

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 特 許 公 報 (B 2)

(11) 特許番号

特許第3350773号
(P3350773)

(45) 発行日 平成14年11月25日 (2002. 11. 25)

(24) 登録日 平成14年 9 月20日 (2002. 9. 20)

(51) Int.Cl.⁷

識別記号

F I

G 0 6 F 1/00

G 0 6 F 9/06

6 6 0 D

請求項の数 3 (全 8 頁)

(21) 出願番号 特願平6-306428

(22) 出願日 平成 6 年12月 9 日 (1994. 12. 9)

(65) 公開番号 特開平8-161164

(43) 公開日 平成 8 年 6 月21日 (1996. 6. 21)

審査請求日 平成10年 7 月10日 (1998. 7. 10)

(73) 特許権者 000129149

株式会社カプコン

大阪市中央区内平野町 3 丁目 1 番 3 号

(72) 発明者 赤堀 雅行

大阪市中央区内平野町 3 丁目 1 番 3 号

株式会社カプコン内

(72) 発明者 三並 達也

大阪市中央区内平野町 3 丁目 1 番 3 号

株式会社カプコン内

(74) 代理人 100105832

弁理士 福元 義和 (外 3 名)

審査官 漆原 孝治

(56) 参考文献 ASCII, 株式会社アスキー, 平成
5 年 1 月, 第17巻, 第 1 号, p348-349

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 システム作動方法

1

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】 ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶する記憶媒体を所定のゲーム装置に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
上記記憶媒体は、少なくとも、所定のゲームプログラムおよび/またはデータと、所定のキーとを包含する第 1 の記憶媒体と、所定の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて所定の拡張ゲームプログラムおよび/またはデータを包含する第 2 の記憶媒体とが準備されており、

上記拡張ゲームプログラムおよび/またはデータは、上記標準ゲームプログラムおよび/またはデータに対し、ゲームキャラクタの増加および/またはゲームキャラクタのもつ機能の豊富化および/または場面の拡張および/または音響の豊富化を達成するように形成されたもの

2

であり、

上記第 2 の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填されるとき、上記ゲーム装置が上記所定のキーを読み込んでいる場合には、上記標準ゲームプログラムおよび/またはデータと上記拡張ゲームプログラムおよび/またはデータの双方によってゲーム装置を作動させ、上記所定のキーを読み込んでいない場合には、上記標準ゲームプログラムおよび/またはデータのみによってゲーム装置を作動させることを特徴とする、ゲームシステム作動方法。

10

【請求項 2】 ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶する記憶媒体を所定のゲーム装置に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
上記記憶媒体は、少なくとも、所定のゲームプログラムおよび/またはデータと、所定のキーとを包含する第 1 の記憶媒体と、所定の標準ゲームプログラムおよび/ま

たはデータに加えて所定の拡張ゲームプログラムおよび/またはデータを包含するとともに所定の制御プログラムを包含する第2の記憶媒体とが準備されており、上記拡張ゲームプログラムおよび/またはデータは、上記標準ゲームプログラムおよび/またはデータに対し、ゲームキャラクタの増加および/またはゲームキャラクタのもつ機能の豊富化および/または場面の拡張および/または音響の豊富化を達成するように形成されたものであり、

上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填されるとき、この第2の記憶媒体中の上記制御プログラムは、上記ゲーム装置に他の記憶媒体を装填させるインストラクションを表示させ、このインストラクションにしたがって装填された他の記憶媒体が上記所定のキーを包含する上記第1の記憶媒体である場合には、上記第2の記憶媒体中の上記標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて上記拡張ゲームプログラムおよび/またはデータの双方によってゲーム装置を作動させ、他の記憶媒体が装填されない場合または装填された記憶媒体が上記所定のキーを包含する上記第1の記憶媒体でない場合には、上記第2の記憶媒体中の上記標準ゲームプログラムおよび/またはデータのみによってゲーム装置を作動させることを特徴とする、ゲームシステム作動方法。

【請求項3】 上記記憶媒体はCD-ROMである、請求項1または2のシステム作動方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本願発明は、たとえば家庭用ゲーム機などの情報処理装置を対象としたシステム作動方法に関し、より詳しくは、CD-ROMなどの高密度記憶媒体をソフトウェア供給媒体として使用する場合に好適なシステム作動方法に関する。

