

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2017年6月29日(29.06.2017)



(10) 国際公開番号
WO 2017/110227 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 13/20 (2014.01) A63F 13/80 (2014.01)
A63F 13/25 (2014.01) A63F 13/95 (2014.01)
A63F 13/69 (2014.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2016/081217
- (22) 国際出願日: 2016年10月21日(21.10.2016)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願 2015-250423 2015年12月22日(22.12.2015) JP
- (71) 出願人: 株式会社バンダイ (BANDAI CO., LTD.)
[JP/JP]; 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目4番8号 Tokyo (JP).
- (72) 発明者: 谷口 幸太郎 (TANIGUCHI Kotaro); 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内 Tokyo (JP). 格和 真理 (KAK-

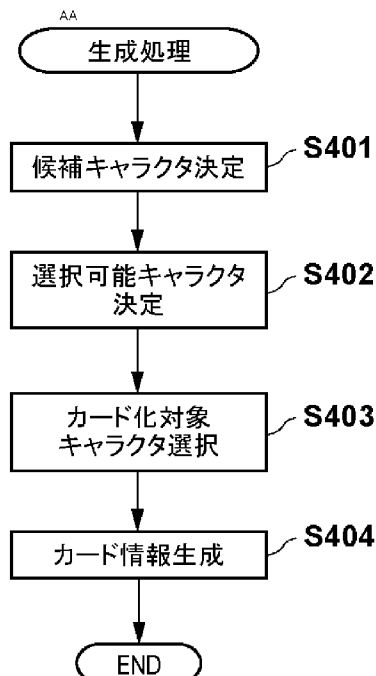
UWA Mari); 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内 Tokyo (JP).

- (81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, KE, KG, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.
- (84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーロシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC,

[続葉有]

(54) Title: GAME DEVICE AND PROGRAM

(54) 発明の名称: ゲーム装置及びプログラム



S401 Candidate character determination
S402 Selectable character determination
S403 Card-conversion target character selection
S404 Card information generation
AA Generation process

(57) Abstract: [Problem] To realize a suitable interlocking element between different game content. [Solution] On the basis of article information obtained from an article during gameplay, a game device executes a game process relating to first game content causing a character or item corresponding to the article information to appear in the game. During or after execution of the game process, the device carries out a discharge direction for a new article having different article information relating to the character or item caused to appear in the game. At this time, in cases in which the article for which article information was obtained is an article discharged by a different game device providing second game content differing from the first game content, on the basis of the article information, the device controls so as not to carry out a discharge direction for the new article relating to a character or item caused to appear in the game.

(57) 要約: 【課題】異なるゲームコンテンツ間での好適な連動要素を実現する。【解決手段】ゲーム装置は、ゲームプレイに際し物品から取得された物品情報に基づき、該物品情報に対応するキャラクタまたはアイテムをゲーム中に登場させた第1のゲームコンテンツに係るゲーム処理を実行する。装置はゲーム処理の実行中又は実行後、ゲーム中に登場させたキャラクタまたはアイテムに係る別の物品情報を有する新たな物品の排出指示を行う。このとき装置は、物品情報が取得された物品が第1のゲームコンテンツと異なる第2のゲームコンテンツを提供する別のゲーム装置により排出された物品である場合、該物品情報に基づいてゲーム中に登場させたキャラクタまたはアイテムに係る新たな物品の排出指示は行わせないよう制御する。



MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, 添付公開書類:
TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, — 国際調査報告 (条約第 21 条(3))
KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

明 細 書

発明の名称：ゲーム装置及びプログラム

技術分野

[0001] 本発明は、ゲーム装置及びプログラムに関し、特に物品の読み取り及び排出の機能を有するゲーム装置に関する。

背景技術

[0002] 近年、1回のゲームプレイに対し、ゲーム進行中に登場したキャラクタを印刷した印刷媒体を排出するゲーム装置がある。

[0003] 特許文献1に開示されるゲーム装置では、ユーザは、ゲームコンテンツに登場するものとして予め定められたキャラクタのうち、ゲーム開始前に読み取らせたカードに対応するキャラクタをゲーム進行中に登場させて使用することができる。またゲーム終了時には、ゲーム進行中に登場したキャラクタのうちの選択されたキャラクタの画像を、ゲーム進行を反映した状態（ステータス等）で印刷したカードが排出され、ユーザは次回以降のゲームプレイにおいて反映後のステータスから同キャラクタを使用することができる。

先行技術文献

特許文献

[0004] 特許文献1：特開2015-116268号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0005] ところで、従来、同一タイトルに係るゲームコンテンツを、各々異なるゲーム体験を与える複数種類の作品として提供することがなされてきている。例えば、Aというタイトルが付されたゲームコンテンツは、1作品だけでなく、同一のゲームジャンルに係るシリーズの後継作品や、異なるゲームジャンルや異なるシリーズでの派生作品等、複数種類の作品に展開して提供され得る。同一タイトルに係る複数のゲームコンテンツでは、主要キャラクタやアイテム等のゲーム内オブジェクトは共通して登場するように設計されること

も多く、各ゲームコンテンツを提供する機器間の連動要素や、ゲームコンテンツ間でのデータ連動要素等も提供されることがある。

[0006] 一方で、同一のタイトルに係る異なるゲームコンテンツ間でこのような連動要素が提供される場合、次のような問題が生じ得る。例えば、第2のゲーム装置で提供される第2のゲームコンテンツにおいて使用可能にするための条件（以下、入手条件）が設定されるキャラクタが、その入手条件を満たした後にデータ連動させることで、第1のゲーム装置で提供される第1のゲームコンテンツにおいても使用可能に提供される場合、該キャラクタの第1のゲームコンテンツにおける取り扱いによってはユーザの興趣を低減し得る。より詳しくは、該キャラクタが第1のゲームコンテンツにおける有利なゲーム進行を可能せしめるキャラクタに設定されている場合、第2のゲームコンテンツにおける入手条件の達成をもって使用可能としてしまうことで、所謂ゲームバランスの崩壊によりユーザの第1のゲームコンテンツに対する興趣を削ぎ得る。また第1のゲームコンテンツが、ユーザ間の対戦を行うコンテンツやゲーム内成績のユーザランキングに対応したコンテンツ等である場合、第1のゲームコンテンツしかプレイしていないユーザの有意義なゲームプレイを阻害し、興趣を削ぎ得る。

[0007] 本発明は、上述の問題点に鑑みてなされたものであり、異なるゲームコンテンツ間での好適な連動要素を実現するゲーム装置及びプログラムを提供することを目的とする。

課題を解決するための手段

[0008] 前述の目的を達成するために、本発明のゲーム装置は、ゲームプレイに際し物品から取得された物品情報に基づき、該物品情報に対応するキャラクタまたはアイテムをゲーム中に登場させた第1のゲームコンテンツに係るゲーム処理を実行する実行手段と、ゲーム処理の実行中又は実行後、ゲーム中に登場させたキャラクタまたはアイテムに係る別の物品情報を有する新たな物品の排出指示を行う指示手段と、物品情報に基づき、該物品情報が取得された物品がいずれのゲーム装置により排出された物品であるか否かに応じて、指

示手段を制御する制御手段と、を有し、制御手段は、物品情報が取得された物品が第1のゲームコンテンツと異なる第2のゲームコンテンツを提供する別のゲーム装置により排出された物品である場合に、該物品情報に基づいてゲーム中に登場させたキャラクタまたはアイテムに係る新たな物品の排出指示は行わせないように指示手段を制御することを特徴とする。

発明の効果

[0009] このような構成により本発明によれば、異なるゲームコンテンツ間での好適な連動要素を実現することが可能となる。

図面の簡単な説明

[0010] [図1]本発明の実施形態に係るゲーム装置100の機能構成を示したブロック図

[図2]本発明の実施形態に係るゲーム装置100で実行される第1のゲームコンテンツのプレイ処理を例示したフローチャート

[図3]本発明の実施形態に係る使用キャラクタの登録処理を例示したフローチャート

[図4]本発明の実施形態に係るカード情報の生成処理を例示したフローチャート

[図5]本発明の実施形態に係る第1のゲーム装置及び第2のゲーム装置により排出されるカードを例示した図

[図6]本発明の実施形態に係る各種情報のデータ構成例を示した図

発明を実施するための形態

[0011] [実施形態] 以下、本発明の例示的な実施形態について、図面を参照して詳細に説明する。なお、以下に説明する一実施形態は、ゲーム装置の一例としての、同一のタイトルに係る異なるゲームコンテンツを提供する別のゲーム装置により排出された物品を使用したゲームプレイが可能なゲームコンテンツを提供するゲーム装置に、本発明を適用した例を説明する。しかし、本発明は、排出された物品を使用したゲームプレイが提供することが可能な任意の機器に適用可能である。

