

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号
特許第7162717号
(P7162717)

(45)発行日 令和4年10月28日(2022.10.28)

(24)登録日 令和4年10月20日(2022.10.20)

(51)国際特許分類		F I		
A 6 3 F	13/69 (2014.01)	A 6 3 F	13/69	
A 6 3 F	13/792 (2014.01)	A 6 3 F	13/792	
A 6 3 F	13/58 (2014.01)	A 6 3 F	13/58	
A 6 3 F	13/95 (2014.01)	A 6 3 F	13/95	A
請求項の数 10 (全21頁)				
(21)出願番号	特願2021-180649(P2021-180649)	(73)特許権者	000135748	
(22)出願日	令和3年11月4日(2021.11.4)		株式会社バンダイ	
審査請求日	令和4年4月14日(2022.4.14)		東京都台東区駒形一丁目4番8号	
早期審査対象出願		(74)代理人	100079005	
			弁理士 宇高 克己	
		(74)代理人	100154405	
			弁理士 前島 大吾	
		(74)代理人	100201341	
			弁理士 畠山 順一	
		(72)発明者	小谷 英斗	
			東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式	
			会社バンダイ内	
		(72)発明者	中井 宏輔	
			東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式	
			会社バンダイ内	
				最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲーム装置及びプログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

第1ゲーム要素を用いた対戦を含むゲームを実行するゲーム装置であって、
前記ゲームの代価の支払いを検出する検出手段と、
前記ゲームの代価の支払いの検出を条件として、対戦の実行又は対戦の放棄を選択可能な
選択肢を含む操作画面を表示する表示制御手段と、
プレイヤーの操作を受け付ける受付手段と、
前記ゲームの代価の支払いの検出を条件として、前記第1ゲーム要素に対応付けられた物
品を前記プレイヤーに提供する第1提供手段と、
前記受付手段が前記対戦を実行する選択肢の選択操作を受け付けたことを条件として、前
記第1ゲーム要素を用いた対戦を含むゲームを実行するゲーム実行手段と、
前記受付手段が前記対戦を放棄する選択肢の選択操作を受け付けたことを条件として、
物品に対応付けられていない第2ゲーム要素を前記プレイヤーに提供する第2提供手段と、
を備えるゲーム装置。

【請求項2】

前記第2ゲーム要素は、プレイヤーが対戦を有利に進めることができるアイテムである
請求項1に記載のゲーム装置。

【請求項3】

前記第1ゲーム要素は、キャラクタ情報を含み、
前記第2ゲーム要素は、前記キャラクタ情報に含まれる何れかの数値を上昇させるアイ

テムである

請求項 1 又は請求項 2 に記載のゲーム装置。

【請求項 4】

前記第 2 提供手段は、次回以降のゲームにおいて、前記第 2 ゲーム要素を前記プレイヤーに提供可能に制御する

請求項 1 から請求項 3 のいずれかに記載のゲーム装置。

【請求項 5】

前記第 1 提供手段は、前記受付手段が前記対戦を実行する選択肢の選択操作を受け付けた後、又は、前記受付手段が前記対戦を放棄する選択肢の選択操作を受け付けた後において、前記物品を前記プレイヤーに提供する

請求項 1 から請求項 4 のいずれかに記載のゲーム装置。

【請求項 6】

前記第 2 提供手段は、前記物品が提供された後に、前記第 2 ゲーム要素を提供する
請求項 1 から請求項 5 のいずれかに記載のゲーム装置。

【請求項 7】

前記検出手段により前記ゲームの代価の支払いが検出された後に、更なる代価の支払いが検出されたことを条件として、前記物品を前記プレイヤーに提供する第 3 提供手段を備える
請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 8】

前記第 3 提供手段は、前記更なる代価の連続支払い可能回数を一定回数以下とする
請求項 7 に記載のゲーム装置。

【請求項 9】

前記第 3 提供手段は、連続支払い可能回数を変更可能に制御する
請求項 7 又は請求項 8 に記載のゲーム装置。

【請求項 10】

第 1 ゲーム要素を用いた対戦を含むゲームをコンピュータに実行させるプログラムであって、

前記コンピュータを、
前記ゲームの代価の支払いを検出する検出手段、
前記ゲームの代価の支払いの検出を条件として、対戦の実行又は対戦の放棄を選択可能な選択肢を含む操作画面を表示する表示制御手段、
プレイヤーの操作を受け付ける受付手段、
前記ゲームの代価の支払いの検出を条件として、前記第 1 ゲーム要素に対応付けられた物品の前記プレイヤーへの提供を制御する第 1 提供制御手段、
前記受付手段が前記対戦を実行する選択肢の選択操作を受け付けたことを条件として、前記第 1 ゲーム要素を用いた対戦を含むゲームを実行するゲーム実行手段、
前記受付手段が前記対戦を放棄する選択肢の選択操作を受け付けたことを条件として、物品に対応付けられていない第 2 ゲーム要素を前記プレイヤーに提供する第 2 提供手段、
として機能させるプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲーム装置及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

ゲームを行った後に、ゲームカード等の物品をプレイヤーに提供するゲーム装置が知られている（例えば、特許文献 1）。

このようなゲーム装置では、プレイヤーは、物品を用いた対戦プレイだけでなく、その対戦プレイの後に提供される物品を取得する楽しみもあった。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特許第6072961号

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、物品の提供を受けることを主目的とする等の理由により、対戦のプレイを望まないプレイヤーも少なからず存在しており、このようなプレイヤーにとっては、対戦をプレイするのが煩雑であった。

【0005】

そこで、本発明の目的はプレイヤーのゲームに対する興趣性を維持することができるゲーム装置及びプログラムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の一態様は、第1ゲーム要素に対応付けられた物品を提供する第1提供手段と、第1ゲーム要素を用いた対戦を含むゲームを実行するゲーム実行手段と、プレイヤーの操作を受け付ける受付手段と、前記受付手段が対戦を放棄する操作を受け付けたことを条件として、物品に対応付けられていない第2ゲーム要素を提供する第2提供手段と、を備えるゲーム装置である。

【0007】

本発明の一態様は、ゲームをコンピュータに実行させるプログラムであって、前記コンピュータを、第1ゲーム要素に対応付けられた物品の提供を制御する第1提供制御手段、第1ゲーム要素を用いた対戦を含むゲームを実行するゲーム実行手段、プレイヤーの操作を受け付ける受付手段、前記受付手段が対戦を放棄する操作を受け付けたことを条件として、物品に対応付けられていない第2ゲーム要素を提供する第2提供手段、として機能させるプログラムである。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、プレイヤーのゲームに対する興趣性を維持するゲーム装置を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】図1は本発明の実施形態に係るゲームシステムの概略図である。

【図2】図2は本実施形態に係るゲーム装置1の外観の一例を示す図である。

【図3】図3は本実施形態に係るゲーム装置1により実行されるゲームの概要を説明するための図である。

【図4】図4は本実施形態に係るゲーム装置1の機能構成を示すブロック図である。

【図5】図5はゲーム要素データベース190の一例を示した図である。

【図6】図6は本実施形態に係るゲームサーバ2の機能構成を示すブロック図である。

【図7】図7はプレイヤーデータベース210の一例を示した図である。

【図8】図8はゲーム装置1の動作フローチャートである。

【図9】図9はメインメニュー画面の一例を示した図である。

【図10】図10は連続購入処理を説明するためのフローチャートである。

【図11】図11は連続購入画面の一例を示した図である。

【図12】図12はゲーム結果画面の一例を示した図である。

【図13】図13は終了画面の一例を示した図である。

【図14】図14は終了画面の一例を示した図である。

【図15】図15は「経験値チケット」が提供されたことを告知するメッセージの表示画面の一例を示した図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

＜本発明の実施の形態＞

[全体構成]

図1は、本実施形態におけるゲームシステムの全体構成例を示す図である。図1に示すように、ゲームシステムは、1つ以上のゲーム装置1と、ゲームサーバ2とを備えて構成される。ゲーム装置1とゲームサーバ2とは、通信回線Nに接続可能で、相互に通信可能である。

【0011】

通信回線Nは、データ通信が可能な通信路を意味する。すなわち、通信回線Nは、直接接続のための専用線（専用ケーブル）やイーサネット（登録商標）等によるLANの他、電話通信網やケーブル網、インターネット等の通信網を含み、通信方法については有線／無線を問わない。