【0002】

【従来の技術】たとえば、家庭用ゲーム機の分野においては、このゲーム機本体を所有しているユーザを対象として、半導体ROMカセット等によってゲームソフトが供給される。ユーザは、このゲームソフトを家庭用ゲーム機本体に装着してゲームを楽しむ。

【0003】従来、ゲーム機本体の機能能力の限界、半導体ROMカセットの容量の限界等の理由により、ROMカセットは、その容量とユーザが入手可能な価格に見合ったゲーム内容(ゲームプログラム、データ等)を包含するにすぎなかった。

【0004】ところで、最近にいたっては、家庭用ゲーム機本体もいわゆる32ビットのCPUを搭載した高速型が開発され、また、ゲームソフト供給媒体としても、CD-ROMが採用されつつある。

【0005】CD-ROMは、その記憶容量が一般的に約500MBもあり、半導体ROMに比較して約100倍以上の容量をもつ。ゲームソフトは、ゲーム進行プロ

グラム、制御プログラム等のプログラム、および、映像データ、サウンドデータ等のデータを含んで構成されるが、このゲームソフト供給媒体としてCD-ROMを使用すると、理論上、半導体ROMに比較して100倍以上の内容のゲームソフトを記憶しておくことができる。

【0006】しかしながら、上記のように膨大な内容のゲームソフトを開発し、かつこれをCD-ROMに記憶させて供給することが技術的に可能であったとしても、そのゲームソフトの開発コストが高騰し、比較的低年齢層を対象とするユーザが1回に支払うことができる価格で供給することが困難となるという問題がある。

【0007】本願発明は、このような事情のもとで考え出されたものであって、たとえば、シリーズ化された一連のゲームソフトを買い揃えて行くことによって、豊富な内容のゲームを楽しむことができるようにすることをその課題とする。

【0008】

【課題を解決するための手段】上記の課題を解決するため、本願発明では、次の技術的手段を採用する。

【0009】

【0010】

【0011】

【0012】本願発明の第1の側面によれば、ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶する記憶媒体を所定のゲーム装置に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、上記記憶媒体は、少なくとも、所定のゲームプログラムおよび/またはデータと、所定のキーとを包含する第1の記憶媒体と、所定の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて所定の拡張ゲームプログラムおよび/またはデータを包含する第2の記憶媒体とが準備されており、上記拡張ゲームプログラムおよび/またはデータは、上記標準ゲームプログラムおよび/またはデータに対し、ゲームキャラクタの増加および/またはゲームキャラクタのもつ機能の豊富化および/または場面の拡張および/または音響の豊富化を達成するように形成されたものであり、上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填されるとき、上記ゲーム装置が上記所定のキーを読み込んでいる場合には、上記標準ゲームプログラムおよび/またはデータと上記拡張ゲームプログラムおよび/またはデータの双方によってゲーム装置を作動させ、上記所定のキーを読み込んでいない場合には、上記標準ゲームプログラムおよび/またはデータのみによってゲーム装置を作動させることを特徴とする、ゲームシステム作動方法が提供される。

【0013】本願発明の第2の側面によれば、ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶する記憶媒体を所定のゲーム装置に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、上記記憶媒体は、少なくとも、所定のゲームプログラムおよび/またはデータと、所定のキーとを包含する第1の記憶媒体と、所定の標準ゲームプロ

ラムおよび/またはデータに加えて所定の拡張ゲームプログラムおよび/またはデータを包含するとともに所定の制御プログラムを包含する第2の記憶媒体とが準備されており、上記拡張ゲームプログラムおよび/またはデータは、上記標準ゲームプログラムおよび/またはデータに対し、ゲームキャラクタの増加および/またはゲームキャラクタのもつ機能の豊富化および/または場面の拡張および/または音響の豊富化を達成するように形成されたものであり、上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填されるとき、この第2の記憶媒体中の上記制御プログラムは、上記ゲーム装置に他の記憶媒体を装填させるインストラクションを表示させ、このインストラクションにしたがって装填された他の記憶媒体が上記所定のキーを包含する上記第1の記憶媒体である場合には、上記第2の記憶媒体中の上記標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて上記拡張ゲームプログラムおよび/またはデータの双方によってゲーム装置を作動させ、他の記憶媒体が装填されない場合または装填された記憶媒体が上記所定のキーを包含する上記第1の記憶媒体でない場合には、上記第2の記憶媒体中の上記標準ゲームプログラムおよび/またはデータのみによってゲーム装置を作動させることを特徴とする、ゲームシステム作動方法が提供される。

