

(19) 日本国特許庁 (JP)

(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.

識別記号

F 1

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 < 以下略 >
 (72) 発明者 P 1
 大阪市 < 以下略 >
 (72) 発明者 P 2
 大阪市 < 以下略 >
 (74) 代理人 100105832
 弁理士: 福元 毅和 (外 3 名)

審査官 漆原 孝治

(56) 参考文献 ASCI I, 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、比較的若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動作させ、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動作させることを特徴とする、ゲームシステム 20 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

7

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からのプレイヤーによる入力に応じてゲームの進行を制御する。プレイヤー側からみれば、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

8

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。

10 【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。

20 【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。

30 【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)。

40 【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☆☆☆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が読み込まれたかどうか判断される(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中のきわめて拡張したゲームを楽しむことができるようにすることが

できる。また、第1から第N-1のキーのうちのどのキーを読み込めたかによって、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

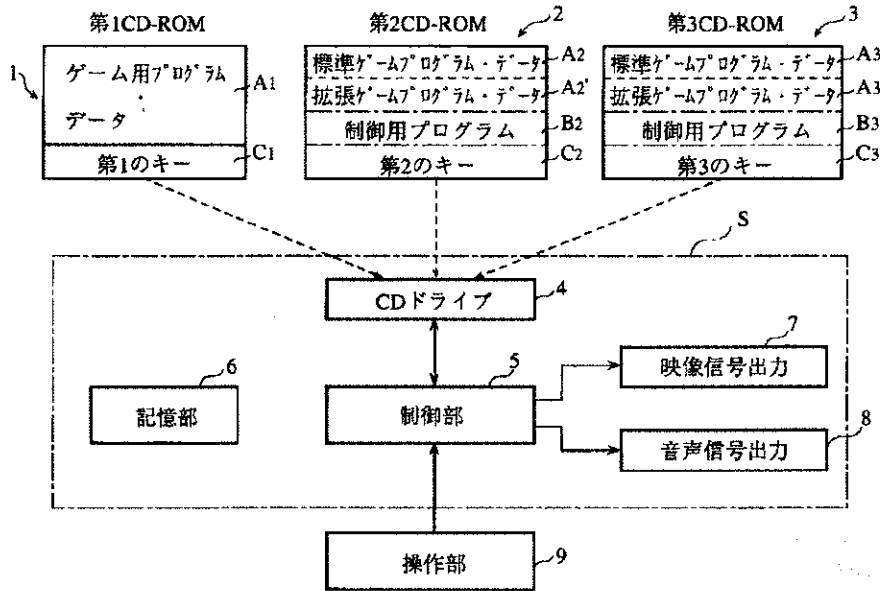
A₂ 第2のCD-ROMの標準ゲームプログラム・データ

A₂' 第2のCD-ROMの拡張ゲームプログラム・データ

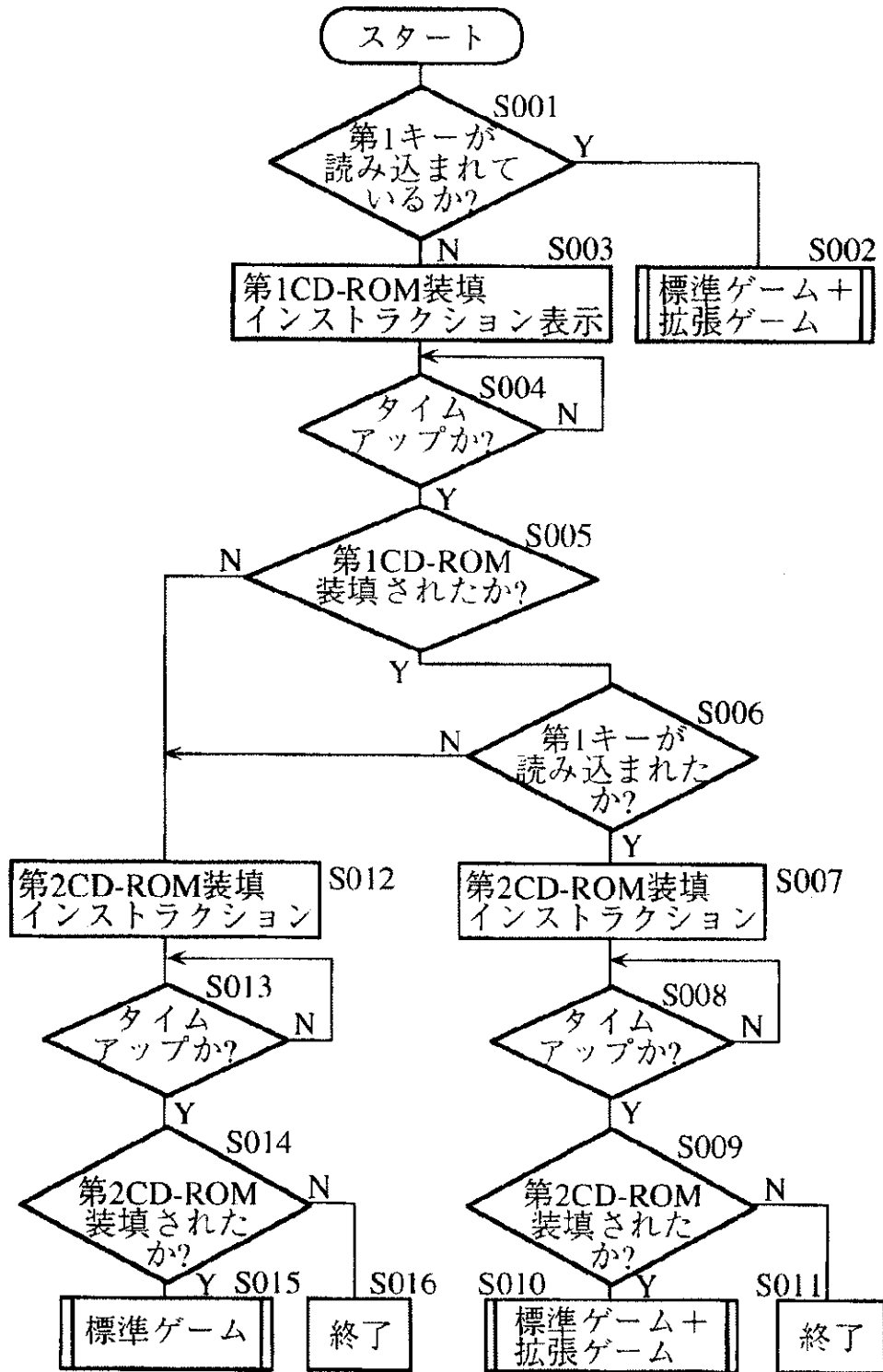
A₃ 第3のCD-ROMの標準ゲームプログラム・データ

- A₃: 第3のCD-ROMの拡張ゲームプログラム・データ * C₁ 第1のキー
 ータ C₂ 第2のキー
 B₂: 第2のCD-ROMの制御用プログラム C₃ 第3のキー
 B₃: 第3のCD-ROMの制御用プログラム *

【図1】



【図2】



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl.⁷, D B名)
G06F 1/00, 9/06

(別紙)

構成要件目録A-1

5 A 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、

B 上記記憶媒体は、少なくとも、

B-1 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、

10 B-2 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、

C 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、ゲームキャラクターの増加および／またはゲームキャラクター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、

D 上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、

D-1 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、

20 D-2 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、

E ゲームシステム作動方法。

以 上

(別紙)

構成要件目録A-2

5 F 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、

G 上記記憶媒体は、少なくとも、

G-1 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、

10 G-2 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、

H 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、

15 I 上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、

20 I-1 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、

25 I-2 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、

J ゲームシステム作動方法。

以 上

(別紙)

構成要件目録訂正A-1

([] は訂正事項の番号である。)

5 A´ ゲームプログラムおよび／またはデータを記憶する[1]とともに所定のゲーム装置の作動中に入れ換え可能な記憶媒体[2] (ただし、セーブデータを記憶可能な記憶媒体を除く。)を[3]上記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、

B´ 上記記憶媒体は、少なくとも、

10 B-1´ 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、

B-2´ 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、

15 C´ 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[7]加えて、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[8]するためのゲームプログラムおよび／またはデータであり、

D´ 上記第2のROMが上記ゲーム装置に装填される時、

20 D-1´ 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、

D-2´ 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、

25 E´ ゲームシステム作動方法。

以 上

(別紙)

構成要件目録訂正A-2

([] は訂正事項の番号である。)

5 F´ ゲームプログラムおよび／またはデータを記憶する[9]とともに所定のゲーム装置の作動中に入れ換え可能な記憶媒体[10] (ただし、半導体ROMカセットを除くとともに、セーブデータを記憶可能な記憶媒体を除く。)を[11]上記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、

G´ 上記記憶媒体は、少なくとも、

10 G-1´ 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、

G-2´ 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、

15 H´ 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[12]加えて、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[13]するためのゲームプログラムおよび／またはデータであり、

20 I´ 上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填され[14]、かつ、上記所定のキーが読み込まれていないときのみに、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、

I-1´ 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、

I-2´ 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、

J 〃 ゲームシステム作動方法。

イ号製品目録

以下の一覧表記載の各ゲームソフト。

番号	ゲームソフト名
イ-1	PS2 戦国無双 猛将伝
イ-2	PS2 戦国無双 猛将伝(戦国無双 プレミアムパック)
イ-3	PS2 戦国無双 猛将伝(コーエーメガパック 戦国無双&戦国無双 猛将伝)
イ-4	PS2 戦国無双 猛将伝(PlayStation 2 the Best)※2005年発売
イ-5	PS2 戦国無双 猛将伝(PlayStation 2 the Best)※2007年発売
イ-6	PS2 戦国無双2 猛将伝
イ-7	PS2 戦国無双2 猛将伝(戦国無双2&戦国無双2 猛将伝 プレミアムパック)
イ-8	PS2 戦国無双2 猛将伝(戦国無双2 スーパープレミアムパック)
イ-9	Wii 戦国無双3 猛将伝
イ-10	PS2 真・三國無双2 猛将伝
イ-11	PS2 真・三國無双2 猛将伝(真・三國無双2 プレミアムパック)
イ-12	PS2 真・三國無双2 猛将伝(超・バトル封神&真・三國無双2 猛将伝 プレミアムパック〜アクションセット〜)
イ-13	PS2 真・三國無双2 猛将伝(コーエーメガパック 真・三國無双2&真・三國無双2 猛将伝)
イ-14	PS2 真・三國無双2 猛将伝(KOEI the Best)
イ-15	PS2 真・三國無双2 猛将伝(コーエー定番シリーズ)
イ-16	PS2 真・三國無双3 猛将伝
イ-17	PS2 真・三國無双3 猛将伝(スーパーバリューセット 真・三國無双3 猛将伝&三國志VIII&決戦II)
イ-18	PS2 真・三國無双3 猛将伝(真・三國無双3 プレミアムパック)
イ-19	PS2 真・三國無双3 猛将伝(真・三國無双3 Empires&猛将伝 プレミアムBOX)
イ-20	PS2 真・三國無双3 猛将伝(PlayStation 2 the Best)
イ-21	PS2 真・三國無双3 猛将伝(コーエーメガパック 真・三國無双3&真・三國無双3 猛将伝)
イ-22	PS2 真・三國無双3 猛将伝(コーエー定番シリーズ)
イ-23	① PS2 真・三國無双2 猛将伝(真・三國無双シリーズコレクション 上巻)
	② PS2 真・三國無双3 猛将伝(真・三國無双シリーズコレクション 上巻)
イ-24	PS2 真・三國無双4 猛将伝
イ-25	PS2 真・三國無双4 猛将伝(真・三國無双4 プレミアムパック)
イ-26	PS2 真・三國無双4 猛将伝(真・三國無双4 Empires&猛将伝 プレミアムBOX)
イ-27	PS2 真・三國無双4 猛将伝(真・三國無双4 スーパープレミアムBOX)
イ-28	PS2 真・三國無双4 猛将伝(PlayStation 2 the Best)※2007年発売
イ-29	PS2 真・三國無双4 猛将伝(PlayStation 2 the Best)※2010年発売
イ-30	PS2 真・三國無双4 猛将伝(真・三國無双シリーズコレクション 下巻)
イ-31	PS3 真・三國無双6 猛将伝
イ-32	PS3 真・三國無双6 猛将伝(真・三國無双6&真・三國無双6 猛将伝 プレミアムパック)
イ-33	PS3 真・三國無双6 猛将伝(PlayStation 3 the Best)
イ-34	PS3 真・三國無双7 猛将伝
イ-35	PS2 遙かなる時空の中で3 十六夜記
イ-36	PS2 遙かなる時空の中で3 十六夜記(遙かなる時空の中で3&遙かなる時空の中で3 十六夜記 ツインパック)
イ-37	PS2 遙かなる時空の中で3 十六夜記(KOEI the Best)
イ-38	PS2 遙かなる時空の中で3 十六夜記(遙かなる時空の中で3 トリプルパック)
イ-39	PS2 遙かなる時空の中で3 十六夜記(遙かなる時空の中で3 十六夜記 プレミアムBOX)
イ-40	PS2 遙かなる時空の中で3 十六夜記(遙かなる時空の中で3 プレミアムBOX コンプリート)

イ号方法説明書(原告)1/戦国無双 猛将伝

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-1号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「戦国無双」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「戦国無双猛将伝」の標準ゲームプログラムおよびデータに加えて、「戦国無双」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「戦国無双猛将伝」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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、ゲームキャラクターの増加および/またはゲームキャラクター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、少なくとも①キャラクター16人の追加、②「無限城」のゲームモードへの「奈落・改」および「虚空・改」の追加、③「仕合」のゲームモードへの「決戦」、「捕物」および「速攻」の追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「戦国無双猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イー1号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「戦国無双」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「戦国無双猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「戦国無双」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「戦国無双猛将伝」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、「戦国無双」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも①キャラクタ16人の追加、②「無限城」のゲームモードへの「奈落・改」および「虚空・改」の追加、③「仕合」のゲームモードへの「決戦」、「捕物」および「速攻」の追加を達成するように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「戦国無双猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation2に「戦国無双」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「戦国無双」のDVD-ROMである場合には、「戦国無双猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「戦国無双」のDVD-ROMでない場合には、「戦国無双猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

イ号方法説明書(原告)2/戦国無双 猛将伝(戦国無双 プレミアムパック)

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-2号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「戦国無双」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「戦国無双猛将伝」の標準ゲームプログラムおよびデータに加えて、「戦国無双」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「戦国無双猛将伝」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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも①キャラクタ16人の追加、②「無限城」のゲームモードへの「奈落・改」および「虚空・改」の追加、③「仕合」のゲームモードへの「決戦」、「捕物」および「速攻」の追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「戦国無双猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法、	ゲームシステム作動方法、

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イー2号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「戦国無双」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「戦国無双猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「戦国無双」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「戦国無双猛将伝」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、「戦国無双」のDVD-ROMを装填させるインストールを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも①キャラクタ16人の追加、②「無限城」のゲームモードへの「奈落・改」および「虚空・改」の追加、③「仕合」のゲームモードへの「決戦」、「捕物」および「速攻」の追加を達成するように形成されたものであり、
I	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ールを表示させ、	「戦国無双猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填されるとき、上記制御プログラムは、PlayStation2に「戦国無双」のDVD-ROMを装填させるインストールを表示させ、
I-1	このインストール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、	このインストールにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「戦国無双」のDVD-ROMである場合には、「戦国無双猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「戦国無双」のDVD-ROMでない場合には、「戦国無双猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

