(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2004-261603
(P2004-261603A)
(43)公開日　平成16年9月24日(2004.9.24)

(51)Int.Cl.[7]		F I			テーマコード（参考）
A63F	1/04	A63F	1/04	Z	2C001
A63F	13/00	A63F	13/00	M	5B035
A63F	13/12	A63F	13/12	C	5B072
G06K	7/00	G06K	7/00	U	
G06K	19/00	G06K	19/00	Q	

審査請求 未請求　請求項の数 3　書面　（全 14 頁）

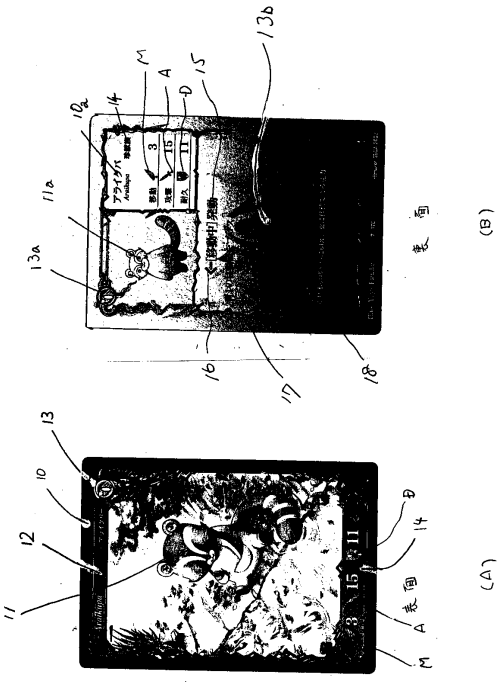
(21)出願番号　特願2004-71690 (P2004-71690)
(22)出願日　平成16年2月13日 (2004.2.13)
(31)優先権主張番号　特願2003-79084 (P2003-79084)
(32)優先日　平成15年2月13日 (2003.2.13)
(33)優先権主張国　日本国 (JP)

(71)出願人　000132471
株式会社セガ
東京都大田区羽田１丁目２番１２号
(72)発明者　田口　博之
東京都大田区東糀谷二丁目１２番１４号
株式会社ヒットメーカー内
(72)発明者　金澤　昭一郎
東京都大田区東糀谷二丁目１２番１４号
株式会社ヒットメーカー内

Fターム(参考)　2C001 AA13 BA06 BB02 BB07 DA06
5B035 BB01 BB03 BC00
5B072 BB00 CC02 CC24 DD01

(54)【発明の名称】遊戯カード

(57)【要約】
【課題】　遊戯カード遊戯装置に用いる複数の遊戯カードにカードに表示されたキャラクタの個性情報を入れてゲームに使用できるようにする。
【解決手段】　複数の遊戯カード１００の少なくとも一部に描かれたキャラクタを画像表示ゲームに登場させるためのゲームプログラムが記憶されたゲーム情報記憶媒体２００と、該ゲーム情報記憶媒を装着して画像表示ゲームを実行する処理手段を含むゲーム装置１７０と、前記ゲーム情報記憶媒体又は前記ゲーム装置の何れかに設けられ、かつ前記遊戯カード１００に記憶されているデータを読み取る外部情報読取手段１６０とから構成されるゲームシステムにおいて使用される遊戯カード１００であって、
　前記複数の遊戯カード１００は、各カードを使用してカード遊戯を行うものであってその一方面にそれぞれにキャラクタの図柄が描かれたカード別に、少なくとも当該キャラクタの識別データを機械的読取り可能に記録し、前記識別データが前記外部情報読取手段１６０によって読み取られて、前記ゲーム装置１７０によるゲームに



【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数の遊戯カードの少なくとも一部に描かれたキャラクタを画像表示ゲームに登場させるためのゲームプログラムが記憶されたゲーム情報記憶媒体と、該ゲーム情報記憶媒を装着して画像表示ゲームを実行する処理手段を含むゲーム装置と、前記ゲーム情報記憶媒体又は前記ゲーム装置の何れかに設けられ、かつ前記遊戯カードに記憶されているデータを読み取る外部情報読取手段とから構成されるゲームシステムにおいて使用される遊戯カードであって、
前記複数の遊戯カードは、各カードを使用してカード遊戯を行うものであってその一方面にそれぞれにキャラクタの図柄が描かれたカード別に、少なくとも当該キャラクタの識別データを機械的読取り可能に記録し、前記識別データが前記外部情報読取手段によって読み取られて、前記ゲーム装置によるゲームに使用されることを特徴とする遊戯カード。
【請求項２】
前記外部情報読取手段は、前記遊戯カードに記録されたキャラクタの前記識別データを１次元バーコード方式によって光学的に読取可能に記録したことを特徴とする請求項１記載の遊戯カード。
【請求項３】
３辺以上を有し、そのうち少なくとも１辺にはその辺に沿って肉眼で判別し難い状態で機械読取が可能な情報が印刷されていることを特徴とする遊戯カード。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊戯カードを使用したゲームシステム、それに用いられる遊戯カード及びそれに用いられるゲーム情報記憶媒体に関し、特に例えば遊戯カードに表示されたキャラクタに関連するゲームプログラムを記憶したゲーム情報記録媒体と遊戯カードを組合せて電子ゲーム又はビデオゲームと遊戯カードを関連付けてプレイできるゲームシステムに使用する遊戯カードに関する。
【背景技術】
【０００２】
ゲーム用カードとしてトランプカードが一般的であり、近年ではトレーディングカードなどの各種ゲーム用カードが人気を集めている。
トレーディングカードには、代表格である「マッジク：ザ・ギャザリング（ＭＡＧＩＣ　ＴＨＥ　ＣＡＴＨＥＲＩＮＧ）」（米国ウィザーズ　オブ　ザ　コースト社製）や「マジャイネーション（ＭＡＧＩＮＡＴＩＯＮ）」（米国インターラクティブ　イマージネイション社製）や、ポケモンカード等がある。
【０００３】
トレーディングカードやトランプカードはカード自体で遊ぶカードであり、デッキと呼ばれる山を作るので、表面の図柄が分らないようにカードの裏面にあたる部分を統一する必要があった。そのためにカードの素材は、カードの裏側から見て表側が透けて見えないようにカードの台紙部分には着色した紙素材を用いてカード自体が非透光性にしてある。
【０００４】
近年ではこれらのトレーディングカードとゲーム機を組合せてあそべるようにしたシステムが登場している。これらのゲーム用カードの中には、カードのＩＤ番号が小さく印刷されていて、このＩＤ番号を該ゲーム用カードに関連したゲーム装置に入力することで、例えばカードに印刷されているゲームキャラクタを該ゲーム装置に入力することで、例えばカードに印刷されているゲームキャラクタを該ゲーム装置に登場させるようになっている。
【０００５】
さらに遊戯カードを使用したゲームシステムに用いられる遊戯カードとして、複数の遊戯カードは、各カードを使用してカード遊戯を行うものであって、それの一方面にそれぞ