10

【0012】

ゲーム装置1は、ゲームを実行する装置であり、通信回線Nに接続し、ゲームサーバ2とデータ通信を行うことができる。ゲーム装置1は、例えば、業務用ゲーム装置（アーケードゲーム装置）、スマートフォンや、携帯電話機、携帯型ゲーム装置、据置型家庭用ゲーム装置、パソコン、タブレット型コンピュータ、据置型家庭用ゲーム装置のコントローラ等である。ゲーム装置1は、基本的には、複数存在し、各プレイヤーにより操作される。

図2は、ゲーム装置1の外観の一例を示す図である。ゲーム装置1は、図2に示すように、ゲームに関する画面が表示される表示パネル11と、表示パネル11と一体化した操作タッチパネル12と、操作ボタン13と、プレイヤーに関する情報を取得するための第1読取部14と、物品を配置可能に構成され、配置された物品から情報を読み取る第2読取部15と、硬貨が投入される投入口16と、物品が排出される取出口17と、を備える。

20

【0013】

ゲームサーバ2は、単数又は複数のサーバ装置や記憶装置等を含んで構成されたサーバシステムである。ゲームサーバ2は、本実施形態のゲームを運営するための各種サービスを提供し、ゲームの運営に必要なデータの管理、ゲーム装置1でのゲームの実行に必要なゲームプログラムやデータの配信等を行うことができる。

【0014】

本実施形態では、このようなシステム構成により、ゲームサーバ2及び通信回線Nを介して、複数のゲーム装置1を利用するプレイヤー間での対戦ゲームが実現可能に構成される。プレイヤー間での対戦ゲームは、他のプレイヤーを対戦相手とする対戦ゲームだけでなく、コンピュータによるノンプレイヤーキャラクタを対戦相手とする対戦ゲームも含む。

30

【0015】

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、対戦を含むゲーム（対戦ゲーム）を実行可能に構成されたゲーム装置に、本発明を適用した例を説明する。しかし、本発明は、対戦ゲームを実行可能な任意の機器に適用可能である。

【0016】

[ゲームの概要]

本実施の形態の理解を容易にするために、ゲーム装置1により実行されるゲームの概要について説明する。

40

本実施形態に係るゲームでは複数のゲーム要素が登場する。ゲーム要素はキャラクタ（人物、搭乗物、アイテム等）である。そして、ゲーム要素は、物品に対応付けられた第1ゲーム要素と、物品に対応付けられていない第2ゲーム要素と、に区別される。

第1ゲーム要素は、対戦において主要的な役割を果たし、対戦において欠かすことができないゲーム要素であり、そのゲーム要素が存在しなければ対戦自体が成立しないゲーム要素である。また、第1ゲーム要素は、各種のキャラクタ情報（レベル、ヒットポイント、攻撃力、防御力、地形適正、使用武器等）を持ち、対戦においてプレイヤーの主たる操作対象となるゲーム要素とも言える。それ故、プレイヤーの所有欲を満たすため、仮想的ではなく、現実的にプレイヤーが認知可能な実体のある有体物たる物品等に化体させて（対応付

50

けて) プレイヤに提供することが好ましい。実体のある物品の一例としては、例えば、物理的な体積を有する物品(現実物品)であるゲームカードである。尚、物品は、ゲームカードに限られることなく、物品に対応付けられたゲーム要素を特定可能に構成された物品であれば、ゲームカードに限られるものではない。物品は、例えばゲーム要素の外観を有するフィギュア等の造形物であってもよい。本実施形態では、複数の種別の物品はいずれも有体物であるゲームカードであり、それぞれ、ゲーム装置1においてプレイ体験が提供されるゲームに登場する複数種別の第1ゲーム要素が対応付けられているものとして説明する。ゲームカードがいずれの第1ゲーム要素に対応付けられているかは、該ゲームカードに付された第1ゲーム要素を特定するための識別情報(第1ゲーム要素ID)を後述する読取部が取得することで特定できる。ゲームカードへの識別情報(第1ゲーム要素ID)の付加は、例えば、第1ゲーム要素を特定するための識別情報を変換して得られた1次元又は多次元のコードがゲームカードに印刷等で付されることにより実現されるものであってもよいし、ゲームカードに内包される近距離通信(NFC: Near Field Communication)用のタグやICチップに記録される等、他の方式で実現されるものであってもよい。

10

【0017】

一方、第2ゲーム要素は、必ずしも、対戦に必要なものではないが、第1ゲーム要素又はプレイヤの情報(レベル、経験値等)に影響を与えるキャラクタ情報を持つ。例えば、第2ゲーム要素は、アイテムに代表されるように、第1ゲーム要素のキャラクタ情報や、プレイヤの情報に対して、対戦を有利に進めるような影響を与える副次的なゲーム要素である。それ故、第2ゲーム要素は、必ずしも、現実的にプレイヤが認知可能な実体のある有体物たる物品等に化体させる必要はなく、無体物の情報(データ)として、プレイヤに提供することができる。但し、第2ゲーム要素が物品等に化体して表現することを排除するものではなく、物品等に化体して表現し、提供することも可能である。

20

【0018】

ゲーム装置1により実行されるゲームは、図3に示すように、対戦を含む一連の処理から構成される。ゲーム装置1により実行されるゲームは、ゲームの代価の支払いが検出されることを条件として開始される。

(1) プレイヤ情報の取得

ゲーム装置1は、ゲーム装置1を利用するプレイヤの情報(プレイヤ情報)を取得する。例えば、ゲーム装置1は、プレイヤの識別情報が記録された記録媒体(プレイヤカード)からプレイヤの識別情報を第1読取部14により取得し、ゲームサーバ2と通信を行い、ゲームサーバ2で管理されているプレイヤ情報を取得する。プレイヤ情報はゲームの進行に応じて更新される。

30

【0019】

(2) メインメニュー提示

ゲーム装置1は、メインメニューをプレイヤに提示して、プレイヤによる選択操作を受け付ける。メインメニューで提示される選択肢には、例えば、「対戦の実行」と、「対戦の放棄」と、「プレゼントの受け取り」が含まれる。「対戦の実行」が選択されると対戦の処理に進む。「対戦の放棄」が選択されると、対戦は実行されずにスキップされる。また、「プレゼントの受け取り」が選択されると、プレイヤに提供可能なゲーム要素が提供される。ここで、「対戦の放棄」には、対戦を最初から放棄すること、及び対戦を途中から放棄することの少なくとも何れかを含むこととする。

40

【0020】

(3) 対戦

ゲーム装置1は、第1ゲーム要素を用いた対戦を実行する。第1ゲーム要素は、キャラクタ(人物、搭乗物等)であり、有体物である物品に対応付けられている。本実施形態において、物品はゲームカードである。ゲームカードには、対応付けられた第1ゲーム要素を識別するための識別情報(第1ゲーム要素ID)が付加されている。

対戦では、プレイヤにより第2読取部15に配置された一群のゲームカードからそれぞ

50

れの第1ゲーム要素IDが第2読取部15によって読み取られ、読み取られた一群の第1ゲーム要素IDに対応する一群の第1ゲーム要素が対戦で使用可能な第1ゲーム要素として登録される。対戦では、登録された一群の第1ゲーム要素が所定のゲームフィールド中で対戦行動をとりながら進行する。このとき、対戦の進行は、登録された第1ゲーム要素に対してなされた操作入力と、第1ゲーム要素のキャラクタ情報（パラメータ）とに基づいて制御される。そして、プレイヤー間で勝敗が決定すると対戦が終了する。

【0021】

（４）物品の提供

ゲーム装置1は、ゲームの代価の支払いに対して、対戦をプレイ可能とすることに加え、1枚のゲームカード（第1ゲーム要素に対応付けられた物品）をプレイヤーに提供する。対戦の終了後、又は、メインメニューにおいて「対戦の放棄」が選択された場合、ゲーム装置1は、ゲームカード（物品）を取出口17より排出してプレイヤーに提供する。