[0012] また、本明細書等において「タイトル」とは、ゲームプレイを提供する１つのゲーム作品に付された題名や商品名のみを指すものではなく、シリーズ作品や派生作品等の同一のキャラクタや世界観について提供される一連の作品群を特定する目的で使用される。故に、同一の「タイトル」に係る作品には、同一の種別のゲーム装置（ゲームコンソールやゲーム筐体等のハードウェア）においてゲームプレイが可能ないように提供される複数種類の作品、あるいは異なる種別のゲーム装置の各々においてゲームプレイが可能ないように提供される複数種類の作品が含まれ得る。

[0013] また、本明細書等において「ゲームコンテンツ」とは、このような一連の作品群のうちの１作品（１提供単位）を示すものとして説明する。即ち、１つのゲームコンテンツは、所定のゲーム装置において対応する処理が実行された場合に、該ゲームコンテンツに係るゲームプレイ（ユーザ体験）を提供するものであり、同一のタイトルに係るゲームコンテンツであっても、提供される内容や操作方法等はゲームコンテンツごとに少なくとも一部が異なる。

[0014] 以下の説明では、本実施形態に係るゲーム装置１００においてゲームプレイが提供されるゲームコンテンツを「第１のゲームコンテンツ」、第１のゲームコンテンツと同一のタイトルに係るゲームコンテンツであるが、第１のゲームコンテンツとは異なるコンテンツを「第２のゲームコンテンツ」とする。また、ゲーム装置１００を含む、第１のゲームコンテンツに係るゲームプレイを提供するゲーム装置は、峻別の必要がある場合には「第１のゲーム装置」として言及する。また、第２のゲームコンテンツに係るゲームプレイを提供する上記別のゲーム装置は、これに対応し「第２のゲーム装置」として言及する。

[0015] 《ゲーム装置１００の構成》 図１は、本発明の実施形態に係るゲーム装置１００の機能構成を示したブロック図である。

[0016] 制御部１０１は、例えばＣＰＵであり、ゲーム装置１００が有する各ブロックの動作を制御する。具体的には制御部１０１は、例えば記録媒体１０２に

記録されている各ブロックの動作プログラムを読み出し、メモリ１０３に展開して実行することにより各ブロックの動作を制御する。

[0017] 記録媒体１０２は、例えば不揮発性メモリやＨＤＤ等の恒久的にデータを保持可能な記録装置である。記録媒体１０２は、ゲーム装置１００が有する各ブロックの動作プログラムに加え、各ブロックの動作において必要となるパラメータ等の情報や本ゲーム装置１００が実行するゲームに使用される各種のグラフィックスデータを記憶する。メモリ１０３は、例えば揮発性メモリ等の一時的なデータ記憶に使用される記憶装置である。メモリ１０３は、各ブロックの動作プログラムの展開領域としてだけでなく、各ブロックの動作において出力されたデータ等を一時的に記憶する格納領域としても用いられる。

[0018] 支払検出部１０４は、ゲーム装置１００において対価の支払いがなされたことを検出する。対価の支払いは、例えば硬貨の投入口に所定の金額の硬貨や相当するコインが投入されたこと、あるいは所定の電子マネーに係るチップとの通信に基づく決算処理の完了等を検出することにより判断されるものであってよい。本実施形態のゲーム装置１００は、対価の支払いに基づいてユーザへのゲームプレイの提供を開始するものとして説明するが、対価の支払いは必須の要件ではなく、所定の開始指示に基づいてゲームプレイの提供は開始されるものであってよい。

[0019] 取得部１０５は、本実施形態のゲーム装置１００が提供するゲームコンテンツ（第１のゲームコンテンツ）のゲームプレイに際し、該ゲームに使用するキャラクタまたはアイテムの情報を取得する。取得は、ゲーム装置１００と同一筐体内、あるいはゲーム装置１００の外部に着脱可能に接続されたリーダ１２０を介してなされ、所定のデータ変換処理等を介してゲーム処理における利用に適した形式に変換され取得される。リーダ１２０は、所定の部位にゲーム用の物品が載置されたことの検出、及び該物品の認識または該物品からの情報取得を、例えば撮像装置及び所定の画像処理を用いて行う。

[0020] 以下、簡単のため、本実施形態のゲーム装置１００ではゲーム用の物品とし

て構成されたカードを使用することで、該カードに付された情報（カード情報）の取得が行われるものとして説明する。ゲーム用の物品は、カードに限られるものではなく、後述の印刷部 140 により印刷され排出可能な印刷媒体であればいずれであってもよい。また、印刷部 140 が所謂 3D プリンタ等の立体造形物を生成可能な装置である場合は、物品はキャラクタに係るフィギュア等の造形物であってよく、印刷部 140 はこれにカード情報に相当するデータを記録させて出力するよう構成されてよい。また例えば、印刷部 140 が複数種類の玩具のソータを有し、所定のキャラクタに係る玩具を選択的に出力可能に構成された装置により代替される場合は、物品は該玩具であってよく、同様にこれにカード情報に相当するデータを記録させて出力するよう構成されてよい。また、1つのカードはゲームに登場させることが可能なキャラクタのうちのいずれかに対応付けられており、該キャラクタの図柄（画像）を有するものとして説明するが、カードがゲーム中のいずれかのアイテムに対応付けられる可能性を除外するものではない。カード情報は、本実施形態では図 5 に示されるような 1 次元あるいは多次元のパターン（コード画像）に変換されて印刷によりカードに付されるものとして説明する。しかしながら、カード情報はこのような可視の状態でカードに付されているものに限らず、不可視インクでの印刷により付される、あるいはカードに含まれる IC チップ等の記録媒体に記録されてデータとして保持されるものであってもよい。

[0021] 図 5 は、第 1 のゲームコンテンツにおいてユーザがゲームプレイに際し使用可能なカードを示している。本実施形態のゲーム装置 100 ではユーザは、後述するように第 1 のゲームコンテンツに係るゲームプレイのうち、所定のゲーム（対戦ゲーム）に係る処理の実行中又は実行後に排出されるカード（図 5（a））に加えて、図 5（b）に示されるカードも使用することができる。図 5（b）に示されるカードは、第 2 のゲームコンテンツを提供する第 2 のゲーム装置により排出されるカードであり、図 5（a）に示したカードと構成内容が異なる。一方で、第 1 のゲームコンテンツと第

2のゲームコンテンツとは同一のタイトルに係るゲームコンテンツであることでストーリーや背景設定等が共通または関連しており、両コンテンツには同一のキャラクタが登場する。図5（a）及び（b）に示したカードの構成例は、キャラクタ画像501とキャラクタ画像511とは異なる構図またはデザインの画像であるが、いずれも同一のキャラクタに対応付けられたカードを示している。またキャラクタ画像以外のカードを構成する要素も、図示されるように異なっており、例えば同一属性を示す少なくとも一部のパラメータは、第1のゲームコンテンツと第2のゲームコンテンツとで異なる値を示す。これはゲームコンテンツごとにキャラクタの取扱いが設計されることに基づくものであり、例えばストーリー上の役割の重要性や出現頻度、レアリティ等に応じて異ならせている。

[0022] 一方で、カードを構成する要素のうち、上記したカード情報を示すコード画像502とコード画像512とは、カード上における配置位置は共通に設定されている。さらにこれらのコード画像は、カード情報が共通の変換（符号化）方式で変換されることで生成されるものであり、コード画像からの情報取得（復号）の方式も共通であってよい。またカード情報は、例えば図6（a）及び（b）に示されるように同一のデータ長を有するよう調整されたデータ構造を有している。図6（a）は、第1のゲームコンテンツのゲームプレイが行われた際に、ゲーム装置100から排出されるカードに付されるカード情報の構造を示している。また図6（b）は、第2のゲームコンテンツのゲームプレイが行われた際に、第2のゲーム装置から排出されるカードに付されるカード情報の構造を示している。図示されるように、図6（a）のカード情報と図6（b）のカード情報とは、カードID601とカードID611、キャラクタID602とキャラクタID612、及び排出装置情報604と排出装置情報614とが共通しており、パラメータ603とブランク613のみが異なっている。

