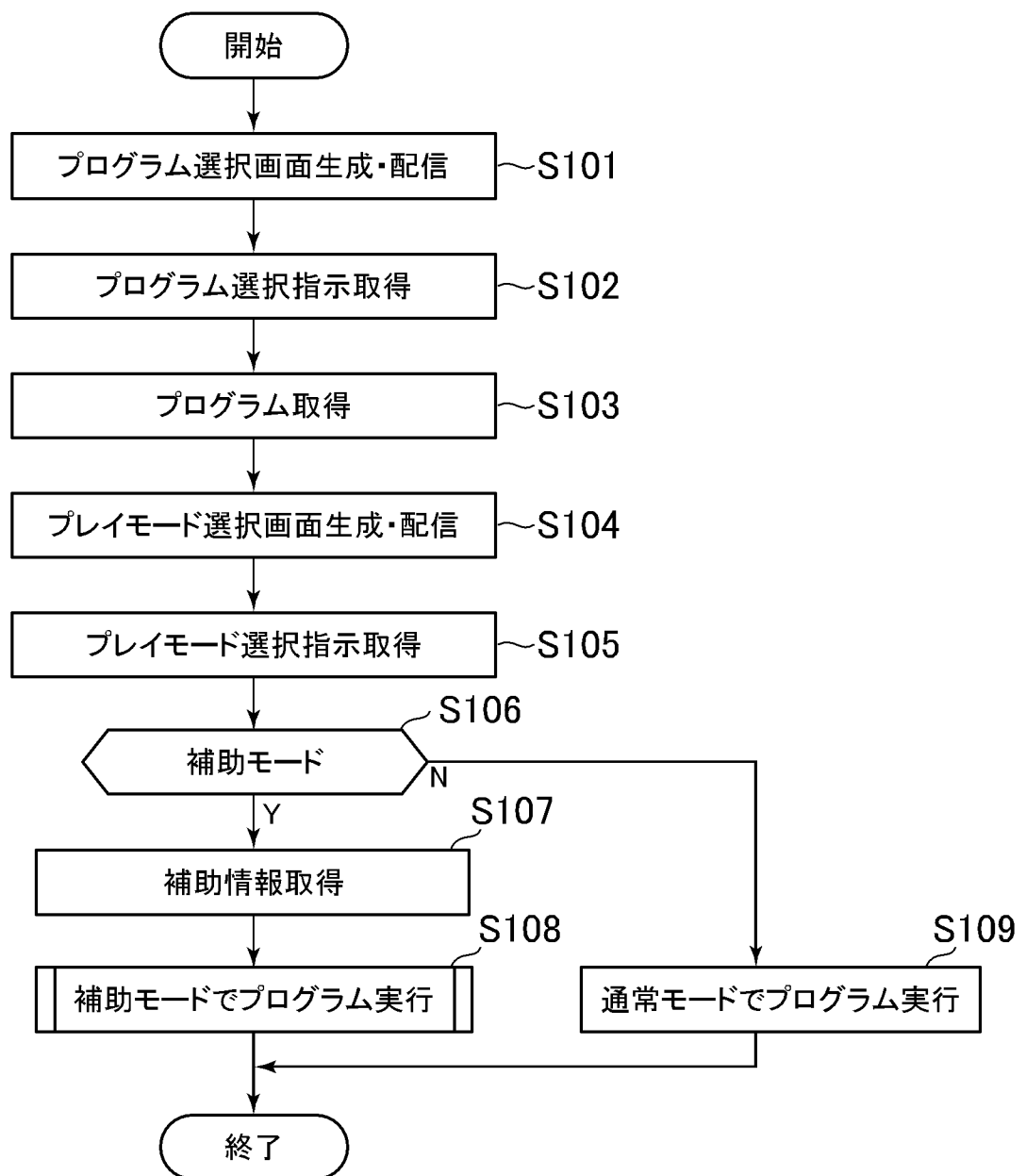
[図7]