【0014】好ましい実施の形態によれば、上記記憶媒体はCD-ROMである。

【0015】

【発明の作用および効果】情報処理装置の具体例としては家庭用ゲーム機があり、記憶媒体の具体例としてはCD-ROMがあり、これに記憶されるプログラムおよび/またはデータの具体例としては、いわゆるゲームソフトがある。

【0016】第1のCD-ROMには、シリーズもののゲーム内容の他に所定のキーが記憶される。この場合、ゲーム内容は、たとえば、CD-ROMの記憶容量の一部を使用した、ユーザが1回の支払いで購入可能な価格に見合ったものとされる。

【0017】第2のCD-ROMには、所定の制御プログラムおよびシリーズもののゲーム内容が記憶されるが、たとえば、この第2のCD-ROMを単独で使用する場合を予定した標準のゲーム内容に加え、拡張したゲーム内容が記憶される。この拡張したゲーム内容には、たとえば、標準のゲーム内容に対し、ゲームキャラクタの増加、ゲームキャラクタのもつ機能の豊富化、場面の拡張、音響の豊富化等を達成するためのプログラムおよび/またはデータが含まれる。この第2のCD-ROMの価格は、たとえば、ユーザが1回の支払いで購入可能な価格に設定される。

【0018】第2のCD-ROMが包含する制御プログラムまたはゲーム機にあらかじめ装備する制御プログラムは、この第2のCD-ROMがゲーム機に装填された

とき、ゲーム機が所定のキーを読み込んでいるか否かを判断し、読み込まれていない場合には、この第2のCD-ROMに記憶されているゲーム内容のうち、標準のゲーム内容を作動させる一方、上記所定のキーが読み込まれている場合には、標準のゲーム内容および拡張したゲーム内容を作動させる。

【0019】上記制御プログラムは、たとえば「シリーズの のCD-ROMをお持ちの場合は、ゲーム機に装填してください。」といったインストラクションを画面に表示させ、ユーザに対して第1のCD-ROMの装填を促すようにすることもできる。この場合、第1のCD-ROMの装填後、再度第2のCD-ROMを装填したときに、上記キーがゲーム機に読み込まれていると判断され、標準のゲーム内容と拡張されたゲーム内容とが作動させられることになる。

【0020】上記の場合、第1のCD-ROMと第2のCD-ROMとを所有するユーザは、この第2のCD-ROMをゲーム機に装填したとき、この第2のCD-ROMに記憶されている標準のゲーム内容に加え、拡張されたゲーム内容を楽しむことが可能となる。

【0021】このようにして、第3、第4のCD-ROMを同様の手法によって提供するようにし、シリーズが進むにしたがって、そのCD-ROMに標準のゲーム内容に加え、それ以前のCD-ROMを所有しておれば、各CD-ROMに包含されているキーを順次ゲーム機に読み込ませることによって、次第に高度かつ豊富な拡張ゲーム内容を楽しむことができるようにすることができる。

【0022】したがって、ユーザにとっては、一回の購入金額が適正なシリーズもののCD-ROMを買い揃えてゆくことによって、最終的にきわめて豊富な内容のゲームソフトを入手したのと同じになる。また、メーカーにとっては、開発コストが相当かかる膨大な内容のゲームソフトを、ユーザが購入しやすい方法で実質的に提供することができるようになる。

【0023】

【実施例の説明】以下、本願発明の好ましい実施例を、図面を参照しつつ具体的に説明する。

【0024】図1は、本願発明に係るシステム作動方法の使用に際して用いられる家庭用ゲームセットを示す概略図、図2は、上記システム作動方法の一例を示すフローチャートである。

【0025】図1に示すように、本実施例に係るゲームセットは、家庭用ゲーム機Sと、このゲーム機にゲームソフトを供給するための記憶媒体としての複数枚のCD-ROM1, 2, 3とを含んで構成される。

