

被告ゲーム機目録

1 被告ゲーム機の名称

ニンテンドーDS Lite

2 被告ゲーム機の構成

1. 上液晶ディスプレイ（縦約46mm，横約61mm）が設けられた第1筐体と、下液晶ディスプレイ（縦約46mm，横約61mm，タッチパネル付き）が設けられた第2筐体とを有し、
2. 第1筐体と第2筐体とはヒンジ部を介して連結され、上液晶ディスプレイと下液晶ディスプレイとがそれぞれ内側になる向きになる閉じた状態を0°として180°まで開くことが可能であり（本体外観図（a）および（b））、
3. 上液晶ディスプレイの下辺と下液晶ディスプレイの上辺の間の縦方向の距離は、2つの筐体を180°に開いた状態において液晶ディスプレイの縦方向のサイズの50%以上（約24mm）であり、
4. ゲームプログラムなどを記憶した記憶媒体を含む様々なカートリッジを装着するための装着口を有し、前記装着口にカートリッジを装着することで、装着したカートリッジからプログラムやデータを読み出して実行し上下の液晶ディスプレイ画面にゲーム画像を表示することができる、携帯型ゲーム装置である。

以上

本体外観図



(a) 閉じた状態



(b) 180° 開いた状態

イ号製品目録

1 イ号製品の名称

ワンセグ受信アダプタ DSテレビ

2 イ号製品の構成

1. 被告ゲーム機目録記載のゲーム機（以下、「本件ゲーム機」という。）に装着可能なカートリッジの1つであり、
2. 2本のアンテナを有し、
3. チューナ等の電子回路を備え、
4. テレビ放送を視聴したり、ゲームをプレイさせるためのプログラムを記憶したカートリッジである。

3 イ号製品を本件ゲーム機に装着させた場合の本件ゲーム機の動作

① イ号製品を本件ゲーム機に装着させて動作させると、イ号製品がワンセグ放送を受信することにより、本件ゲーム機の上液晶ディスプレイ画面にテレビ映像を表示する。また、下液晶ディスプレイ画面には「チャンネル操作イメージ」やゲームイメージ等、モードにより様々なイメージを表示する。

② 下液晶ディスプレイ画面に「チャンネル操作イメージ」を表示させた状態で、一定時間（約90秒間）操作を行わないでいると、自動的に下液晶ディスプレイのバックライトが消灯する（図1-1（b））。しかし、図1-1（b）の状態において、下液晶ディスプレイのLCDユニットおよび表示制御デバイスには電力が供給されていて、どちらも動作しており、下液晶ディスプレイ画面に黒一色のイメージを表示している。

なお、図1-1（b）の状態において、ユーザが何らかの操作をすると、図1-1（a）の状態に戻る。また、下液晶ディスプレイ画面に「チャンネル操作イメージ」でないもの（ゲームイメージ等）が表示されているときには、バックライトが自動的に暗くなったり消灯したりしない。

③ ワンセグ放送の映像ソースには、映像の縦横の比率が16：9であるものと4：3であるものの2種類が存在するが、ユーザは、以下のいずれかの表示タイプを任意に選択することにより、現在受信しているワンセグ放送の映像の縦横の比率に応じた適切な表示にすることができる（甲5-1「ワンセグ受信アダプタDSテレビ」取扱説明書20頁）。

（表示タイプ1）映像の縦横の比率が16：9であるワンセグ放送を表示するのに適した表示タイプ。この表示タイプで映像の縦横の比率が4：3であるワンセグ放送を表示した場合には、液晶ディスプレイ画面の左右両端に黒帯が表示される。

（表示タイプ2）映像の縦横の比率が4：3であるワンセグ放送を表示するのに適した表示タイプ。この表示タイプで映像の縦横の比率が16：9であるワンセグ放送を表示

した場合には、映像コンテンツの左右両端の所定範囲は、イ号製品によってトリミング処理（切り取り処理）され、液晶ディスプレイ画面に表示されない。

④ ユーザは、③とは独立して、「縦向き」と「横向き」のいずれかを任意に選択することができる（甲5-1「ワンセグ受信アダプタDSテレビ」取扱説明書21頁）。

⑤ 映像ソースが16：9の場合について説明する。

イ号製品は、③の設定と④の設定に応じて、以下のいずれかのテレビ映像データを選択的に生成する。

(i) 表示タイプ1かつ「横向き」の場合：ワンセグ放送に含まれる映像ソース（320×180ドット）をサンプリング処理（間引き処理）して、256×144ドットのテレビ映像データを生成する。（図1-2（a））