【0022】

（５）更なる物品の提供（ゲームカードの連続購入）

本実施の形態では、ゲームの代価の支払いに対して1枚のゲームカードの提供がなされるが、この1枚のゲームカードの提供に加えて、プレイヤーの要望により、更なる代価の支払いを条件として、更なるゲームカード（物品）の提供を行う。ゲーム装置1は、更なるゲームカードの提供を希望するかどうかについて、プレイヤーによる選択操作を受け付ける。更なるカードの提供を希望する旨の操作がなされた場合、ゲーム装置1は、更なる代価の支払いをプレイヤーに要求する。更なる代価の支払いを検出したことを条件として、ゲーム装置1は、1枚のゲームカードを取出口17より排出してプレイヤーに提供する。更なる代価は、ゲームの代価よりも低額である。ゲームの代価が支払われると、ゲームのプレイと1枚のゲームカードとがプレイヤーに提供されるのに対して、更なる代価が支払われても、1枚のゲームカードがプレイヤーに提供されるだけであるからである。

更なるゲームカードの提供は、所定回数だけ繰り返して行うことが可能である。例えば、更なるゲームカードを提供した後、ゲームカードの提供を更に希望するかどうかをプレイヤーに選択させ、ゲームカードの提供をプレイヤーが更に希望する場合、更なる代価の支払いを条件として1枚のゲームカードを更に提供する。更なるゲームカードの提供をプレイヤーが希望しない場合、又は、更なる代価の支払いを条件として更なるゲームカードを提供した回数が所定回数に達した場合には、本処理を終了する。

【0023】

（６）ゲーム結果の表示

ゲーム装置1は、ゲーム結果を表示する。表示される情報は、例えば、対戦結果、対戦結果に応じて更新されたプレイヤーや第1ゲーム要素の経験値、レベル等である。なお、プレイヤーが「対戦の放棄」を選択、すなわち、対戦を放棄した場合には、本処理はスキップされる。

【0024】

（７）終了画面の表示

ゲーム装置1は、所定の終了画面を表示して、一連の処理からなるゲームを終了させる。プレイヤーが対戦を放棄した場合には、次のゲームにおいて第2ゲーム要素が提供される旨の告知が表示される。第2ゲーム要素は、プレイヤーが対戦を有利に進めることができるアイテムであり、例えば、第1ゲーム要素のキャラクタ情報（パラメータ）に含まれる何れかの数値を上昇させるアイテムである。

【0025】

〔ゲーム装置の構成〕

図4は、ゲーム装置1の機能構成例を示すブロック図である。

ゲーム装置1は、処理部20と、表示部21と、操作入力部22と、ユーザ情報読取部23と、第1ゲーム要素読取部24と、代価検出部25と、音出力部26と、通信部27と、記憶部28と、第1ゲーム要素提供部29と、第1読取部14と、第2読取部15とを備える。

【0026】

処理部20は、記憶部28に格納されるプログラムやデータ、ユーザ情報読取部23、第1ゲーム要素読取部24、操作入力部22からの入力信号等に基づいてゲーム装置1の動作を統括的に制御する。処理部20の機能は、例えば、CPUやGPU等のマイクロプロセッサ、ASIC、ICメモリ等の電子部品によって実現できる。処理部20は、主な機能部として、ゲーム実行部61と、第1ゲーム要素提供制御部62と、第2ゲーム要素提供部63と、を備える。これらの部については後述する。

【0027】

表示部21は、処理部20から出力される画像信号に基づいて各種ゲーム画面を表示する。表示部21の機能は、例えば、液晶などのフラットパネルディスプレイ、プロジェクター、ヘッドマウントディスプレイといった表示装置によって実現できる。図2では表示パネル11がこれに該当する。

【0028】

操作入力部22は、プレイヤーがゲームに関する各種操作を入力するためのものであり、操作入力に応じた操作入力信号を処理部20に出力する。操作入力部22の機能は、例えば、タッチパネル、タッチ操作パッド、ホームボタン、ボタンスイッチや、ジョイスティック、トラックボールといった直接プレイヤーが指で操作する素子はもちろん、加速度センサや角速度センサ、傾斜センサ、地磁気センサといった、運動や姿勢を検知する素子等によっても実現できる。図2では、操作タッチパネル12と操作ボタン13とがこれに該当する。

【0029】

ユーザ情報読取部23は、プレイヤー識別情報（プレイヤーID）を記録した記録媒体を読み取るリーダー（第1読取部14）を制御して、プレイヤーIDを記録した記録媒体からプレイヤーIDを取得する。本実施形態ではプレイヤーIDを記録した記録媒体は、ゲームカードに内蔵されたタグやICチップ等である。第1読取部14とユーザ情報読取部23とで、プレイヤーカードからプレイヤーIDを取得するプレイヤーID取得手段を構成する。

【0030】

第1ゲーム要素読取部24は、プレイヤーが保有するゲームカードを読み取るリーダー（第2読取部15）を制御して、ゲームカードから、ゲームに登場させる第1ゲーム要素の識別情報（第1ゲーム要素ID）を取得する。例えば、第1ゲーム要素IDをコード化した1次元又は多次元のコードがゲームカードに印刷されている場合は、そのコードを読み取って、第1ゲーム要素IDを取得する。また、第1ゲーム要素IDが記録された近距離通信用のタグやICチップがゲームカードに内包されている場合は、タグやICチップから第1ゲーム要素IDを取得する。第2読取部15と第1ゲーム要素読取部24とで、ゲームカードから第1ゲーム要素IDを取得する第1ゲーム要素ID取得手段を構成する。

【0031】

代価検出部25は、ゲーム装置1において代価の支払いがなされたことを検出する。代価の支払いは、例えばゲーム装置1が有する投入口16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済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1は、ゲームに係る代価の支払いに基づいて、対戦を含むゲームに関する一連の処理を開始するものとして説明する。また代価の支払いは、ゲームに関する一連の処理の開始後も検出可能に構成される。

【0032】

音出力部26は、処理部20から出力される音信号に基づいてゲームに関する効果音等を音出力するためのスピーカ等である。

【0033】

通信部27は、外部装置との通信インタフェースである。通信部27は、通信回線N（有線・無線を問わない）を介して外部装置と接続し、データの送受信を可能とすることができる。通信部27は、例えば送信対象として入力された情報を所定の形式のデータに変

10

20

30

40

50

換し、通信回線Nを介してゲームサーバ2等の外部装置に送信する。また通信部27は、例えば通信回線Nを介して外部装置から情報を受信する。

【0034】

記憶部28は、例えば不揮発性メモリやHDD等の、データを保持可能な記録装置である。記憶部28は、ゲーム装置1が有する各部の動作プログラムに加え、各部の動作において必要となるパラメータの情報や、ゲーム装置1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等を記憶する。

【0035】

記憶部28には、第1ゲーム要素データベース190（第1ゲーム要素DB190）が格納されている。第1ゲーム要素データベース190は、ゲームに登場する第1ゲーム要素の各々についての情報（第1ゲーム要素情報）を管理するデータベースである。本実施形態のゲーム装置1では、プレイヤーはゲームプレイ時にゲームカードを、第2読取部15に配置して情報の取得を行わせることで、該ゲームカードに対応付けられた第1ゲーム要素をゲームに登場させることができる。ひとつの第1ゲーム要素について管理される第1ゲーム要素情報は、例えば図5に示されるように、第1ゲーム要素を一意に特定する第1ゲーム要素ID191に関連付けて、該第1ゲーム要素をゲームに登場させる際の画面生成に用いられるグラフィックスデータ等を含む描画用情報192、及び該第1ゲーム要素の名称、属性等に加え、該第1ゲーム要素の経験値やレベル（要素レベル）等のパラメータや該第1ゲーム要素を使用することで発動する効果等を記述したキャラクタ情報193を含む。キャラクタ情報193は、第1ゲーム要素を登場させるゲームにおいて参照される情報であり、該ゲームの進行制御に関与する。

【0036】

尚、本実施形態では第1ゲーム要素DB190に、グラフィックスデータ、キャラクタ情報等が格納され、第1ゲーム要素情報がこれらのデータを含むものとして説明するが、本発明の実施はこれに限られるものではない。第1ゲーム要素情報には、各情報のデータの格納場所を示す情報が含まれるものであってもよい。

【0037】

また、記憶部28には、ゲームにおいて使用される第1ゲーム要素以外のゲーム要素（第2ゲーム要素を含む）に関し、識別情報、ゲーム要素名（アイテム名）等を記憶する。

【0038】

第1ゲーム要素提供部29は、鉛直方向にゲームカードを積層する態様で收容可能に構成された收容部を有するカードディスペンサであり、第1ゲーム要素提供制御部62による命令に応じて最下層に保持されているゲームカードを1枚送出する機構を備える。

