

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載
 【部門区分】第 1 部門第 2 区分
 【発行日】平成21年12月3日 (2009.12.3)

【公開番号】特開2007-29757(P2007-29757A)
 【公開日】平成19年2月8日 (2007.2.8)
 【年通号数】公開・登録公報2007-005
 【出願番号】特願2006-305520(P2006-305520)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 1/04 (2006.01)
 A 6 3 F 13/00 (2006.01)
 A 6 3 F 13/12 (2006.01)
 A 6 3 F 13/10 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 1/04 C
 A 6 3 F 13/00 K
 A 6 3 F 13/12 B
 A 6 3 F 13/00 F
 A 6 3 F 13/10

【手続補正書】
 【提出日】平成21年10月15日 (2009.10.15)
 【手続補正 1】
 【補正対象書類名】特許請求の範囲
 【補正対象項目名】全文
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【特許請求の範囲】
 【請求項 1】

ゲーム装置に設けられたカード配置パネル面に複数のカードを載置する操作を含むカード操作に応じてゲームが実行されるように構成された前記ゲーム装置で使用するカードであって、

前記ゲーム装置は、その筐体内に、前記パネル面を照射する光源と、該光源によって照射された前記パネル面を撮像するイメージセンサと、を具備し、

前記カードのそれぞれは、紙媒体よりなり、カードの一方の面に印刷された互いに異なるゲームキャラクタを表わす画像、図柄あるいは写真の表示と、他方の面に二次元コードパターンとして印刷された前記ゲームキャラクタに関連する情報と、を含み、

前記カードが前記他方の面が前記カード配置パネル面に面するように載置されているとき前記二次元コードパターンが前記光源の照射下で前記筐体内部に設置されたイメージセンサによって撮像され、撮像された画像情報から前記二次元コードパターンに含まれる前記ゲームキャラクタに関連する情報が検出され、プレイヤによる前記パネル面上でのカード操作に応じて検出される前記カードが載置されている位置に関する情報と前記ゲームキャラクタに関連する情報が前記ゲーム装置に対するプレイヤによる操作情報として入力され、前記選択された一組のカードによってゲームに登場する複数のキャラクタの決定に使用されるとともにゲーム進行の制御に使用されるように構成されてなることを特徴とするゲーム装置で使用するカード。

【請求項 2】

前記ゲームキャラクタに関連する情報を含む二次元コードパターンが前記カードの前記一方の面にも印刷されていることを特徴とする請求項 1 記載のカード。

【請求項 3】

用意された複数のカードから選択された一組のカードによって決定されるゲームキャラクタの組み合わせが、前記ゲーム装置によって実行されるゲームにおけるゲームキャラクタのチームを決定するように構成されていることを特徴とする請求項 1 または 2 記載のカード。

【請求項 4】

ゲーム装置に設けられたカード配置パネル面に互いに重なり合うことなく載置された一組のカードに応じて前記ゲーム装置によってゲームが実行されるように構成されたカードであって、

前記カードのそれぞれは、

一方の面に形成された互いに異なるキャラクタを表す画像、図柄あるいは写真による表示と、他方の面を前記パネル面に向けて載置したとき前記ゲーム装置によって検出されるように形成された前記キャラクタそれぞれに対応する情報と、を含み、

プレイヤによって選択された一組のカードが前記カード配置パネル面に載置されているとき載置されたカードのそれぞれから検出された前記情報が、プレイヤによる操作情報として前記ゲーム装置に入力され、前記キャラクタを含むチームの形成に使用されるとともに前記チームによるゲーム進行の制御に使用されるように構成されてなることを特徴とするゲーム装置で使用するカード。

【請求項 5】

複数のカード載置領域が設けられたカード配置パネル面を備えたゲーム装置の前記カード載置領域にカードが選択的に載置されたとき、載置されたカードに応じて前記ゲーム装置によってゲームが実行されるように構成されたカードであって、

前記カードのそれぞれは、

一方の面に形成された互いに異なるキャラクタを表す画像、図柄あるいは写真による表示と、他方の面を前記パネル面に向けて載置したとき前記ゲーム装置によって検出されるように形成された前記キャラクタそれぞれに対応する情報と、を含み、