[0023] カードIDは、カードを一意に特定するために付される識別情報であって、第1のゲームコンテンツと第2のゲームコンテンツとで同一の値が割り当て

られないよう調整されるものであってもよいし、後述の排出装置情報でいずれのゲームコンテンツに対応するカードであるか識別可能であるため同一の値が割り当てられるものであってもよい。キャラクターIDは、ゲームコンテンツにおけるキャラクターを一意に特定する識別情報であり、後述のキャラクターDB106の規模の低減を考えれば、1つのタイトルに係り同一のキャラクターには同一の識別情報が付されるものであることが好ましい。また排出装置情報とは、カードを排出したゲーム装置を判別するための情報であり、本実施形態では第1のゲーム装置と第2のゲーム装置とのいずれであることを示す。換言すれば、排出装置情報は排出したゲーム装置において、第1のゲームコンテンツと第2のゲームコンテンツのいずれに係るゲーム処理が実行されていたかを示す情報であってよい。なお、本実施形態ではゲーム装置100において使用可能なカードは簡単のため、第1のゲームコンテンツまたは第2のゲームコンテンツのゲームプレイの結果排出されるカードであるものとして説明するが、本発明の実施がこれに限られるものではないことは容易に理解されよう。即ち、ゲーム装置100において使用可能なカードは、同一のタイトルに係る異なるゲームコンテンツのゲーム処理を実行する異なる装置により排出されたカードが使用可能であってよく、2種類に限定されるものではない。

[0024] 一方、ゲーム装置100（第1のゲーム装置）により排出されるカードと第2のゲーム装置により排出されるカードとは、図6（a）及び（b）に示したように、前者が排出に際し実行されたゲーム処理の実行内容に応じて動的に生成されるパラメータ603を有し、後者はこれを有していない点で異なる。

[0025] 本実施形態のゲーム装置100にてゲームプレイが提供される第1のゲームコンテンツは、ユーザが対戦ゲームに係るゲームプレイを行ったことにより、ユーザによって異なる態様でキャラクターが成長や変化し得る所謂育成要素を有する。故に、第1のゲームコンテンツではユーザは、ゲームプレイに際しカードを用いて使用キャラクターとして設定したキャラクターについて、ゲー

ムのプレイ結果に応じた成長を反映させた状態で新たなカードを排出させることができる。このとき、成長させた状態の情報が、プレイ結果に応じて動的に変更されたパラメータ603としてカード情報に含められ、次回以降のゲームプレイにおいて該カード情報を有するカードを使用することで、育成状態を継続したゲームプレイが提供されることになる。ここで、パラメータ603には、カード情報が付されたカードの所有者である、ゲームプレイを行ったユーザを識別する情報が含まれていてもよい。

[0026] 他方、第2のゲーム装置にてゲームプレイが提供される第2のゲームコンテンツは、本実施形態ではこのような育成要素を有さない、あるいは育成後の状態のカードを排出するような所謂オンデマンド印刷によるカード生成を行わないものとする。この場合、ゲームプレイにおいて使用キャラクタの設定等に用いるカードには育成状態を反映したパラメータを有している必要はなく、キャラクタの特定のみできれば、第2のゲームコンテンツの提供は可能である。即ち、育成要素を有さないのであれば1つのキャラクタを使用する際のパラメータは固定的となり、わざわざカード情報にパラメータを含めておく必要がない。故に、第2の装置により排出されるカードに付されたカード情報には、パラメータ603に代えて、何らのパラメータも特定しない、例えば0埋めされた固定長のデータであるブランク613が含まれているものとする。つまり、第2のゲーム装置により排出されるカードに付されるカード情報は、ゲーム処理の実行内容に依らず固定的な内容となるため、例えば工場で生産されたカード等であってよい。なお、ブランク613は、0埋めされたデータ等である必要はなく、ゲーム処理の実行に依らず固定的な情報であればよい。また、当然第2のゲームコンテンツにおける固定的なパラメータを示すものとして構成されていてもよい。

[0027] キャラクタDB106は、第1のゲームコンテンツに登場するものとして予め定められたキャラクタの各々についてキャラクタ情報を管理するデータベースである。1つのキャラクタについて管理されるキャラクタ情報は、例えば図6(c)に示されるようなデータ構造を有するものであってよい。図6

(c) の例では、キャラクタを識別するキャラクタ I D 6 2 1 に関連付けて、成長要素を考慮しない状態について予め定められた、体力や攻撃力、持ち技、スキル等のキャラクタ固有の能力パラメータの初期値（基準値）を示す基本パラメータ 6 2 2、基本パラメータからの各種パラメータについての成長（プレイ回数、プレイ内容）に応じた増減幅や、追加付与することが可能な持ち技、スキル等を示す成長情報 6 2 3、及び該キャラクタをゲーム画面に描画するために必要となる各種の描画用データを含む描画用情報 6 2 4 が管理されている。

[0028] 表示制御部 1 0 7 は、例えば G P U 等の描画処理を行いゲームに係る画面を生成する描画装置である。表示制御部 1 0 7 は、第 1 のゲームコンテンツに係るゲーム画面の描画を行う。具体的には表示制御部 1 0 7 は、後述のゲーム処理の実行中、ゲームの進行状況に応じたゲーム内パラメータ等の情報に従って必要な描画用オブジェクトを読み出して適当な演算処理を実行し、描画を行う。生成したゲーム画面は、ゲーム装置 1 0 0 と同一筐体内、あるいはゲーム装置 1 0 0 の外部に着脱可能に接続された表示装置である表示部 1 3 0 に出力され、所定の表示領域中に表示されることでユーザに提示される。

[0029] 抽選部 1 0 8 は、例えば乱数発生を用いる、第 1 のゲームコンテンツに係る種々の抽選処理を行う。第 1 のゲームコンテンツでは、ゲームプレイの実行中又は実行後に 1 体のキャラクタをゲーム処理の実行内容に応じて動的に決定されたパラメータ 6 0 3 を有するカード情報を付したカードとして出力（カード化）することができる。このとき、カード化できるキャラクタは、ゲーム中に登場させたキャラクタ、または第 1 のゲームコンテンツに登場するものとして定められたキャラクタのうちから選択されたキャラクタを所定の条件に応じて採用することができるが、抽選部 1 0 8 は例えば後者のキャラクタ選択に使用される。抽選部 1 0 8 による抽選処理に基づき選択されるキャラクタは、カード化を行うキャラクタであってもよいし、カード化を行う候補として挙げる複数のキャラクタであってもよい。また抽選部 1 0 8 の利

用はこれに限られるものではなく、例えばパラメータ603の増減値を、予め定められた変更幅に含まれるいずれの値にするかの選択やスキル等を付与するか否かの決定に用いられるものであってもよい。

[0030] 印刷制御部109は、カード化の指示がなされたキャラクタについて、カード情報のコード画像とキャラクタ画像とを含む、印刷出力するカードに係る印刷データを生成する。印刷制御部109は、印刷データを生成すると、該印刷データを印刷命令と共に印刷部140に伝送して該当のカードの印刷を指示し、排出させる。印刷部140は、ゲーム装置100と同一筐体内、あるいはゲーム装置100の外部に着脱可能に接続された、印刷制御部109との情報送受信が可能に構成されたプリンタ等の印刷装置である。印刷部140は、印刷制御部109からカードに係る印刷データ及び該データに係る印刷命令を受信すると、印刷データの印刷動作を行う。印刷により排出されるカードは、印刷部140がゲーム装置100と同一筐体内に内蔵される場合は、ゲーム装置100の外部からアクセス可能な不図示の排出口に導かれることでユーザに提供されてよい。

[0031] 操作入力部110は、例えば方向入力用の操作部材や決定入力要の操作部材や各種センサ等の、ゲーム装置100が有するユーザインタフェースである。操作入力部110は、操作部材に対する操作入力が行なわれたことを検出すると、該操作入力に対応する制御信号を制御部101に出力する。

[0032] 通信部111は、カード化対象のキャラクタ選択やゲーム中の種々のコマンド確定に用いられるボタン等、ゲーム装置100が有するユーザインタフェースである。操作入力部110は、各種ユーザインタフェースになされた操作入力を検出すると、該操作入力に対応する制御信号を制御部101に出力する。なお、本実施形態ではゲーム装置100は物理的な操作部材として各種インタフェースを備えるものとして説明するが、例えば表示部130の画面上になされたタッチ入力を検出するタッチ入力検出センサ等を含んでもよい。