【0039】

次に、処理部20の主な機能部である、ゲーム実行部61と、第1ゲーム要素提供制御部62と、第2ゲーム要素提供部63と、について説明する。

【0040】

ゲーム実行部61は、第1ゲーム要素提供制御部62及び第2ゲーム要素提供部63と協働してゲームを実行する。

ゲーム実行部61は、ゲームの代価の支払いが代価検出部25より検出されると、第1読取部14及びユーザ情報読取部23により取得したプレイヤー識別情報をゲームサーバ2に送信して、ゲームサーバ2で管理されているプレイヤー情報を受信して記憶部28に記憶する。なお、新たなプレイヤーの場合には、ゲーム装置1は、ゲームサーバ2と通信を行い、プレイヤー情報の登録を行う。

【0041】

ゲーム実行部61は、プレイヤー情報を取得した後、メインメニューを表示部21に表示し、プレイヤーによる選択入力を受け付ける。メインメニューで提示される選択肢には、例えば、「対戦の実行」と、「対戦の放棄」と、「プレゼントの受け取り」が含まれる。「対戦の実行」が選択されると、ゲーム実行部61は対戦処理を実行する。対戦処理では、ゲームサーバ2との通信により、他のプレイヤー又はノンプレイヤーキャラクタを対戦相手と

10

20

30

40

50

する対戦を実行する。メインメニューの「対戦の放棄」が選択された場合、ゲーム実行部 61 は、対戦が放棄されたことを第 1 ゲーム要素提供制御部 62 に通知する。また、プレイヤーにより対戦が放棄されたことを示す情報をゲームサーバ 2 に送信する。メインメニューの「プレゼントの受け取り」が選択された場合、ゲーム実行部 61 は、「プレゼントの受け取り」が選択されたことを第 2 ゲーム要素提供部 63 に通知する。

【0042】

ゲーム実行部 61 は、ゲーム結果を表示する処理を行う。表示されるゲーム結果は、例えば、対戦結果、プレイヤーの評価、第 1 ゲーム要素の経験値やレベルの更新等の情報を含む。ゲーム実行部 61 は、ゲーム中の所定のタイミングでゲームサーバ 2 と通信を行い、ゲーム結果に関する情報を取得する。

【0043】

第 1 ゲーム要素提供制御部 62 は、第 1 ゲーム要素をプレイヤーに提供するための処理を行うものであり、単独提供制御部 621 と、連続提供制御部 622 と、を備える。

【0044】

単独提供制御部 621 は、対戦が終了したこと、又は、対戦が放棄されたことを示す通知をゲーム実行部 61 から受けると、第 1 ゲーム要素提供部（カードディスペンサ）29 を駆動して、ゲームカードを取出口 17 から排出する。第 1 ゲーム要素提供部 29 と単独提供制御部 621 とで、ゲームの代価の支払いを条件として第 1 ゲーム要素を提供する第 1 提供手段を構成する。

【0045】

連続提供制御部 622 は、単独提供制御部 621 及び第 1 ゲーム要素提供部 29 によりゲームカードが提供された後、プレイヤーの要望により、更なる代価の支払いを条件として、第 1 ゲーム要素提供部 29 を駆動して、ゲームカードを取出口 17 から排出する。更なる代価の支払いを条件とする更なるゲームカードの提供は、所定回数（連続可能回数）だけ連続して行うことが可能である。連続提供制御部 622 は、更なるゲームカードの提供を受けるかどうかについて、プレイヤーによる入力操作を受け付け、更なるゲームカードの提供を受けない旨の入力操作がなされるまで、又は、代価の支払い条件とする更なるゲームカードの提供が連続可能回数に達するまで、更なるゲームカードの提供を繰り返す。なお、連続可能回数は、ゲーム装置 1 の管理者等により変更可能としてもよい。第 1 ゲーム要素提供部 29 と連続提供制御部 622 とで、更なる代価の支払いを条件として更なる第 1 ゲーム要素を提供する第 3 提供手段を構成する。

【0046】

第 2 ゲーム要素提供部 63 は、第 2 ゲーム要素をプレイヤーに提供するための処理を行う。第 2 ゲーム要素提供部 63 は、メインメニューから「プレゼントの受け取り」が選択されたことをゲーム実行部 61 から通知されると、記憶部 28 に記載されたプレイヤー情報に基づき、プレイヤーに提供可能なゲーム要素をプレイヤーに提供する処理を行う。後述するように、プレイヤー情報は、プレイヤーが所有するゲーム要素を示す所有情報と、プレイヤーに提供可能なゲーム要素を示す提供情報と、を含んでいる。第 2 ゲーム要素提供部 63 は、提供情報が示すゲーム要素を、所有情報に記録する。提供情報から所有情報に記録したゲーム要素については、提供情報から削除する。第 2 ゲーム要素提供部 63 は、プレイヤーに提供されたゲーム要素をプレイヤーに知らせる表示を行ってもよい。

【0047】

本実施形態では、プレイヤーが対戦を放棄したことを条件として、第 2 ゲーム要素が次回以降のゲームにてプレイヤーに提供可能となる。第 2 ゲーム要素は、例えば、第 1 ゲーム要素のキャラクタ情報における経験値を上昇させるアイテムである「経験値チケット」であってもよい。対戦を放棄したプレイヤーのプレイヤー情報の提供情報には、プレイヤーに提供可能なゲーム要素として「経験値チケット」が記録される。そのプレイヤーがゲームにおいて、メインメニューから「プレゼントの受け取り」を選択すると、提供情報に記録された「経験値チケット」が所有情報に記録され（提供情報からは削除され）、プレイヤーの所有アイテムとなる。プレイヤーの所有アイテムとなったゲーム要素はゲームにおいて使用可能と

10

20

30

40

50

なる。例えば、対戦に先立ち、プレイヤーが対戦で使用する第1ゲーム要素を登録するときに、プレイヤーが経験値チケットを適用する第1ゲーム要素を指定する操作を行う。ゲーム実行部61は、プレイヤーにより指定された第1ゲーム要素の対戦によって獲得する経験値が、通常時（経験値チケット不使用時）よりも大きく上昇するように制御する。この経験値の上昇は、例えば、経験値の通常の獲得値に所定値を加算することにより実現されてもよく、また、経験値の獲得値を通常よりも所定率だけ増加させることにより実現されてもよい。また、他の手法によって上昇するようにしてもよい。

【0048】

〔ゲームサーバの構成〕

図6は、ゲームサーバ2の機能構成例を示すブロック図である。ゲームサーバ2は、処理部200と、通信部220と、記憶部240と、を備える。

【0049】

処理部200は、例えばCPUであり、サーバ2が有する各ブロックの動作を制御する。具体的には処理部200は、例えば、記録部240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。処理部200は、主な機能部として、マッチング処理部201と、管理部202と、を備える。

【0050】

マッチング処理部201は、本実施形態のゲームシステムにおいて提供されるプレイヤー間の対戦ゲーム（対人対戦）について、マッチングの処理を行う。マッチングの処理により、サーバ2に接続中のゲーム装置1のうち、例えば同時期にマッチング要求を送信した2台のゲーム装置1についてセッションを設けられ、対戦ゲームに係る情報通信が可能な状態に遷移される。

【0051】

管理部202は、ゲーム装置1において行われたゲームのプレイ内容に基づいて、ゲームに係るプレイヤーの評価を管理する。より詳しくは、管理部202は、1回のゲームプレイごとにプレイ内容に基づいてプレイヤーの評価を行い、評価結果に基づいて、後述するプレイヤーに係るプレイヤー情報を生成または更新する。プレイヤーにより対戦が放棄されたことに対するプレイヤーの評価では、第2ゲーム要素の識別情報を後述するプレイヤー情報の提供情報に記録することにより、第2ゲーム要素をプレイヤーに提供可能とする。また、管理部202は、ゲーム装置1からプレイヤー情報の更新に関する情報を受信し、受信した情報に基づいて、後述するプレイヤー情報を更新する。

【0052】

記録部240は、例えば不揮発性メモリやHDD等の、データを保持可能な記録装置である。記録部240は、ゲームサーバ2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を記憶する。また、記録部240は、プレイヤーデータベース210（プレイヤーDB210）を記憶している。