別紙

イ号方法説明書(原告)3/戦国無双 猛将伝(コエエーメガパック 戦国無双&戦国無双 猛将伝)

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-3号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「戦国無双」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「戦国無双猛将伝」の標準ゲームプログラムおよびデータに加えて、「戦国無双」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「戦国無双猛将伝」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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも①キャラクタ16人の追加、②「無限城」のゲームモードへの「奈落・改」および「虚空・改」の追加、③「仕合」のゲームモードへの「決戦」、「捕物」および「速攻」の追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「戦国無双猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-3号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「戦国無双」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「戦国無双猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「戦国無双」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「戦国無双猛将伝」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、「戦国無双」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも①キャラクタ16人の追加、②「無限城」のゲームモードへの「奈落・改」および「虚空・改」の追加、③「仕合」のゲームモードへの「決戦」、「捕物」および「速攻」の追加を達成するように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「戦国無双猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation2に「戦国無双」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「戦国無双」のDVD-ROMである場合には、「戦国無双猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「戦国無双」のDVD-ROMでない場合には、「戦国無双猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-4号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「戦国無双」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「戦国無双猛将伝」の標準ゲームプログラムおよびデータに加えて、「戦国無双」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「戦国無双猛将伝」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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、ゲームキャラクターの増加および/またはゲームキャラクター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、少なくとも①キャラクター16人の追加、②「無限城」のゲームモードへの「奈落・改」および「虚空・改」の追加、③「仕合」のゲームモードへの「決戦」、「捕物」および「速攻」の追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「戦国無双猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

< 請求項2関係 >

構成要件(請求項2)		イ-4号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「戦国無双」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「戦国無双猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「戦国無双」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「戦国無双猛将伝」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、「戦国無双」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも①キャラクタ16人の追加、②「無限城」のゲームモードへの「奈落・改」および「虚空・改」の追加、③「仕合」のゲームモードへの「決戦」、「捕物」および「速攻」の追加を達成するように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「戦国無双猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation2に「戦国無双」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「戦国無双」のDVD-ROMである場合には、「戦国無双猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「戦国無双」のDVD-ROMでない場合には、「戦国無双猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-5号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「戦国無双」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「戦国無双猛将伝」の標準ゲームプログラムおよびデータに加えて、「戦国無双」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「戦国無双猛将伝」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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも①キャラクタ16人の追加、②「無限城」のゲームモードへの「奈落・改」および「虚空・改」の追加、③「仕合」のゲームモードへの「決戦」、「捕物」および「速攻」の追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「戦国無双猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-5号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「戦国無双」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「戦国無双猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「戦国無双」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「戦国無双猛将伝」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、「戦国無双」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも①キャラクタ16人の追加、②「無限城」のゲームモードへの「奈落・改」および「虚空・改」の追加、③「仕合」のゲームモードへの「決戦」、「捕物」および「速攻」の追加を達成するように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「戦国無双猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation2に「戦国無双」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「戦国無双」のDVD-ROMである場合には、「戦国無双猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「戦国無双」のDVD-ROMでない場合には、「戦国無双猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

イ号方法説明書(原告)6/戦国無双2 猛将伝

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-6号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「戦国無双2」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「戦国無双2猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「戦国無双2」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「戦国無双2猛将伝」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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも①「戦国無双2」に登場するシナリオの追加、②「無限城」のゲームモードおよび「双六」のゲームモードの追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「戦国無双2猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-6号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「戦国無双2」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「戦国無双2猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「戦国無双2」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「戦国無双2猛将伝」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「戦国無双2」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも①「戦国無双2」に登場するシナリオの追加、②「無限城」のゲームモードおよび「双六」のゲームモードの追加を達成するように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「戦国無双2猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation2に「戦国無双2」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「戦国無双2」のDVD-ROMである場合には、「戦国無双2猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「戦国無双2」のDVD-ROMでない場合には、「戦国無双2猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

イ号方法説明書(原告)7/戦国無双2 猛将伝
(戦国無双2&戦国無双2 猛将伝 プレミアムパック)

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-7号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「戦国無双2」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「戦国無双2猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「戦国無双2」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「戦国無双2猛将伝」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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも①「戦国無双2」に登場するシナリオの追加、②「無限城」のゲームモードおよび「双六」のゲームモードの追加を達成するように形成されたものであり、
D	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、	「戦国無双2猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填されるとき、
D-1	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、	PlayStation2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データの双方によってPlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-7号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「戦国無双2」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「戦国無双2猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「戦国無双2」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「戦国無双2猛将伝」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「戦国無双2」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも①「戦国無双2」に登場するシナリオの追加、②「無限城」のゲームモードおよび「双六」のゲームモードの追加を達成するように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「戦国無双2猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation2に「戦国無双2」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「戦国無双2」のDVD-ROMである場合には、「戦国無双2猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「戦国無双2」のDVD-ROMでない場合には、「戦国無双2猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-8号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「戦国無双2」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「戦国無双2猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「戦国無双2」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「戦国無双2猛将伝」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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも①「戦国無双2」に登場するシナリオの追加、②「無限城」のゲームモードおよび「双六」のゲームモードの追加を達成するように形成されたものであり、
D	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、	「戦国無双2猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填されるとき、
D-1	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、	PlayStation2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データの双方によってPlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-8号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「戦国無双2」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「戦国無双2猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「戦国無双2」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「戦国無双2猛将伝」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「戦国無双2」のDVD-ROMを装填させるインストールアクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、ゲームキャラクターの増加および/またはゲームキャラクター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、少なくとも①「戦国無双2」に登場するシナリオの追加、②「無限城」のゲームモードおよび「双六」のゲームモードの追加を達成するように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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ールアクションを表示させ、	「戦国無双2猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation2に「戦国無双2」のDVD-ROMを装填させるインストールアクションを表示させ、
I-1	このインストール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、	このインストールにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「戦国無双2」のDVD-ROMである場合には、「戦国無双2猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「戦国無双2」のDVD-ROMでない場合には、「戦国無双2猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

イ号方法説明書(原告)9/戦国無双3 猛将伝

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-9号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するWiiソフト用光ディスクをWiiに装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記Wiiソフト用光ディスクは、
B-1	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、	製品名「戦国無双3」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Wiiソフト用光ディスクと、
B-2	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、	製品名「戦国無双3猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「戦国無双3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「戦国無双3猛将伝」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Wiiソフト用光ディスクとが準備されており、
C	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、ゲームキャラクターの増加および/またはゲームキャラクター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、少なくとも「戦国無双3」に登場するシナリオの追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「戦国無双3猛将伝」のWiiソフト用光ディスクがWiiに装填される時、
D-1	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、	Wii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Wiiを作動させ、
D-2	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、	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Wiiを作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イー9号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するWiiソフト用光ディスクをWiiに装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記Wiiソフト用光ディスクは、
G-1	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、	製品名「戦国無双3」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Wiiソフト用光ディスクと、
G-2	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、	製品名「戦国無双3猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「戦国無双3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「戦国無双3猛将伝」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、「戦国無双3」のWiiソフト用光ディスクを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するWiiソフト用光ディスクとが準備されており、
H	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、少なくとも「戦国無双3」に登場するシナリオの追加を達成するように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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Wiiソフト用光ディスクが上記所定のキーを包含する「戦国無双3」のWiiソフト用光ディスクである場合には、「戦国無双3猛将伝」のWiiソフト用光ディスク中の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Wiiを作動させ、
I-1	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DVD-ROMが装填されない場合または装填されたWiiソフト用光ディスクが上記所定のキーを包含する「戦国無双3」のWiiソフト用光ディスクでない場合には、「戦国無双3猛将伝」のWiiソフト用光ディスク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Wii作動させることを特徴とする、
I-2	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、	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Wiiを作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

イ号方法説明書(原告)10/真・三國無双2 猛将伝

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-10号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「真・三國無双2」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「真・三國無双2猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双2」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双2」猛将伝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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも①「真・三國無双2」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加、②「真・三國無双2」のチャレンジモードのシナリオの追加、③VSモードの追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法、	ゲームシステム作動方法、

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-10号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双2」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双2猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双2」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双2猛将伝」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、「真・三國無双2」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも①「真・三國無双2」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加、②「真・三國無双2」のチャレンジモードのシナリオの追加、③VSモードの追加を達成するように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation2に「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双2」のDVD-ROMである場合には、「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双2」のDVD-ROMでない場合には、「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

別紙

イ号方法説明書(原告)11/真・三國無双2 猛将伝(真・三國無双2 プレミアムパック)

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-11号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「真・三國無双2」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「真・三國無双2猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双2」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双2」猛将伝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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも①「真・三國無双2」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加、②「真・三國無双2」のチャレンジモードのシナリオの追加、③VSモードの追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イー11号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双2」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双2猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双2」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双2猛将伝」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、「真・三國無双2」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも①「真・三國無双2」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加、②「真・三國無双2」のチャレンジモードのシナリオの追加、③VSモードの追加を達成するように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation2に「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双2」のDVD-ROMである場合には、「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双2」のDVD-ROMでない場合には、「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

イ号方法説明書(原告)12/真・三國無双2 猛将伝
 (超・バトル封神&真・三國無双2 猛将伝 プレミアムバック〜アクションセット〜)

＜請求項1関係＞

構成要件(請求項1)		イ-12号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「真・三國無双2」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「真・三國無双2猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双2」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双2」猛将伝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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも①「真・三國無双2」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加、②「真・三國無双2」のチャレンジモードのシナリオの追加、③VSモードの追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-12号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双2」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双2猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双2」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双2猛将伝」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、「真・三國無双2」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも①「真・三國無双2」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加、②「真・三國無双2」のチャレンジモードのシナリオの追加、③VSモードの追加を達成するように形成されたものであり、
I	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、	「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填されるとき、上記制御プログラムは、PlayStation2に「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双2」のDVD-ROMである場合には、「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双2」のDVD-ROMでない場合には、「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

イ号方法説明書(原告)13/真・三國無双2 猛将伝
(コーエーメガパック 真・三國無双2&真・三國無双2 猛将伝)

＜請求項1関係＞

構成要件(請求項1)		イ-13号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「真・三國無双2」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「真・三國無双2猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双2」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双2」猛将伝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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも①「真・三國無双2」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加、②「真・三國無双2」のチャレンジモードのシナリオの追加、③VSモードの追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-13号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双2」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双2猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双2」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双2猛将伝」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、「真・三國無双2」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、ゲームキャラクターの増加および/またはゲームキャラクター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、少なくとも①「真・三國無双2」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加、②「真・三國無双2」のチャレンジモードのシナリオの追加、③VSモードの追加を達成するように形成されたものであり、
I	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、	「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填されるとき、上記制御プログラムは、PlayStation2に「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双2」のDVD-ROMである場合には、「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双2」のDVD-ROMでない場合には、「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

イ号方法説明書(原告)14/真・三國無双2 猛将伝(KOEI the Best)

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-14号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「真・三國無双2」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「真・三國無双2猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双2」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双2」猛将伝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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも①「真・三國無双2」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加、②「真・三國無双2」のチャレンジモードのシナリオの追加、③VSモードの追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

< 請求項2関係 >

構成要件(請求項2)		イ-14号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双2」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双2猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双2」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双2猛将伝」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、「真・三國無双2」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも①「真・三國無双2」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加、②「真・三國無双2」のチャレンジモードのシナリオの追加、③VSモードの追加を達成するように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation2に「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双2」のDVD-ROMである場合には、「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双2」のDVD-ROMでない場合には、「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-15号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「真・三國無双2」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「真・三國無双2猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双2」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双2」猛将伝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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、ゲームキャラクターの増加および/またはゲームキャラクター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、少なくとも①「真・三國無双2」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加、②「真・三國無双2」のチャレンジモードのシナリオの追加、③VSモードの追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-15号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双2」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双2猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双2」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双2猛将伝」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、「真・三國無双2」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも①「真・三國無双2」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加、②「真・三國無双2」のチャレンジモードのシナリオの追加、③VSモードの追加を達成するように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation2に「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双2」のDVD-ROMである場合には、「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双2」のDVD-ROMでない場合には、「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

イ号方法説明書(原告)16/真・三國無双3 猛将伝

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-16号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「真・三國無双3」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「真・三國無双3猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双3猛将伝」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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも「真・三國無双3」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-16号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双3」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双3猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双3猛将伝」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、「真・三國無双3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも「真・三國無双3」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation2に「真・三國無双3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双3」のDVD-ROMである場合には、「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双3」のDVD-ROMでない場合には、「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
K	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

イ号方法説明書(原告)17/真・三國無双3 猛将伝
(スーパーバリューセット 真・三國無双3 猛将伝&三國志Ⅷ&決戦Ⅱ)

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-17号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「真・三國無双3」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「真・三國無双3 猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双3 猛将伝」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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも「真・三國無双3」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「真・三國無双3 猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-17号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双3」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双3猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双3猛将伝」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、「真・三國無双3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも「真・三國無双3」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation2に「真・三國無双3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双3」のDVD-ROMである場合には、「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双3」のDVD-ROMでない場合には、「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
K	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

別紙

イ号方法説明書(原告)18/真・三國無双3 猛将伝(真・三國無双3 プレミアムパック)

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-18号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「真・三國無双3」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「真・三國無双3猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双3猛将伝」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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも「真・三國無双3」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-18号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双3」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双3猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双3猛将伝」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、「真・三國無双3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも「真・三國無双3」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation2に「真・三國無双3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双3」のDVD-ROMである場合には、「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双3」のDVD-ROMでない場合には、「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
K	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

イ号方法説明書(原告)19/真・三國無双3 猛将伝
 (真・三國無双3 Empires&猛将伝 プレミアムBOX)

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-19号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「真・三國無双3」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「真・三國無双3猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双3猛将伝」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DVD-ROMとが準備されており、
C	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持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、少なくとも「真・三國無双3」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-19号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双3」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双3猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双3猛将伝」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、「真・三國無双3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも「真・三國無双3」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「真・三國無双猛将伝3」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation2に「真・三國無双3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双3」のDVD-ROMである場合には、「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双3」のDVD-ROMでない場合には、「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
K	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

イ号方法説明書(原告)20/真・三國無双3 猛将伝(PlayStation 2 the Best)

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-20号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	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
B-1	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、	「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填されるとき、上記制御プログラムは、PlayStation2に「真・三國無双3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ
B-2	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、	製品名「真・三國無双3猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双3猛将伝」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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも「真・三國無双3」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するように形成されたものであり、
D	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、	「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填されるとき、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

法説明書20/真・三國無双3 猛将伝 (PlayStation 2 the		イー20号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation 2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双3」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双3猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双3猛将伝」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、「真・三國無双3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも「真・三國無双3」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation 2に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation 2に「真・三國無双3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双3」のDVD-ROMである場合には、「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation 2を作動させ、
I-2	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、	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、少なくとも「真・三國無双3」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するように形成されたものであり、
K	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

イ号方法説明書(原告)21/真・三國無双3 猛将伝
(コーエーメガパック 真・三國無双3&真・三國無双3 猛将伝)