【0026】上記家庭用ゲーム機Sは、テレビジョン装置に接続してゲームを楽しむように構成されたものであり、CDドライブ装置4と、制御部5と、記憶部6と、映像信号出力部7と、音声信号出力部8と、操作部9と

を少なくとも含んでいる。上記映像信号出力部7と音声信号出力部8とは、図示しないテレビジョン装置にケーブル等によって接続される。

【0027】制御部5は、CDドライブ装置4から読み込まれた制御プログラム、ゲームプログラムおよびデータにしたがい、適宜、記憶部6を使用しながら、ジョイスティックやボタンなどからなる操作部9からのプレーヤによる入力に応じてゲームの進行を制御する。プレーヤ側からみれば、テレビジョン装置の画面を見ながら、画面上のキャラクタ等を上記操作部9を操作することにより制御し、ゲームを進行することができる。

【0028】図1に示されるように、CD-ROM1, 2, 3は、たとえば、シリーズもののゲーム内容を記憶したものであり、初回にリリースされたものをここでは第1のCD-ROM1、第2弾、第3弾としてリリースされたものを第2のCD-ROM2、第3のCD-ROM3と呼ぶ。ただし、第4弾以降も続く場合がある。図1に示される場合、このゲーム機のユーザは、第1、第2および第3の、シリーズ3部作のCD-ROM1, 2, 3を所有していることになる。

【0029】初回にリリースされた第1のCD-ROM1には、少なくともゲーム用プログラムおよびデータA₁、ならびに、第1キーC₁が記憶されている。第1キーC₁は、当該第1のCD-ROM1を用いてゲームを行う場合には意味をなさず、後述するように、第2のCD-ROM2および/またはそれ以降のCD-ROMとの関連において、意味をなす。

【0030】そして、第2のCD-ROM2には、標準ゲームプログラムおよびデータA₂、拡張ゲームプログラムおよびデータA₂'、制御プログラムB₂、ならびに第2キーC₂が記憶されている。ここで、標準ゲームプログラムおよびデータA₂とは、この第2CD-ROM2を単独で使用することを予定したものである。また、拡張ゲームプログラムおよびデータA₂'とは、上記標準ゲームプログラムおよびデータA₂によって実現される標準ゲーム内容に比較し、より高度かつ豊富なゲーム内容を実現するためのものである。たとえば、ゲームキャラクタの増加、ゲームキャラクタのもつ機能の豊富化、場面の拡張、音響の豊富化等がこの拡張ゲームプログラムおよびデータA₂'によって実現される。ここで第2キーC₂は、当該第2のCD-ROM2のみを用いてゲームを行う場合には意味をなさず、第3のCD-ROM3および/またはそれ以降のCD-ROMとの関連において意味をなす。また、本願実施例において制御プログラムB₂がもつべき機能については後述する。

【0031】同じく、第3のCD-ROM3には、この第3のCD-ROM3を単独で使用することを予定した標準ゲームプログラムおよびデータA₃、制御プログラムB₃より高度かつ豊富なゲーム内容を実現するための拡張ゲームプログラムおよびデータA₃'、ならびに第3

のキーC₃が記憶されている。この第3のCD-ROM3についての拡張ゲームプログラムおよびデータA₃'は、第2のCD-ROM2についての拡張ゲームプログラムおよびデータA₂'よりも、より一層拡張の程度が高められたものとされる。ここで第3キーC₃は、当該第3のCD-ROM3のみを用いてゲームを行う場合には意味をなさず、図示しない第4のCD-ROMおよび/またはそれ以降のCD-ROMとの関連において意味をなすものである。

【0032】なお、上記第1、第2および第3キーC₁, C₂, C₃は、狭義には、ゲームのタイトル、バージョンNo.、リリース時期、仕向先等、ゲーム内容に直接関係しない情報であってよいが、ゲーム結果等のゲームデータやプログラムの一部を含むことを妨げない。通常、このようなキー情報は、記憶媒体の所定の領域にコード化する等して所定の形式で記憶しておき、制御プログラムによってこの情報を読み取り、何らかの論理によってキーであると認識させることができればよい。

【0033】次に、図2のフローチャートを参照し、図1に示すように、第1ないし第3のCD-ROM1, 2, 3を所有するユーザが第2のCD-ROM2の拡張ゲームを楽しむ場合を例にとり、本願発明方法の一例を説明する。