[0033] 《プレイ処理》 このような構成をもつ本実施形態のゲーム装置100にお

いて、第1のゲームコンテンツに係るゲームプレイを提供するプレイ処理について、図2のフローチャートを用いて具体的な処理を説明する。該フローチャートに対応する処理は、制御部101が、例えば記録媒体102に記憶されている対応する処理プログラムを読み出し、メモリ103に展開して実行することにより実現することができる。なお、本プレイ処理は、例えばゲームプレイに係る対価の投入がなされたことが支払検出部104により検出された際に開始されるものとして説明する。本プレイ処理の実行中、特に言及しない限り表示制御部107は制御部101により行われた処理や命令に基づいて適宜進行に対応する画面を生成し、表示部130に表示させるものとする。

[0034] S201で、制御部101は、ゲームプレイに使用するキャラクタ（使用キャラクタ）を登録する登録処理を実行する。登録処理は、上述したように第1のゲームコンテンツに係るゲーム用物品である、第1のゲーム装置により排出されたカード、または第2のゲームコンテンツに係るゲーム用物品である、第2のゲーム装置により排出されたカードを、ユーザがリーダー120に読み取らせる（カードからカード情報の取得を行わせる）ことにより行われる。

[0035] 〈登録処理〉 ここで、プレイ処理のS201において実行される登録処理について、図3のフローチャートを用いて詳細を説明する。

[0036] S301で、制御部101は、使用キャラクタの登録が終了したか否かを判断する。使用キャラクタの登録が終了したことは、ユーザによる登録終了に係る操作入力（例えばカードの読み取り）がなされたことの検出や、上限数の使用キャラクタの登録が終了したことに基づいて判断されるものであってよい。また本実施形態のゲーム装置100において提供される第1のゲームコンテンツでは、例えば初回体験時等でカードを所有していない状態であってもゲームプレイ可能なように、カードによる使用キャラクタの登録を行わなくとも上記登録終了に係る操作入力を行うことで、ユーザは使用キャラクタの登録状態を省略し、ゲームプレイを行うことができる。

[0037] 制御部 101 は、使用キャラクタの登録が終了したと判断した場合は本登録処理を完了する。このとき、登録された使用キャラクタの数が上限数に至っていない場合、制御部 101 は、抽選部 108 による抽選処理に基づき選択した不足数分のキャラクタについてキャラクタ情報をキャラクタ DB 106 から取得し、例えばメモリ 103 に管理される使用キャラクタ管理テーブルに追加すればよい。このように追加されるキャラクタは、カードがなくとも使用可能であるものとして予め定められた一部のキャラクタのうちから選択されるものであってもよい。なお、使用キャラクタ管理テーブルにおいて 1 体のキャラクタにつき管理される情報は、例えば図 6 (d) に示されるように、キャラクタ ID 631 に関連付けて、今回のゲームプレイで使用されるプレイ時パラメータ 632、描画用情報 633、カードによる使用キャラクタの登録がなされたか否かを示す（例えば論理型の）カード使用フラグ 634、及び排出装置情報 635 を含むものであってよい。不足数分のキャラクタをキャラクタ管理テーブルに追加する場合、例えばプレイ時パラメータ 632 には該キャラクタの基本パラメータ 622 を代入し、カード使用フラグ 634 には登録にカードが使用されていないことを示す情報（False）が、排出装置情報 635 には第 1 のゲーム装置でも第 2 のゲーム装置でもないことを示す情報が使用されればよい。またキャラクタ ID 631 及び描画用情報 633 には、取得したキャラクタ情報の該当する情報が代入されればよいことは言うまでもない。

[0038] また制御部 101 は、使用キャラクタの登録がまだ終了していないと判断した場合は処理を S302 に移す。

[0039] S302 で、制御部 101 は、カード（対象カード）の読み取りがなされたか否かを判断する。制御部 101 は、取得部 105 によるカード情報（対象カード情報）の取得がなされたか否かにより本ステップの判断を行う。制御部 101 は、対象カードの読み取りがなされたと判断した場合は処理を S303 に移し、なされていないと判断した場合は本ステップの処理を繰り返す。

[0040] S 3 0 3 で、制御部 1 0 1 は、対象カードが第 2 のゲーム装置により排出されたカードであるか否かを判断する。制御部 1 0 1 は、対象カード情報に含まれる排出装置情報を参照し、排出を行った装置が第 2 のゲーム装置であるか否かを判断する。制御部 1 0 1 は、対象カードが第 2 のゲーム装置により排出されたカードであると判断した場合は処理を S 3 0 4 に移す。また制御部 1 0 1 は、対象カードが第 2 のゲーム装置により排出されたカードではない、即ち第 1 のゲーム装置により排出されたカードであると判断した場合は処理を S 3 0 5 に移す。なお、本実施形態では簡単のため、ゲーム装置 1 0 0 におけるゲームプレイに使用できないカードが登録用に使用されないものとして説明するが、このようなカードが使用された際には使用できないことを通知するエラー処理が行われることは容易に理解されよう。

[0041] S 3 0 4 で、制御部 1 0 1 は、対象カード情報に含まれるキャラクタ I D 6 1 2 を参照し、対象カードに係るキャラクタ情報をキャラクタ D B 1 0 6 から取得し、使用キャラクタ管理テーブルに各種情報を追加する。本ステップにて行われるテーブルへの情報追加は、第 2 のゲーム装置により排出されたカードに基づく使用キャラクタ登録であるため、制御部 1 0 1 は、カード使用フラグ 6 3 4 を登録にカードが使用されていることを示す情報 (T r u e) とし、排出装置情報 6 3 5 に対象カード情報の排出装置情報 6 1 4 を代入して行う。またプレイ時パラメータ 6 3 2 には、例えば取得したキャラクタ情報の基本パラメータ 6 2 2 が代入されるものであってもよいし、成長情報 6 2 3 を基本パラメータ 6 2 2 に基づき所定の成長状態に変更した値が代入されるものであってもよい。

[0042] 本実施形態のゲーム装置 1 0 0 では、ユーザがカードを所有していない状況でのゲームプレイも考慮し、上述したように使用キャラクタ管理テーブルに追加されたキャラクタの数が不足している場合には、上限数となるよう、抽選に基づくキャラクタの情報が追加される。故に、第 2 のゲーム装置により排出された対象カードに基づく使用キャラクタの登録については、第 2 のゲームコンテンツに係るゲームプレイを行ったことに対するインセンティブと

して、カードに基づかずに登録された使用キャラクタとの間で、ゲーム上の差を設けることが好ましい。プレイ時パラメータ632がキャラクタ情報の基本パラメータ622を代入することで決定される態様では、例えばカードに基づかずに登録可能な使用キャラクタと、第2のゲーム装置により排出されるカードに基づいて登録可能な使用キャラクタとは、互いに異なるキャラクタ群で構成されることが好ましい。即ち、カードに基づかずに登録可能な使用キャラクタは、第2のゲーム装置においてカードが排出され得るキャラクタ群を除外したキャラクタ群で構成されることが好ましい。このとき、第2のゲーム装置においてカードが排出され得るキャラクタは、カードに基づかずに登録可能な使用キャラクタよりも、対戦ゲームを有利に進行せしめるキャラクタであってよい。あるいは、同一のキャラクタであっても、例えば状態違いや表示態様が異なる等、ゲーム上の取扱いに複数の態様を有するキャラクタについては、カードに基づくか否かで登録される態様を分別するよう構成されてもよい。

[0043] 一方、S303において対象カードが第2のゲーム装置により排出されたカードではないと判断した場合、制御部101はS305で、S304と同様に使用キャラクタ管理テーブルへの各種情報の追加を行う。即ち、制御部101は、対象カード情報に含まれるキャラクタID602を参照し、対象カードに係るキャラクタ情報をキャラクタDB106から取得し、情報追加を行う。本ステップにて行われるテーブルへの情報追加は、第1のゲーム装置により排出されたカードに基づく使用キャラクタ登録であるため、制御部101は、カード使用フラグ634を登録にカードが使用されていることを示す情報とし、排出装置情報635に対象カード情報の排出装置情報604を代入して行う。またプレイ時パラメータ632には、取得したキャラクタ情報の基本パラメータ622を対象カード情報のパラメータ603に応じて変更することで得られた値が代入されればよい。