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-21号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「真・三國無双3」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「真・三國無双3猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双3猛将伝」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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも「真・三國無双3」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-21号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双3」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双3猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双3猛将伝」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、「真・三國無双3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも「真・三國無双3」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するように形成されたものであり、
J	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation2に「真・三國無双3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双3」のDVD-ROMである場合には、「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双3」のDVD-ROMでない場合には、「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
K	ゲームシステム作動方法、	ゲームシステム作動方法、

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-22号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「真・三國無双3」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「真・三國無双3猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双3猛将伝」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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも「真・三國無双3」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-22号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双3」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双3猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双3猛将伝」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、「真・三國無双3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも「真・三國無双3」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するように形成されたものであり、
I	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、	「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填されるとき、上記制御プログラムは、PlayStation2に「真・三國無双3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双3」のDVD-ROMである場合には、「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双3」のDVD-ROMでない場合には、「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
K	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

イ号方法説明書(原告)23①/真・三國無双2 猛将伝
(真・三國無双シリーズコレクション 上巻)

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-23①号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「真・三國無双2」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「真・三國無双2猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双2」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双2」猛将伝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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも①「真・三國無双2」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加、②「真・三國無双2」のチャレンジモードのシナリオの追加、③VSモードの追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

別紙

構成要件(請求項2)		イ-23①号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双2」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双2猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双2」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双2猛将伝」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、「真・三國無双2」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも①「真・三國無双2」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加、②「真・三國無双2」のチャレンジモードのシナリオの追加、③VSモードの追加を達成するように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation2に「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双2」のDVD-ROMである場合には、「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双2」のDVD-ROMでない場合には、「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

イ号方法説明書(原告)23②/真・三國無双3 猛将伝
(真・三國無双シリーズコレクション 上巻)

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-23②号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「真・三國無双3」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「真・三國無双3猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双3猛将伝」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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも「真・三國無双3」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イー23②号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双3」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双3猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双3猛将伝」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、「真・三國無双3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも「真・三國無双3」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation2に「真・三國無双3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双3」のDVD-ROMである場合には、「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双3」のDVD-ROMでない場合には、「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
K	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

イ号方法説明書(原告)24/真・三國無双4 猛将伝

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-24号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「真・三國無双4」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「真・三國無双4猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双4」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双4猛将伝」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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも「真・三國無双4」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-24号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双4」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双4猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双4」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双4猛将伝」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、「真・三國無双4」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも「真・三國無双4」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するようにように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation2に「真・三國無双4」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双4」のDVD-ROMである場合には、「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双4」のDVD-ROMでない場合には、「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

別紙

イ号方法説明書(原告)25/真・三國無双4 猛将伝(真・三國無双4 プレミアムパック)

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-25号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「真・三國無双4」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「真・三國無双4猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双4」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双4猛将伝」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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、ゲームキャラクターの増加および/またはゲームキャラクターの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、少なくとも「真・三國無双4」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法、	ゲームシステム作動方法、

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-25号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双4」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双4猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双4」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双4猛将伝」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、「真・三國無双4」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも「真・三國無双4」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するようにように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation2に「真・三國無双4」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双4」のDVD-ROMである場合には、「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双4」のDVD-ROMでない場合には、「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

イ号方法説明書(原告)26/真・三國無双4 猛将伝
 (真・三國無双4 Empires&猛将伝 プレミアムBOX)

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-26号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「真・三國無双4」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「真・三國無双4猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双4」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双4猛将伝」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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、ゲームキャラクターの増加および/またはゲームキャラクターの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、少なくとも「真・三國無双4」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させる、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-26号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双4」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双4猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双4」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双4猛将伝」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、「真・三國無双4」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも「真・三國無双4」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するようにように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation2に「真・三國無双4」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双4」のDVD-ROMである場合には、「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双4」のDVD-ROMでない場合には、「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

イ号方法説明書(原告)27/真・三國無双4 猛将伝
(真・三國無双4 スーパープレミアムBOX)

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-27号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「真・三國無双4」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「真・三國無双4 猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双4」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双4 猛将伝」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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも「真・三國無双4」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「真・三國無双4 猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-27号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation 2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双4」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双4猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双4」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双4猛将伝」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、「真・三國無双4」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも「真・三國無双4」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation 2に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation 2に「真・三國無双4」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双4」のDVD-ROMである場合には、「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation 2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双4」のDVD-ROMでない場合には、「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation 2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

イ号方法説明書(原告)28/真・三國無双4 猛将伝
(PlayStation 2 the Best) ※2007年発売

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-28号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation 2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「真・三國無双4」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「真・三國無双4猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双4」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双4猛将伝」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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも「真・三國無双4」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するように形成されたものであり、
D	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、	「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation 2に装填されるとき、
D-1	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、	PlayStation 2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PlayStation 2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation 2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-28号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双4」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双4猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双4」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双4猛将伝」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、「真・三國無双4」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも「真・三國無双4」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するようにように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation2に「真・三國無双4」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双4」のDVD-ROMである場合には、「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双4」のDVD-ROMでない場合には、「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

イ号方法説明書(原告)29/真・三國無双4 猛将伝
(PlayStation 2 the Best) ※2010年発売

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-29号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation 2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「真・三國無双4」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「真・三國無双4猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双4」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双4猛将伝」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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも「真・三國無双4」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation 2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation 2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PlayStation 2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation 2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-29号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双4」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双4猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双4」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双4猛将伝」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、「真・三國無双4」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも「真・三國無双4」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するように形成されたものであり、
I	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、	「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填されるとき、上記制御プログラムは、PlayStation2に「真・三國無双4」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双4」のDVD-ROMである場合には、「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双4」のDVD-ROMでない場合には、「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

別紙

イ号方法説明書(原告)30/真・三國無双4 猛将伝(真・三國無双シリーズコレクション 下巻)

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-30号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「真・三國無双4」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「真・三國無双4猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双4」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双4猛将伝」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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも「真・三國無双4」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	上記セーブデータ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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-30号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROM及びメモリーカードをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双4」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双4猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双4」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双4猛将伝」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、「真・三國無双4」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも「真・三國無双4」の無双モードおよびフリーモードに登場するシナリオ(オリジナルシナリオ)の追加を達成するように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation2に「真・三國無双4」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双4」のDVD-ROMである場合には、「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双4」のDVD-ROMでない場合には、「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

イ号方法説明書(原告)31/真・三國無双6 猛将伝

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-31号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するBD-ROM及びメモリーカードをPlayStation 3に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記BD-ROMは、
B-1	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、	製品名「真・三國無双6」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BD-ROMと、
B-2	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、	製品名「真・三國無双6猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双6」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双6猛将伝」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BD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも「真・三國無双6」のストーリーモードおよびクロニクルモードの追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「真・三國無双6猛将伝」のBD-ROMがPlayStation 3に装填される時、
D-1	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、	PlayStation 3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PlayStation 3を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation 3を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-31号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するBD-ROM及びメモリーカードをPlayStation 3に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記BD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双6」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BD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双6猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双6」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双6猛将伝」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、「真・三國無双6」のBD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するBD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも「真・三國無双6」のストーリーモードおよびクロニクルモードの追加を達成するように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「真・三國無双6猛将伝」のBD-ROMがPlayStation 3に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation 3に「真・三國無双6」のBD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のBD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双6」のBD-ROMである場合には、「真・三國無双6猛将伝」のBD-ROM中の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PlayStation 3を作動させ、
I-2	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、	他のBD-ROMが装填されない場合または装填されたBD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双6」のBD-ROMでない場合には、「真・三國無双6猛将伝」のBD-ROM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PlayStation 3を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

イ号方法説明書(原告)32/真・三國無双6 猛将伝
 (真・三國無双6&真・三國無双6 猛将伝 プレミアムパック)

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-32号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するBD-ROM及びメモリーカードをPlayStation 3に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記BD-ROMは、
B-1	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、	製品名「真・三國無双6」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BD-ROMと、
B-2	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、	製品名「真・三國無双6猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双6」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双6猛将伝」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BD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも「真・三國無双6」のストーリーモードおよびクロニクルモードの追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「真・三國無双6猛将伝」のBD-ROMがPlayStation3に装填される時、
D-1	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、	PlayStation3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PlayStation3を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation3を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-32号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するBD-ROM及びメモリーカードをPlayStation 3に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記BD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双6」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BD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双6猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双6」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双6猛将伝」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、「真・三國無双6」のBD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するBD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも「真・三國無双6」のストーリーモードおよびクロニクルモードの追加を達成するように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「真・三國無双6猛将伝」のBD-ROMがPlayStation 3に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation 3に「真・三國無双6」のBD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のBD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双6」のBD-ROMである場合には、「真・三國無双6猛将伝」のBD-ROM中の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PlayStation 3を作動させ、
I-2	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、	他のBD-ROMが装填されない場合または装填されたBD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双6」のBD-ROMでない場合には、「真・三國無双6猛将伝」のBD-ROM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PlayStation 3を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

別紙

イ号方法説明書(原告)33/真・三國無双6 猛将伝(PlayStation 3 the Best)

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-33号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するBD-ROM及びメモリーカードをPlayStation 3に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記BD-ROMは、
B-1	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、	製品名「真・三國無双6」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BD-ROMと、
B-2	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、	製品名「真・三國無双6猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双6」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双6猛将伝」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BD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも「真・三國無双6」のストーリーモードおよびクロニクルモードの追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「真・三國無双6猛将伝」のBD-ROMがPlayStation 3に装填される時、
D-1	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、	PlayStation 3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PlayStation 3を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation 3を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-33号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するBD-ROM及びメモリーカードをPlayStation 3に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記BD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双6」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BD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双6猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双6」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双6猛将伝」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、「真・三國無双6」のBD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するBD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも「真・三國無双6」のストーリーモードおよびクロニクルモードの追加を達成するように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「真・三國無双6猛将伝」のBD-ROMがPlayStation 3に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation 3に「真・三國無双6」のBD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のBD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双6」のBD-ROMである場合には、「真・三國無双6猛将伝」のBD-ROM中の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PlayStation 3を作動させ、
I-2	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、	他のBD-ROMが装填されない場合または装填されたBD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双6」のBD-ROMでない場合には、「真・三國無双6猛将伝」のBD-ROM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PlayStation 3を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

イ号方法説明書(原告)34/真・三國無双7 猛将伝

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-34号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するBD-ROM及びメモリーカードをPlayStation 3に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記BD-ROMは、
B-1	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、	製品名「真・三國無双7」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BD-ROMと、
B-2	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、	製品名「真・三國無双7猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双7」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双7」猛将伝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BD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも「真・三國無双7」のストーリーモードおよびフリーモードの追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「真・三國無双7猛将伝」のBD-ROMがPlayStation 3に装填される時、
D-1	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、	PlayStation 3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PlayStation 3を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation 3を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-34号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するBD-ROM及びメモリーカードをPlayStation 3に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記BD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双7」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BD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双7猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双7」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双7猛将伝」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、「真・三國無双7」のBD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するBD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも「真・三國無双7」のストーリーモードおよびフリーモードの追加を達成するようにように形成されたものであり、
I	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、	「真・三國無双7猛将伝」のBD-ROMがPlayStation 3に装填されるとき、上記制御プログラムは、PlayStation 3に「真・三國無双7」のBD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のBD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双7」のBD-ROMである場合には、「真・三國無双7猛将伝」のBD-ROM中の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PlayStation 3を作動させ、
I-2	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、	他のBD-ROMが装填されない場合または装填されたBD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双7」のBD-ROMでない場合には、「真・三國無双7猛将伝」のBD-ROM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PlayStation 3を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

イ号方法説明書(原告)35/遙かなる時空の中で3 十六夜記

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-35号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「遙かなる時空の中で3」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「遙かなる時空の中で3十六夜記」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「遙かなる時空の中で3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「遙かなる時空の中で3十六夜記」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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも①シナリオおよびイベントの追加、②戦闘時の協力技の追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「遙かなる時空の中で3十六夜記」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-35号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「遙かなる時空の中で3」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「遙かなる時空の中で3十六夜記」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「遙かなる時空の中で3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「遙かなる時空の中で3十六夜記」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、「遙かなる時空の中で3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、ゲームキャラクターの増加および/またはゲームキャラクター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、少なくとも①シナリオおよびイベントの追加、②戦闘時の協力技の追加を達成するように形成されたものであり、
I	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、	「遙かなる時空の中で3十六夜記」のDVD-ROMがPlayStation2に装填されるとき、上記制御プログラムは、PlayStation2に「遙かなる時空の中で3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「遙かなる時空の中で3」のDVD-ROMである場合には、「遙かなる時空の中で3十六夜記」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「遙かなる時空の中で3」のDVD-ROMでない場合には、「遙かなる時空の中で3十六夜記」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

イ号方法説明書(原告)36/遙かなる時空の中で3 十六夜記
 (遙かなる時空の中で3&遙かなる時空の中で3 十六夜記 ツインパック)

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-36号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「遙かなる時空の中で3」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「遙かなる時空の中で3十六夜記」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「遙かなる時空の中で3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「遙かなる時空の中で3十六夜記」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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも①シナリオおよびイベントの追加、②戦闘時の協力技の追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「遙かなる時空の中で3十六夜記」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-36号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「遙かなる時空の中で3」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「遙かなる時空の中で3十六夜記」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「遙かなる時空の中で3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「遙かなる時空の中で3十六夜記」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、「遙かなる時空の中で3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、ゲームキャラクターの増加および/またはゲームキャラクター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、少なくとも①シナリオおよびイベントの追加、②戦闘時の協力技の追加を達成するように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「遙かなる時空の中で3十六夜記」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation2に「遙かなる時空の中で3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「遙かなる時空の中で3」のDVD-ROMである場合には、「遙かなる時空の中で3十六夜記」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「遙かなる時空の中で3」のDVD-ROMでない場合には、「遙かなる時空の中で3十六夜記」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

別紙

イ号方法説明書(原告)37/遙かなる時空の中で3 十六夜記(KOEI the Best)

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-37号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「遙かなる時空の中で3」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「遙かなる時空の中で3十六夜記」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「遙かなる時空の中で3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「遙かなる時空の中で3十六夜記」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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも①シナリオおよびイベントの追加、②戦闘時の協力技の追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「遙かなる時空の中で3十六夜記」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-37号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「遙かなる時空の中で3」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「遙かなる時空の中で3十六夜記」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「遙かなる時空の中で3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「遙かなる時空の中で3十六夜記」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、「遙かなる時空の中で3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも①シナリオおよびイベントの追加、②戦闘時の協力技の追加を達成するように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「遙かなる時空の中で3十六夜記」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation2に「遙かなる時空の中で3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「遙かなる時空の中で3」のDVD-ROMである場合には、「遙かなる時空の中で3十六夜記」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「遙かなる時空の中で3」のDVD-ROMでない場合には、「遙かなる時空の中で3十六夜記」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

イ号方法説明書(原告)38/遙かなる時空の中で3 十六夜記
(遙かなる時空の中で3 トリプルパック)

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-38号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「遙かなる時空の中で3」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「遙かなる時空の中で3十六夜記」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「遙かなる時空の中で3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「遙かなる時空の中で3十六夜記」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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも①シナリオおよびイベントの追加、②戦闘時の協力技の追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「遙かなる時空の中で3十六夜記」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-38号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「遙かなる時空の中で3」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「遙かなる時空の中で3十六夜記」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「遙かなる時空の中で3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「遙かなる時空の中で3十六夜記」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、「遙かなる時空の中で3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、少なくとも①シナリオおよびイベントの追加、②戦闘時の協力技の追加を達成するように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「遙かなる時空の中で3十六夜記」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation2に「遙かなる時空の中で3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「遙かなる時空の中で3」のDVD-ROMである場合には、「遙かなる時空の中で3十六夜記」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「遙かなる時空の中で3」のDVD-ROMでない場合には、「遙かなる時空の中で3十六夜記」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