(i i) 表示タイプ2かつ「横向き」の場合：ワンセグ放送に含まれる映像ソース（320×180ドット）の左右両端の所定ドット範囲をトリミングする処理（切り取り処理）をして、256×180ドットのテレビ映像データを生成する。（図1-2（b））

(i i i) 表示タイプ1かつ「縦向き」の場合：ワンセグ放送に含まれる映像ソース（320×180ドット）をサンプリング処理（間引き処理）して、192×108ドットのテレビ映像データを生成する。（図1-3（a））

(i v) 表示タイプ2かつ「縦向き」の場合：ワンセグ放送に含まれる映像ソース（320×180ドット）の左右両端の所定ドット範囲をトリミングし、さらに、サンプリング処理をして、192×144ドットのテレビ映像データを生成する。（図1-3（b））

なお、映像ソースが4：3の場合には、ワンセグ放送に含まれる映像ソース（320×240ドット）をサンプリング処理（間引き処理）することにより、③と④の設定に応じて、256×192ドット、192×144ドット、または、144×108ドットのいずれかのテレビ映像データを生成する。

⑥ 本件ゲーム機は、「横向き」の設定がされているときには、⑤で生成したテレビ映像データを横向きに液晶ディスプレイ画面に表示する。また、「縦向き」の設定がされているときには、⑤で生成したテレビ映像データを縦向きに液晶ディスプレイ画面に表示する。

⑦ 「チャンネル操作イメージ」の各ボタンは、「横向き」の設定がされているときには、「横向き」用の各ボタンが、横向きに持った場合に適した向きおよび配置に表示され（図1-2（a）（b））、「縦向き」の設定がされているときには、「縦向き」用の各ボタンが、本件ゲーム機を縦向きに持った場合に適した向きおよび配置に表示される（図1-3（a）（b））。なお、「横向き」の設定がされているときには、チャンネルボタンとそれ以外のボタンは左右に隣接して配置されるように表示され、「縦向き」の設定がされているときには、チャンネルボタンとそれ以外のボタンは上下に隣接して配置されるように表示される。

⑧ ワンセグ放送には字幕データが含まれており、上液晶ディスプレイ画面にはテレビ映

像とともに字幕を表示することができる。設定により、字幕を表示するために用いるフォントデータを、小さな文字のフォントデータ（図1-4（a））と大きな文字のフォントデータ（図1-4（b））とで切り替えることができる。なお、番組によっては字幕放送がされておらず、その場合は字幕は表示されない。また、設定により字幕を表示しないことも可能である。

以上

図1-1



(a) 通常時



(b) 一定時間非操作時

図1-2



(a) 『タテヨコ』で「横向き」を、
『表示』で『標準』を選択した場合



(b) 『タテヨコ』で「横向き」を、
『表示』で『拡大』を選択した場合

図1-3



(a) 『タテヨコ』で「縦向き」を、『表示』で『標準』を選択した場合



(b) 『タテヨコ』で「縦向き」を、『表示』で『拡大』を選択した場合

図1-4



(a) 『字幕サイズ』で『標準』を選択した場合



(b) 『字幕サイズ』で『拡大』を選択した場合

口号製品目録

1 口号製品の名称

DS文学全集

2 口号製品の構成

1. 被告ゲーム機目録記載のゲーム機（以下、「本件ゲーム機」という。）に装着可能なカートリッジの1つであり、
2. 文学作品のコンテンツデータと、当該文学作品を表示するためのプログラムを記憶している。

3 口号製品を本件ゲーム機に装着させた場合の動作

① 口号製品を本件ゲーム機に装着させて本件ゲーム機を起動させると、本件ゲーム機上で文学作品を読むためのアプリケーションが実行される。

② 設定により、文章で用いるフォントを、大きい文字のフォントと、小さい文字のフォントとで切り替えることができる。大きい文字のフォントを用いる場合には、図2-1(a)や図2-2(a)のように大きな文字で文章が表示される。また、小さい文字のフォントを用いる場合には、図2-1(b)や図2-2(b)のように小さな文字で文章が表示される。大きい文字のフォントを用いる場合と、小さい文字のフォントを用いる場合では、各液晶ディスプレイ画面に表示される文章の範囲や各行における文章の折返し位置が変わる。