【0053】

プレイヤーDB210は、本実施形態のゲームシステムにおいて、ゲーム装置1でプレイ体験が提供されるゲームについて、各利用者（プレイヤー）に対応付けられたゲームに係る利用状況を示す情報（プレイヤー情報）を管理するデータベースである。プレイヤー情報は、各プレイヤーについて、ゲームプレイの機能の利用履歴や、該プレイヤーについて使用可能となっている各種ゲーム要素を管理するための情報である。プレイヤー情報は、ゲーム装置1においてプレイヤーカードを使用した上で行われたゲームのプレイ結果に応じて順次更新され、該プレイヤーカードが再度使用される際にはゲーム装置1に提供される。これにより、当該ゲーム装置1において、先のゲームプレイを反映した状態でのゲームプレイが提供可能となる。

【0054】

本実施形態ではプレイヤー情報は、例えば、図7に示されるように、プレイヤーを識別するプレイヤーID211に関連付けて、該プレイヤーのゲームプレイの進行状況を示す進行状況

10

20

30

40

50

情報 2 1 2、該プレイヤーが保有し、ゲームで使用可能となっているゲーム要素を示す所有情報 2 1 3、該プレイヤーについて使用可能となっている第 1 ゲーム要素各々の強化状況を示す強化状況情報 2 1 4、及び、該プレイヤーに対して提供可能なゲーム要素を示す提供情報 2 1 5、を含むものであってよい。

【0055】

ここで、進行状況情報 2 1 2 は、所定のストーリーのいずれの段階まで進行したかを示す進行情報、対戦ゲームの戦績を示す戦績情報等に加え、プレイヤーのプレイ状況を評価した評価情報を含むものであってよい。

所有情報 2 1 3 は、プレイヤーが保有するゲーム要素の識別情報が順次追加されて構成される。

強化状況情報 2 1 4 は、少なくとも強化が行われている（初期状態からの変更がなされている）第 1 ゲーム要素について、該第 1 ゲーム要素の第 1 ゲーム要素 ID 1 9 1 に対応付けて、強化により変動したパラメータを示す指標としての経験値や要素レベル等のキャラクタ情報を管理するように構成されるものであってよい。強化状況情報 2 1 4 は、本実施形態では発明の理解を容易にならしめるべく、ゲーム装置 1 において行われたゲームのプレイ結果が得られた場合に、内容の更新がなされるものとして説明するが、例えばゲーム装置 1 に際して育成に係る機能が利用されたことによる育成結果の情報が得られたこと等に応じて更新がなされるものであってよい。

提供情報 2 1 5 は、プレイヤーに提供可能なゲーム要素の識別情報が記録される。提供情報 2 1 5 は、ゲーム装置 1 において行われたゲームのプレイ結果が得られた場合や、プレイヤーが対戦を放棄したことの通知が得られた場合等に更新がなされるものである。

【0056】

通信部 2 2 0 は、外部装置との通信インタフェースである。通信部 2 2 0 は、通信回線 N（有線・無線を問わない）を介して外部装置と接続し、データの送受信を可能とすることができる。通信部 2 2 は、例えば送信対象として入力された情報を所定の形式のデータに変換し、通信回線 N を介してゲーム装置 1 等の外部装置に送信する。また通信部 2 2 0 は、例えば通信回線 N を介して外部装置から情報を受信する。

【0057】

〔ゲーム装置の動作〕

ゲーム装置 1 の動作を図 8 のフローチャートを用いて説明する。

以下の説明では、第 2 ゲーム要素は、第 1 ゲーム要素のキャラクタ情報に含まれる何れかの数値を上昇させる「経験値チケット」であることとする。

【0058】

プレイヤーは、ゲームの開始にあたり、ゲーム装置 1 が有する投入口に、ゲーム実行の代価となる所定の金額の硬貨や相当するコインを投入する。代価検出部 1 5 が代価を検出すると（Step 100）、ゲーム実行部 6 1 がゲームを開始する（Step 101）。

【0059】

続いて、プレイヤーはプレイヤーカードを、ゲーム装置 1 の第 1 読取部 1 4（リーダー）にタッチする。第 1 読取部 1 4 は、プレイヤーのプレイヤーカードからプレイヤー ID 2 1 1 を読み取る（Step 102）。ユーザ情報読取部 2 3 は、プレイヤーのプレイヤーカードから第 1 読取部 1 4 が読み取ったプレイヤー ID 2 1 1 をゲームサーバ 2 に送信することにより、ゲームサーバ 2 から、プレイヤー ID 2 1 1 に関連付けられているプレイヤー情報（進行状況情報 2 1 2、所有情報 2 1 3、強化状況情報 2 1 4、提供情報 2 1 5 等）を受信して取得し、記憶部 2 8 に記憶する（Step 103）。

【0060】

ゲーム実行部 6 1 は、メインメニューを表示する（Step 104）。図 9 は、メインメニュー画面の一例を示した図である。図 9 のメインメニュー画面では、「対戦の実行」、「対戦の放棄」、「プレゼントの受け取り」等の選択肢が表示されている。

プレイヤーは、表示されたメインメニューから、希望する選択肢を選択する。ゲーム実行部 6 1 は、メインメニューから選択された選択肢を判定する（Step 105）。

「対戦の実行」が選択された場合には、ゲーム実行部 6 1 は、対戦処理を実行する (Step 106)。対戦処理では、初めに、ゲーム実行部 6 1 が、プレイヤーが対戦で使用する第 1 ゲーム要素の登録を受け付ける。プレイヤーが対戦で用いる第 1 ゲーム要素の登録が完了すると、ゲーム実行部 6 1 は、プレイヤー間での対戦を開始する。勝敗が決定すると、ゲーム実行部 6 1 は、対戦処理を終了する。また、ゲーム実行部 6 1 は、対戦の終了を第 1 ゲーム要素提供制御部 6 2 に通知する。

【0061】

第 1 ゲーム要素提供制御部 6 2 の単独提供制御部 6 2 1 は、対戦の終了の通知をゲーム実行部 6 1 から受けると、第 1 ゲーム要素提供部 2 9 を制御してゲームカードを取出口 1 7 から排出させる (Step 107)。

【0062】

次に、第 1 ゲーム要素提供制御部 6 2 の連続提供制御部 6 2 2 は、更なるゲームカードの提供に関する連続購入処理を実行する (Step 108)。

連続購入処理を図 10 のフローチャートを用いて説明する。

連続提供制御部 6 2 2 は、更なるゲームカードの提供を受けるかどうかについてプレイヤーによる選択入力を受け付ける入力画面 (連続購入画面) を表示する (Step 201)。図 11 は、連続購入画面の一例を示した図である。

連続提供制御部 6 2 2 は、プレイヤーにより選択された内容を判定する (Step 202)。更なるゲームカードの提供を受ける旨の選択がされた場合、連続提供制御部 6 2 2 は、代価検出部 2 5 により更なる代価の支払いを受け付けると (Step 203)、ゲームカードを取出口 1 6 から排出する (Step 204)。

連続提供制御部 6 2 2 は、更なるゲームカードの提供回数を計数するためのカウンタ C (初期値 = 0) に 1 だけ加算し (Step 205)、カウンタ C が連続可能回数に達したかを判定する (Step 206)。

カウンタ C が連続可能回数に達していなければ (Step 206: No)、連続提供制御部 6 2 2 は、連続購入画面を表示する (Step 201)。また、カウンタ C が連続可能回数に達している場合 (Step 206: Yes)、又は、更なるゲームカードの提供を受けない旨の選択がされた場合 (Step 202: 無し)、連続提供制御部 6 2 2 は、連続購入処理を終了する。

【0063】

図 8 のフローチャートに戻って説明する。連続購入処理 (Step 108) の終了後、ゲーム実行部 6 1 は、ゲームサーバ 2 から取得したゲーム結果に関する情報に基づいて、ゲーム結果を示すゲーム結果画面を表示する (Step 109)。ゲーム結果画面には、例えば、対戦結果、対戦結果に応じて更新されたプレイヤーの経験値やレベル、対戦結果に応じて更新された第 1 ゲーム要素の経験値やレベル等が表示される。ゲーム結果画面の一例を図 12 に示す。