[0044] このようにS304またはS305で、対象カードに係るキャラクタの使用キャラクタ管理テーブルへの登録が完了すると、制御部101は処理をS3

01に戻す。

[0045] 登録処理が完了すると、制御部101はプレイ処理のS202で、使用キャラクタ管理テーブルに登録したキャラクタを使用キャラクタとして登場させた、対戦ゲームに係るゲーム処理を実行する。なお、本実施形態の第1のゲームコンテンツに係る対戦ゲームは、ユーザが行動決定を可能な所定数の使用キャラクタと対戦相手である相手キャラクタとの間で、予め定められたゲームルールに基づき勝敗を決する対戦ゲームである。即ち、制御部101は、使用キャラクタと相手キャラクタとが登場するよう制御した対戦ゲームを実行する。また対戦ゲームは、ゲーム装置100において同時にゲームプレイを行うユーザ（所謂2プレイヤー対戦）、通信部111を介して接続された第1のゲームコンテンツを提供する他のゲーム装置100においてゲームプレイを行うユーザ（所謂ネットワーク対戦）、あるいは所定の意思決定プログラム等に基づいて操作に相当する処理を行うNPC（またはAI）と、ユーザとの間で実現される。即ち、相手キャラクタ群の行動決定は、他のユーザまたはNPCによりなされる。制御部101は、対戦ゲームに係るゲーム処理が完了、即ち1回のゲームプレイに係る対戦ゲームの勝敗が決するステータスまで進行すると、処理をS203に移す。

[0046] S203で、制御部101は、今回のゲームプレイにあたりカード化するキャラクタについてカード情報を生成する生成処理を実行する。

[0047] 〈生成処理〉 ここで、本ステップにおいて実行される生成処理について、図4のフローチャートを用いて詳細を説明する。

[0048] S401で、制御部101は、ゲーム処理の実行内容に基づき、カード化の候補となるキャラクタ（候補キャラクタ）を決定する。候補キャラクタは、少なくとも使用キャラクタとして選択したキャラクタ群を含み、この他、ゲーム処理の実行内容に基づいて増減する。制御部101は、例えばゲーム処理において実施された対戦ゲームが対人対戦（他のユーザとの対戦）であった場合は、使用キャラクタ管理テーブルに含まれるキャラクタのみを候補キャラクタとして決定する。また制御部101は、例えば実施された対戦ゲー

ムがNPC対戦であった場合は、使用キャラクタ管理テーブルに含まれるキャラクタに加えて、相手キャラクタ群を候補キャラクタとして決定してもよい。このとき、相手キャラクタ群を候補キャラクタ群として加えるか否かは、対戦ゲームの結果、対戦ゲームが協力プレイ（2人のユーザが協力してNPCと対戦するゲーム）であったか否か、及び対戦キャラクタの分類やカード化可能条件の少なくともいずれかを考慮して決定されるものであってよい。特定した候補キャラクタの情報は、例えばメモリ103に保持されればよい。

[0049] S402で、制御部101は、S203において決定した候補キャラクタのうちのカード化対象として選択可能なキャラクタを決定する。本実施形態の第1のゲームコンテンツは、第2のゲーム装置により排出されたカードも使用可能であるものとして構成されている。しかしながら、特にカードごとに異なり得る動的な要素をカード情報に有しないカードを排出する第2のゲーム装置においてカードを入手したことをもってして、第1のゲームコンテンツにおいて対応するキャラクタをカード化可能にせしめることは、上述したように第1のゲーム装置における好適なサービス提供を阻害し得る。故に、本実施形態の生成処理では、候補キャラクタに含まれる使用キャラクタのうち、第2のゲーム装置により排出されたカードに基づいて登録が行われたキャラクタについては、制御部101はカード化対象として選択できないよう制御する。本ステップでは制御部101は、例えば候補キャラクタの各々に対し、第2のゲーム装置により排出されたカードに基づき登録されたキャラクタを除いて、選択可能であることを示す情報を付す。

[0050] なお、本ステップにおいて全ての候補キャラクタが選択不可能であると判断した場合、制御部101は、抽選部108による抽選処理に基づき新たに選択したキャラクタを候補キャラクタに加え、該キャラクタを選択可能なキャラクタとして決定すればよい。

[0051] S403で、制御部101は、ユーザによるカード化対象のキャラクタの選択を受け付ける。カード化対象のキャラクタの選択は、候補キャラクタを提

示する画面を表示部 130 に表示させ、該画面に基づき操作入力部 110 により検出された操作入力に基づいて行われる。このとき、表示制御部 107 は制御部 101 の制御の下、候補キャラクタを確認可能であり、かつ候補キャラクタのうちの選

択不可能であるキャラクタについては選択不可能であることを明示した画面を生成し、表示部 130 に表示させる。また制御部 101 は、例えば選択不可能であるキャラクタを選択確定する操作入力になされた場合に不可能であることを通知する、あるいはキャラクタ指示用のカーソルを選択不可能なキャラクタ上には移動不能にする等、ユーザによる選択を受け付けられないよう制御する。このように、第 2 のゲーム装置により排出されたカードに基づき登録したキャラクタについては、候補キャラクタとして提示しつつも選択不能とすることで、該当のカードに基づく新たなカード化が不可能であること、及び第 1 のゲームコンテンツに係るゲームプレイにおいて対応するキャラクタのカードを排出可能であることをユーザに知らしめることができる。ひいては、第 1 のゲームコンテンツにおけるゲームバランスの崩壊が生じないこと、第 1 のゲームコンテンツしかプレイしていないユーザの配慮がなされていることを間接的に通知することができる。制御部 101 は、カード化対象のキャラクタの選択が完了すると、処理を S404 に移す。

[0052] S404 で、制御部 101 は、選択されたカード化対象のキャラクタについてカード情報を生成し、本生成処理を完了する。具体的には制御部 101 は、新たなカード ID の取得、及びゲーム処理の実行内容に基づくパラメータの決定を行い、カード化対象キャラクタのキャラクタ ID 及び第 1 のゲーム装置により排出されたことを示す排出装置情報とこれらの情報を結合し、カード情報を生成する。実行内容に基づき決定されるパラメータは、例えば増減後の絶対値であってもよいし、基本パラメータからの相対値であってもよい。後者の場合、例えばカード化対象キャラクタが使用キャラクタでない場合は基本パラメータからの増減がないことを示すものであってもよいし、基本パラメータに対戦ゲームの結果に応じた変更を加えたパラメータと基本パ

ラメータとの差分を示すものであってもよい。またパラメータ決定は、例えば対戦ゲームの結果や同一キャラクタについてカード化を行った回数等を考慮して動的に決定されるものであってよい。

[0053] 生成処理が完了すると、印刷制御部109はプレイ処理のS204で、排出するカードに係る印刷データを生成し、印刷部140に印刷指示を行う。より詳しくは、印刷制御部109は制御部101の制御の下、図5(a)に示したように、生成処理において生成されたカード情報をカード化対象キャラクタのキャラクタ画像上に配置し、さらに変更後のパラメータ等を含めて印刷データを生成する。印刷データは印刷命令とともに印刷部140に送信され、印刷部140はこれに基づきカードを印刷し、排出する。排出が完了すると、あるいは印刷指示を行ってから、排出に要するものとして予め定められた時間が経過すると、制御部101は本プレイ処理を完了する。

[0054] このようにすることで、本実施形態のゲーム装置では、複数種類のゲームコンテンツに係る排出物品を使用可能としつつも、提供する第1のゲームコンテンツの興趣性を担保した、好適な連動要素を実現することができる。

[0055] なお、上述した生成処理では、第2のゲーム装置により排出されたカードに基づく使用キャラクタのみ選択不可能に制御するものとして説明したが、カードに基づかず決定された使用キャラクタについても、同様に取り扱うものとしてもよい。即ち、カードの読み取りを行わずにゲームプレイを行ったユーザに対しては、抽選部108による抽選処理に基づき選択されたキャラクタまたは相手キャラクタのみをカード化可能な構成としてもよい。

[0056] [実施形態2] 上述した実施形態1では、第2のゲームコンテンツに係るゲームプレイを行ったことについてユーザが受ける利点は、第2のゲーム装置により排出されたカードに対応するキャラクタを必ず使用できる点や、カードに基づかずに登録されたキャラクタよりも対戦ゲームを有利に進行せしめる点にあった。一方で、第2のゲーム装置により排出されたカードに対応するキャラクタについては、ゲームプレイには使用できるもののカード化できないため、例えば他の使用キャラクタが成長上限に達した状態である場合