③ 設定により、右利きの人が操作するのに適した表示方法と、左利きの人が操作するのに適した表示方法とを切り替えることができる（以下、それぞれの表示方法を「右利き用の表示」および「左利き用の表示」という。）。本件ゲーム機においては、下液晶ディスプレイにのみ操作部としてのタッチパネルが備えられているため、下液晶ディスプレイが右側に来るように本件ゲーム機を置いた場合に文字が正立するように表示するのが、右利き用の表示（図2-1）であり、下液晶ディスプレイが左側に来るように本件ゲーム機を置いた場合に文字が正立するように表示するのが、左利き用の表示（図2-2）となる。

④ 文章を表示させている状態において、下液晶ディスプレイ画面に「メニュー」（図2-3赤枠）または「スクロールバー」（図2-4赤枠）を表示することができる。これらは、右利き用の表示においても、左利き用の表示においても下液晶ディスプレイ画面に表示される。よって、右利き用の表示である図2-3(a)および図2-4(a)においては、「メニュー」および「スクロールバー」は『ある日の・・・』という文章が表示されている側の液晶ディスプレイ画面に表示されて、左利き用の表示である図2-3(b)および図2-4(b)においては、「メニュー」および「スクロールバー」は『大路にある・・・』と

いう文章が表示されている側の液晶ディスプレイ画面に表示される。

以上

図2-1



(a) 『本体の向き』で「右利き用」を、
『文字の大きさ』で『大きい』を選択した場合

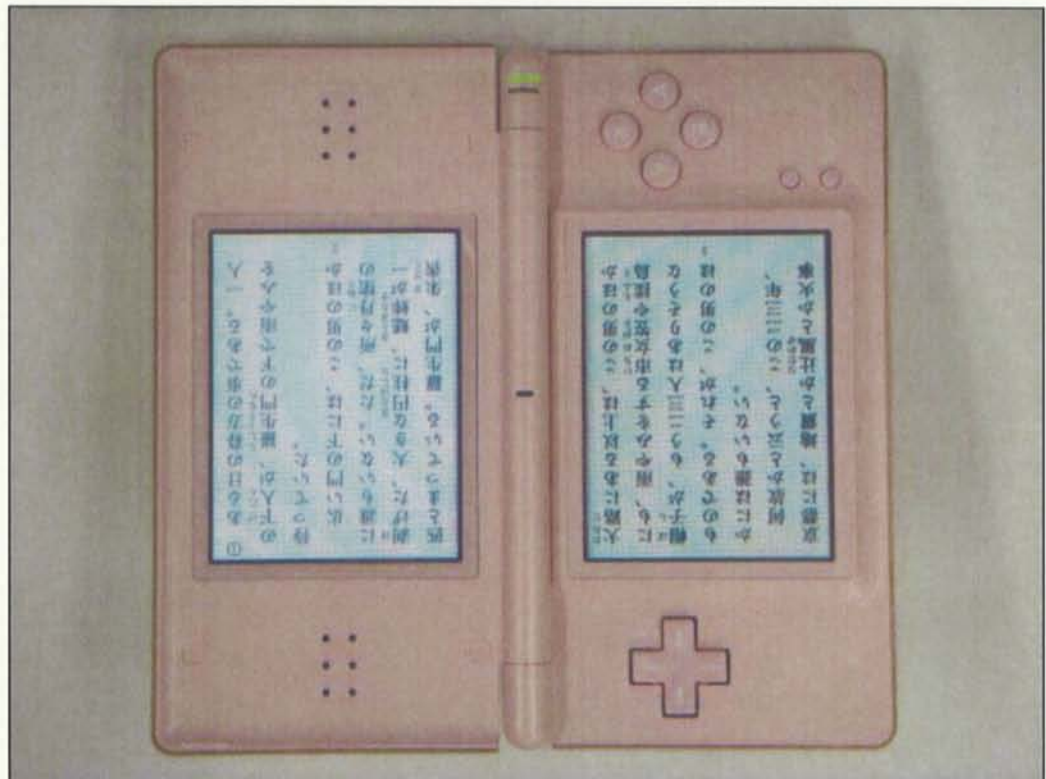


(b) 『本体の向き』で「右利き用」を、
『文字の大きさ』で『小さい』を選択した場合

図2-2

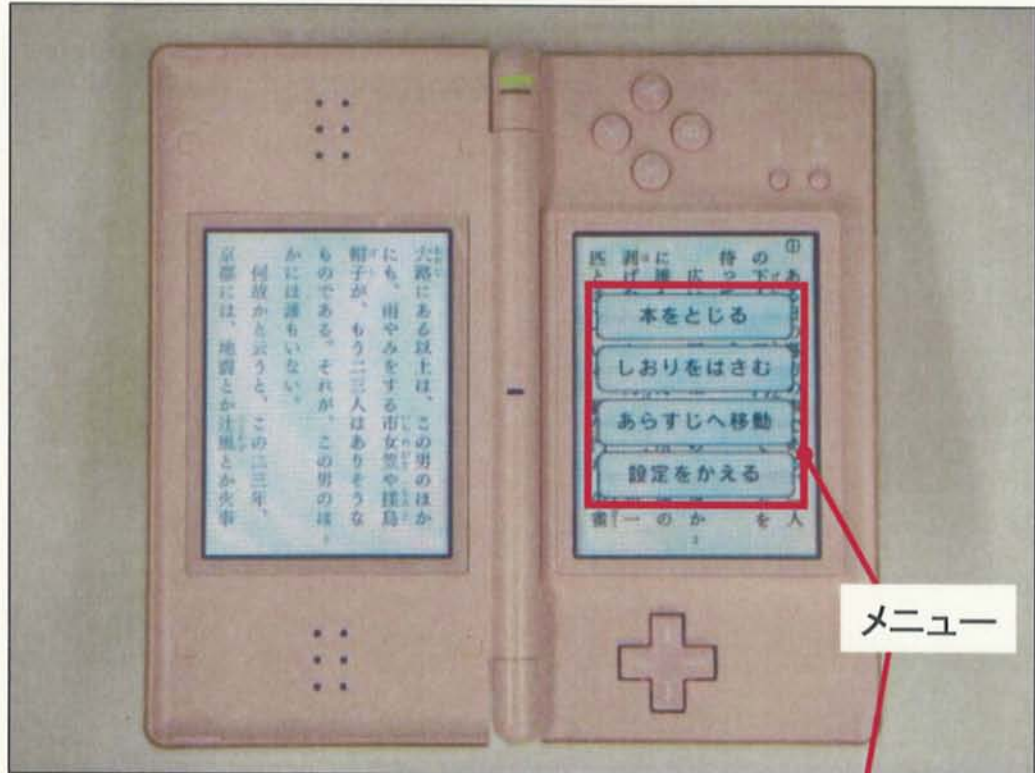


(a) 『本体の向き』で「左利き用」を、
『文字の大きさ』で『大きい』を選択した場合

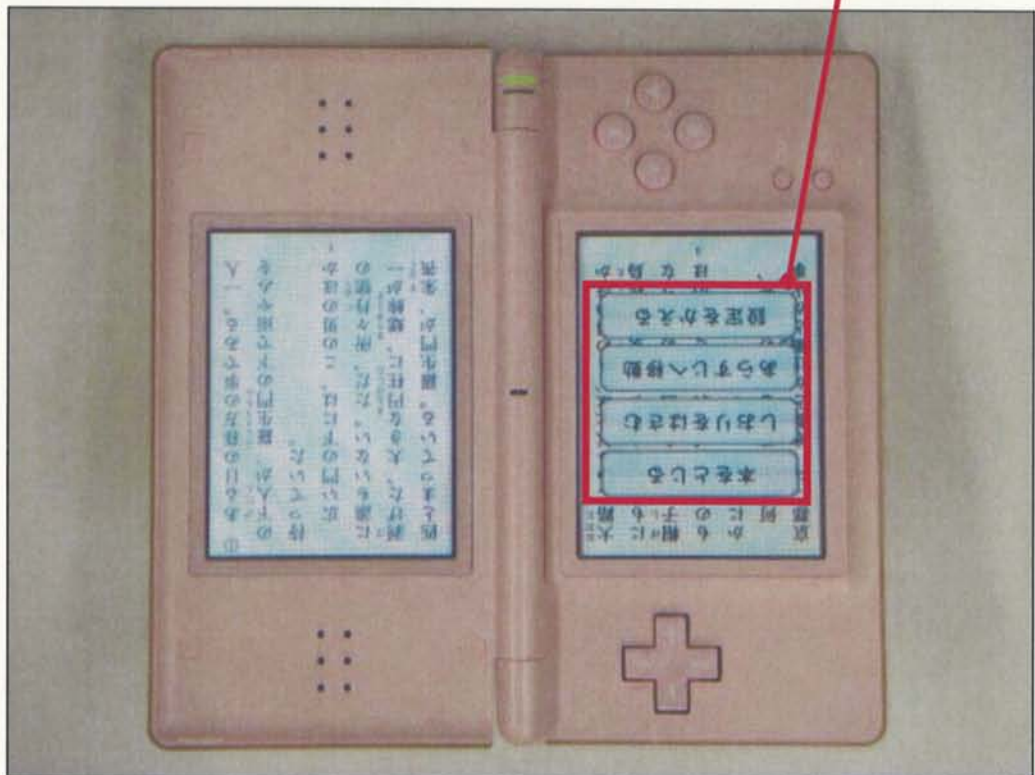


(b) 『本体の向き』で「左利き用」を、
『文字の大きさ』で『小さい』を選択した場合

図2-3