プレイヤによって選択された一組のカードが前記カード載置領域に選択的に載置されているとき載置されたカードのそれぞれから検出されたキャラクタ情報と載置されたカードの位置情報とがプレイヤによる操作情報として前記ゲーム装置に入力され、前記キャラクタを含むチームの形成に使用されるとともに前記チームによるゲーム進行の制御に使用されるように構成されてなることを特徴とするゲーム装置で使用するカード。

【請求項 6】

前記ゲームに対応して複数のカードが予め用意されており、前記一組のカードは前記チームを構成するためにプレイヤによって前記複数のカードから選択されるものであることを特徴とする請求項 1 乃至 5 のいずれか記載のカード。

【請求項 7】

ゲーム装置に設けられたカード配置パネル面に互いに重なり合うことなく載置された一組のカードに応じて前記ゲーム装置によってゲームが実行されるように構成されたカードであって、

前記カードのそれぞれは、

一方の面に形成された互いに異なるキャラクタを表す画像、図柄あるいは写真による表示と、他方の面を前記パネル面に向けて載置したとき前記ゲーム装置によって検出されるように形成された前記キャラクタそれぞれに対応する情報と、を含み、

プレイヤによって選択された一組のカードが前記カード配置パネル面に載置されているとき載置されたカードのそれぞれから検出された前記情報が、プレイヤによる操作情報として前記ゲーム装置に入力され、前記選択された一組のカードによってゲームに登場する複数のキャラクタの決定に使用されるとともにゲーム進行の制御に使用されるように構成されてなることを特徴とするゲーム装置で使用するカード。

【請求項 8】

前記カードのそれぞれは、

前記キャラクタに対応する情報が、前記他方の面に前記ゲーム装置によって光学的に検

出されるように２次元コードパターンとして設けられていることを特徴とする請求項４乃至７のいずれか記載のカード。

【請求項９】

前記二次元コードパターンのそれぞれは、前記パネル面に載置されたとき前記パネル面における回転方向の情報が検出されるように構成されたパターンを含むことを特徴とする請求項８記載のカード。

【請求項１０】

前記カードのそれぞれは、前記パネル面に載置されている状態で移動可能に構成されていることを特徴とする請求項１乃至９のいずれか記載のカード。

【手続補正２】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１４

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１４】

請求項１の本発明は、ゲーム装置に設けられたカード配置パネル面に複数のカードを載置する操作を含むカード操作に応じてゲームが実行されるように構成された前記ゲーム装置で使用されるカードであって、

前記ゲーム装置は、その筐体内に、前記パネル面を照射する光源と、該光源によって照射された前記パネル面を撮像するイメージセンサと、を具備し、

前記カードのそれぞれは、紙媒体よりなり、カードの一方の面に印刷された互いに異なるゲームキャラクタを表わす画像、図柄あるいは写真の表示と、他方の面に二次元コードパターンとして印刷された前記ゲームキャラクタに関連する情報と、を含み、

前記カードが前記他方の面が前記カード配置パネル面に面するように載置されているとき前記二次元コードパターンが前記光源の照射下で前記筐体内部に設置されたイメージセンサによって撮像され、撮像された画像情報から前記二次元コードパターンに含まれる前記ゲームキャラクタに関連する情報が検出され、プレイヤによる前記パネル面上でのカード操作に応じて検出される前記カードが載置されている位置に関する情報と前記ゲームキャラクタに関連する情報が前記ゲーム装置に対するプレイヤによる操作情報として入力され、前記選択された一組のカードによってゲームに登場する複数のキャラクタの決定に使用されるとともにゲーム進行の制御に使用されるように構成されてなることを特徴とするものである。

【手続補正３】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１５

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１５】

また、請求項２の本発明は、前記ゲームキャラクタに関連する情報を含む二次元コードパターンが前記カードの前記一方の面にも印刷されていることを特徴とするものである。

また、請求項３の本発明は、用意された複数のカードから選択された一組のカードによって決定されるゲームキャラクタの組み合わせが、前記ゲーム装置によって実行されるゲームにおけるゲームキャラクタのチームを決定するように構成されていることを特徴とするものである。