次にゲーム実行部 6 1 は、ゲームの終了を告知する終了画面を表示して (Step 110)、ゲームを終了する。終了画面の一例を図 13 に示す。

以上、プレイヤーが対戦を行う場合におけるゲーム装置 1 の動作を説明した。

【0064】

次に、プレイヤーが対戦を放棄する場合におけるゲーム装置 1 の動作を説明する。

図 8 のフローチャートの Step 100 から Step 104 までの処理は上記説明と同様であるため省略する。

ゲーム実行部 6 1 は、メインメニューから選択された選択肢を判定する (Step 105)。「対戦の放棄」が選択された場合には、ゲーム実行部 6 1 は、対戦が放棄されたことをゲームサーバ 2 に通信により通知する (Step 111)。また、ゲーム実行部 6 1 は、対戦が放棄されたことを第 1 ゲーム要素提供制御部 6 2 に通知する。ゲームサーバ 2 の管理部 202 は、プレイヤーにより対戦が放棄されたことに対して、プレイヤーに提供可能な第 2 ゲーム要素として「経験値チケット」の識別情報を提供情報 215 として記録する。

10

20

30

40

50

第1ゲーム要素提供制御部62の単独提供制御部621は、対戦の放棄の通知をゲーム実行部61から受けると、第1ゲーム要素提供部29を制御してゲームカードを取出口17から排出させる（Step 107）。

次に、第1ゲーム要素提供制御部62の連続提供制御部622は、更なるゲームカードの提供に関する連続購入処理を実行する（Step 108）。連続購入処理の詳細については上述したため省略する。

次にゲーム実行部61は、ゲームの終了を告知する終了画面を表示して（Step 111）、ゲームを終了する。図14は、プレイヤーにより対戦が放棄された場合の終了画面の一例を示した図である。図14の例では、「次回のプレイ時に経験値チケットが付与されます！」との告知が表示されている。このような告知により、今回は対戦を放棄したプレイヤーに対して、次回のインセンティブがあることを伝え、またゲームに戻ってくることを促すことができる。さらに、対戦を放棄したが、その分の代わりになるメリットがあることをプレイヤーに対しタイムラグなしに伝えることができる。

以上、プレイヤーが対戦を放棄する場合におけるゲーム装置1の動作を説明した。

【0065】

次に、プレイヤーがプレゼント（プレイヤーに提供可能なゲーム要素）を受け取る場合におけるゲーム装置1の動作を説明する。

図8のフローチャートのStep 100からStep 104までの処理は上記説明と同様であるため省略する。

ゲーム実行部61は、メインメニューから選択された選択肢を判定する（Step 105）。「プレゼントの受け取り」が選択された場合、ゲーム実行部61は「プレゼントの受け取り」が選択されたことを第2ゲーム要素提供部63に通知する。第2ゲーム要素提供部63は、記憶部28に記憶されているプレイヤー情報の提供情報215として記録されているゲーム要素の識別情報を、プレイヤーのプレイヤー情報の所有情報213に記録し、提供情報215からゲーム要素の識別情報を削除する（Step 120）。

例えば、プレイヤー情報の提供情報215に「経験値チケット」の識別情報「I101」が記録されていた場合、第2ゲーム要素提供部63は、プレイヤー情報の提供情報215に記録されている「経験値チケット」の識別情報「I101」を所有情報213に記録する。そして、提供情報215に記録されている識別情報を削除する。

また、第2ゲーム要素提供部63は、プレイヤー情報の更新内容をゲームサーバ2に送信する（Step 121）。ゲームサーバ2の管理部202は、プレイヤー情報の更新内容を受信すると、プレイヤーDB210のプレイヤー情報を、ゲーム装置1から受信した内容に基づいて更新する。

また、ゲーム装置1の第2ゲーム要素提供部63は、プレイヤーにゲーム要素が提供されたことを告知するメッセージを表示する（Step 122）。図15は「経験値チケット」が提供されたことを告知するメッセージ（提供メッセージ）の表示画面の一例である。

提供メッセージが表示された後、ゲーム実行部61は、メインメニューを表示する（Step 104）。これ以降の処理の説明は上記説明と同様であるため省略する。

以上、プレイヤーがプレゼント（プレイヤーに提供可能なゲーム要素）を受け取る場合におけるゲーム装置1の動作を説明した。

【0066】

本実施形態によれば、プレイヤーによる対戦を放棄する操作を受け付けたことを条件として、無体物である第2ゲーム要素を提供可能としている。このような構成により、種々の理由により対戦を放棄したプレイヤーに対して補償を与えることができるため、対戦を行うプレイヤーと対戦を行わないプレイヤーとの間の公平性を担保したゲームを実現できる。これにより、プレイヤーのゲームに対する興趣性を維持することができる。

【0067】

尚、対戦を放棄したプレイヤーに対して第2ゲーム要素が提供される旨の告知を表示するタイミングは上記実施形態に限定されない。ゲーム装置1のゲーム実行部61が、第2ゲーム要素の提供を受けられるゲーム（放棄したゲームの次のゲーム）の冒頭に、「前回プ

10

20

30

40

50

レイを放棄したので、経験値チケットが付与されました」等の告知を表示するようにしてもよい。第2ゲーム要素の提供が受けられるゲームでプレイヤに告知することにより、プレイヤが前回のゲームで対戦を放棄したことを失念した場合にも、前回のゲームで対戦を放棄したことにより第2ゲーム要素を受け取れることを再認識させることができる。

【0068】

尚、対戦の放棄に対して第2ゲーム要素が提供されるタイミングは、上記実施形態に限定されない。例えば、対戦を放棄したゲームの終了時又は終了後に提供されるようにしてもよい。この場合、ゲームサーバ2は、ゲーム装置1におけるゲーム終了時又は終了後に、プレイヤ情報の所有情報213に第2ゲーム要素の識別情報を記録してもよい。

【0069】

尚、対戦を途中から放棄することは、例えば、プレイヤが、ゲームの対戦中の画面に表示された「対戦放棄ボタン（閉じるボタン）」を押下することによって実現してもよい。この場合、ゲーム実行部61は、対戦画面に「対戦放棄ボタン（閉じるボタン）」を表示し、「対戦放棄ボタン（閉じるボタン）」押下を検出すると、本当に対戦を放棄するかの意思確認の後に、実行中の対戦処理を終了し、メインメニューの「対戦の放棄」が選択された場合と同様の処理を行う。

対戦の途中であっても対戦を放棄する操作を受付可能とし、プレイヤに対して第2ゲーム要素を提供可能とすることにより、対戦の途中でプレイヤがゲーム装置を離れ、対戦が実行中のまま放置されることを抑止することができる。

【0070】

尚、物品（ゲームカード）の提供は、ゲームの代価が検出され、メインメニューにおいて対戦の実行に関する操作を受け付ける前に提供されるようにしてもよい。また、ゲームの代価が検出され、対戦の実行に関する操作を受け付けた後に提供されるようにしてもよい。

【0071】

また、ゲーム装置1においてプレイ体験が提供されるゲームは、プレイヤ間の対戦ゲームに限られるものではなく、1人用に構成されたゲームを含むものであってよい。

【0072】

ゲーム装置1においてゲームが開始されると、ゲーム実行部61が、記憶部28に記憶されているプレイヤ情報の対戦履歴に基づいて、前回の対戦が放棄されている場合には、プレイヤに第2ゲーム要素を提供するようにしてもよい。この場合、ゲームサーバ2の管理部202は、各プレイヤの対戦履歴をプレイヤ情報に含めて記録し、ゲーム開始に際してゲーム装置1に送信する。ゲーム装置1のゲーム実行部61は、受信したプレイヤ情報を記憶部28に記憶する。メインメニューでプレゼントの受取りが選択された場合、ゲーム装置1の第2ゲーム要素提供部63は、ゲームサーバ2から取得したプレイヤ情報における対戦履歴を参照して、前回の対戦が放棄か否かを判定し、放棄であれば、第2ゲーム要素を提供する処理を行う。第2ゲーム要素を提供する処理では、プレイヤの所有情報213に第2ゲーム要素の識別情報を記録し、第2ゲーム要素が提供されたことのメッセージを表示する。そして、第2ゲーム要素提供部63は、プレイヤ情報の更新内容をゲームサーバ2に送信し、ゲームサーバ2の管理部202は、プレイヤDB210を、ゲーム装置1から受信した内容で更新する。

【0073】

以上、好ましい実施の形態をあげて本発明を説明したが、本発明は必ずしも上記実施の形態に限定されるものではなく、その技術的思想の範囲内において様々に変形し実施することが出来る。