れにキャラクタの図柄と能力データが印刷され、異なるキャラクタの図柄が描かれたカード別に、少なくとも当該キャラクタの識別コードと当該キャラクタの個性を表現するための個性表現データとを幾何学的読出可能に記録し、前記個性表現データが前記外部情報読取手段によって読み取られて、前記ゲーム機によるゲームに使用される遊戯カードがある（例えば、特許文献１参照）。

【０００６】

また、デザイン性を損なうことなく情報を印刷したカード及び同カードをゲーム用カードとして用いるために、プレイヤが肉眼で判別し難い状態でゲーム用情報が印刷されているゲーム用カードと、前記ゲーム用カードに印刷された前記ゲーム用情報を読み取り、それをゲーム機に入力するためのカードリーダとを含むカードゲームシステムがある（例えば、特許文献２参照）。

【０００７】

本願出願人はカード束のままで読み取りが可能な技術として、カードの厚み部分であるカード側縁部に読取コードが記録されたカードを複数毎重ね束のまま読み取る装置を開示した。各カードの厚み部分に光に反応するインクで複数ビットの２値のデータ群からなるコードが付されたカードを束にして、これらのコードが付されたカード束の端面に光を照射し、照射された光に反応して光る光をイメージセンサにて捕えて読み取り、予め記憶しているコードパターンと照合して、各カードのコードを読み取るのである（例えば、特許文献３参照）。

【０００８】

トレーディングカードはトランプカードに比してその枚数が多く、マジックザギャザリンでは第７版までで８千枚に達している。

トレーディングカードの通常の販売単位は、数１０枚の組合わせで販売しており、そのなかには、所謂レアカードと称されるその中に１枚あるかないかの僅かしか存在しないカードがあり、希少価値があるカードとされており、使用にあたり傷等をつけないようにカードスリーブと呼ばれるビニールケースに入れて大事に取り扱われるのである。

【０００９】

【特許文献１】　特開２００１－３３４０１２号公報（第７頁、図１）
【特許文献２】　特開２００２－２２４４４３号公報（第４頁、図５）
【特許文献３】　特開２００２－１４３３６７号公報（第６頁、図２－図５）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【００１０】

トレーディングカードやトランプカードはカード自体で遊ぶカードであり、デッキと呼ばれる山を作るので、表面の図柄が分らないようにカードの裏面にあたる部分を統一する必要があった。これでは所謂表面の方にキャラクタのイラストと特性を表示する必要がある。

またカードの素材は、カードの裏側から見て表側が透けて見えないようにするためにカード自体の台紙部分には着色した紙素材を用いてカード自体が非透光性にしておく必要があったのである。

【００１１】

特許文献１にあるように上述の例では、遊戯カードを使用したゲームシステムに用いられる遊戯カードとして、

特許文献１では、遊戯カードにはＩＤだけが入っていて、キャラクタがどのような個性情報を有しているかはゲーム装置に入っている。キャラクタの個性情報は遊戯カード自体には存在していない。

【００１２】

特許文献２では、デザイン性を損なうことなく情報を印刷したカードと記載があるものの、実際には情報記載部分がカード面にあるので、その面のデザインにおのずと制約が生じており、情報記載部分を含めるとやはりデザイン性を損ねていると言わざるを得ないの