また、請求項４の本発明は、ゲーム装置に設けられたカード配置パネル面に互いに重なり合うことなく載置された一組のカードに応じて前記ゲーム装置によってゲームが実行されるように構成されたカードであって、

前記カードのそれぞれは、

一方の面に形成された互いに異なるキャラクタを表す画像、図柄あるいは写真による表示と、他方の面を前記パネル面に向けて載置したとき前記ゲーム装置によって検出される

ように形成された前記キャラクタそれぞれに対応する情報と、を含み、

プレイヤーによって選択された一組のカードが前記カード配置パネル面に載置されているとき載置されたカードのそれぞれから検出された前記情報が、プレイヤーによる操作情報として前記ゲーム装置に入力され、前記キャラクタを含むチームの形成に使用されるとともに前記チームによるゲーム進行の制御に使用されるように構成されてなることを特徴とするものである。

また、請求項 5 の本発明は、複数のカード載置領域が設けられたカード配置パネル面を備えたゲーム装置の前記カード載置領域にカードが選択的に載置されたとき、載置されたカードに応じて前記ゲーム装置によってゲームが実行されるように構成されたカードであって、

前記カードのそれぞれは、

一方の面に形成された互いに異なるキャラクタを表す画像、図柄あるいは写真による表示と、他方の面を前記パネル面に向けて載置したとき前記ゲーム装置によって検出されるように形成された前記キャラクタそれぞれに対応する情報と、を含み、

プレイヤーによって選択された一組のカードが前記カード載置領域に選択的に載置されているとき載置されたカードのそれぞれから検出されたキャラクタ情報と載置されたカードの位置情報とがプレイヤーによる操作情報として前記ゲーム装置に入力され、前記キャラクタを含むチームの形成に使用されるとともに前記チームによるゲーム進行の制御に使用されるように構成されてなることを特徴とするものである。

また、請求項 6 の本発明は、前記ゲームに対応して複数のカードが予め用意されており、前記一組のカードは前記チームを構成するためにプレイヤーによって前記複数のカードから選択されるものであることを特徴とするものである。

また、請求項 7 の本発明は、ゲーム装置に設けられたカード配置パネル面に互いに重なり合うことなく載置された一組のカードに応じて前記ゲーム装置によってゲームが実行されるように構成されたカードであって、

前記カードのそれぞれは、

一方の面に形成された互いに異なるキャラクタを表す画像、図柄あるいは写真による表示と、他方の面を前記パネル面に向けて載置したとき前記ゲーム装置によって検出されるように形成された前記キャラクタそれぞれに対応する情報と、を含み、

プレイヤーによって選択された一組のカードが前記カード配置パネル面に載置されているとき載置されたカードのそれぞれから検出された前記情報が、プレイヤーによる操作情報として前記ゲーム装置に入力され、前記選択された一組のカードによってゲームに登場する複数のキャラクタの決定に使用されるとともにゲーム進行の制御に使用されるように構成されてなることを特徴とするものである。

また、請求項 8 の本発明は、前記カードのそれぞれは、

前記キャラクタに対応する情報が、前記他方の面に前記ゲーム装置によって光学的に検出されるように 2 次元コードパターンとして設けられていることを特徴とするものである。

また、請求項 9 の本発明は、前記二次元コードパターンのそれぞれは、前記パネル面に載置されたとき前記パネル面における回転方向の情報が検出されるように構成されたパターンを含むことを特徴とするものである。

また、請求項 10 の本発明は、前記カードのそれぞれは、前記パネル面に載置されている状態で移動可能に構成されていることを特徴とするものである。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0037

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0037】

(21) 本発明は、カード表面または裏面に、カード表面に印刷された図柄固有の特性

を示すデータに応じたデータパターンが印刷されており、データパターンを検出することにより、カードの図柄特性（例えば、スポーツ選手の実力）をゲーム展開に反映させることが可能になる。

【手続補正５】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００４８

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００４８】

（３２）本発明は、固有のデータを備えた複数のカードのうち任意のカードが選択的に載置されるプレイフィールドと、プレイフィールドに載置されたカードのデータを読み取るカードデータ読み取り手段と、を備えており、複数のカードのデータを同時に読み取ることができ、読み取り時間を短縮することができる。