【符号の説明】

【0074】

- 1 ゲーム装置
- 2 ゲームサーバ
- 11 表示パネル

10

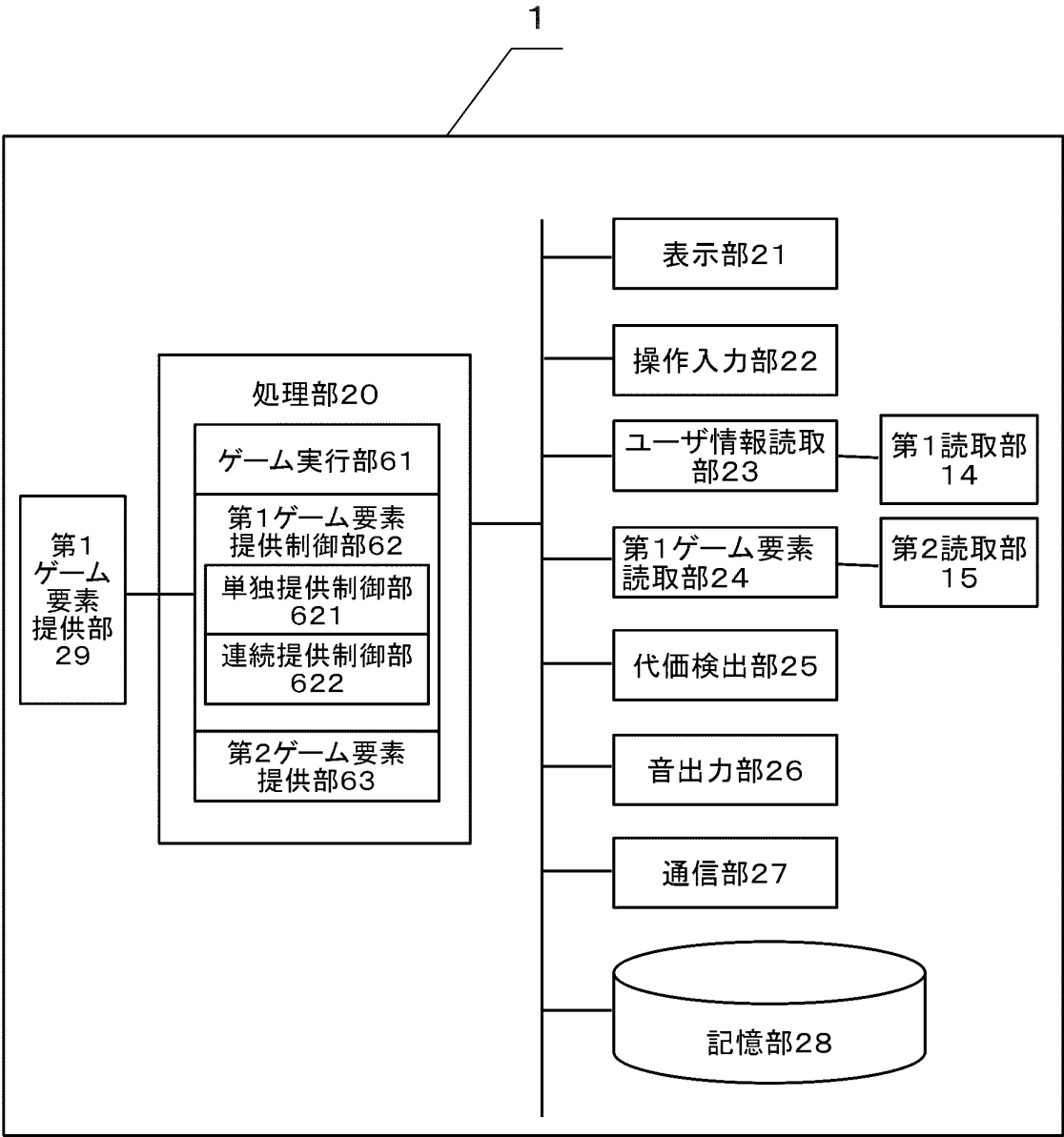
20

30

40

50

1 2	操作タッチパネル	
1 3	操作ボタン	
1 4	第 1 読取部	
1 5	第 2 読取部	
1 6	投入口	
1 7	取出口	
2 0	処理部	
2 1	表示部	
2 2	操作入力部	
2 3	ユーザ情報読取部	10
2 4	第 1 ゲーム要素読取部	
2 5	代価検出部	
2 6	音出力部	
2 7	通信部	
2 8	記憶部	
2 9	第 1 ゲーム要素提供部	
6 1	ゲーム実行部	
6 2	第 1 ゲーム要素提供制御部	
6 3	第 2 ゲーム要素提供部	
6 2 1	単独提供制御部	20
6 2 2	連続提供制御部	
	【要約】	
	【課題】プレイヤのゲームに対する興趣性を維持することができるゲーム装置を提供すること。	
	【課題を解決するための手段】	
	本発明はゲーム装置である。ゲーム装置は、第 1 ゲーム要素に対応付けられた物品を提供する第 1 提供手段と、第 1 ゲーム要素を用いた対戦を含むゲームを実行するゲーム実行手段と、プレイヤの操作を受け付ける受付手段と、受付手段が対戦を放棄する操作を受け付けたことを条件として、物品に対応付けられていない第 2 ゲーム要素を提供する第 2 提供手段と、を備える。	30
	【選択図】図 4	



10

20

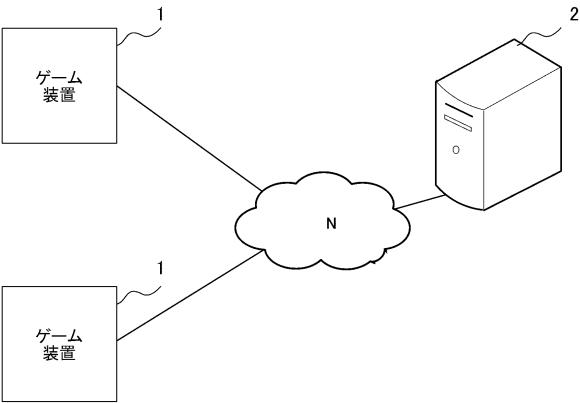
30

40

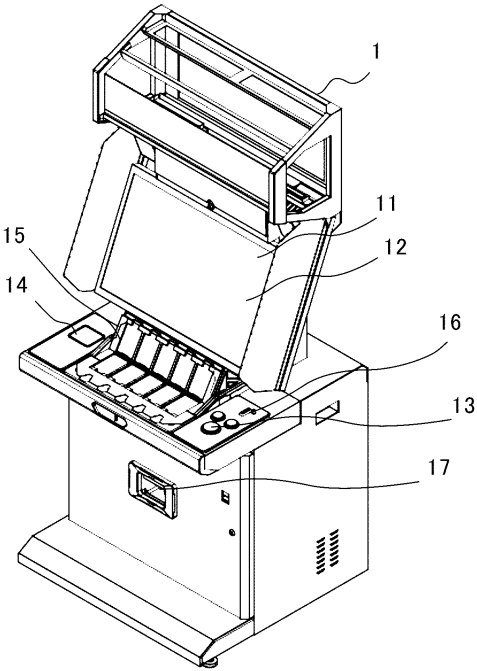
50

【図面】

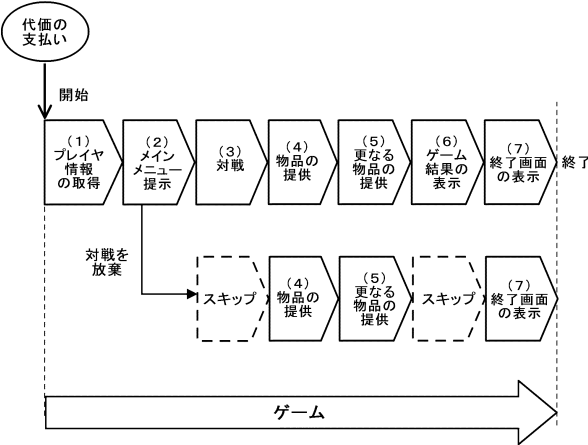
【図 1】



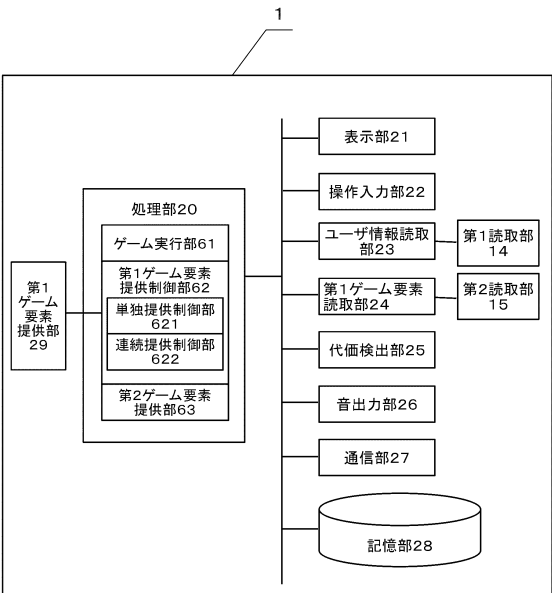
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