である。
さらに特許文献１及び２記載のカードではカードリーダに情報を読み取らせるのに一枚づつ、カードをスキャンする必要があり、多数のカードを読み込ませるには時間がかかるとともに面倒である。何よりも希少価値のあるレアカードなどをカードリーダで読ませる際にカードスリーブに入れていてもカードスリーブに傷がついたり、スキャンする際に余計な方向に力がかかってしまいカード自体を曲げてしまったり、破損したりする危険が伴うのであった。
【００１３】
特許文献３では、カード束に重ねられたカード毎に付された各コードを判読するためにカードとカードの間はカードの表面及び裏面の素材に黒カーボンを用いてカードの厚み部分に付されたコードを表すインクを浮かびあがらせるようにしてイメージセンサに入るコード画像の輝度差をつけるようにしている。
そのためにイメージセンサの手前にフィルターを設けて、不要な光がフィルターに入ってくるのを防止している。または、カードの厚み部分の半分ほどにしかコードを表示するインクがなく、カードの厚み部分の残り半分にはなにもないようにしてあり、カード毎の認識が簡単に行えるようにしてある。あるいは、紫外線をカードに照射させ場合にカードの２値のコード部分の１の値のビット部が赤色に発光するインクとし、０の部分は緑に発光するインクを用いたりしている。
【００１４】
いずれもこれらは、不要な光をカットするフィルターが必要になったり、インクを２種類使い分けたりする必要があり、コスト増を招く要因になってしまうのである。
【００１５】
本願発明では、これら上述の課題を解決して、トレーディングカードの機能を損なうことなくさらには機能を拡張して、トレーディングカードとゲーム機を組合せてあそべるようにしたシステムに適用できるカードを提供する。
【課題を解決するための手段】
【００１６】
本発明は上記課題を解決するために、複数の遊戯カードの少なくとも一部に描かれたキャラクタを画像表示ゲームに登場させるためのゲームプログラムが記憶されたゲーム情報記憶媒体と、該ゲーム情報記憶媒を装着して画像表示ゲームを実行する処理手段を含むゲーム装置と、前記ゲーム情報記憶媒体又は前記ゲーム装置の何れかに設けられ、かつ前記遊戯カードに記憶されているデータを読み取る外部情報読取手段とから構成されるゲームシステムにおいて使用される遊戯カードであって、
前記複数の遊戯カードは、各カードを使用してカード遊戯を行うものであってその一方面にそれぞれにキャラクタの図柄が描かれたカード別に、少なくとも当該キャラクタの識別データを機械的読取り可能に記録し、前記識別データが前記外部情報読取手段によって読み取られて、前記ゲーム装置によるゲームに使用される遊戯カードとしてある。
これにより、複数の遊戯カードはいずれかの面にキャラクタの図柄が描かれており、当該キャラクタの識別データが機械的に読取可能に記録されているので、外部情報読取手段を介して前記ゲーム装置でのゲームに使用することができるのである。
【００１７】
さらに上記課題を解決するために本発明では、前記発明の前記外部情報読取手段は、前記遊戯カードに記録されたキャラクタの前記識別データを１次元バーコード方式によって光学的に読取可能に記録した遊戯カードとしてある。
これにより外部情報読取手段により遊戯カードをに記録されたキャラクタの識別データを光学的に読み取ることができるのである。
【００１８】
さらに上記課題を解決するために本発明では、３辺以上を有し、そのうち少なくとも１辺にはその辺に沿って肉眼で判別し難い状態で機械読取が可能な情報が印刷されている遊戯カードとしてある。

これにより、遊戯カードのいずれかの辺に機械読取が可能な情報ではあるが、人が肉眼では読み取れないので、偽造ができないのである。

【発明を実施するための最良の形態】

以下、本発明に係る遊戯カードの実施形態を図面に示した実施例を参照して詳細に説明する。

【発明の効果】

【００１９】

本願発明によれば、遊戯カードの裏表面にそれぞれに図柄が表示でき、従来にない魅力ある遊戯カードが得られる。さらにカード束読取機で機械的に遊戯カードの情報データが判別しやすい遊戯カードが得られる。

【発明を実施するための最良の形態】

【実施例】

【００２０】

以下、本発明に係る遊戯カードの実施形態を図面に示した実施例を参照して詳細に説明する。

【００２１】

本実施例に係る遊戯カードについて説明する。本カードはトランプサイズと呼ばれる縦８８ｍｍで横６３ｍｍのカードである。大別して２種類のカードに分けられ、それぞれモンスターカードと魔法カードと称される。

それぞれ図１乃至４に示すモンスターカードと、図６乃至７に示す魔法カードに分けられる。

図５はカードの端面構造を示しており、これらのカードの片側短辺の厚み部分ｔには光学的読取が可能な識別データが付されており、それぞれカードのＩＤとなっている。これらのカードは、複数毎を束にしてカード束読取装置にて読み取ることができ、各カードの各ＩＤはカードリーダにて光学的に読み取られ、ゲーム装置の記憶媒体に記憶される。

【００２２】

カード束読み取り装置については前出の特許文献２に詳細に開示されているが、本願では、重なり合ったカードとの混同しないように、全てのカードの表面Ｆには黒枠で縁取り印刷が施されており、カードの端面はカード紙の材質の白Ｗが出ている。

前出の光学的読取可能な識別コードを付したＩＤはこの白の部分に施されており、カードを重ねた際にカード表面の黒枠の縁取りがあるためにカードを複数枚重ねても光学的に読み取る際には、カード端面（厚み部分）の材質の色である白とカード表面の黒の縁取りがあるので、重ね合せたカードの境界に黒線が入ることで、複数枚のカードが重ね合せても各カード枚にＩＤを識別することが可能になる。

【００２３】

図１にはモンスターカードを示す。このカードはモンスター（魔法生物）を封じ込めてあることを表すカードであり、それぞれのモンスターには、移動力、攻撃力、防御力といった基本的能力の他に特殊能力を有している。

このモンスターカードは表面には黒枠１０で四辺が縁取られており、縁取の中にモンスターの図柄１１を付してあり、上側の縁取りの真下にモンスター名表記部１２が横帯状に配されている。モンスター名は左側に英語表記、右側にはその英語のカタカタ表記がされている。そして名前の右側にはモンスターの属性マーク１３（ここでは黄マーク、赤マーク、青マーク、緑マーク）が表示されている。夫々のマークは属性をあらわすデザイン画が施されている。

【００２４】

そして下側の縁取りの真上にはこのモンスターの基本的能力を表示する横帯状の基本的能力表示部１４があり、それぞれ移動力、攻撃力、耐久力を示す数字が夫々のシンボルマークの右隣に付されている。例えば左側には鷲の羽根のシンボルＭが付されており移動力を表すシンボルとして用いられている。中央よりには剣のシンボルＡが付されており攻撃