【0034】第2のCD-ROM2がゲーム機SのCDドライブ装置4に装填されると、第2のCD-ROM2中の制御プログラムB₂がゲーム機1に読み込まれる。こうして読み込まれた制御プログラムは、以下の制御を行う。

【0035】まず、第1のCD-ROM1がもつべき第1キーC₁がすでにゲーム機Sに読み込まれているかどうかを判断する(ステップ001)。ゲーム機Sに通常の揮発性のRAMをバッテリーバックアップし、あるいは不揮発性の記憶機能を設けるなどして、すでに上記第1キーC₁が読み込まれている場合には(ステップ001でYES)、当該第2のCD-ROM2中の標準ゲームと拡張ゲームとを実行するべく制御を行う(ステップ002)。

【0036】ステップ001において第1キーC₁が読み込まれていないと判断された場合には(ステップ001でNO)、第1のCD-ROM1のゲーム機Sへの装填をユーザに促すインストラクション表示を行う(ステップ003)。これは、たとえば、テレビジョン装置の画面に「シリーズのCD-ROMをお持ちの場合は、ゲーム機に装填してください」といった表示をするなどして行う。一定時間内に(ステップ004でYES)、第1のCD-ROM1がゲーム機Sに装填されると(ステップ005でYES)、第1キーC₁が読み込まれたかが判断される(ステップ006)。第1キーが読み込まれていると判断されると(ステップ006でYES)、再度の第2CD-ROM2をゲーム

機Sに装填することをユーザに促すインストラクションを表示する(ステップ007)。これは、たとえば、テレビジョン装置の画面に「元のCD-ROMをゲーム機に装填してください」といった表示をするなどして行う。一定時間内に(ステップ008でYES)、第2のCD-ROM2が装填されると(ステップ009でYES)、当該第2のCD-ROM2中の標準ゲームと拡張ゲームとを実行するべく制御を行う(ステップ010)。上記インストラクション表示後一定時間内に第2のCD-ROM2が装填されない場合には(ステップ009でNO)、制御を終了する(ステップ011)。

【0037】一方、ステップ003で第1のCD-ROM1を装填するべきインストラクション表示を行ったにもかかわらず、一定時間内に第1のCD-ROM1がゲーム機Sに装填されない場合(ステップ005でNO)、および、上記インストラクション表示にしたがって一定時間内に装填された第1のCD-ROM1から第1キーC₁が読み込まれなかった場合(ステップ006でNO)にも、再度第2のCD-ROM2の装填をユーザに促すインストラクション表示を行う。この場合、たとえば、テレビジョン装置の画面に「拡張ゲームを実行するためのキーが読み取れませんでしたので、標準ゲームを実行します。再度元のCD-ROMを装填してください」といった表示をすることにより行う。一定時間内に(ステップ013でYES)、第2のCD-ROM2が装填されると(ステップ014でYES)、当該第2のCD-ROM2中の標準ゲームのみを実行するべく制御を行う(ステップ015)。上記インストラクション表示後一定時間内に第2のCD-ROM2が装填されない場合には(ステップ014でNO)、制御を終了する(ステップ016)。

【0038】すなわち、上記実施例によれば、ユーザは、第2のCD-ROM2と第1のCD-ROM1を所有している故に、第2のCD-ROM2中の標準ゲームのみならず、拡張したゲームを楽しむことができる。もし、このユーザが第1のCD-ROM1を所有していない場合には、上記した制御において、第1キーC₁を読み取ることができないから、第2のCD-ROM2中の標準ゲームしか楽しむことができないことになる。

【0039】上述したゲーム機に関していえば、本願発明を次のように発展させることができる。すなわち、第3のCD-ROM3を使用してゲームを行うに際して、第1のCD-ROM1中の第1のキーC₁と第2のCD-ROM2中の第2のキーC₂を読み込んだことを条件に、第3のCD-ROM3中のさらなる拡張ゲームを楽しむことを許容するといったように、第NのCD-ROMを使用してゲームを行うに際して、第1ないし第N-1のCD-ROM中の第1ないし第N-1のキーを読み込んだことを条件に、第NのCD-ROM中のきわめて