イ号方法説明書(原告)39/遙かなる時空の中で3 十六夜記
(遙かなる時空の中で3 十六夜記 プレミアムBOX)

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-39号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「遙かなる時空の中で3」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「遙かなる時空の中で3十六夜記」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「遙かなる時空の中で3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「遙かなる時空の中で3十六夜記」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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、ゲームキャラクターの増加および/またはゲームキャラクター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、少なくとも①シナリオおよびイベントの追加、②戦闘時の協力技の追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「遙かなる時空の中で3十六夜記」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-39号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「遙かなる時空の中で3」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「遙かなる時空の中で3十六夜記」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「遙かなる時空の中で3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「遙かなる時空の中で3十六夜記」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、「遙かなる時空の中で3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、ゲームキャラクターの増加および/またはゲームキャラクター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、少なくとも①シナリオおよびイベントの追加、②戦闘時の協力技の追加を達成するように形成されたものであり、
I	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、	「遙かなる時空の中で3十六夜記」のDVD-ROMがPlayStation2に装填されるとき、上記制御プログラムは、PlayStation2に「遙かなる時空の中で3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「遙かなる時空の中で3」のDVD-ROMである場合には、「遙かなる時空の中で3十六夜記」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「遙かなる時空の中で3」のDVD-ROMでない場合には、「遙かなる時空の中で3十六夜記」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

イ号方法説明書(原告)40/遙かなる時空の中で3 十六夜記
(遙かなる時空の中で プレミアムBOX コンプリート)

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-40号方法の構成
A	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
B-1	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、	製品名「遙かなる時空の中で3」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DVD-ROMと、
B-2	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、	製品名「遙かなる時空の中で3十六夜記」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「遙かなる時空の中で3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「遙かなる時空の中で3十六夜記」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DVD-ROMとが準備されており、
C	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、少なくとも①シナリオおよびイベントの追加、②戦闘時の協力技の追加を達成するように形成されたものであり、
D	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、	「遙かなる時空の中で3十六夜記」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-40号方法の構成
F	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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「遙かなる時空の中で3」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「遙かなる時空の中で三十六夜記」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「遙かなる時空の中で3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「遙かなる時空の中で三十六夜記」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、「遙かなる時空の中で3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H	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、ゲームキャラクターの増加および/またはゲームキャラクター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、少なくとも①シナリオおよびイベントの追加、②戦闘時の協力技の追加を達成するように形成されたものであり、
I	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填される時、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、	「遙かなる時空の中で三十六夜記」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、上記制御プログラムは、PlayStation2に「遙かなる時空の中で3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「遙かなる時空の中で3」のDVD-ROMである場合には、「遙かなる時空の中で三十六夜記」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「遙かなる時空の中で3」のDVD-ROMでない場合には、「遙かなる時空の中で三十六夜記」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

(別紙)

イ号方法説明書（被告） 1 イー1ないし5号方法（戦国無双 猛将伝）

1 アペンドディスク「戦国無双 猛将伝」をプレイステーション2に装填する。

5 2 アペンドディスクプログラムによってプレイステーション2を作動させる。

3 アペンドディスクプログラムにより複数のモード（無双演武，模擬演武，無限城，仕合，宝物庫，戦国事典，等）が表示され，そのいずれかを選択する。

4 前記3のモードのうち特定のゲームモード（無双演武，模擬演武，無限城，仕合）を選択するとゲーム画面に遷移しゲームをプレイできる。

10 5 前記3のモードのうち「結合」を選択した場合，本編ディスク「戦国無双」を装填するようメッセージが表示される。

6 メッセージに従ってアペンドディスク「戦国無双 猛将伝」を取り出し，本編ディスク「戦国無双」を装填する。

15 7 アペンドディスク「戦国無双 猛将伝」を装填するようメッセージが表示される。

8 メッセージに従って本編ディスク「戦国無双」を取り出し，アペンドディスク「戦国無双 猛将伝」を装填する。

20 9 アペンドディスク「戦国無双 猛将伝」において，本編ディスクプログラム及びアペンドディスクプログラムによってプレイステーション2を作動させ，①キャラクターが16人追加され，②モード「無限城」において，「奈落・改」及び「虚空・改」がプレイできるようになり，かつ，③モード「仕合」において，「決戦」，「獲物」，「速攻」がプレイできるようになる。

10 本編ディスク「戦国無双」ではない他のゲームディスクを装填すると，本編ディスク「戦国無双」を装填するようメッセージが表示される。

25 11 前記5において「結合」を選択した後であって，本編ディスク「戦国無双」を装填する前であれば，「結合」をキャンセルすることができる。

以 上

(別紙)

イ号方法説明書（被告） 2 イー 6 ないし 8 号方法（戦国無双 2 猛将伝）

1 アペンドディスク「戦国無双 2 猛将伝」をプレイステーション 2 に装填す
5 る。

2 アペンドディスクプログラムによってプレイステーション 2 を作動させる。

3 アペンドディスクプログラムにより複数のモード（無双演武，模擬演武，備
兵演武，宝物庫，戦国事典，等）が表示され，そのいずれかを選択する。

4 前記 3 のモードのうち特定のゲームモード（無双演武，模擬演武，備兵演武）
10 を選択するとゲーム画面に遷移しゲームをプレイできる。

5 前記 3 のモードのうち「結合」を選択した場合，本編ディスク「戦国無双 2」
を装填するようメッセージが表示される。

6 メッセージに従ってアペンドディスク「戦国無双 2 猛将伝」を取り出し，
本編ディスク「戦国無双 2」を装填する。

7 アペンドディスク「戦国無双 2 猛将伝」を装填するようメッセージが表示
15 される。

8 メッセージに従って本編ディスク「戦国無双 2」を取り出し，アペンドディ
スク「戦国無双 2 猛将伝」を装填する。

9 アペンドディスク「戦国無双 2 猛将伝」において，本編ディスクプログラ
20 ム及びアペンドディスクプログラムによってプレイステーション 2 を作動させ，①
本編ディスク「戦国無双 2」に登場するシナリオが選べるようになり，②モード
「無限城」及び「双六」がプレイできるようになる。

10 「戦国無双 2」ではない他のゲームディスクを装填すると，本編ディスク
「戦国無双 2」を装填するようメッセージが表示される。

11 前記 5 において「結合」を選択した後であって，本編ディスク「戦国無双
25 2」を装填する前であれば，「結合」をキャンセルすることができる。

以 上

(別紙)

イ号方法説明書(被告)3 イー9号方法(戦国無双3 猛将伝)

1 アペンドディスク「戦国無双3 猛将伝」をWiiに装填する。

5 2 アペンドディスクプログラムによってWiiを作動させる。

3 アペンドディスクプログラムにより複数のモード(無双演武, 模擬演武, 創史演武, 村雨城, 腕試し, 武家屋敷, 等)等が表示され, そのいずれかを選択する。

4 前記3のモードのうち特定のゲームモード(無双演武, 模擬演武, 創史演武, 村雨城, 腕試し)を選択するとゲーム画面に遷移しゲームをプレイできる。

10 5 前記3のモードのうち「結合」を選択した場合, 本編ディスク「戦国無双3」を装填するようメッセージが表示される。

6 メッセージに従ってアペンドディスク「戦国無双3 猛将伝」を取り出し, 本編ディスク「戦国無双3」を装填する。

15 7 アペンドディスク「戦国無双3 猛将伝」を装填するようメッセージが表示される。

8 メッセージに従って本編ディスク「戦国無双3」を取り出し, アペンドディスク「戦国無双3 猛将伝」を装填する。

20 9 アペンドディスク「戦国無双3 猛将伝」において, 本編ディスクプログラム及びアペンドディスクプログラムによってプレイステーション2を作動させ, 本編ディスク「戦国無双3」に登場するシナリオがプレイできるようになる。

10 本編ディスク「戦国無双3」ではない他のゲームディスクを装填すると, 本編ディスク「戦国無双3」を装填するようメッセージが表示される。

11 前記5において「結合」を選択した後であって, 本編ディスク「戦国無双3」を装填する前であれば, 「結合」をキャンセルすることができる。

25

以上

(別紙)

イ号方法説明書(被告) 4 イー10ないし15号, 23①号方法(真・三國無双2 猛将伝)

- 5 1 アpendディスク「真・三國無双2 猛将伝」をプレイステーション2に装填する。
- 2 アpendディスクプログラムによってプレイステーション2を作動させる。
- 3 アpendディスクプログラムにより複数のモード(無双モード, フリーモード, チャレンジモード, 事典, 等)が表示され, そのいずれかを選択する。
- 10 4 前記3のモードのうち特定のゲームモード(無双モード, フリーモード, チャレンジモード)を選択するとゲーム画面に遷移しゲームをプレイできる。
- 5 前記3のモードのうち「オリジナルシナリオ」を選択した場合, 本編ディスク「真・三國無双2」を装填するようメッセージが表示される。
- 6 メッセージに従ってアpendディスク「真・三國無双2 猛将伝」を取り出し, 本編ディスク「真・三國無双2」を装填する。
- 15 7 アpendディスク「真・三國無双2 猛将伝」を装填するようメッセージが表示される。
- 8 メッセージに従って本編ディスク「真・三國無双2」を取り出し, アpendディスク「真・三國無双2 猛将伝」を装填する。
- 20 9 アpendディスク「真・三國無双2 猛将伝」において, 本編ディスクプログラム及びアpendディスクプログラムによってプレイステーション2を作動させ, ①本編ディスク「真・三國無双2」の無双モード・フリーモードに登場したシナリオがプレイできるようになり, ②本編ディスク「真・三國無双2」のチャレンジモードのコースがプレイできるようになり, かつ, ③モード「VSモード」がプレイ
- 25 できるようになる。
- 10 本編ディスク「真・三國無双2」ではない他のゲームディスクを装填する

と、本編ディスク「真・三國無双2」を装填するようメッセージが表示される。

1 1 前記5において「オリジナルシナリオ」を選択した後であって、本編ディスク「真・三國無双2」を装填する前であれば、「オリジナルシナリオ」をキャンセルすることができる。

(別紙)

イ号方法説明書(被告) 5 イー16ないし22号, 23②号方法(真・三國無双3 猛将伝)

- 5 1 アpendディスク「真・三國無双3 猛将伝」をプレイステーション2に装填する。
- 2 アpendディスクプログラムによってプレイステーション2を作動させる。
- 3 アpendディスクプログラムにより複数のモード(列伝モード, 修羅モード, 対戦モード, チャレンジモード, エディットモード, 事典, 等)が表示され, その
10 いずれかを選択する。
- 4 前記3のモードのうち特定のモード(列伝モード, 修羅モード, 対戦モード, チャレンジモード)を選択するとゲーム画面に遷移しゲームをプレイできる。
- 5 前記3のモードのうち「オリジナルシナリオ」を選択した場合, 本編ディスク「真・三國無双3」を装填するようメッセージが表示される。
- 15 6 メッセージに従ってアpendディスク「真・三國無双3 猛将伝」を取り出し, 本編ディスク「真・三國無双3」を装填する。
- 7 アpendディスク「真・三國無双3 猛将伝」を装填するようメッセージが表示される。
- 8 メッセージに従って本編ディスク「真・三國無双3」を取り出し, アpend
20 ディスク「真・三國無双3 猛将伝」を装填する。
- 9 アpendディスク「真・三國無双3 猛将伝」において, 本編ディスクプログラム及びアpendディスクプログラムによってプレイステーション2を作動させ, 本編ディスク「真・三國無双3」の無双モード・フリーモードがプレイできるようになる。
- 25 10 本編ディスク「真・三國無双3」ではない他のゲームディスクを装填すると, 本編ディスク「真・三國無双3」を装填するようメッセージが表示される。

1 1 前記5において「オリジナルシナリオ」を選択した後であって、本編ディスク「真・三國無双3」を装填する前であれば、「オリジナルシナリオ」をキャンセルすることができる。

以 上

(別紙)

イ号方法説明書(被告) 6 イー24ないし30号方法(真・三國無双4 猛将伝)

- 5 1 アpendディスク「真・三國無双4 猛将伝」をプレイステーション2に装填する。
- 2 アpendディスクプログラムによってプレイステーション2を作動させる。
- 3 アpendディスクプログラムにより複数のモード(外伝モード, 立志モード, 修羅モード, エディットモード, チャレンジモード, 等)が表示され, そのいずれ
10 かを選択する。
- 4 前記3のモードのうち特定のゲームモード(外伝モード, 立志モード, 修羅モード, チャレンジモード)を選択するとゲーム画面に遷移しゲームをプレイできる。
- 5 前記3のモードのうち「オリジナルシナリオ」を選択した場合, 本編ディスク
15 「真・三國無双4」を装填するようメッセージが表示される。
- 6 メッセージに従ってアpendディスク「真・三國無双4 猛将伝」を取り出し, 本編ディスク「真・三國無双4」を装填する。
- 7 アpendディスク「真・三國無双4 猛将伝」を装填するようメッセージが表示される。
- 20 8 メッセージに従って本編ディスク「真・三國無双4」を取り出し, アpendディスク「真・三國無双4 猛将伝」を装填する。
- 9 アpendディスク「真・三國無双4 猛将伝」において, 本編ディスクプログラム及びアpendディスクプログラムによってプレイステーション2を作動させ, 本編ディスク「真・三國無双4」の無双モード・フリーモードがプレイできるよう
25 になる。
- 10 本編ディスク「真・三國無双4」ではない他のゲームディスクを装填する

と、本編ディスク「真・三國無双4」を装填するようメッセージが表示される。

1 1 前記5において「オリジナルシナリオ」を選択した後であって、本編ディスク「真・三國無双4」を装填する前であれば、「オリジナルシナリオ」をキャンセルすることができる。

(別紙)

イ号方法説明書(被告) 7 イー31ないし33号方法(真・三國無双6 猛将伝)

- 5 1 アpendディスク「真・三國無双6 猛将伝」をプレイステーション3に装填する。
- 2 アpendディスクプログラムによってプレイステーション3を作動させる。
- 3 アpendディスクプログラムにより複数のモード(レジェンドモード, チャレンジモード, ギャラリー, 事典, 等)が表示され, そのいずれかを選択する。
- 10 4 前記3のモードのうち特定のゲームモード(レジェンドモード, チャレンジモード)を選択するとゲーム画面に遷移しゲームをプレイできる。
- 5 前記3のモードのうち「MIXJOY」を選択した場合, 本編ディスク「真・三國無双6」を装填するようメッセージが表示される。
- 6 メッセージに従ってアpendディスク「真・三國無双6 猛将伝」を取り出し, 本編ディスク「真・三國無双6」を装填する。
- 15 7 アpendディスク「真・三國無双6 猛将伝」を装填するようメッセージが表示される。
- 8 メッセージに従って本編ディスク「真・三國無双6」を取り出し, アpendディスク「真・三國無双6 猛将伝」を装填する。
- 20 9 アpendディスク「真・三國無双6 猛将伝」において, 本編ディスクプログラム及びアpendディスクプログラムによってプレイステーション3を作動させ, ストーリーモード・クロニクルモードがプレイできるようになる。
- 10 本編ディスク「真・三國無双6」ではない他のゲームディスクを装填すると, 本編ディスク「真・三國無双6」を装填するようメッセージが表示される。
- 25 11 前記5において「MIXJOY」を選択した後であって, 本編ディスク「真・三國無双6」を装填する前であれば, 「MIXJOY」をキャンセルすること