力を表すシンボルとして用いられている。その右側には楯のシンボルＤが付されており防御力をあらわすシンボルとして用いられている。

【００２５】

黒枠の内側縁にはモンスター名表記部１２、モンスター属性マーク１３、基本的能力表示部１４、それに黒縁の内側縁のデザインに、属性マーク１３に用いた色である黄、赤、青、緑の何れか一つの色を用いて統一した色彩に色付けされている．モンスターの図柄及びその背景色もその統一した色彩に近い色彩を用いて描かれている。これにより、遊戯カードを観る遊戯者にとり、いちいち属性マーク１３を見て四つの属性の何れに属するモンスターであるかを見なくとも、黒枠内の色彩を見ればどの属性か判別できるように色彩が施されている。

【００２６】

遊戯カードの裏面には、上部が左右にそれぞれ略方形の枠体となっており、左上側の枠にモンスターのイラスト１１ａが描かれており、左上隅にはそのモンスターの属性マーク１３ａが描かれている。これらのイラストやマークは表面に描かれたモンスターのものであり、その属性マークも表面に表示されているものと同じである。そして右上の枠にはモンスター名１０ａがカタカナと英語で２段に表記されており、のモンスターが属する族名１４がモンスター名１０ａの右側に表記されている。

その下段には移動、攻撃、耐久の文字と共にそれらのシンボルマークの羽、剣、楯のシンボルマークＭ，Ａ、Ｄとその数値が記載されている。

【００２７】

次に遊戯カードの中央部から下方にかけての略方形の枠にはそのモンスターのモンスターの特殊能力とその能力発動（発生）条件１５が記載されている。これは数あるモンスターの中には特殊な能力を使えるものが数多く存在しており、所定の条件を満たすと、特殊能力が発動できる。特殊能力の発動条件とは［］内に記載された条件（移動中，移動後、配置後、戦闘中、戦闘勝利後）を満たすことにより、発動することができる。この特殊能力の発動条件の表示にあたり、［］の左側にその発動条件のシンボルマークが描かれている。例えば移動中であれば＜－マークである。

【００２８】

この発動条件のマークと［　］発動の文字は同一の色を用いており、その種類毎に色が変わっているので、一目みてどの発動条件かが分りやすく表示されているのである。これにより文字の読めない子供等でも発動条件のマークあるいは色を覚えておくことで、その発動条件の内容が理解できるようになっている。そして発動条件の下段にはその発動条件を満たした場合の効果が記載されている。この場合は「青１の移動値をプラス」と記載されている。

遊戯カードの中央部にはそのモンスターの属性マーク１３ｂが大きくしかも薄く描かれている。

【００２９】

遊戯カードの下段の横長方形部１８には上記効果の補足説明が記載されている。個の場合では「＊基本の移動値に加え、更に移動できる能力」と補足説明が記載されており、遊戯者には発動条件を満たした場合に「青１の移動値をプラス」というだけでは不明瞭な場合にその補足説明を行っているのである。

【００３０】

図２には別の属性のモンスターの遊戯カードを示す。表面（Ａ）には図１同様にカード表面の黒枠１０にて四辺の周囲が覆われており、カードの上端面（厚み部分）には同様に識別コードが光学的読取可能に付されている。モンスター名表記部１２及びモンスター属性部マーク１３、基本的能力表示部１４と黒枠内の内側縁のデザインは共通であり、モンスター属性表示部内の属性シンボル１３とモンスター名、基本的能力表示部の各能力の数値が異なり、モンスターの図柄が異なり、全体の色彩はモンスターの属性シンボルの色が前記した四色のうちの一色を基調に色彩が全体に施されている。

【００３１】

裏面（Ｂ）は表面と同一のモンスターの図柄１１ａが左上に描かれ、左上隅にはモンスターの属性シンボル１３ａが描かれ、カード中央部には同属性シンボルの拡大シンボル１３ｂが描かれている。中段の能力発動条件１５には戦闘時発動となっており、左側にはそのシンボルである三角印が左右に向き合ったマーク１６が記載されており、この一段は色が全て同一であり、他の発動条件の場合と区別される。効果としてその下側に「先制、攻撃成功時、（対戦モンスターの耐久値）％の確率で相手即死」と記載されている。これらの枠体のデザインは全てのカード（属性が異なっても、他の魔法カードでも）で同一のデザインとなっている。下段の補足説明はこの例では記載がない。

【００３２】

図３、図４に残りの２つのモンスターの属性が異なる例を示す。何れも属性が異なっても表面（Ａ）の黒枠１０の縁体とモンスター名表示部１２、モンスター属性シンボル１３、基本的能力表記部１４、遊戯カード裏面（Ｂ）の枠体のデザイン、モンスターの属性シンボル等の配置、発動条件のシンボルと色は何れも同様である。

【００３３】

図６は、モンスターの特殊能力の発動条件を満たした場合の特殊能力の一部を示す。モンスターには特殊な能力を使えるものが数多く存在しており、発動（発生）条件を満たすことで、特殊能力を発揮するのである。それぞれゲーム画面上でのマップにおける、能力、条件、効果を示している。能力とは例えば、テレポートやドロー、手札操作などをいう。条件とは、移動中、移動後、配置後、戦闘中などをいう。効果としては３マスのテレポート移動ができる、などをいう。

【００３４】

次に魔法カードについて述べる。魔法カードは、魔法の力を封じ込めてあるカードであり、魔法使いが使うとカードに記載されている魔法を使うことができる。この魔法カードには「マップ上魔法」と戦闘中に用いる「戦闘支援魔法」の２種類がある。魔法カードにはモンスターカードにあった色の属性はなく、無属性扱いとなっている。