等においては、ユーザの所望しないキャラクタのみがカード化対象キャラクタとして選択可能となる状況が生じ得る。即ち、第2のゲーム装置により排出されたカードに基づいて使用キャラクタを登録することで、実質カード化対象キャラクタとして選択可能なキャラクタ数は減少するため、ユーザの第1のゲームコンテンツに対する興趣を削ぎ得る。

[0057] 本実施形態ではさらに、第1のゲームコンテンツ及び第2のゲームコンテンツの双方に係る、ユーザの興趣性を相乗的に高める種々の態様について説明する。本実施形態のゲーム装置100では、少なくとも第1のゲームコンテンツを利用するユーザについては、ユーザごとにユーザ情報が管理されるものとする。各ユーザについてのユーザ情報は、通信部111を介して通信接続可能な不図示の外部のサーバ等において管理されるものとする。なお、ユーザの識別は、例えば別の記録媒体に記録された情報をさらにリーダ120に読み取らせること等により行われればよい。

[0058] 《態様1》 例えばユーザ情報として、ユーザが第2のゲーム装置により排出されたカードに基づき使用したキャラクタについて、キャラクタごとにその利用回数を管理するものであってもよい。この場合、第1のゲームコンテンツのゲームプレイにおいて、利用回数が管理されているキャラクタの入手条件が満たされた、即ちカード化対象として選択可能なキャラクタに該当のキャラクタが含まれる際に、それまでの利用回数が多いほど、排出されるカードに付されるカード情報のパラメータ603が対戦ゲームを有利に進行せしめる値となるよう、制御部101が生成処理を制御すればよい。

[0059] このようにすることで、第2のゲーム装置により排出されたカードを使用した第1のゲームコンテンツの興趣性を高めつつ、第1のゲームコンテンツにおける入手条件が満たされる前から所望のキャラクタの（利用回数に基づく）育成を行いたいユーザの、カード取得のための第2のゲームコンテンツの利用を促進することができる。

[0060] 《態様2》 例えば第2のゲームコンテンツを利用するユーザについても、ユーザごとの第2のゲームコンテンツの利用履歴を含むユーザ情報が管理さ

れ、第2のゲーム装置により排出されたカードがゲーム装置100において使用された際に、同一ユーザに係る第1のゲームコンテンツのユーザ情報と第2のゲームコンテンツとを紐づけするよう構成してもよい。この場合、第1のゲームコンテンツのゲームプレイにおいてカード化対象のキャラクタが選択された際に、該キャラクタに係るユーザの第2のゲームコンテンツでの利用履歴に基づき、制御部101がカード情報のパラメータ603をさらに変更するようにしてもよい。より詳しくは、カード化対象のキャラクタが選択された際に、該キャラクタに係る第2のゲームコンテンツでの利用回数、または第2のゲームコンテンツにおける該キャラクタを利用した際のゲームの進行状況に応じて、排出されるカードに付されるカード情報のパラメータ603が対戦ゲームを有利に進行せしめる値（利用回数が多いほど、または攻略済みのステージ等の進行度が高いほど有利な値）となるよう、制御部101が生成処理を制御すればよい。

[0061] このようにすることで、第1のゲーム装置と第2のゲーム装置の双方のユーザ利用を促進しつつ、第1のゲームコンテンツと第2のゲームコンテンツの興趣性を高めることができる。

[0062] 《態様3》 例えば第2のゲームコンテンツを利用するユーザについても、ユーザごとの第2のゲームコンテンツのゲームプレイに係る各キャラクタの所定条件の達成有無を含むユーザ情報が管理され、第2のゲーム装置により排出されたカードがゲーム装置100において使用された際に、同一ユーザに係る第1のゲームコンテンツのユーザ情報と第2のゲームコンテンツとを紐づけするよう構成してもよい。この場合、第1のゲームコンテンツのゲームプレイにおいて、第1のゲーム装置により排出されたカードと第2のゲーム装置により排出されたカードのそれぞれに基づき、同一のキャラクタが使用キャラクタとして登録され、該キャラクタがカード化対象として選択された際、第2のゲームコンテンツにおいてユーザが該キャラクタに係る所定条件の達成をしていることに応じて、制御部101がカード情報のパラメータ603をさらに対戦ゲームを有利に進行せしめる値とするよう、制御部10

1 が生成処理を制御すればよい。

[0063] このようにすることで、第1のゲーム装置と第2のゲーム装置の双方のユーザ利用を促進しつつ、第1のゲームコンテンツと第2のゲームコンテンツの興趣性を高めることができる。

[0064] 以上、態様1乃至3を例示したが、これらの態様はどのように組み合わせられるものであってもよいことは言うまでもない。また態様1乃至3では、生成処理において生成する新たなカード情報のパラメータ603を変更するためにユーザ情報が利用される構成を説明したが、ユーザ情報はこれに限らず、登録処理におけるプレイ時パラメータ632の変更に利用されてもよい。

[0065] [その他の実施形態] 本発明は上記実施の形態に制限されるものではなく、本発明の精神及び範囲から離脱することなく、様々な変更及び変形が可能である。また本発明に係るゲーム装置は、コンピュータを該ゲーム装置として機能させるプログラムによっても実現可能である。該プログラムは、コンピュータが読み取り可能な記録媒体に記録されることにより、あるいは電気通信回線を通じて、提供／配布することができる。

符号の説明

[0066] 100：ゲーム装置、101：制御部、102：記録媒体、103：メモリ、104：支払検出部、105：取得部、106：キャラクタDB、107：表示制御部、108：抽選部、109：印刷制御部、110：操作入力部、111：通信部、120：リーダ、130：表示部、140：印刷部

請求の範囲

- [請求項1] ゲームプレイに際し物品から取得された物品情報に基づき、該物品情報に対応するキャラクタまたはアイテムをゲーム中に登場させた第1のゲームコンテンツに係るゲーム処理を実行する実行手段と、 前記ゲーム処理の実行中又は実行後、前記ゲーム中に登場させたキャラクタまたはアイテムに係る別の物品情報を有する新たな物品の排出指示を行う指示手段と、 前記物品情報に基づき、該物品情報が取得された物品がいずれのゲーム装置により排出された物品であるか否かに応じて、前記指示手段を制御する制御手段と、を有し、 前記制御手段は、前記物品情報が取得された物品が前記第1のゲームコンテンツと異なる第2のゲームコンテンツを提供する別のゲーム装置により排出された物品である場合に、該物品情報に基づいて前記ゲーム中に登場させたキャラクタまたはアイテムに係る前記新たな物品の排出指示は行わせないように前記指示手段を制御することを特徴とするゲーム装置。
- [請求項2] 前記物品情報は、少なくとも該物品情報を有する物品を排出したゲーム装置を識別する識別情報を含み、 前記実行手段は、前記識別情報に依らず、取得した前記物品情報に基づくキャラクタまたはアイテムをゲーム中に登場させるよう前記ゲーム処理を実行し、 前記制御手段は、前記識別情報に基づいて、前記物品情報が取得された物品が前記ゲーム装置と前記別のゲーム装置のいずれにより排出された物品であるかを判断することを特徴とする請求項1に記載のゲーム装置。
- [請求項3] 前記指示手段による排出指示に基づき、前記新たな物品として第1の種別の物品を排出する排出手段をさらに有し、 前記排出手段は、前記第2のゲームコンテンツを提供する前記別のゲーム装置が排出する第2の種別の物品は排出しないことを特徴とする請求項1または2に記載のゲーム装置。
- [請求項4] 前記ゲーム処理の実行中又は実行後、前記ゲーム中に登場させたキャラクタまたはアイテムに係る別の物品情報を有する新たな物品の排出指示を行う指示手段と、 前記物品情報に基づき、該物品情報が取得された物品がいずれのゲーム装置により排出された物品であるか否かに応じて、前記指示手段を制御する制御手段と、を有し、 前記制御手段は、前記物品情報が取得された物品が前記第1のゲームコンテンツと異なる第2のゲームコンテンツを提供する別のゲーム装置により排出された物品である場合に、該物品情報に基づいて前記ゲーム中に登場させたキャラクタまたはアイテムに係る前記新たな物品の排出指示は行わせないように前記指示手段を制御することを特徴とするゲーム装置。

ラクタまたはアイテムに各々対応する複数の画像

を表示手段に表示させ、いずれかの画像に対する操作入力に基づき前記新たな物品を排出させるキャラクタまたはアイテムを選択する選択手段をさらに有し、前記指示手段は、前記選択手段により選択されたキャラクタまたはアイテムに係る前記新たな物品の排出指示を行うことを特徴とする請求項3に記載のゲーム装置。