ができる。

以 上

(別紙)

イ号方法説明書(被告) 8 イー34号方法(真・三國無双7 猛将伝)

- 1 アペンドディスク「真・三國無双7 猛将伝」をプレイステーション3に装
5 填する。
- 2 アペンドディスクプログラムによってプレイステーション3を作動させる。
- 3 アペンドディスクプログラムにより複数のモード(ストーリーモード, フリー
モード, 将星モード, チャレンジモード, ギャラリー, 事典, 等)が表示され,
そのいずれかを選択する。
- 10 4 前記3のモードのうち特定のゲームモード(ストーリーモード, フリーモー
ド, 将星モード, チャレンジモード)を選択するとゲーム画面に遷移しゲームをプ
レイできる。
- 5 前記3のモードのうち「MIXJOY」を選択した場合, 本編ディスク
「真・三國無双7」を装填するようメッセージが表示される。
- 15 6 メッセージに従ってアペンドディスク「真・三國無双7 猛将伝」を取り出
し, 本編ディスク「真・三國無双7」を装填する。
- 7 アペンドディスク「真・三國無双7 猛将伝」を装填するようメッセージが
表示される。
- 8 メッセージに従って本編ディスク「真・三國無双7」を取り出し, アペンド
20 ディスク「真・三國無双7 猛将伝」を装填する。
- 9 アペンドディスク「真・三國無双7 猛将伝」において, 本編ディスクプロ
グラム及びアペンドディスクプログラムによってプレイステーション3を作動させ,
ストーリーモードにおける追加されたシナリオがプレイできるようになる。
- 10 本編ディスク「真・三國無双7」ではない他のゲームディスクを装填する
25 と, 本編ディスク「真・三國無双7」を装填するようメッセージが表示される。
- 11 前記5において「MIXJOY」を選択した後であって, 本編ディスク

「真・三國無双7」を装填する前であれば、「MIXJOY」をキャンセルすることができる。

以 上

(別紙)

イ号方法説明書(被告)9 イー35ないし40号方法(遙かなる時空の中で3十六夜記)

- 5 1 アペンドディスク「遙かなる時空の中で3 十六夜記」をプレイステーション2に装填する。
- 2 アペンドディスクプログラムによってプレイステーション2を作動させる。
- 3 アペンドディスクプログラムにより複数のモード(つづきから、はじめから、絵物語、動画集、表情集、楽曲集、回想録、等)が表示され、そのいずれかを選択
10 する。
- 4 前記3のモードのうち特定のゲームモード(つづきから、はじめから)を選択するとゲーム画面に遷移しゲームをプレイできる。
- 5 前記3のモードのうち「MIXJOY」を選択した場合、本編ディスク「遙かなる時空の中で3」を装填するようメッセージが表示される。
- 15 6 メッセージに従ってアペンドディスク「遙かなる時空の中で3 十六夜記」を取り出し、本編ディスク「遙かなる時空の中で3」を装填する。
- 7 アペンドディスク「遙かなる時空の中で3 十六夜記」を装填するようメッセージが表示される。
- 8 メッセージに従って本編ディスク「遙かなる時空の中で3」を取り出し、ア
20 ペンドディスク「遙かなる時空の中で3 十六夜記」を装填する。
- 9 アペンドディスク「遙かなる時空の中で3 十六夜記」において、本編ディスクプログラム及びアペンドディスクプログラムによってプレイステーション2を作動させ、①「有川将臣」、「源九郎義経」以外のキャラクターとのエンディングを迎えることができるようになり、また、②戦闘の際「協力技」が使えるようになる。
- 25 10 本編ディスク「遙かなる時空の中で3」ではない他のゲームディスクを装填すると、本編ディスク「遙かなる時空の中で3」を装填するようメッセージが表

示される。

1 1 前記 5 において「M I X J O Y」を選択した後であって、本編ディスク「遙かなる時空の中で 3」を装填する前であれば、「M I X J O Y」をキャンセルすることができる。

訂正イ号方法説明書(原告)1 1-5/戦国無双 猛将伝

＜請求項1関係＞

構成要件(請求項1)		イ-1～5号方法の構成
A''	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともに所定のゲーム装置の作動中に入れ換え可能な記憶媒体(ただし、セーブデータを記憶可能な記憶媒体を除く。)を上記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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともにPlayStation2の作動中に入れ換え可能なDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B''	上記記憶媒体は、ROM(ただし、半導体ROMカセットを除く。)であって、	上記DVD-ROMは、半導体ROMカセットではないROMであって、
B-1'	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ROMと、	製品名「戦国無双」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DVD-ROMと、
B-2''	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ROMとが準備されており、	製品名「戦国無双猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「戦国無双」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「戦国無双猛将伝」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DVD-ROMとが準備されており、
C'	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/またはデータに加えて、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ためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、	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/またはデータに加えて、少なくとも①「無双演武」のゲームモードへのキャラクタ16人の追加および追加されたキャラクタに基づくシナリオの追加、②「模擬演武」のゲームモードへの16個の章の追加、③「無限城」のゲームモードへの「奈落・改」ステージおよび「虚空・改」ステージの追加、④「仕合」のゲームモードへの「決戦」ステージ、「捕物」ステージおよび「速攻」ステージの追加、⑤「腕試し」のゲームモードの追加を達成するためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、
D''	上記第2のROMが上記ゲーム装置に装填される時、	「戦国無双猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-1～5号方法の構成
F'	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともに所定のゲーム装置の作動中に入れ換え可能な記憶媒体(ただし、半導体ROMカセットを除くとともに、セーブデータを記憶可能な記憶媒体を除く。)を上記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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともにPlayStation2の作動中に入れ換え可能なDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「戦国無双」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「戦国無双猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「戦国無双」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「戦国無双猛将伝」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、「戦国無双」のDVD-ROMを装填させるインストールを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H'	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/またはデータに加えて、ゲームキャラクターの増加および/またはゲームキャラクター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ためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、	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/またはデータに加えて、少なくとも①「無双演武」のゲームモードへのキャラクター16人の追加および追加されたキャラクターに基づくシナリオの追加、②「模擬演武」のゲームモードへの16個の章の追加、③「無限城」のゲームモードへの「奈落・改」ステージおよび「虚空・改」ステージの追加、④「仕合」のゲームモードへの「決戦」ステージ、「捕物」ステージおよび「速攻」ステージの追加、⑤「腕試し」のゲームモードの追加を達成するためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、
I''	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填され、かつ、上記所定のキーが読み込まれていないときに、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ールを表示させ、	「戦国無双猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填され、かつ、上記所定のキーが読み込まれていないときのみ、上記制御プログラムは、PlayStation2に「戦国無双」のDVD-ROMを装填させるインストール(①メニュー画面への「結合」の表示、②メニュー画面にてカーソルを「結合」に合わせたときの「『戦国無双』と結合させ、真の姿を熟視せよ!」の表示、③「結合」を選択したあとの「『戦国無双』のディスクからデータを読み込みます よろしいですか? 【はい/いいえ】」および【はい】を選択したあとの「『戦国無双』のディスクをセットしてディスクトレイを閉じてください」の表示)を表示させ、
I-1	このインストール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、	このインストールにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「戦国無双」のDVD-ROMである場合には、「戦国無双猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「戦国無双」のDVD-ROMでない場合には、「戦国無双猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法、	ゲームシステム作動方法、

訂正イ号方法説明書(原告)2 6-8/戦国無双2 猛将伝

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-6~8号方法の構成
A''	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともに所定のゲーム装置の作動中に入れ換え可能な記憶媒体(ただし、セーブデータを記憶可能な記憶媒体を除く。)を上記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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともにPlayStation2の作動中に入れ換え可能なDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B''	上記記憶媒体は、ROM(ただし、半導体ROMカセットを除く。)であって、	上記DVD-ROMは、半導体ROMカセットではないROMであって、
B-1'	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ROMと、	製品名「戦国無双2」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DVD-ROMと、
B-2''	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ROMとが準備されており、	製品名「戦国無双2 猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「戦国無双2」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「戦国無双2 猛将伝」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DVD-ROMとが準備されており、
C'	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/またはデータに加えて、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ためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、	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/またはデータに加えて、少なくとも①「無双演武」のゲームモードへのキャラクタ24人の追加および追加されたキャラクタに基づくシナリオの追加、②「無限城」のゲームモードおよび「双六」のゲームモードの追加を達成するためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、
D''	上記第2のROMが上記ゲーム装置に装填される時、	「戦国無双2 猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-6~8号方法の構成
F'	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともに所定のゲーム装置の作動中に入れ換え可能な記憶媒体(ただし、半導体ROMカセットを除くとともに、セーブデータを記憶可能な記憶媒体を除く。)を上記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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともにPlayStation2の作動中に入れ換え可能なDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「戦国無双2」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「戦国無双2猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「戦国無双2」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「戦国無双2猛将伝」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「戦国無双2」のDVD-ROMを装填させるインストールを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H'	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/またはデータに加えて、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ためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、	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/またはデータに加えて、少なくとも①「無双演武」のゲームモードへのキャラクタ24人の追加および追加されたキャラクタに基づくシナリオの追加、②「無限城」のゲームモードおよび「双六」のゲームモードの追加を達成するためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、
I''	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填され、かつ、上記所定のキーが読み込まれていないときのみ、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ールを表示させ、	「戦国無双2猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填され、かつ、上記所定のキーが読み込まれていないときのみ、上記制御プログラムは、PlayStation2に「戦国無双2」のDVD-ROMを装填させるインストール(①メニュー画面への「結合」の表示、②メニュー画面にてカーソルを「結合」に合わせたときの「すべての要素を一つ所に結合せよ!」の表示、③「結合」を選択したあとの「『戦国無双2』のディスクからデータを読み込みます よろしいですか?【はい/いいえ】」および【はい】を選択したあとの「『戦国無双2』のディスクをセットしてディスクトレイを閉じてください」の表示)を表示させ、
I-1	このインストール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、	このインストールにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「戦国無双2」のDVD-ROMである場合には、「戦国無双2猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「戦国無双2」のDVD-ROMでない場合には、「戦国無双2猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

訂正イ号方法説明書(原告)3 9/戦国無双3 猛将伝

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-9号方法の構成
A''	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともに所定のゲーム装置の作動中に入れ換え可能な記憶媒体(ただし、セーブデータを記憶可能な記憶媒体を除く。)を上記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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともにWiiの作動中に入れ換え可能なWiiソフト用光ディスクをWiiに装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B''	上記記憶媒体は、ROM(ただし、半導体ROMカセットを除く。)であって、	上記Wiiソフト用光ディスクは、半導体ROMカセットではないROMであって、
B-1'	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ROMと、	製品名「戦国無双3」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Wiiソフト用光ディスクと、
B-2''	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ROMとが準備されており、	製品名「戦国無双3猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「戦国無双3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「戦国無双3猛将伝」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Wiiソフト用光ディスクとが準備されており、
C'	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/またはデータに加えて、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ためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、	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/またはデータに加えて、少なくとも①「無双演武」のゲームモードへのキャラクタ30人の追加および追加されたキャラクタに基づくシナリオの追加、②「模擬演武」のゲームモードへの8個のシナリオの追加を達成するためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、
D''	上記第2のROMが上記ゲーム装置に装填される時、	「戦国無双3猛将伝」のWiiソフト用光ディスクがWiiに装填される時、
D-1	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、	Wii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Wiiを作動させ、
D-2	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、	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Wiiを作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イー9号方法の構成
F'	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともに、 <u>所定のゲーム装置の作動中に入れ換え可能な記憶媒体(ただし、半導体ROMカセットを除くとともに、セーブデータを記憶可能な記憶媒体を除く。)</u> を上記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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともにWiiの作動中に入れ換え可能なWiiソフト用光ディスクをWiiに装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、 <u>ROM(ただし、半導体ROMカセットを除く。)</u> であって、	上記Wiiソフト用光ディスクは、
G-1	所定のゲームプログラムおよび/またはデータと、 <u>所定のキーとを包含する第1の記憶媒体と、</u>	製品名「戦国無双3」のゲームプログラムおよび/またはデータと、 <u>所定のキーとを包含するWiiソフト用光ディスクと、</u>
G-2	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 <u>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、</u>	製品名「戦国無双3猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「戦国無双3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「戦国無双3猛将伝」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、「戦国無双3」のWiiソフト用光ディスクを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するWiiソフト用光ディスクとが準備されており、
H'	上記拡張ゲームプログラムおよび/またはデータは、 <u>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、ゲームキャラクターの増加および/またはゲームキャラクター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ためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、</u>	上記拡張ゲームプログラムおよび/またはデータは、 <u>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、少なくとも①「無双演武」のゲームモードへのキャラクター30人の追加および追加されたキャラクターに基づくシナリオの追加、②「模擬演武」のゲームモードへの8個のシナリオの追加を達成するためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、</u>
I'	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填され、 <u>かつ、上記所定のキーが読み込まれていないときのみに、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、</u>	「戦国無双3猛将伝」のWiiソフト用光ディスクがWiiに装填され、かつ、上記所定のキーが読み込まれていないときのみに、上記制御プログラムは、Wiiに「戦国無双3」のWiiソフト用光ディスクを装填させるインストラクション(①メニュー画面への「結合」の表示、②メニュー画面にてカーソルを「結合」に合わせたときの「MIXJOYを行い、『戦国無双3』の要素を結合するモード」の表示、③「結合」を選択したあとの『戦国無双3』のディスクからデータを読み込みます よろしいですか?【はい/いいえ】」および【はい】を選択したあとの『戦国無双3』のディスクを正しく挿入してください。」の表示)を表示させ、
I-1	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、 <u>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、</u>	このインストラクションにしたがって装填された他のWiiソフト用光ディスクが上記所定のキーを包含する「戦国無双3」のWiiソフト用光ディスクである場合には、「戦国無双3猛将伝」のWiiソフト用光ディスク中の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Wiiを作動させ、
I-2	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、 <u>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、</u>	他のWiiソフト用光ディスクが装填されない場合または装填されたWiiソフト用光ディスクが上記所定のキーを包含する「戦国無双3」のWiiソフト用光ディスクでない場合には、「戦国無双3猛将伝」のWiiソフト用光ディスク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Wiiを作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