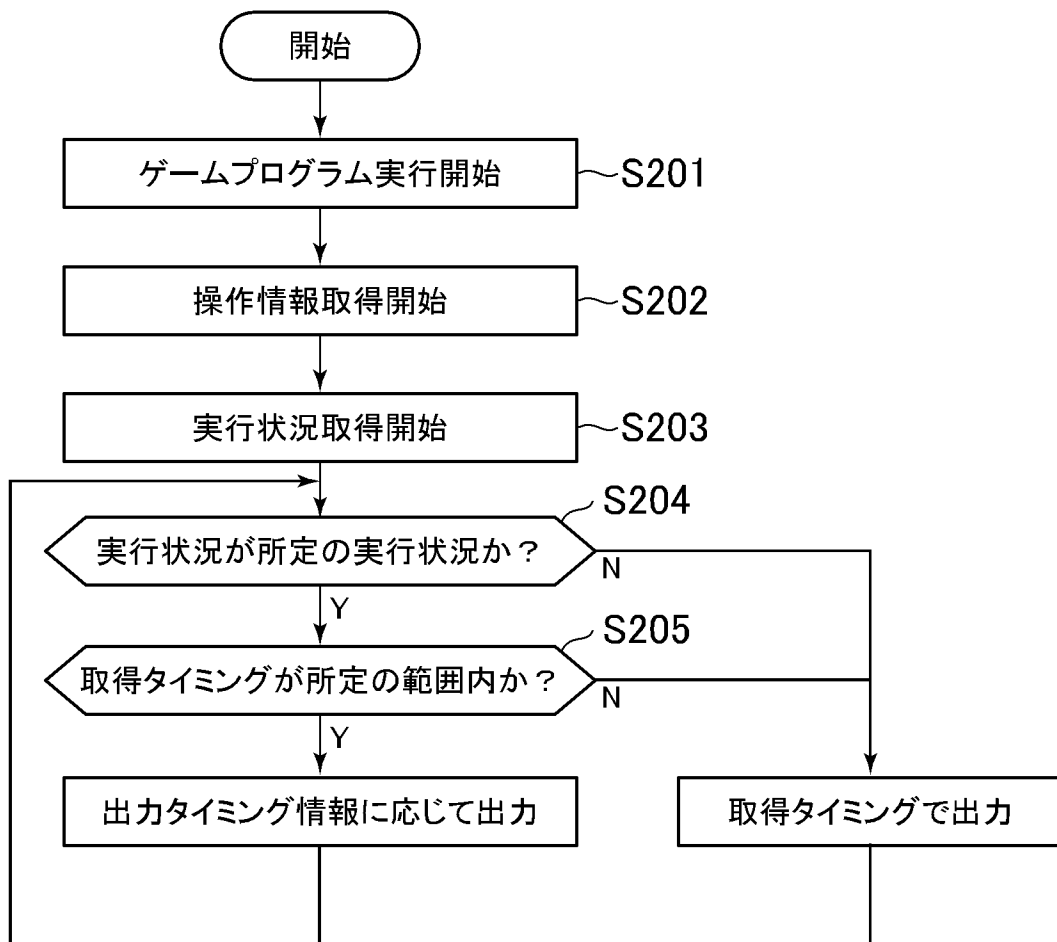
[図8]



[図9]



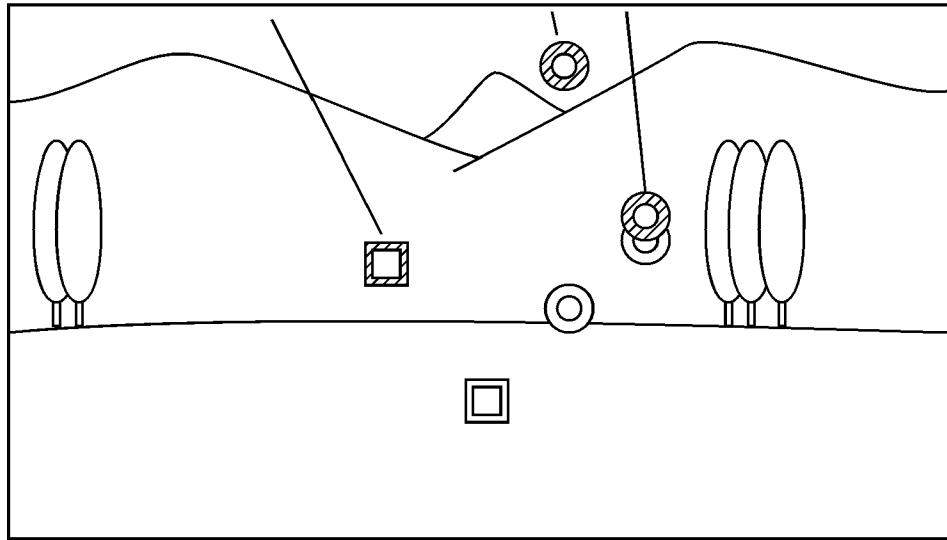
[図10]