できる。また、第1から第N-1のキーのうちどのキーを読み込んだかによって、第NのCD-ROM中に記憶されている拡張ゲームプログラムおよびデータのうちの使用範囲を適宜変更して、シリーズもののCD-ROMの所有枚数に応じて、上記第NのCD-ROMを用いてゲームを行う場合のゲーム内容の拡張の程度を変更するといったことも可能である。

【0040】たとえば、第1のCD-ROMから第NのCD-ROMの価格をユーザが1回で支払い可能な価格に設定しておけば、これらのシリーズもののCD-ROMを買い揃えてゆくことによって、最終的にきわめて豊富な内容のゲームソフトを入手したのと同じになる。また、メーカーにとっては、開発コストが相当かかる膨大な内容のゲームソフトを、ユーザが購入しやすい方法で実質的に提供することができるようになる。

【0041】本願発明方法は、上記した実施例に限定されない。たとえば、上記実施例では、キーの判断を第2以降のCD-ROM中の制御プログラムによって行うようにしているが、これに代えて、たとえばゲーム機の記憶部に上記制御を行うプログラムを格納しておき、これによって上記のキーの判断を行うようにすることもできる。

【0042】さらに、上記実施例では、記憶媒体としてCD-ROMを使用し、情報処理装置としてゲーム機を使用した。これに代えて、他の記憶媒体としてたとえばフロッピーディスク、ハードディスク、光磁気(MO)ディスクを使用し、また他の情報処理装置としてたとえばパーソナルコンピュータを使用してもよい。

【0043】さらに、上記実施例は、シリーズ化されたゲーム用ソフトについて本願発明を適用した例であるが、これ以外に、たとえばシリーズ化された事務処理用ソフトなどについても、同様にして本願発明を適用することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本願発明に係るシステム作動方法の実施対象の一例であるゲーム機セットを示す概略図である。

【図2】本願発明の方法の一例を図1に示したゲーム機セットに関して説明するためのフローチャートである。

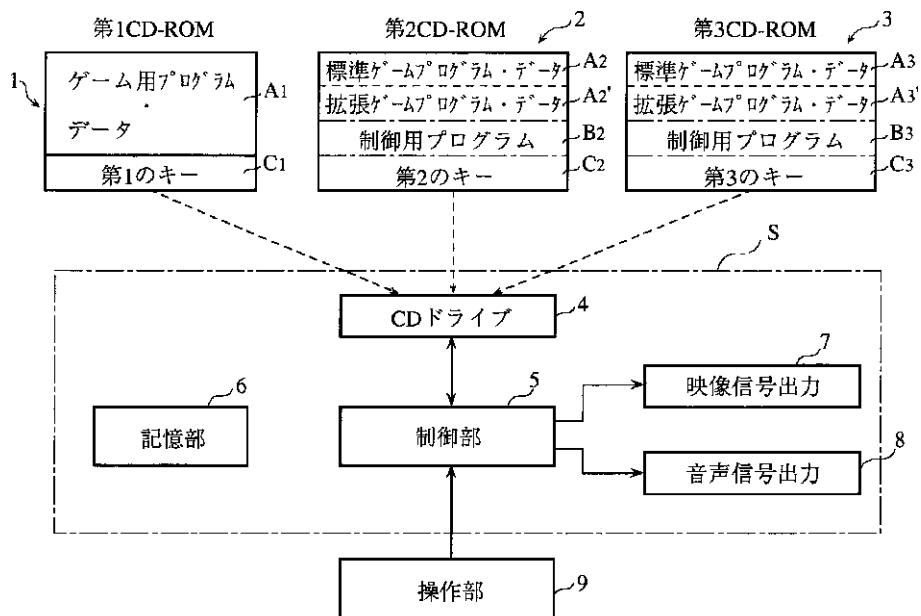
【符号の説明】

S ゲーム機(情報処理装置)
 1 第1のCD-ROM
 2 第2のCD-ROM
 3 第3のCD-ROM
 A 第1のCD-ROMのゲームプログラム・データ
 A₂ 第2のCD-ROMの標準ゲームプログラム・データ
 A₂' 第2のCD-ROMの拡張ゲームプログラム・データ
 A₃ 第3のCD-ROMの標準ゲームプログラム・データ