訂正イ号方法説明書(原告)4 10-15, 23①/真・三國無双2 猛将伝

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-10~15, 23①号方法の構成
A''	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともに所定のゲーム装置の作動中に入れ換え可能な記憶媒体(ただし、セーブデータを記憶可能な記憶媒体を除く。)を上記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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともにPlayStation2の作動中に入れ換え可能なDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B''	上記記憶媒体は、ROM(ただし、半導体ROMカセットを除く。)であって、	上記DVD-ROMは、半導体ROMカセットではないROMであって、
B-1'	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ROMと、	製品名「真・三國無双2」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DVD-ROMと、
B-2''	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ROMとが準備されており、	製品名「真・三國無双2猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双2」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双2猛将伝」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DVD-ROMとが準備されており、
C'	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/またはデータに加えて、ゲームキャラクターの増加および/またはゲームキャラクター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ためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、	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/またはデータに加えて、少なくとも①「無双モード」のゲームモードへのキャラクター25人の追加および追加されたキャラクターに基づくシナリオの追加(オリジナルシナリオの追加)、②「フリーモード」のゲームモードへの17個のステージの追加、③「チャレンジモード」のゲームモードへの「斬合」ステージおよび「神速」ステージの追加、④「VSモード」のゲームモードの追加を達成するためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、
D''	上記第2のROMが上記ゲーム装置に装填される時、	「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-10~15, 23①号方法の構成
F'	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともに所定のゲーム装置の作動中に入れ換え可能な記憶媒体(ただし、半導体ROMカセットを除くとともに、セーブデータを記憶可能な記憶媒体を除く。)を上記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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともにPlayStation2の作動中に入れ換え可能なDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双2」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双2猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双2」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双2猛将伝」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、「真・三國無双2」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H'	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/またはデータに加えて、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ためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、	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/またはデータに加えて、少なくとも①「無双モード」のゲームモードへのキャラクタ25人の追加および追加されたキャラクタに基づくシナリオの追加(オリジナルシナリオの追加)、②「フリーモード」のゲームモードへの17個のステージの追加、③「チャレンジモード」のゲームモードへの「斬合」ステージおよび「神速」ステージの追加、④「VSモード」のゲームモードの追加を達成するためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、

I'	<p>上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填され、かつ、上記所定のキーが読み込まれていないときのみ、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、</p>	<p>「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填され、かつ、上記所定のキーが読み込まれていないときのみ、上記制御プログラムは、PlayStation2に「真・三國無双2」のDVD-ROMを装填させるインストラクション(①メニュー画面への「オリジナルシナリオ」の表示、②メニュー画面にて「無双モード」、「チャレンジモード」および「フリーモード」のゲームモードを選択したあと「オリジナル」を選択したときの「オリジナルシナリオをプレイするには、『真・三國無双2』からデータを取得する必要があります。モード選択の「オリジナルシナリオ」を実行してください。」の表示、③メニュー画面にて「VSモード」のゲームモードを選択したときの「VSモードをプレイするには、『真・三國無双2』からデータを取得する必要があります。モード選択の「オリジナルシナリオ」を実行してください。」の表示、④メニュー画面にて「結合」を選択したあとの「真・三國無双2のディスクからデータを読み込みます。よろしいですか?【はい/いいえ】」,【はい】を選択したあとの「ディスクトレイを開きます。STARTボタンを押してください。」および「真・三國無双2のディスクをセットしてディスクトレイを閉じてください」の表示)を表示させ、</p>
I-1	<p>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、</p>	<p>このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双2」のDVD-ROMである場合には、「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、</p>
I-2	<p>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、</p>	<p>他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双2」のDVD-ROMでない場合には、「真・三國無双2猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、</p>
J	<p>ゲームシステム作動方法。</p>	<p>ゲームシステム作動方法。</p>

訂正イ号方法説明書(原告)5 16-22, 23②/真・三國無双3 猛将伝

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-16~22, 23②号方法の構成
A''	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともに所定のゲーム装置の作動中に入れ換え可能な記憶媒体(ただし、セーブデータを記憶可能な記憶媒体を除く。)を上記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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともにPlayStation2の作動中に入れ換え可能なDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B''	上記記憶媒体は、ROM(ただし、半導体ROMカセットを除く。)であって、	上記DVD-ROMは、半導体ROMカセットではないROMであって、
B-1'	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ROMと、	製品名「真・三國無双3」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DVD-ROMと、
B-2''	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ROMとが準備されており、	製品名「真・三國無双3 猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双3 猛将伝」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DVD-ROMとが準備されており、
C'	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/またはデータに加えて、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ためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、	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/またはデータに加えて、少なくとも①「無双モード」のゲームモードの追加、②「フリーモード」のゲームモードの追加を達成するためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、
D''	上記第2のROMが上記ゲーム装置に装填されるとき、	「真・三國無双3 猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填されるとき、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-16~22, 23②号方法の構成
F'	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともに所定のゲーム装置の作動中に入れ換え可能な記憶媒体(ただし、半導体ROMカセットを除くとともに、セーブデータを記憶可能な記憶媒体を除く。)を上記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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともにPlayStation2の作動中に入れ換え可能なDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双3」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双3猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双3猛将伝」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、「真・三國無双3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H'	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/またはデータに加えて、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ためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、	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/またはデータに加えて、少なくとも①「無双モード」のゲームモードの追加、②「フリーモード」のゲームモードの追加を達成するためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、
I''	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填され、かつ、上記所定のキーが読み込まれていないときのみ、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、	「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填され、かつ、上記所定のキーが読み込まれていないときのみ、上記制御プログラムは、PlayStation2に「真・三國無双3」のDVD-ROMを装填させるインストラクション(①メニュー画面への「オリジナルシナリオ」の表示、②「オリジナルシナリオ」を選択したあとの「真・三國無双3」のディスクからデータを読み込みます。よろしいですか?【はい/いいえ】および【はい】を選択したあとの「ディスクトレイを開けて真・三國無双3のディスクをセットしてください。」の表示)を表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双3」のDVD-ROMである場合には、「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双3」のDVD-ROMでない場合には、「真・三國無双3猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

訂正イ号方法説明書(原告)6 24-30/真・三國無双4 猛将伝

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-24~30号方法の構成
A''	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともに所定のゲーム装置の作動中に入れ換え可能な記憶媒体(ただし、セーブデータを記憶可能な記憶媒体を除く。)を上記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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともにPlayStation2の作動中に入れ換え可能なDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B''	上記記憶媒体は、ROM(ただし、半導体ROMカセットを除く。)であって、	上記DVD-ROMは、半導体ROMカセットではないROMであって、
B-1'	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ROMと、	製品名「真・三國無双4」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DVD-ROMと、
B-2''	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ROMとが準備されており、	製品名「真・三國無双4 猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双4」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双4 猛将伝」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DVD-ROMとが準備されており、
C'	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/またはデータに加えて、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ためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、	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/またはデータに加えて、少なくとも①「無双モード」のゲームモードの追加、②「フリーモード」のゲームモードの追加を達成するためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、
D''	上記第2のROMが上記ゲーム装置に装填される時、	「真・三國無双4 猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填される時、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

< 請求項2関係 >

構成要件(請求項2)		イー24～30号方法の構成
F'	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともに所定のゲーム装置の作動中に入れ換え可能な記憶媒体(ただし、半導体ROMカセットを除くとともに、セーブデータを記憶可能な記憶媒体を除く。)を上記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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともにPlayStation2の作動中に入れ換え可能なDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双4」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双4猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双4」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双4猛将伝」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、「真・三國無双4」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H'	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/またはデータに加えて、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ためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、	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/またはデータに加えて、少なくとも①「無双モード」のゲームモードの追加、②「フリーモード」のゲームモードの追加を達成するためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、
I''	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填され、かつ、上記所定のキーが読み込まれていないときのみ、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、	「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROMがPlayStation2に装填され、かつ、上記所定のキーが読み込まれていないときのみ、上記制御プログラムは、PlayStation2に「真・三國無双4」のDVD-ROMを装填させるインストラクション(①メニュー画面への「オリジナルシナリオ」の表示、②「オリジナルシナリオ」を選択したあとの「真・三國無双4」のディスクからデータを読み込みます よろしいですか?【はい/いいえ】および【はい】を選択したあとの「ディスクトレイを開けて真・三國無双4のディスクをセットしてください」の表示)を表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双4」のDVD-ROMである場合には、「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双4」のDVD-ROMでない場合には、「真・三國無双4猛将伝」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

訂正イ号方法説明書(原告)7 31-33/真・三國無双6 猛将伝

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-31~33号方法の構成
A''	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともに所定のゲーム装置の作動中に入れ換え可能な記憶媒体(ただし、セーブデータを記憶可能な記憶媒体を除く。)を上記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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともにPlayStation3の作動中に入れ換え可能なBD-ROMをPlayStation3に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B''	上記記憶媒体は、ROM(ただし、半導体ROMカセットを除く。)であって、	上記BD-ROMは、半導体ROMカセットではないROMであって、
B-1'	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ROMと、	製品名「真・三國無双6」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BD-ROMと、
B-2''	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ROMとが準備されており、	製品名「真・三國無双6猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双6」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双6猛将伝」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BD-ROMとが準備されており、
C'	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/またはデータに加えて、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ためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、	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/またはデータに加えて、少なくとも①「ストーリーモード」のゲームモードの追加、②「クロニクルモード」のゲームモードの追加を達成するためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、
D''	上記第2のROMが上記ゲーム装置に装填される時、	「真・三國無双6猛将伝」のBD-ROMがPlayStation3に装填される時、
D-1	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、	PlayStation3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PlayStation3を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation3を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-31～33号方法の構成
F'	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともに所定のゲーム装置の作動中に入れ換え可能な記憶媒体(ただし、半導体ROMカセットを除くとともに、セーブデータを記憶可能な記憶媒体を除く。)を上記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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともにPlayStation3の作動中に入れ換え可能なBD-ROMをPlayStation3に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記BD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双6」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BD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双6猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双6」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双6猛将伝」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、「真・三國無双6」のBD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するBD-ROMとが準備されており、
H'	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/またはデータに加えて、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ためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、	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/またはデータに加えて、少なくとも①「ストーリーモード」のゲームモードの追加、②「クロニクルモード」のゲームモードの追加を達成するためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、
I''	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填され、かつ、上記所定のキーが読み込まれていないときのみ、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、	「真・三國無双6猛将伝」のBD-ROMがPlayStation3に装填され、かつ、上記所定のキーが読み込まれていないときのみ、上記制御プログラムは、PlayStation3に「真・三國無双6」のBD-ROMを装填させるインストラクション(①メニュー画面への「MIXJOY」の表示、②メニュー画面にて「MIXJOY」にカーソルを合わせたときの「『真・三國無双6』ディスクを使いモードを追加します」の表示、③「MIXJOY」を選択したあとの「『真・三國無双6』のディスクからデータを読み込みます。よろしいですか?【はい/いいえ】」および【はい】を選択したあとの「『真・三國無双6』のディスクをセットしてください。読み込みを中断するには×を押します」の表示)を表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のBD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双6」のBD-ROMである場合には、「真・三國無双6猛将伝」のBD-ROM中の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PlayStation3を作動させ、
I-2	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、	他のBD-ROMが装填されない場合または装填されたBD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双6」のBD-ROMでない場合には、「真・三國無双6猛将伝」のBD-ROM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PlayStation3を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

訂正イ号方法説明書(原告)8 34/真・三國無双7 猛将伝

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-34号方法の構成
A''	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともに所定のゲーム装置の作動中に入れ換え可能な記憶媒体(ただし、セーブデータを記憶可能な記憶媒体を除く。)を上記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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともにPlayStation3の作動中に入れ換え可能なBD-ROMをPlayStation3に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B''	上記記憶媒体は、ROM(ただし、半導体ROMカセットを除く。)であって、	上記BD-ROMは、半導体ROMカセットではないROMであって、
B-1'	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ROMと、	製品名「真・三國無双7」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BD-ROMと、
B-2''	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ROMとが準備されており、	製品名「真・三國無双7猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双7」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双7猛将伝」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BD-ROMとが準備されており、
C'	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/またはデータに加えて、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ためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、	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/またはデータに加えて、少なくとも①「ストーリーモード」のゲームモードへのシナリオの追加、②「フリーモード」のゲームモードへのシナリオの追加を達成するためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、
D''	上記第2のROMが上記ゲーム装置に装填されるとき、	「真・三國無双7猛将伝」のBD-ROMがPlayStation3に装填されるとき、
D-1	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、	PlayStation3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PlayStation3を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation3を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-34号方法の構成
F'	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともに所定のゲーム装置の作動中に入れ換え可能な記憶媒体(ただし、半導体ROMカセットを除くとともに、セーブデータを記憶可能な記憶媒体を除く。)を上記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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともにPlayStation3の作動中に入れ換え可能なBD-ROMをPlayStation3に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記BD-ROMは、
G-1	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、	製品名「真・三國無双7」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BD-ROMと、
G-2	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、	製品名「真・三國無双7猛将伝」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「真・三國無双7」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「真・三國無双7猛将伝」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、「真・三國無双7」のBD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するBD-ROMとが準備されており、
H'	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/またはデータに加えて、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ためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、	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/またはデータに加えて、少なくとも①「ストーリーモード」のゲームモードへのシナリオの追加、②「フリーモード」のゲームモードへのシナリオの追加を達成するためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、
I''	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填され、かつ、上記所定のキーが読み込まれていないときのみ、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、	「真・三國無双7猛将伝」のBD-ROMがPlayStation3に装填され、かつ、上記所定のキーが読み込まれていないときのみ、上記制御プログラムは、PlayStation3に「真・三國無双7」のBD-ROMを装填させるインストラクション(①メニュー画面への「MIXJOY」の表示、②メニュー画面にて「MIXJOY」にカーソルを合わせたときの「『真・三國無双7』のディスクを使いモードを追加します」の表示、③「MIXJOY」を選択したあとの「『真・三國無双7』のディスク版、またはダウンロード版を参照してMIXJOYを行います。よろしいですか?【はい/いいえ】」および【はい】を選択したあとの「『真・三國無双7』のディスクをセットしてください。読み込みを中断するには×を押します」の表示)を表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のBD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双7」のBD-ROMである場合には、「真・三國無双7猛将伝」のBD-ROM中の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PlayStation3を作動させ、
I-2	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、	他のBD-ROMが装填されない場合または装填されたBD-ROMが上記所定のキーを包含する「真・三國無双7」のBD-ROMでない場合には、「真・三國無双7猛将伝」のBD-ROM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PlayStation3を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

訂正イ号方法説明書(原告)9 35-40/遙かなる時空の中で3 十六夜記

<請求項1関係>

構成要件(請求項1)		イ-35~40号方法の構成
A''	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともに所定のゲーム装置の作動中に入れ換え可能な記憶媒体(ただし、セーブデータを記憶可能な記憶媒体を除く。)を上記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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともにPlayStation2の作動中に入れ換え可能なDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
B''	上記記憶媒体は、ROM(ただし、半導体ROMカセットを除く。)であって、	上記DVD-ROMは、半導体ROMカセットではないROMであって、
B-1'	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ROMと、	製品名「遙かなる時空の中で3」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DVD-ROMと、
B-2''	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ROMとが準備されており、	製品名「遙かなる時空の中で3十六夜記」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「遙かなる時空の中で3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「遙かなる時空の中で3十六夜記」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DVD-ROMとが準備されており、
C'	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/またはデータに加えて、ゲームキャラクターの増加および/またはゲームキャラクター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ためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、	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/またはデータに加えて、少なくとも①ゲーム中への新たなストーリー(シナリオおよびイベント)の追加、②戦闘時の協力技の追加を達成するためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、
D''	上記第2のROMが上記ゲーム装置に装填されるとき、	「遙かなる時空の中で3十六夜記」のDVD-ROMがPlayStation2に装填されるとき、
D-1	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、	PlayStation2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PlayStation2を作動させ、
D-2	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、	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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
E	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