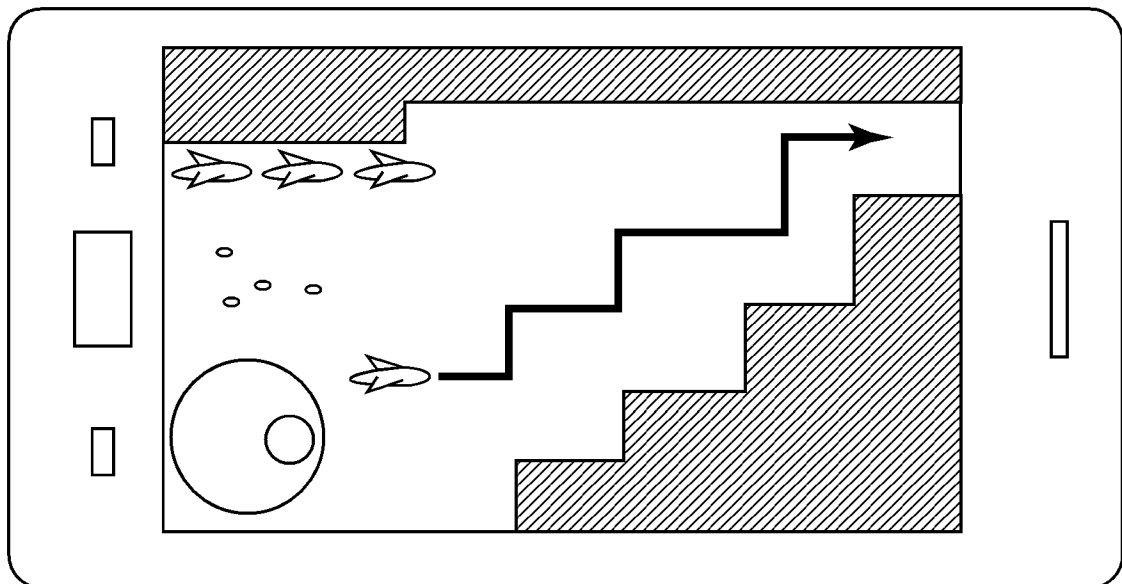
[図11]

プログラムID	実行状況ID	出力タイミング情報	操作情報ID
P2	S1	t1	b1

[図12]



[図13]



[図14]

プログラムID	実行状況ID	一連操作情報ID	操作情報ID
P4	S3	S1	S2

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2015/061561

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/60(2014.01)i, A63F13/35(2014.01)i, A63F13/533(2014.01)i, A63F13/69(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)

A63F13/60, A63F13/35, A63F13/533, A63F13/69

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	1996-2015
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2015	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2015

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.
Y	DS&PSP (Ura) Hack Tettei Kensho, Otona no Windows, whole no.32, 28 December 2010 (28.12.2010), page 72	1-12
Y	Fighting Studio, CAPCOM Kanpeki Koryaku Series 3 Super Street Fighter IIX Revival Taisen Saikyo Manual, Capcom Co., Ltd., 05 August 2001 (05.08.2001), page 4	1-12
Y	New Super Mario Brothers 2, Nintendo DREAM The September issue, 21 July 2012 (21.07.2012), page 27	8
Y	Kingdom Hearts Final Mix, Dengeki PlayStation, 29 November 2002 (29.11.2002), vol.224, page 68	9

☒ 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
07 May 2015 (07.05.15)

Date of mailing of the international search report
19 May 2015 (19.05.15)

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/JP2015/061561

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	Star Fox 64 3D, Fami-tsu DS+Wii, The July 2011 issue, 21 May 2011 (21.05.2011), page 71	1-12

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（I P C））

Int.Cl. A63F13/60(2014.01)i, A63F13/35(2014.01)i, A63F13/533(2014.01)i, A63F13/69(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（I P C））

Int.Cl. A63F13/60, A63F13/35, A63F13/533, A63F13/69

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	1 9 2 2 - 1 9 9 6 年
日本国公開実用新案公報	1 9 7 1 - 2 0 1 5 年
日本国実用新案登録公報	1 9 9 6 - 2 0 1 5 年
日本国登録実用新案公報	1 9 9 4 - 2 0 1 5 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
Y	D S & P S P（裏）ハック徹底検証, おとなのWindows 通 巻32号, 2010.12.28, 第72頁	1-12
Y	ファイティングスタジオ, CAPCOM 完璧攻略シリーズ 3 スーパーストリートファイターIIXリバイバル 対戦最強マニ アル, 株式会社カプコン, 2001.08.05, 第4頁	1-12
Y	ニュースーパーマリオブラザーズ 2, Nintendo DRE AM 9月号, 2012.07.21, 第27頁	8

☒ 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

0 7 . 0 5 . 2 0 1 5

国際調査報告の発送日

1 9 . 0 5 . 2 0 1 5

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁（I S A / 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）

中村 和正

2 B

4 4 0 1

電話番号 0 3 - 3 5 8 1 - 1 1 0 1 内線 3 2 3 7

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
Y	キングダム ハーツ ファイナルミックス, 電撃P l a y S t a t i o n, 2002.11.29, Vol. 224, 第68 頁	9
A	スターフォックス6 4 3 D, ファミ通D S + W i i 2 0 1 1 年 7月号, 2011.05.21, 第71 頁	1-12