【００３５】

図７には「マップ上魔法」の魔法カードの一例を示す。表面（Ａ）にはモンスターカード同様に周囲に黒縁１０が設けてあり、上端面の厚み部は光学的読取可能な識別コードが設けてあるのも同様である。魔法名２０が上部黒縁の真下に帯状に英語とカタカナ表記で記載されている。魔法名２０の右にはマップ上魔法を示すシンボルマーク２１が付されている。魔法のデザイン画２２が全体に付されている。モンスターカードにあった基本能力表記部はない。

【００３６】

裏面（Ｂ）には枠体はモンスターカードと同様であるが、カード左上の図柄は魔法を表す図柄が記載されており、この図柄は表面の魔法のデザイン画とは異なる。左上隅にはマップ魔法のシンボルマーク２１ａが付され、紋章２３が描かれている。右上の枠内には魔法名２０ａがカタカナと英語で記載されている。

中段の枠内には魔法の種類２４と、そのシンボルマーク２５を示しており、これらは統一した色で付されており、色をみただけで、その文字が読めなくともどの種類がわかるようになっている。中段にはマップ魔法の拡大シンボルマーク２１ｂが薄く表記してある。

それを用いた際の効果をその下側に文字で記載している。ここでは「この魔法を唱えた直後に使用するあたなのモンスターは無属性移動を得る」と記載している。下段の枠内には効果の補足説明２７として「無属性移動＝マスの属性に関わらず移動が行える」と記載してある。

【００３７】

図８には、魔法カードの他の種類である戦闘支援カードを示している。図６に同様である。表面（Ａ）にはモンスターカード同様に周囲に黒縁が設けてあり、上端面の厚み部は光学的読取可能な識別コードが設けてあるのも同様である。魔法名２０が上部黒縁の真下に帯状に英語とカタカナ表記で記載されている。魔法名２０の右にはマップ上魔法を示すシンボルマーク２１が付されている。魔法のデザイン画２２が全体に付されている。モン

スターカードにあった基本能力表記部はない。

【００３８】

裏面（Ｂ）には枠体はモンスターカードと同様であるが、カード左上の図柄は魔法を表す図柄が記載されており、この図柄は表面の魔法のデザイン画とは異なる。左上隅にはマップ魔法のシンボルマーク２１ａが付され、紋章２３が描かれている。右上の枠内には魔法名２０ａがカタカナと英語で記載されている。

中段の枠内には魔法の種類２４と、そのシンボルマーク２５を示しており、これらは統一した色で付されており、色をみただけで、その文字が読めなくともどの種類がわかるようになっている。中段にはマップ魔法の拡大シンボルマーク２１ｂが薄く表記してある。

それを用いた際の効果をその下側に文字２６で記載している。ここでは「防御戦闘に敗北した場合、あなたの負けたモンスターを周囲マスに増殖」と記載している。下段の枠内には効果の補足説明２７が記載してある。

【００３９】

図９は魔法カードを用いる際の魔法の特殊効果を示す。魔法カードには様々なものがあり、その一部を示している。能力名、種類、効果を示している。

【００４０】

図１０には本願発明のモンスターカードの第２実施例を示す。これは第１実施例すなわち図１乃至４のモンスターカードに代わるものである。図１０（Ａ）はカードの希少価値でいうと、比較的よくでるＣ（コモン：よく出るカードをいう）、ＵＣ（アンコモン：Ｃよりは出にくいがよく出るカードをいう）と呼ばれるカードの表面の図柄を示している。このＣ、ＵＣは通常、比較的よく出るカードであり、表面はモンスターカード４種類と魔法カード２種類の計６種類の各属性とも共通である。特に図１乃至図４と違うのは四方を囲む内枠１９ａの模様であり、各属性とも共通であり、各属性での違いは各属性毎に色彩が異なるのである。

【００４１】

図１０（Ｂ）はカードの希少価値でいうと、あまり出ないＲ（レア：５から１０プレイに１枚でる程度のカードをいう）、ＶＲ（ベリーレア：２０から３０プレイに１枚でる程度のカードをいう）、ＳＲ（スーパーレア：１００プレイに２から３枚程度のカードをいう）と呼ばれるカードの表面の図柄である。レアＲでは通常の紙カード材質であるが、ベリーレアＶＲ、スーパーレアＳＲはカード表面にホイルシートが貼られたキラキラする奇麗なカードとなっているが、カードのデザイン自体は同一である。図１０（Ａ）との違いは四方を囲む内枠１９ｂに曲線模様が蔦が絡まるように入っていることである。

【００４２】

図１１には第２実施例のモンスターカードの裏面を示す。裏面のデザインは図７乃至８の第１実施例と比べ、モンスターのイラスト１１ａ、内枠２８のデザインが異なる。

【００４３】

図１２には第２実施例の魔法カードの裏面を示す。図１１のモンスターカード同様に紋章２３と内枠２８のデザインとが従来（図７乃至図８）の魔法カードと異なる。

【００３９】

図１３には本遊戯カードを用いたゲーム装置のブロック図を示す。遊戯カード１００はカード束読取装置１６０にてそのＩＤコードを読み取られ、ゲーム装置１７０にその読取った情報を入力し、ゲーム装置１７０では書き換え可能な記憶媒体２００との間で情報をやり取りしている。記憶媒体としてはＩＣメモリ、ＩＣカード、磁気カード等を当てる。

【００４４】

図１４にはカード束読取装置を適用したゲームシステムのブロック図を示す。カード束読取装置１６０は装着されるカード束１０の各カードの読取コードを読取り、ゲーム装置１７０インターフェイス１７４に供給する。