<請求項2関係>

構成要件(請求項2)		イ-35~40号方法の構成
F'	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともに所定のゲーム装置の作動中に入れ換え可能な記憶媒体(ただし、半導体ROMカセットを除くとともに、セーブデータを記憶可能な記憶媒体を除く。)を上記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、	ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともにPlayStation2の作動中に入れ換え可能なDVD-ROMをPlayStation2に装填してゲームシステムを作動させる方法であって、
G	上記記憶媒体は、少なくとも、	上記DVD-ROMは、
G-1	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、	製品名「遙かなる時空の中で3」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DVD-ROMと、
G-2	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、	製品名「遙かなる時空の中で3十六夜記」の標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、「遙かなる時空の中で3」の所定のキーを読み込んでいる場合に作動する「遙かなる時空の中で3十六夜記」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、「遙かなる時空の中で3」のDVD-ROMを装填させるインストラクションを表示させる所定の制御プログラムを包含するDVD-ROMとが準備されており、
H'	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/またはデータに加えて、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ためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、	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/またはデータに加えて、少なくとも①ゲーム中への新たなストーリー(シナリオおよびイベント)の追加、②戦闘時の協力技の追加を達成するためのゲームプログラムおよび/またはデータであり、
I'	上記第2の記憶媒体が上記ゲーム装置に装填され、かつ、上記所定のキーが読み込まれていないときのみ、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、	「遙かなる時空の中で3十六夜記」のDVD-ROMがPlayStation2に装填され、かつ、上記所定のキーが読み込まれていないときのみ、上記制御プログラムは、PlayStation2に「遙かなる時空の中で3」のDVD-ROMを装填させるインストラクション(①メニュー画面への「MIXJOY」の表示、②「MIXJOY」を選択したあとの「『遙かなる時空の中で3』とのMIXJOYを行うとゲーム中に新たなストーリーや協力技等の新要素が追加されます ディスクトレイをあけて「遙かなる時空の中で3」のディスクに入れ替えてディスクトレイを閉じてから○ボタンを押してください(中止する場合は×ボタン)」の表示)を表示させ、
I-1	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、	このインストラクションにしたがって装填された他のDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「遙かなる時空の中で3」のDVD-ROMである場合には、「遙かなる時空の中で3十六夜記」のDVD-ROM中の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PlayStation2を作動させ、
I-2	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、	他のDVD-ROMが装填されない場合または装填されたDVD-ROMが上記所定のキーを包含する「遙かなる時空の中で3」のDVD-ROMでない場合には、「遙かなる時空の中で3十六夜記」のDVD-ROM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PlayStation2を作動させることを特徴とする、
J	ゲームシステム作動方法。	ゲームシステム作動方法。

(別紙)

公知発明 1 の構成 (被告主張)

(下線部が原告主張との相違部分である。)

5 a ファミリーコンピュータとディスクシステムとテレビとから構成され、ディスクを用いてゲームを行うファミコンゲームシステムにおいて、セーブデータなどを記憶可能で、ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともにファミコンゲームシステムの動作中に入れ換え可能なディスクをディスクシステムに挿入して、ファミコンゲームシステムを作動させる方法であって、

10 b 上記ディスクは、RWMであって、

b-1 魔洞戦紀のゲームプログラムおよび/またはデータと、魔洞戦紀にセーブされたキャラクターのレベルが21であることを示す情報とを包含する魔洞戦紀DD Iと、

15 b-2 標準ゲーム機能部分を実行する標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、魔洞戦紀DD Iから転送されたキャラクターの魔洞戦紀におけるレベルが16以上であるときには、そのキャラクターの勇士の紋章におけるレベルが最初から2となり、神殿で祈ると「ゆうけんしのしそん じゅんくよ。がんばるのだぞ。」とのメッセージが表示され、アイテム「くさのつゆ」及び「しろきのこ」が
20 1つ増えるという動作機能を実行する拡張ゲームプログラムおよび/またはデータを包含する勇士の紋章DD IIとが準備されており、

c 拡張ゲームプログラムおよび/またはデータは、標準ゲームプログラムおよび/またはデータに対して、キャラクターのレベルの増加、またはキャラクターのためのアイテムの増加を達成するように形成されたものであり、

d 勇士の紋章DD IIがディスクシステムに挿入されるとき、

25 d-1 ファミリーコンピュータが、魔洞戦紀DD Iから、キャラクターのレベルが21、すなわち16以上であることを示す情報を読み込んでいる場合には、標

準ゲーム機能部分を実行する標準ゲームプログラムおよび／またはデータと拡張ゲーム機能部分を実行する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ファミコンゲームシステムを作動させ、

- d-2 ファミリーコンピュータが、魔洞戦紀DD I から、キャラクタのレベルが16以上であることを示す情報を読み込んでいない場合には、標準ゲーム機能部分を実行する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ファミコンゲームシステムを作動させる、

e ファミコンゲームシステム作動方法。

以 上

(別紙)

公知発明 2 の構成 (被告主張)

(下線部が原告主張との相違部分である。)

5 f' ファミリーコンピュータとディスクシステムとテレビとから構成され、ディスクを用いてゲームを行うファミコンゲームシステムにおいて、セーブデータなどを記憶可能で、ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともにファミコンゲームシステムの動作中に入れ換え可能なディスクをディスクシステムに挿入して、ファミコンゲームシステムを作動させる方法であって、

10 g' 上記ディスクは、

g-1' 魔洞戦紀のゲームプログラムおよび/またはデータと、魔洞戦紀にセーブされたキャラクターのレベルが 21 であることを示す情報とを包含する魔洞戦紀DD I と、

15 g-2' 標準ゲーム機能部分を実行する標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、魔洞戦紀DD I から転送されたキャラクターの魔洞戦紀におけるレベルが 16 以上であるときには、そのキャラクターの勇士の紋章におけるレベルが最初から 2 となり、神殿で祈ると「ゆうけんしのしそん じゅんくよ。がんばるのだぞ。」とのメッセージが表示され、アイテム「くさのつゆ」及び「しろきのこ」が 1 つ増えるという動作機能を実行する拡張ゲームプログラムおよび/またはデータ
20 を包含するとともにメニュー制御プログラムを包含する勇士の紋章DD II とが準備されており、ここで、魔洞戦紀DD I からは、最大で 3 人まで、キャラクターを転送できるものとなっており、

h' 拡張ゲームプログラムおよび/またはデータは、標準ゲームプログラムおよび/またはデータに対して、キャラクターのレベルの増加、またはキャラクターのため
25 のアイテムの増加を達成するように形成されたものであり、

i' 勇士の紋章DDⅡがディスクシステムに挿入される時、勇士の紋章DDⅡ中のメニュー制御プログラムは、「まどうせんきのゆうけんし」とのメニュー項目をテレビの画面に表示し、さらにテレビの画面の「まどうせんきのゆうけんし」が選択されたときに、「まどうせんきのAメンをいれてください」とのインストラク

5 クションを表示させ、
i-1' 「まどうせんきのAメンをいれてください」とのインストラクションにしたがって、勇士の紋章DDⅡに替えて挿入された他のディスクが、キャラクターのレベルが21、すなわち16以上であることを示す情報を包含する上記魔洞戦紀DDⅠである場合には、勇士の紋章DDⅡ中の標準ゲーム機能部分を実行する標準ゲームプログラムおよび/またはデータと拡張ゲーム機能部分を実行する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ファミコンゲームシステムを

10 作動させ、
i-2' 他のディスクが装填されない場合または勇士の紋章DDⅡに替えて挿入されたディスクが、魔洞戦紀DDⅠではない場合には、「まどうせんきのAメンをいれてください」とのインストラクションまたは、「DISK ERR 04」が表示されたままとなり、これらの場合には、勇士の紋章DDⅡ中の、標準ゲーム機能部分を実行する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

15 ファミコンゲームシステムを作動させる、
j' ファミコンゲームシステム作動方法。

(別紙)

公知発明 1 の構成 (原告主張)

(下線部が被告主張との相違部分である。)

- 5 a' ファミリーコンピュータとディスクシステムとテレビとから構成され、ディスクを用いてゲームを行うファミコンゲームシステムにおいて、セーブデータなどを記憶可能で、ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともにディスクシステムの動作中に入れ換え可能なディスクをディスクシステムに挿入して、ファミコンゲームシステムを作動させる方法であって、
- 10 b' 上記ディスクは、RWMであって、
- b-1' 魔洞戦紀のゲームプログラムおよび/またはデータと、魔洞戦紀にセーブされたキャラクターのレベルが21であることを示す情報とを包含する魔洞戦紀DDIと、
- b-2' 標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、魔洞戦紀D
- 15 DIから転送されたキャラクターの魔洞戦紀におけるレベルが16以上であるときには、そのキャラクターの勇士の紋章におけるレベルが最初から2となり、神殿で祈ると「ゆうけんしのしそん じゅんくよ。がんばるのだぞ。」とのメッセージが表示され、アイテム「くさのつゆ」及び「しろきのこ」が1つ増えるという動作機能を実行するように標準ゲームプログラムおよび/またはデータを置き換える置換ゲー
- 20 ムプログラムおよび/またはデータを包含する勇士の紋章DDIIとが準備されており、
- c' 置換ゲームプログラムおよび/またはデータは、標準ゲームプログラムおよび/またはデータに対して、キャラクターのレベルの置き換え、またはキャラクターのためのアイテムについての動作機能の置き換えを達成するように形成されたものであって、ゲームキャラクターの増加、ゲームキャラクターのもつ機能の豊富化、場面
- 25

の拡張又は音響の豊富化のいずれも達成するようには形成されていないものであり、

d' 勇士の紋章DDⅡがディスクシステムに挿入される時、

d-1' ファミリーコンピュータが、魔洞戦紀DDⅠから、キャラクターのレベルが21、すなわち16以上であることを示す情報を読み込んでいる場合には、置換ゲームプログラムおよび/またはデータによって置き換えられた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ファミコンゲームシステムを作動させ、

d-2' ファミリーコンピュータが、魔洞戦紀DDⅠから、キャラクターのレベルが16以上であることを示す情報を読み込んでいない場合には、置換ゲームプログラムおよび/またはデータによって置き換えられていない標準ゲームプログラムおよび/またはデータによってファミコンゲームシステムを作動させる、

e' ファミコンゲームシステム作動方法。

以上

(別紙)

公知発明 2 の構成 (原告主張)

(下線部が被告主張との相違部分である。)

5 f' ファミリーコンピュータとディスクシステムとテレビとから構成され、ディスクを用いてゲームを行うファミコンゲームシステムにおいて、セーブデータなどを記憶可能で、ゲームプログラムおよび/またはデータを記憶するとともにディスクシステムの動作中に入れ換え可能なディスクをディスクシステムに挿入して、ファミコンゲームシステムを作動させる方法であって、

10 g' 上記ディスクは、

g-1' 魔洞戦紀のゲームプログラムおよび/またはデータと、魔洞戦紀にセーブされたキャラクターのレベルが 21 であることを示す情報とを包含する魔洞戦紀DD I と、

15 g-2' 標準ゲームプログラムおよび/またはデータに加えて、魔洞戦紀DD I から転送されたキャラクターの魔洞戦紀におけるレベルが 16 以上であるときには、そのキャラクターの勇士の紋章におけるレベルが最初から 2 となり、神殿で祈ると「ゆうけんしのしそん じゅんくよ。がんばるのだぞ。」とのメッセージが表示され、アイテム「くさのつゆ」及び「しろきのこ」が 1 つ増えるという動作機能を実行するように標準ゲームプログラムおよび/またはデータを置き換える置換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メニュー制御プログラムを
20 包含する勇士の紋章DD II とが準備されており、ここで、魔洞戦紀DD I からは、最大で 3 人まで、キャラクターを転送できるものとなっており、

h' 置換ゲームプログラムおよび/またはデータは、標準ゲームプログラムおよび/またはデータに対して、キャラクターのレベルの置き換え、またはキャラクターのためのアイテムについての動作機能の置き換えを達成するように形成されたものであって、ゲームキャラクターの増加、ゲームキャラクターのもつ機能の豊富化、場面

の拡張又は音響の豊富化のいずれも達成するようには形成されていないものであり、

i' 勇士の紋章DDⅡがディスクシステムに挿入されるとき、勇士の紋章DDⅡ中のメニュー制御プログラムは、「まどうせんきのゆうけんし」とのメニュー項目をテレビの画面に表示し、さらにテレビの画面の「まどうせんきのゆうけんし」が選択されたときに、「まどうせんきのAメンをいれてください」とのインストラクションを表示させ、

i-1' 「まどうせんきのAメンをいれてください」とのインストラクションにしたがって、勇士の紋章DDⅡに替えて挿入された他のディスクが、キャラクターのレベルが21、すなわち16以上であることを示す情報を包含する上記魔洞戦紀DDⅠである場合には、置換ゲームプログラムおよび／またはデータによって置き換えられた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ファミコンゲームシステムを作動させ、

i-2' 他のディスクが挿入されない場合または勇士の紋章DDⅡに替えて挿入されたディスクが、魔洞戦紀DDⅠでない場合には、「まどうせんきのAメンをいれてください」とのインストラクションまたは、「DISK ERR 04」が表示されたままとなり、これらの場合には、勇士の紋章DDⅡ中の、置換ゲームプログラムおよび／またはデータによって置き換えられていない標準ゲームプログラムおよび／またはデータによってファミコンゲームシステムを作動させる、

j' ファミコンゲームシステム作動方法。

以 上

(別紙)

ディープダンジョン説明書

以下の記載においては、下記のとおり略語を用いる。

5

(表 1 : 略語の定義)

略語	説明 (定義)
魔洞戦紀	ゲームプログラム「魔洞戦紀 ディープダンジョン」
勇士の紋章	ゲームプログラム「勇士の紋章 ディープダンジョンⅡ」
DD I	「魔洞戦紀 ディープダンジョン」のゲームプログラムおよびデータ等が記憶されたディスク
DD II	「勇士の紋章 ディープダンジョンⅡ」のゲームプログラムおよびデータ等が記憶されたディスク
FC	ファミリーコンピュータ
ディスクシステム	ファミリーコンピュータに接続され、ディスクの読み書きを行う装置

公知発明は、下記に詳述するゲームシステムを用いて実現される方法の発明である(乙A2ないし乙A10及び乙A13)。

10

1 「ゲームシステム」の構成について

「ゲームシステム」は、「ゲームシステム」の構成(乙A2・図1)に示すように、本件特許A出願前に、日本国内又は外国において公然知られたハードウェア及びソフトウェアで構成される。

15

図1(乙A2)に示すように、任天堂株式会社のファミリーコンピュータ(FC)10(乙A5)に、インタフェースケーブル21を介して、任天堂株式会社の

ディスクシステム 20 (乙 A 6 の 1) が接続される。FC 10 の VHF 出力端子 11 は、テレビの VHF 入力端子 31 に、ケーブル 12 を介して接続される。FC 10 は、スイッチを有し、このスイッチによって VHF 波のアナログテレビチャンネル 1 又はチャンネル 2 が選択されるようになっている。

5 さらに、図 1 に示されるように、FC 10 は、コントローラ 13 及びコントローラ 14 を介してユーザからのコントロールを受け付ける。ディスクシステム 20 は、ゲームプログラム及びデータ等が格納されたディスク 40 が挿入されると、当該ディスク 40 を読み書きできる。ディスクシステム 20 は、FC 10 からの制御に基づき作動する。