20

30

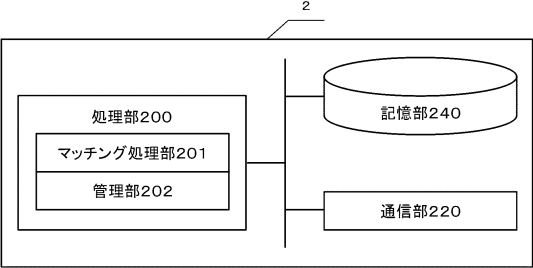
40

50

【図 5】



【図 6】

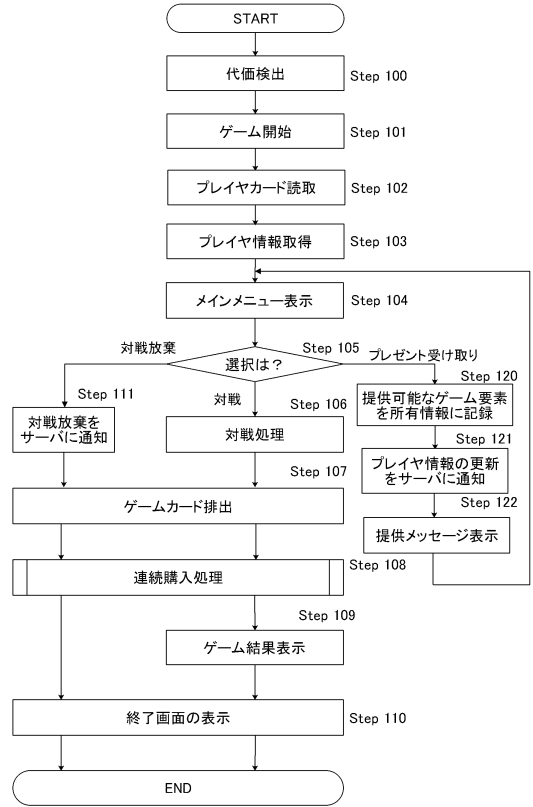


10

【図 7】



【図 8】



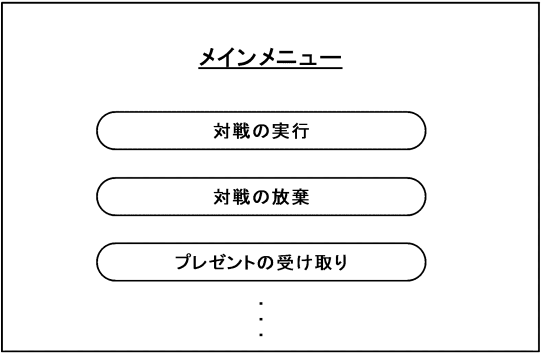
20

30

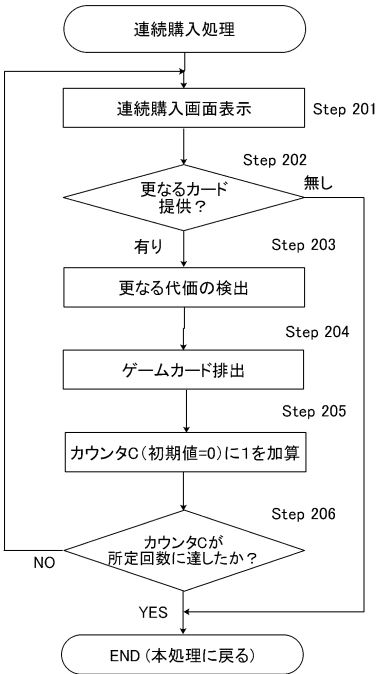
40

50

【図 9】



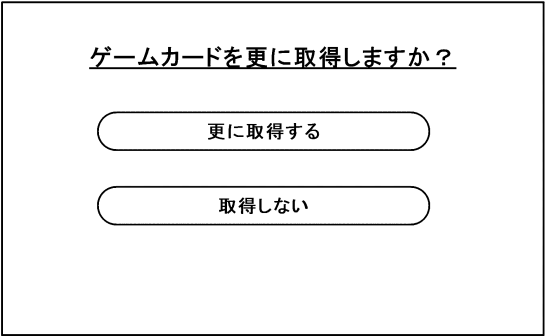
【図 10】



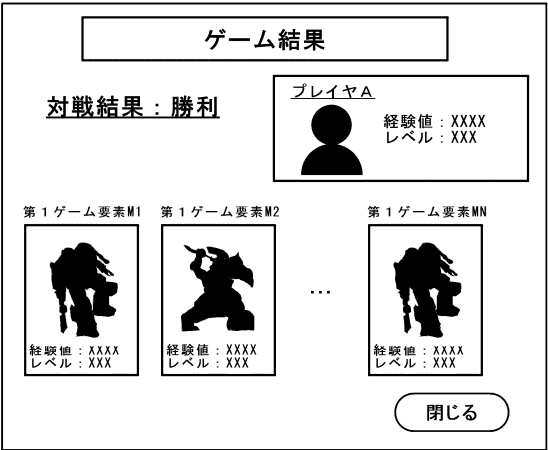
10

20

【図 11】



【図 12】

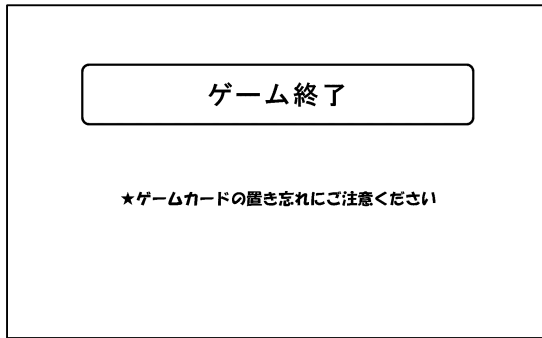


30

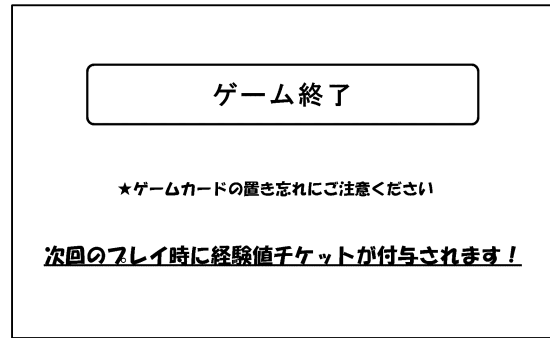
40

50

【図 1 3】

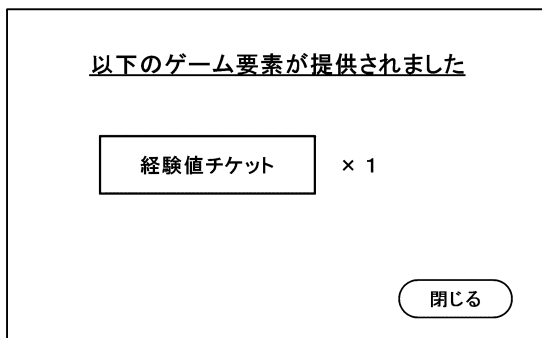


【図 1 4】



10

【図 1 5】



20

30

40

50

フロントページの続き

- (72)発明者 礪邊 恭平
東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内
- (72)発明者 西村 悠紀
東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内
- 審査官 岸 智史
- (56)参考文献 特開2018-019925 (JP, A)
特開2017-080073 (JP, A)
特開2019-198426 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 9/24、13/00-13/98