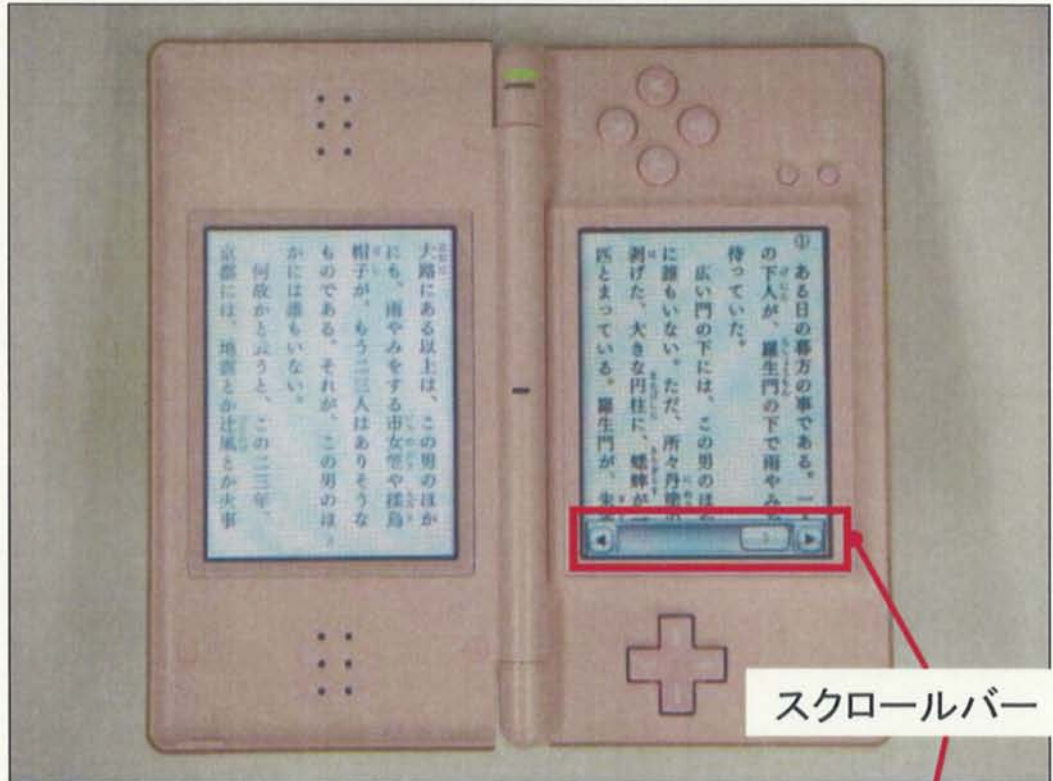


(a) 右利き用設定において、メニューを表示させた場合



(b) 左利き用設定において、メニューを表示させた場合

図2-4



(a) 右利き用設定において、スクロールバーを表示させた場合



(b) 左利き用設定において、スクロールバーを表示させた場合

ハ号製品目録

1 ハ号製品の名称

東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング

2 ハ号製品の構成

1. 被告ゲーム機目録記載のゲーム機（以下、「本件ゲーム機」という。）に装着可能なカートリッジの1つであり、
2. 簡単な計算問題や音読などの各種ミニゲーム（具体的には「計算20」「計算100」「名作音読」「瞬間記憶」「文字数え」「人数数え」「三角暗算」「時間計測」「音声計算」「色彩識別」「単語記憶」「高速数え」「順番線引」「数字数え」といった名称のゲーム）を実行するためのプログラムを記憶している。