10 テレビ 30 は、FC 10 の VHF 出力を受け取り、画像を表示する。

ビデオカメラ 50 は、テレビ 30 の画像、コントローラ 13 又は 14 の操作及びディスクシステム 40 の操作等を映像データとして記録する役割のみを果たしており、ゲームシステムの作動に関与することはない。

15 ゲームシステムによりテレビに映し出された映像は、ビデオカメラ 50 によってビデオ撮影され、記憶媒体 (CD-R 等) に格納されて証拠として提出されている。

図 2 (乙 A 2) は、本件特許 A 出願前に公に存在した本ゲームシステムの作動を確認するために構築されたゲームシステムの外観を示す。加えて、図 2 には、本ゲームシステムの作動を録画するためのビデオカメラ 50 が示されている。本ゲームシステムでは、アナログテレビチャンネル 1 が用いられる。なお、テレビについては本件特許 A 出願後に製造・販売された VHF 波のチャンネル 1 及びチャンネル 2 が受信できるハードウェアの代替品が用いられている。すなわち、テレビは、本件特許 A 出願前に広く我が国及び世界に普及していたテレビと同じ仕様を有するものであり、映像を映し出す信号処理の仕組みは本件特許 A 出願前に存在したテレビと
25 全く同じである。

図 3 (乙 A 2) は、FC 10 の VHF 出力をテレビ 30 の裏面の VHF 入力端子

31に接続している様子を示す写真である。

図4（乙A2）は、ゲームシステムを構成するゲーム用ディスクの一部を示している。ディスク1X及びディスク1Yは、「魔洞戦紀 ディープダンジョン」のディスク（DD I）であり、1X及び1Yには同じゲームプログラムが格納されているが、後述するように異なるデータ（ゲーム途中におけるセーブデータ等）が格納されている。ディスク2は、「勇士の紋章 ディープダンジョンII」のディスク（DD II）である。

DD Iの外観の写真を乙A3の1に示す。

DD IIの外観の写真を乙A3の3に示す。DD IIに付属する解説書の写しを乙A4の1に示す（1987年6月30日第2刷，株式会社スクウェア発行）。乙A4の2に，勇士の紋章の攻略本「Perfect 攻略シリーズ1 勇士の紋章 ディープダンジョン 完全攻略法」の写しを示す（1987年6月26日第1刷，株式会社ビッグアップル発行）。

FCの外観の写真を乙A5の1に示す。FCの取扱説明書の写しを乙A5の2に示す。

FCに接続して作動するディスクシステムの外観の写真を乙A6の1に示す。

エキサイティングベースボール（以下「ベースボールゲーム」という）は，コナミ株式会社が1987年に販売したFCディスクシステム用のゲームプログラムである（乙A7）。ベースボールゲームは，図1（乙A2）のゲームシステムの構成要素ではないが，後述するように，ゲームシステムの挙動を示すために利用するディスクである。

乙A8（乙A8の1ないし乙A8の4）は，乙A13の1ないし乙A13の6の映像の主要な場面の静止画像の写しである。

2 公知発明が公然知られていた時期又は公然実施されていた時期

株式会社スクウェア・エニックスのホームページには，DD Iの発売日が，19

86年12月19日であることが示されている（乙A3の2）。

株式会社スクウェア・エニックスのホームページには、DDⅡの発売日が、1987年5月29日であることが示されている（乙A3の4）。

任天堂株式会社のウェブページの会社概要には、FCの発売日が1983年であることが示されている（乙A5の3）。

任天堂株式会社のウェブページには、ディスクシステムの発売が1986年であることが示されている（乙A6の2）。

なお、ゲームシステムを表示するために用いるアナログテレビが本件特許A出願前に公知であったことは明らかである。

また、ベースボールゲームは、コナミ株式会社が1987年に販売したFCディスクシステム用のゲームプログラムである（乙A7、ラベルの著作権の記載（1987年））。

3 本ゲームシステムの作動方法について

ゲームシステムの作動方法を録画した映像（乙A13の1ないし乙A13の6）及び、当該映像の画面を静止画としてキャプチャした画面を乙A8の1ないし乙A8の4に示す。

乙A13の1ないし乙A13の6の映像には、それぞれユニークなVideo IDが含まれている。加えて、各映像の時間的な位置を特定することを容易にするために、映像の各フレームにFrame No. が付与されている。提出された証拠の表記と、その証拠中の映像のVideo IDとの関係は以下の表2に示す通りである。

（表2：証拠とVideo IDの対応）

証拠（映像）	Video ID
--------	----------

乙A13の1	Q0404
乙A13の2	Q0606
乙A13の3	Q1212
乙A13の4	Q0101
乙A13の5	Q0202
乙A13の6	R0111

乙A13の1ないし乙A13の6の映像と、乙A8の1ないし乙A8の4に示されるキャプチャ画像との間の関係は、上記V i d e o I D及びF r a m e N o . によって一意に特定できる。

5

(1) ゲーム（魔洞戦紀及び勇士の紋章）の概要

任天堂製ファミリーコンピュータ（FC）にディスクシステムを接続したゲームシステムで作動するゲームプログラム「魔洞戦紀 ディープダンジョン」（魔洞戦紀）を格納したディスク（DD I）が、1986年12月19日に発売された。その後
10 作として、ゲームプログラム「勇士の紋章ディープダンジョンII」（勇士の紋章）を格納したディスク（DD II）が、1987年5月29日に発売された。

これらの二つのゲームは、いずれも、地下又は地上に住む敵と戦うゲームである。後作の勇士の紋章のディスク（DD II）は、前作の魔洞戦紀のディスク（DD I）をディスクシステムに挿入することで、後述のように、勇士の紋章の特典が解
15 放される仕組みとなっている（乙A4の1、乙A4の2、乙A8の1、乙A9、乙A10、乙A13の2）。

(2) 勇士の紋章（DD II）のゲームにおける道具

勇士の紋章（DD II）には、キャラクタ（ゲームの主人公）が利用できる「武器」、
20 「防具」、 「道具」がある（乙A4の1・25ないし27頁）（乙A4の

2・10ないし15頁)。これらは、いずれもキャラクターが敵と戦うときに利用するアイテムである。

以下に、公知発明に特に関連する2つの道具のアイテム「くさのつゆ」及び「しろきのこ」を説明する。

5

ア くさのつゆ

キャラクターの体力は、画面左上にHP（ヒットポイント）で表示される。HPの数値は、キャラクターの残りの体力を示している。HPが減った場合にキャラクターが「くさのつゆ」を使用すると、キャラクターの体力が回復（増加）する（乙A4の1・27頁）（乙A4の2・14頁）。通常、20Gの金銭で、交易所（乙A4の2・9頁）において「くさのつゆ」を買うことができる（乙A4の1・27頁）（乙A4の2・14頁）。

イ しろきのこ

15 「しろきのこ」は、毒を持つ敵（モンスター）から毒を浴びた場合に、毒を消すことができる（乙A4の1・27頁）（乙A4の2・14頁）。通常、50Gの金銭で、交易所（乙A4の2・9頁）において「しろきのこ」を買うことができる（乙A4の1・27頁）（乙A4の2・14頁）。

20 (3) 「勇士の紋章」(DDⅡ) 単独でのゲームシステムの流れの概要（結合前）
(乙A8の1及び乙A13の1)

ア メニュー画面（乙A8の1・画面1-1a）

「勇士の紋章」(DDⅡ) のメニュー画面において、「なまえをとうろく」を選択すると、操作者が任意に定める「キャラクター」の名前を登録することができる。

25

イ キャラクター名の入力画面（乙A8の1・画面1-3a）

キャラクターの名前として、操作者が「はる」を入力している画面が示されている。

ウ キャラクターの選択画面（乙A8の1・画面1-5 a）

メニュー画面に戻って、「ゲームをはじめる」が選択された後、キャラクターの選
5 択画面が表示される（乙A8の1・画面1-5 a）。画面1-5 aでは、キャラク
タ名「はる」が選択されている。同画面には、キャラクター名の横にLEVELが表
示されている。レベルは、ゲームを勝ち進む毎に上昇するようになっている。キャ
ラクター名を新たに入力した場合には、LEVELの初期値として「1」が設定され
ている。

10

エ キャラクターの持ち物を表示させた画面（乙A8の1・画面1-6 a）

画面1-6 aは、キャラクター「はる」がレベル2に昇格した直後の持ち物の内容
を表示している。アイテム「くさのつゆ」及び「しろきのこ」は、それぞれ0個で
あることが示されている。

15

オ 神殿で祈りを捧げた後のメッセージの表示画面（乙A8の1・画面1-7 a）

神殿で祈りを捧げた後のメッセージとして「あなたのたたかいが ぶじおわりま
すよう。あくまに わざわいを！」が表示されている。

20

カ 神殿で祈りを捧げた後のキャラクターの持ち物を表示させた画面（乙A8の1
・画面1-8 a）

神殿で祈りを捧げた後におけるキャラクター「はる」の持ち物の内容を表示してい
る。アイテム「くさのつゆ」及び「しろきのこ」の数は、変化せず、それぞれ0個
であることが示されている。

25

以上が、DDⅡを単独で作動させたゲームの流れの一例である。

(4)「勇士の紋章」(DDⅡ) 作動後DDⅠを挿入した場合であって、DDⅠにおいてLEVEL 21であるキャラクター「じゅんく」を選択した場合のゲームシステムの流れの概要(特典解放)(乙A8-1及び乙A13の2)

5 ア メニュー画面(乙A8の1・画面1-1b)

「勇士の紋章」(DDⅡ)のメニュー画面において、「まどうせんきのゆうけんし」を選択する。

なお、勇士の紋章において、キャラクターが登録できる数は3である。このため、キャラクターの登録数に空きがある場合に、メニュー画面において、「まどうせんきのゆうけんし」を選択できるようになっている(乙A4の1・14頁)。したがって、メニュー画面において、「まどうせんきのゆうけんし」が選択できない場合には、メニュー画面の「なまえをけす。」を選択して、登録されているキャラクター名のいずれかを消すことにより、「まどうせんきのゆうけんし」が選択できるようになる。

15

イ DDⅡの挿入を促すメッセージ表示(乙A8の1・画面1-2b)

その後、「まどうせんきのAメンをいれてください」のメッセージが表示されて、ゲームシステムは、操作者にDDⅠの挿入を促す。

20 ウ DDⅠの挿入後、操作者にキャラクターの選択を促すためのキャラクターリストの表示(乙A8の1・画面1-4b)

この画面では、DDⅠ(ディスク1X)に格納されていた3つのキャラクター名が表示されている。この画面では、操作者は、キャラクター「じゅんく」を選択している。DDⅠにおけるキャラクター「じゅんく」のLEVELの値は21である(乙A13の4)(乙A8の3・画面3-1)。

25

エ キャラクターの選択画面（乙A8の1・画面1-5b）（乙A9及び10）

DD Iを抜いてDD IIを挿入し直し、メニュー画面に戻って、「ゲームをはじめ
5 る」が選択された後、キャラクターの選択画面が表示される（乙A8の1・画面1-
5 b）。画面1-5 bでは、先ほどDD Iの挿入時に選択されたキャラクター名「じ
ゆんく」が表示されており、操作者に選択されている。同画面には、キャラクター名
「じゆんく」の横にLEVEL 2が表示されている。

DD IでLEVELが16以上のキャラクターを、DD IIに引き継いだ場合、初期
のDD IIにおいてLEVEL 2からゲームを始めることができるという特典がその
キャラクターに与えられる（乙A4の1・14及び15頁）（乙A4の2・18頁）
10 （乙A9及び10）。

オ キャラクターの持ち物を表示させた画面（乙A8の1・画面1-6b）

画面1-6 bは、当初からレベル2であるキャラクター「じゆんく」の持ち物の内
容を表示している。アイテム「くさのつゆ」及び「しろきのこ」の数は、それぞれ
15 0個であることが示されている。

カ 神殿で祈りを捧げた後のメッセージの表示画面（乙A8の1・画面1-7b）

神殿で祈りを捧げた後のメッセージとして「ゆうけんしのしそん じゆんくよ。
がんばるのだぞ。」が表示されている。このメッセージ（画面1-7 b）は、画面
20 1-7 aのメッセージと異なっている。

キ 神殿で祈りを捧げた後のキャラクターの持ち物を表示させた画面（乙A8の
1・画面1-8b）

神殿で祈りを捧げた後におけるキャラクター「じゆんく」の持ち物の内容が表示さ
25 れている。アイテム「くさのつゆ」及び「しろきのこ」の数は、1増加し、それぞ
れ1個であることが示されている。

DD IでLEVELが16以上のキャラクタを、DD IIに引き継いだ場合、画面1-8 aと異なり、神殿で祈ることによって、アイテム「くさのつゆ」及び「しろきのこ」がそれぞれ1つずつ増加する特典が与えられる（乙A9及び10）。

- 5 (5)「勇士の紋章」(DD II)の作動後DD Iを挿入した場合であって、DD IにおいてLEVEL7であるキャラクタ「らんぼう」を選択した場合のゲームシステムの作動の流れの概要（乙A8の2及び乙A13の3）

この操作は、上記(4)の操作とほぼ同様であるが、異なる点は、DD I（ディスク1X）（乙A8-1・画面1-4 b）の代わりにDD I（ディスク1Y）を挿入している（乙A8の2・画面2-3）。

DD I（ディスク1Y）に格納されているキャラクタとそのLEVELは、キャラクタ「まっくす」のLEVELが1であり、キャラクタ「らんぼう」のLEVELが7である（乙A13の5）（乙A8の3・画面3-2）。

操作者は、キャラクタ「らんぼう」を選択している（乙A8の2・画面2-3）。

この場合、勇士の紋章に引き継がれたキャラクタ「らんぼう」のレベルは1である（乙A8の2・画面2-4）。

また、この場合においては、神殿で祈ることによっても、アイテム「くさのつゆ」及び「しろきのこ」の数は、それぞれ0個であり、増加しないことが示されている（乙A8の2・画面2-7）。

- (6)「勇士の紋章」(DD II)の作動後、ベースボールゲームを挿入した場合のゲームシステムの流れの概要（乙A8の4及び乙A13の6）

ア 「まどうせんきのAメンをいれてください」のメッセージが表示された時にベースボールゲームのディスクを挿入する（乙A8の4・画面4-1）

イ ベースボールゲームをゲームシステムに挿入したときの挙動（乙A8の4・画面4-2）

ベースボールゲームをディスクシステムに挿入すると、「DISK ERR 04」が表示されたままとなる。

5

ウ ベースボールゲームを取り出し、DDⅡをゲームシステムに挿入したときの挙動（乙A8の4・画面4-3）

DDⅡをゲームシステムに挿入すると、「DISK ERR 05」が表示されたままとなる。

10

エ リセットボタンの押下（乙A8の4・画面4-4）

ゲームシステムは、停止した状態となるため、リセットボタンを押下することにより、勇士の紋章が起動し、その後DDⅡの読み込みが開始される。

15

オ 勇士の紋章（DDⅡ）の正常動作（乙A8の4・画面4-5）

勇士の紋章のゲームが再起動し、正常動作する。

カ 「まどうせんきのAメンをいれてください」のメッセージが表示された時にディスクを挿入しない場合の挙動

20

ディスクを挿入するまで「まどうせんきのAメンをいれてください」のメッセージが表示されたままとなっている（乙A8の4・画面4-1）。この場合には、リセットボタンを押下すれば、勇士の紋章のゲームが再起動し、正常動作する。

以上