[請求項5] 前記選択手段は、前記ゲーム中に登場させたキャラクタまたはアイテムのうち、前記第1の種別の物品から取得された前記物品情報に基づくキャラクタまたはアイテムに対応する画像は選択可能な態様で前記表示手段に表示させ、前記第2の種別の物品から取得された前記物品情報に基づくキャラクタまたはアイテムに対応する画像は選択不可能な態様で前記表示手段に表示させることを特徴とする請求項4に記載のゲーム装置。

[請求項6] 前記第1のゲームコンテンツに係る前記ゲームは、前記ゲームプレイに際して取得された前記物品情報に基づき前記ゲーム中に登場させたキャラクタと、前記ゲーム処理において決定された相手キャラクタとの間で対戦ゲームを実現するものであり、前記選択手段は、前記ゲームプレイに際し前記物品情報が取得された物品が全て前記第2の種別の物品である場合に、前記第1のゲームコンテンツについて定められたキャラクタのうちから抽選処理により選択されたキャラクタ及び前記相手キャラクタの少なくともいずれかの画像を前記表示手段に表示させることを特徴とする請求項4または5に記載のゲーム装置。

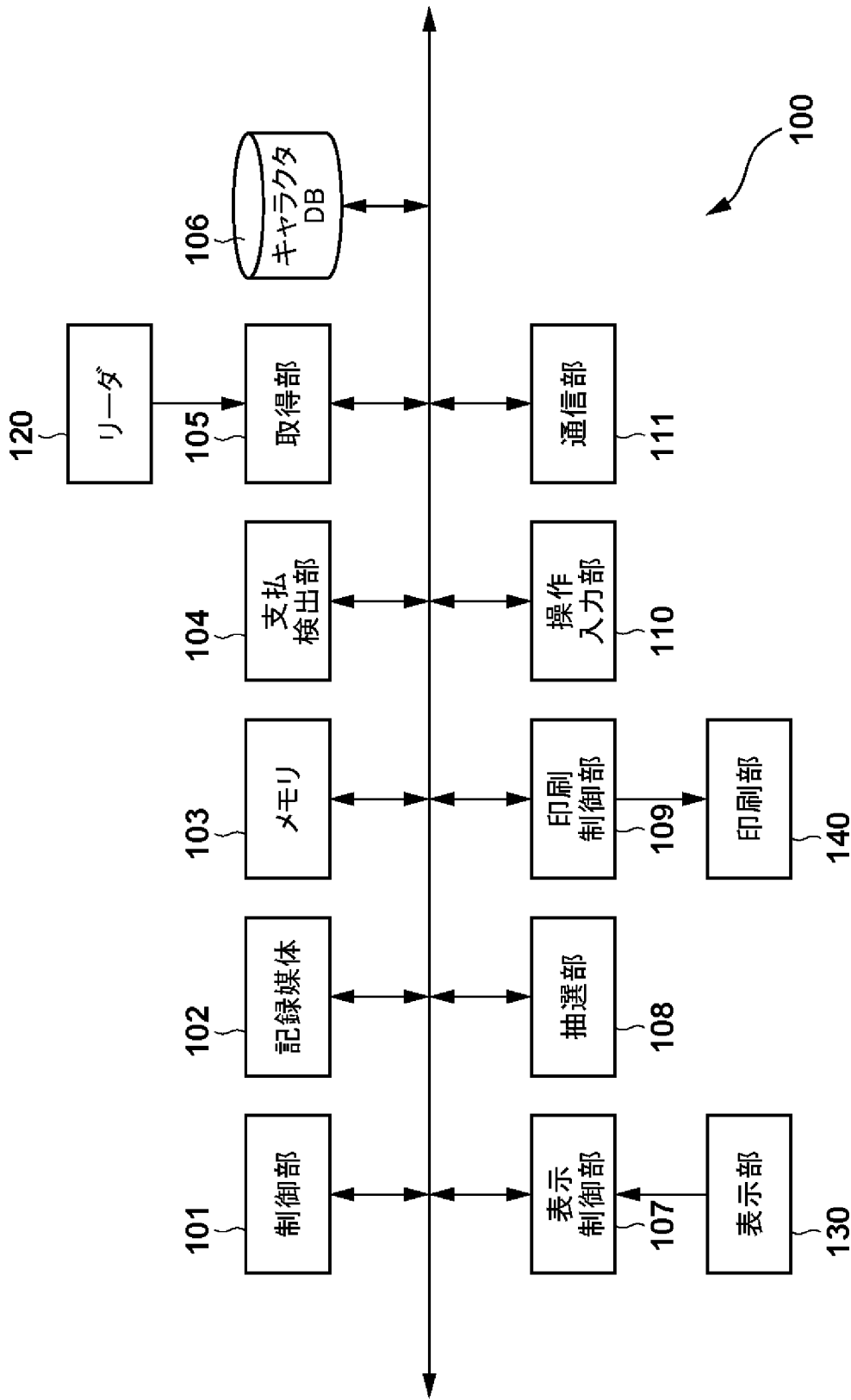
[請求項7] 前記第1の種別の物品は、前記第1のゲームコンテンツに係る前記ゲーム処理の実行内容に応じて動的に決定された情報を含む前記物品情報を有し、前記第2の種別の物品は、前記第2のゲームコンテンツに係るゲーム処理の実行内容に依らず固定的な前記物品情報を有することを特徴とする請求項3乃至6のいずれか1項に記載のゲーム装置。

- [請求項8] 前記物品情報を物品から取得する第1の取得手段をさらに有し、 前記第1の種別の物品と前記第2の種別の物品とは、同一の情報取得方式を用いて、前記第1の取得手段により前記物品情報の取得がなされることを特徴とする請求項3乃至7のいずれか1項に記載のゲーム装置。
- [請求項9] 前記第1のゲームコンテンツと前記第2のゲームコンテンツとは、同一のタイトルに係る異なるゲームコンテンツであることを特徴とする請求項1乃至8のいずれか1項に記載のゲーム装置。
- [請求項10] 前記物品情報が取得された物品について、前記別のゲーム装置において該物品を使用して前記第2のゲームコンテンツのゲームプレイがなされた回数、前記別のゲーム装置において該物品を使用した前記第2のゲームコンテンツのゲームプレイによるゲーム進行状況、及び前記ゲーム装置において該物品を使用した前記第1のゲームコンテンツのゲームプレイがなされた回数の少なくともいずれかを示す履歴情報を取得する第2の取得手段をさらに有し、 前記実行手段は、前記物品情報が取得された物品が前記別のゲーム装置により排出された物品である場合に、該物品情報に基づくキャラクタまたはアイテムのゲームパラメータを、前記第2の取得手段により取得された履歴情報に基づいて変更して前記ゲーム処理を実行することを特徴とする請求項9に記載のゲーム装置。
- [請求項11] 前記物品情報が取得された物品について、前記別のゲーム装置において該物品を使用して前記第2のゲームコンテンツのゲームプレイがなされた回数、前記別のゲーム装置において該物品を使用した前記第2のゲームコンテンツのゲームプレイによるゲーム進行状況、及び前記ゲーム装置において該物品を使用した前記第1のゲームコンテンツのゲームプレイがなされた回数の少なくともいずれかを示す履歴情報を取得する第2の取得手段をさらに有し、 前記制御手段は、前記物品情報が取得された物品が前記ゲーム装置により排出された物品である

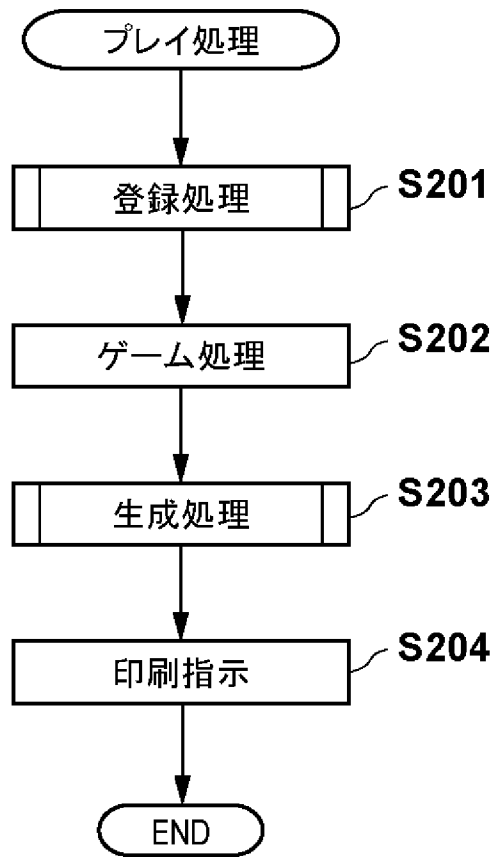
場合に、該物品情報に基づくキャラクタまたはアイテムに係る前記別の物品情報を、前記第 2 の取得手段により取得された履歴情報に基づいて変更して前記指示手段に排出指示を行わせることを特徴とする請求項 9 または 10 に記載のゲーム装置。