ゲーム装置はＣＰＵ１７１、プログラムメモリ（ＲＯＭ）１７２、データメモリ（ＲＡＭやフラッシュＲＯＭ）１７３、ディスプレイ回路１７５、サウンド回路１７６、通信インターフェイス１７７により構成されている。

インターフェイス回路１７４にはカード束読取装置の他に入力装置１７８として、ジョイスティックやボタン、タッチパネル等が接続される。ディスプレイ回路部１７５の出力する映像信号はモニター１７９に表示され、サウンド回路部１７６の出力する音声信号はスピーカ１８０から音に変換される。

【００４５】

また、ゲーム装置１７０の通信インターフェイス１７７はネットワーク１８５を介してサーバー１９０に接続される。サーバー１９０はネットワーク１８５を介して他のゲーム装置１９５にも接続される。

ゲーム装置１７０はカード束読み取り装置１６０を用いてカード束の読取コードを読み込み，ゲーム装置１７０ではプログラムメモリ１７２のゲームプログラムに記憶されているカードの読取コードと照合して、そのカードに合わせた画像や機能や音声等をモニター１７９やスピーカ１８０に出力する。

また、ゲーム装置１７０がネットワーク１８５を介して他のゲーム装置１９５と読み込んだカードの情報のやり取りをすることで、対戦を行うことも可能である。

【００４６】

ゲームとしては、カード束読み取り装置１６０で読み取ったカード束の各カードの読取コードの内容に合わせたキャラクタを画面上に表示する。またカード束の各カードの読取順序をゲーム装置のＣＰＵ１７１上でシャッフルしゲームにランダム性を与えることが可能である。

【００４７】

カードに印刷した読取コードを変更することは困難であるが、ゲームの進行により、カードの読取コードに対応するキャラクタが得た経験値や成長等のデータ、マップ上の位置等をパラメータとして保存する際に、遊戯者に個別の認識番号を与えて管理を行う。この場合にゲーム装置に書き換え可能な記録媒体を接続する。記憶媒体としては、ＩＣメモリや磁気カード等である。この記録媒体の各認識番号で管理される領域に現在のゲームの状況を示すパラメータを記憶する。

【産業上の利用可能性】

【００４８】

本発明の活用例として、アミューズメントセンターに設置する業務用遊戯装置は勿論、家庭用ゲーム装置としても利用が可能である。

【図面の簡単な説明】

【００４９】

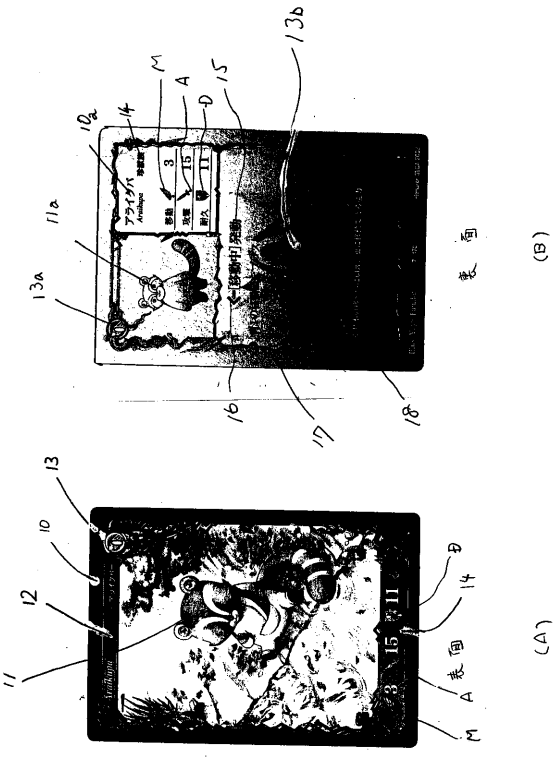
【図１】本発明の遊戯カードのモンスターカードの実施例である。
【図２】本発明の遊戯カードのモンスターカードの実施例である。
【図３】本発明の遊戯カードのモンスターカードの実施例である。
【図４】本発明の遊戯カードのモンスターカードの実施例である。
【図５】本発明の遊戯カードの断面構造である。
【図６】魔法カード用いる際の魔法の特殊効果を示す図である。
【図７】本発明の遊戯カードの魔法カードの実施例である。
【図８】本発明の遊戯カードの魔法カードの実施例である。
【図９】モンスターカードで用いるモンスターの特殊能力を示す図である。
【図１０】本発明の遊戯カードのモンスターカードの表面の実施例である。
【図１１】本発明の遊戯カードのモンスターカードの裏面の実施例である。
【図１２】本発明の遊戯カードの魔法カードの裏面の実施例である。
【図１３】本遊戯カードを用いたゲーム装置のブロック図である。
【図１４】カード束読取装置を適用したゲームシステムのブロック図である。