3 ハ号製品を本件ゲーム機に装着させた場合の動作

- ① ハ号製品を本件ゲーム機に装着させて本件ゲーム機を起動させると、ミニゲームが選択的に実行される。「名作音読」は表示される文章を音読し、読み終えたタイムを記録するゲームである。
- ② 設定により、「名作音読」の文章で用いるフォントを、大きい文字のフォントと、小さい文字のフォントとで切り替えることができる。大きい文字のフォントを用いる場合には、図3-1(a)や図3-2(a)のように大きな文字で文章が液晶ディスプレイ画面に表示される。また、小さい文字のフォントを用いる場合には、図3-1(b)や図3-2(b)のように小さな文字で文章が液晶ディスプレイ画面に表示される。なお、大きい文字のフォントを用いる場合と、小さい文字のフォントを用いる場合では、各液晶ディスプレイ画面に表示される文章の範囲や各行における文章の折返し位置が変わる。
- ③ 設定により、右利きの人が操作するのに適した表示方法と、左利きの人が操作するのに適した表示方法とを切り替えることができる（以下、それぞれの表示方法を「右利き用の表示」および「左利き用の表示」と記す）。本件ゲーム機においては、下液晶ディスプレイにのみ操作部としてのタッチパネルが備えられているため、下液晶ディスプレイが右側に来るように本件ゲーム機を置いた場合に文字が正立するように表示するのが、右利き用の表示（図3-1）であり、下液晶ディスプレイが左側に来るように本件ゲーム機を置いた場合に文字が正立するように表示するのが、左利き用の表示（図3-2）となる。
- ④ 「名作音読」においては、文章のほかに「めくる」などと書かれたボタン（図3-3赤枠）が下液晶ディスプレイ画面に常時表示される。これらは、右利き用の表示においても、左利き用の表示においても下液晶ディスプレイ画面に表示される。よって、右利き用の表

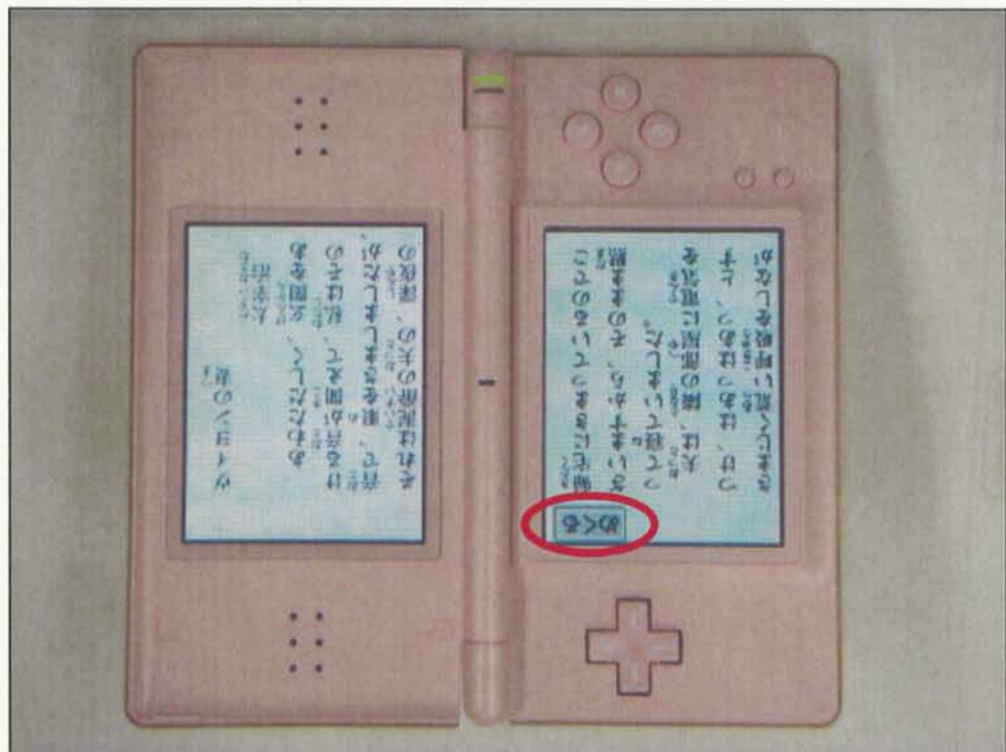
示である図3-3(a)においては、「めくる」ボタンは『ヴィヨンの妻・・・』という文章が表示されている側の液晶ディスプレイ画面に表示され、左利き用の表示である図3-3(b)においては、「めくる」ボタンは『帰宅にきまって・・・』という文章が表示されている側の液晶ディスプレイ画面に表示される。

以上

図3-3



(a) 『利き手確認』で『右』を選択した場合における『めくる』ボタンの位置



(b) 『利き手確認』で『左』を選択した場合における『めくる』ボタンの位置