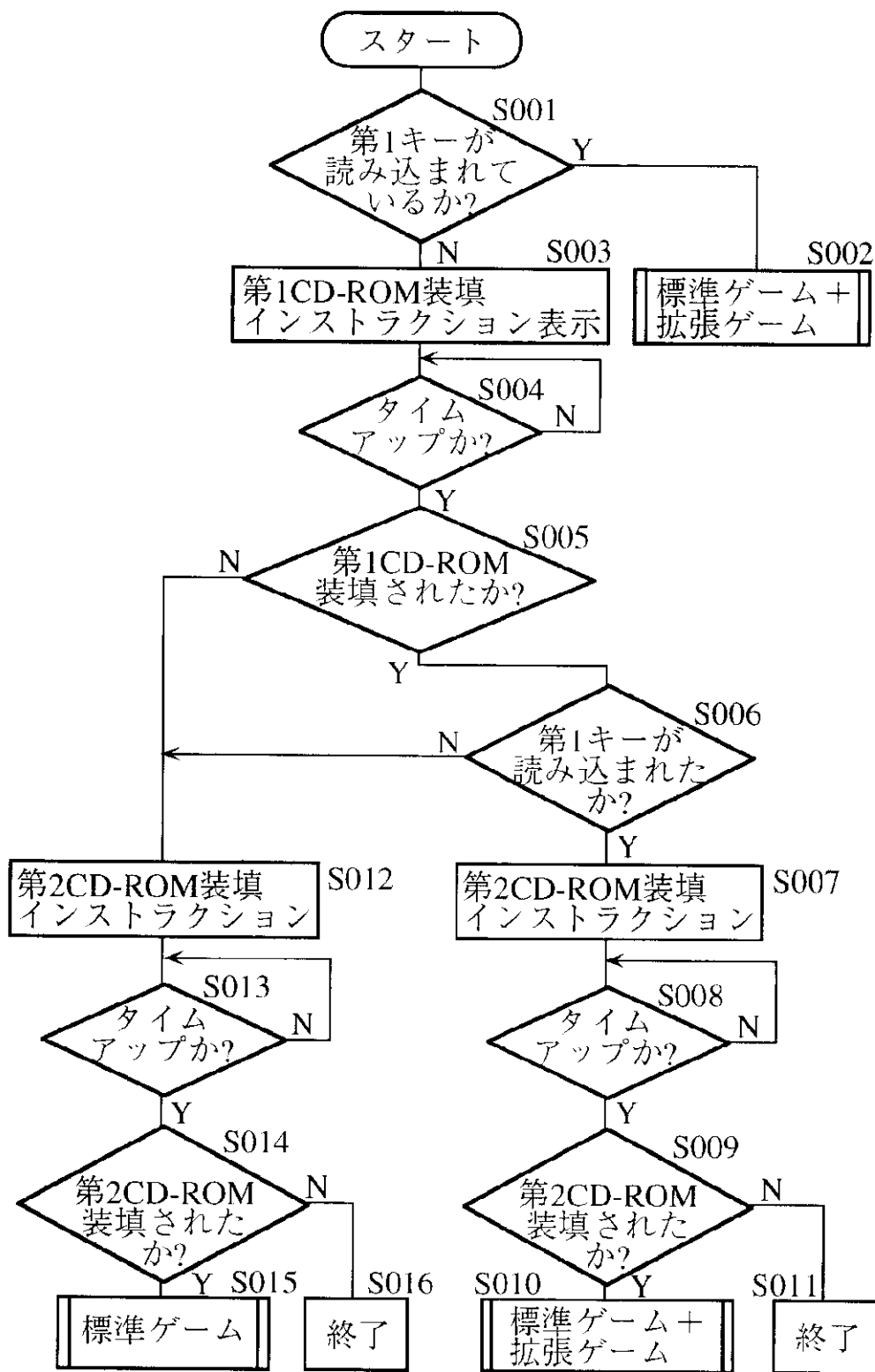
A₃' 第3のCD-ROMの拡張ゲームプログラム・データ
 B₂ 第2のCD-ROMの制御用プログラム
 B₃ 第3のCD-ROMの制御用プログラム

C₁ 第1のキー
 C₂ 第2のキー
 C₃ 第3のキー

【図1】



【図2】



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl.⁷, DB名)

G06F 1/00,9/06