【符号の説明】

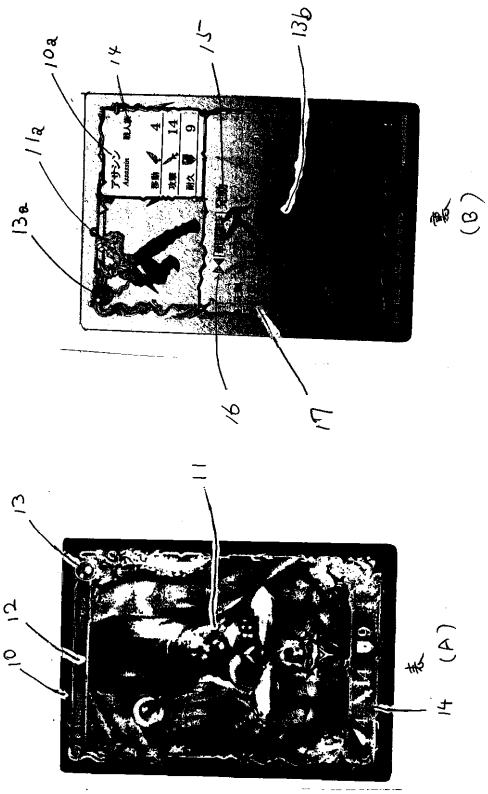
【００５０】

１６０．．．遊戯カード、１６０．．．カード束読取装置、１７０．．．ゲーム装置、２００．．．書き換え可能な記憶媒体、

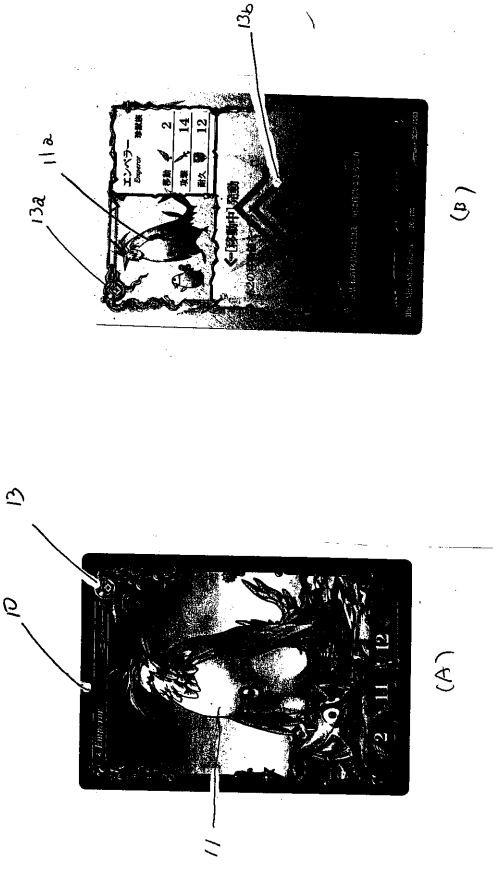
【図１】



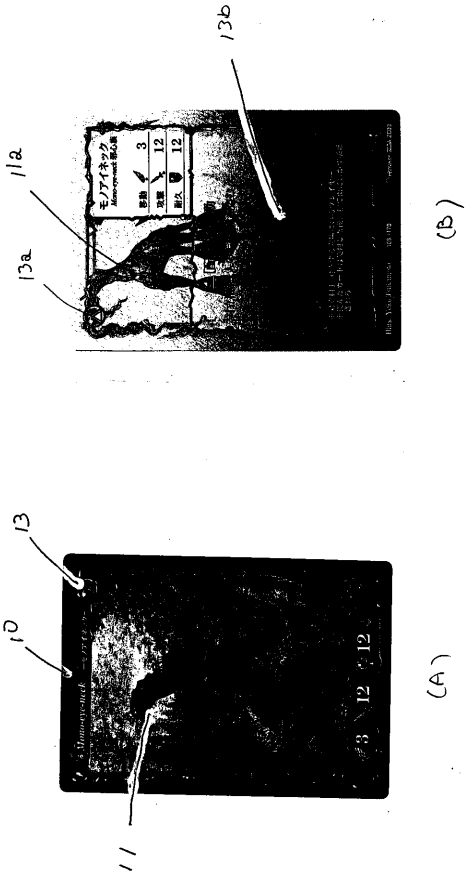
【図２】



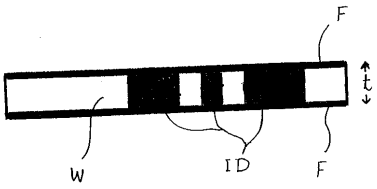
【図３】



【図４】



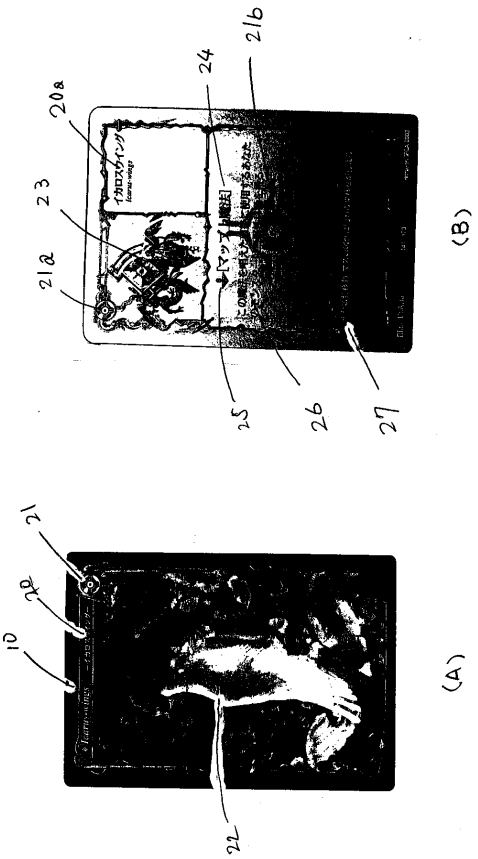
【図５】



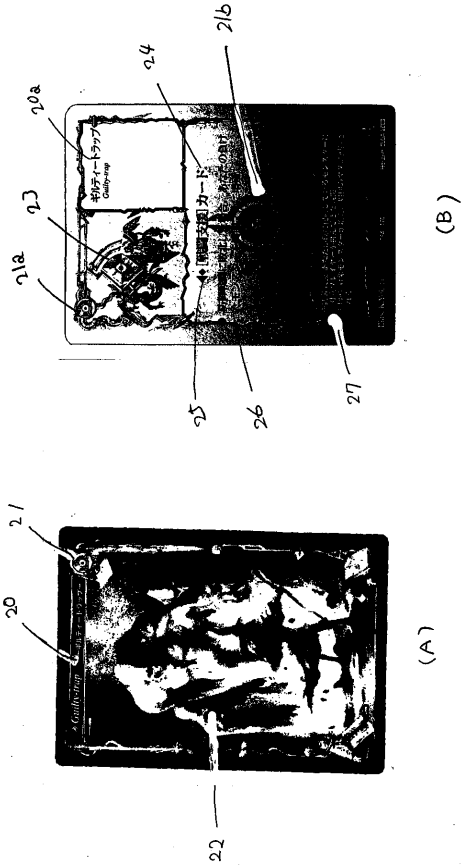
【図６】

能力	条件	効果
2属性移動	移動中	自分の属性の他に、もう一つの属性を○○マス移動できる
浮遊	移動中	常に無属性移動を行える。
テレポート	移動後	3マスのテレポート移動ができる
ドロー	移動後	手札を1枚捨て、捨て山から好きな魔法カード1枚を手札に戻す
手札操作	移動後	対立相手1人の手札を、1枚を残して捨てさせる
呪い	移動後	3マス以内の配置モンスターに呪い（呪いをかけられたモンスターは、そのターン終了時に消滅）
手札盗み	配置後	対立相手の手札を1枚盗む
デッキ戻し	配置後	対象プレイヤーの捨て山を全てデッキに戻す
テレポート	配置後	4マスのテレポート移動をする
ステルス	配置後	赤マス配置後、あなた以外にはこのモンスターの姿は見えない
先制	戦闘中	防御側でも先攻を取って攻撃を仕掛けることができる。（双方が先制の場合、通常通り侵略側からの攻撃となる）
即死	戦闘中	黄色以外のモンスター即死
反射	戦闘中	相手の攻撃をはね返す
倍返し	戦闘中	受けたダメージを倍にして返す
能力付加	戦闘中	捨て山の一番上にあるカードの[戦闘]時能力をこのモンスターに付加