[請求項 12] コンピュータを、請求項 1 乃至 11 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置として機能させるためのプログラム。

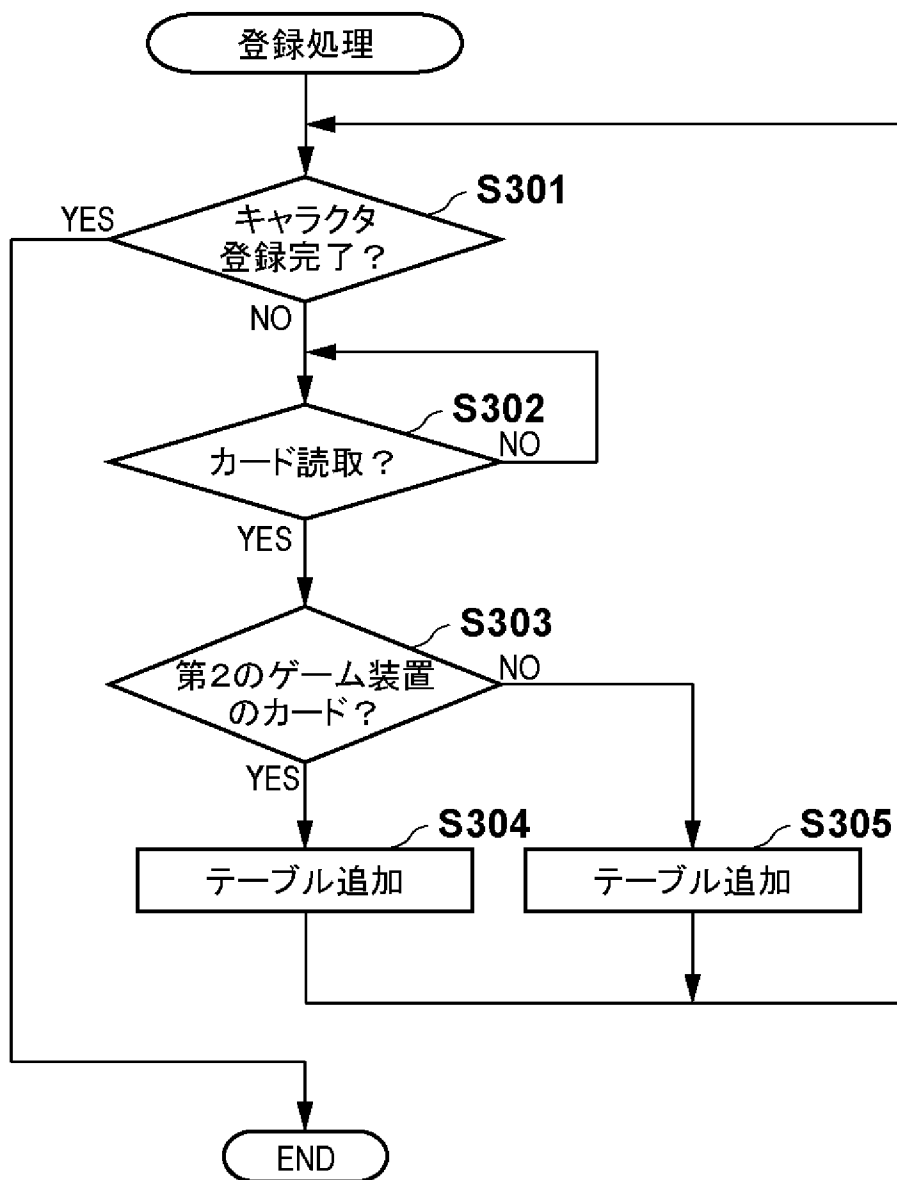
[図1]



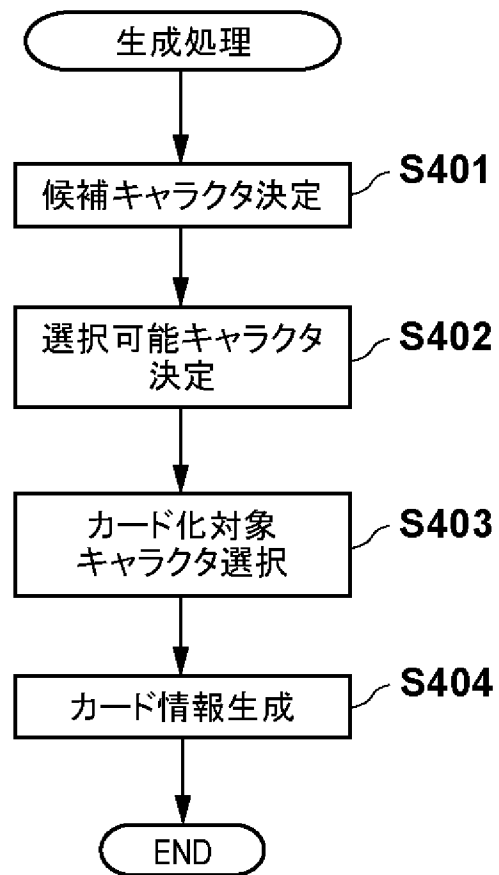
[図2]



[図3]



[図4]



(a)



511



[図6]

(a)

カードID	601
キャラクタID	602
パラメータ	603
排出装置情報	604

(b)

カードID	611
キャラクタID	612
ブランク	613
排出装置情報	614

(c)

キャラクタID	621
基本パラメータ	622
成長情報	623
描画用情報	624

(d)

キャラクタID	631
プレイ時パラメータ	632
描画用情報	633
カード使用フラグ	634
排出装置情報	635

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/081217

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/20(2014.01)i, A63F13/25(2014.01)i, A63F13/69(2014.01)i, A63F13/80(2014.01)i, A63F13/95(2014.01)i

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

A63F9/24, A63F13/00-13/98

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2016
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2016	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2016

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y A	JP 2015-216942 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 07 December 2015 (07.12.2015), paragraphs [0051], [0067], [0073] to [0082], [0103] (Family: none)	1-5, 7-12 6
Y	JP 2014-217466 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 20 November 2014 (20.11.2014), paragraphs [0009], [0046] (Family: none)	1-5, 7-12
Y	Dragon's Dogma: DARK ARISEN, DENGEKI PlayStation vol.19, no.15, 25 April 2013 (25.04.2013), page 33	3-5, 7-11

☐ Further documents are listed in the continuation of Box C.

☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
27 December 2016 (27.12.16)

Date of mailing of the international search report
10 January 2017 (10.01.17)

Name and mailing address of the ISA/
Japan Patent Office
3-4-3, Kasumigaseki, Chiyoda-ku,
Tokyo 100-8915, Japan

Authorized officer

Telephone No.

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int.Cl. A63F13/20(2014.01)i, A63F13/25(2014.01)i, A63F13/69(2014.01)i, A63F13/80(2014.01)i, A63F13/95(2014.01)i

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))

Int.Cl. A63F9/24, A63F13/00 - 13/98

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1922-1996年
日本国公開実用新案公報	1971-2016年
日本国実用新案登録公報	1996-2016年
日本国登録実用新案公報	1994-2016年

国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
Y A	JP 2015-216942 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2015.12.07, 段落[0051], [0067], [0073]-[0082], [0103] (ファミリーなし)	1-5, 7-12 6
Y	JP 2014-217466 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2014.11.20, 段落[0009], [0046] (ファミリーなし)	1-5, 7-12
Y	ドラゴンズドグマ: ダークアリズン, 電撃PlayStation 第19巻 第15号, 2013.04.25, p.33	3-5, 7-11

☐ C欄の続きにも文献が列挙されている。

☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)
「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
「&」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

27.12.2016

国際調査報告の発送日

10.01.2017

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/J P)
郵便番号 100-8915
東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)

柴田 和雄

2D

9113

電話番号 03-3581-1101 内線 3241