増殖	戦闘勝利後	戦闘マスの周囲1マスにこのモンスターを増殖
捨てさせ	戦闘勝利後	対戦相手は次のターン・手札を1枚使うたびに手札を1枚捨てる
捨てさせ	戦闘勝利後	対戦相手の手札を全て捨てさせ、1枚につき防御力を＋3

【図７】



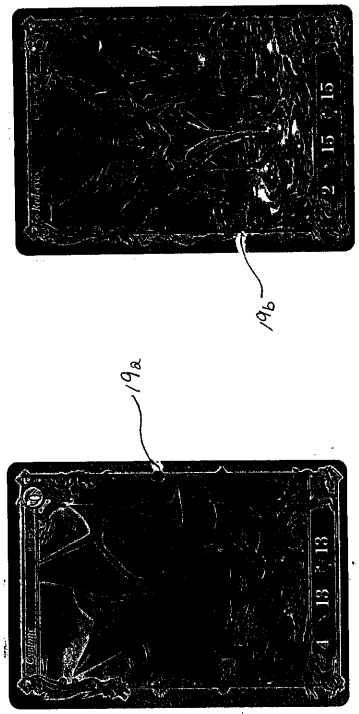
【図８】



【図９】

能力名	種類	効果
イカロス・ウィング	マップ上魔法	この魔法を唱えた直後に使用するあなたのモンスターは、浮遊を得る
メイジ・パラサイト	マップ上魔法	対立相手１人は次のターン・すべてのカードの基本移動力＝1
マーシャル・ロー	戦闘支援魔法	反射無視・[戦闘能力]を持っていないモンスターは、攻撃力および防御力が3倍
ロストミスト	戦闘支援魔法	戦闘マスと対戦モンスターの色が違う場合、対戦モンスターは防御力＝1
目くらまし	戦闘支援魔法	先制攻撃を行う対戦モンスターは、攻撃力が対戦相手のライフ分マイナス
イレイサー	戦闘支援魔法	戦闘中、対戦モンスターの[戦闘能力]を発動前にすべて封じる

【図１０】



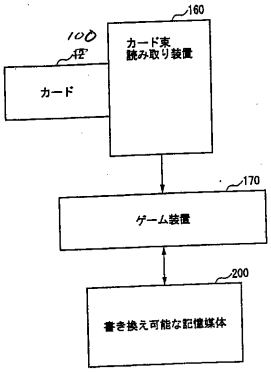
【図１１】



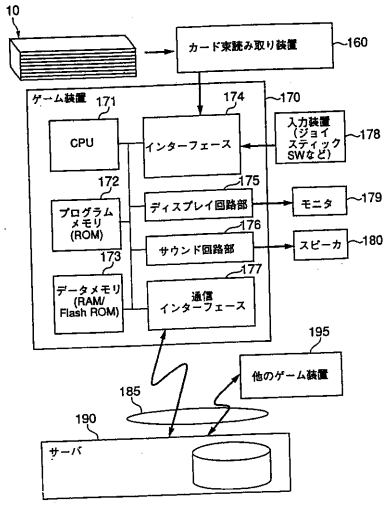
【図１２】



【図１３】



【図１４】


10
カード束読み取り装置
160
ゲーム装置
171
174
170
CPU
インターフェース
入力装置
（ジョイスティック
SWなど）
178
172
175
プログラムメモリ
(ROM)
ディスプレイ回路部
モニタ
179
176
サウンド回路部
スピーカ
180
173
177
データメモリ
(RAM/
Flash ROM)
通信
インターフェース
195
他のゲーム装置
185
190
サーバ

フロントページの続き

【要約の続き】
使用される遊戯カードとしてある。
【選択図】　図１