

(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  
2019年1月3日(03.01.2019)



(10) 国際公開番号  
**WO 2019/003544 A1**

(51) 国際特許分類:

A63F 13/323 (2014.01) A63F 13/69 (2014.01)  
A63F 13/20 (2014.01) A63F 13/79 (2014.01)  
A63F 13/30 (2014.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2018/014138

(22) 国際出願日: 2018年4月2日(02.04.2018)

(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 2017-129478 2017年6月30日(30.06.2017) JP

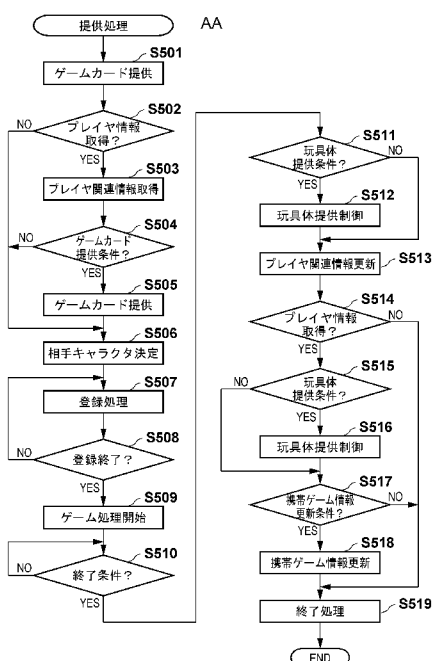
(71) 出願人: 株式会社バンダイ (BANDAI CO.,LTD.)  
[JP/JP]; 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目4番8号 Tokyo (JP).

(72) 発明者: 高橋 誠 (TAKAHASHI Makoto);  
〒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, JO, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ,

(54) Title: GAME DEVICE, PROGRAM, AND GAME SYSTEM

(54) 発明の名称: ゲーム装置、プログラム及びゲームシステム



S501, S505 Provide game card  
S502, S514 Has player information been acquired?  
S503 Acquire player related information  
S504 Have game card provision conditions been satisfied?  
S506 Determine opponent character  
S507 Registration processing  
S508 Has registration been finished?  
S509 Start game processing  
S510 Have finish conditions been satisfied?  
S511, S515 Have toy provision conditions been satisfied?  
S512, S516 Toy provision control  
S513 Update player related information  
S517 Have portable game information update conditions been satisfied?  
S518 Update portable game information  
S519 Finish processing  
AA Provision processing

(57) Abstract: [Problem] To prompt players to play game content provided for a plurality of types of hardware and sustain interests of players. [Solution] A game device according to the present invention executes a game of first game content of which progress is controlled on the basis of first game information acquired from an article of a first type. The game device acquires, from an article of a second type that executes a game of second game content different from the first game content, at least player information managed for each player in relation to the second game content, and in response to the

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), ユーラシア (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, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

- 国際調査報告 (条約第21条(3))

---

execution of the game of the first game content, makes control to change second game information associated with the player information, the second game information being used for progress control of the game of the second game content.

(57) 要約: 【課題】複数のハードウェアで提供されるゲームコンテンツの利用を促し、プレイヤーの関心を持続させる。【解決手段】ゲーム装置は、第1の種別の物品から第1のゲーム情報が取得されることで進行制御がなされる第1のゲームコンテンツのゲームを実行する。ゲーム装置は、第1のゲームコンテンツとは異なる第2のゲームコンテンツのゲームを実行する第2の種別の物品から、少なくとも第2のゲームコンテンツについてプレイヤーごとに管理されるプレイヤー情報を取得し、第1のゲームコンテンツのゲームを実行したことに応じて、該プレイヤー情報と対応付けられた第2のゲームコンテンツのゲームの進行制御に用いられる第2のゲーム情報を変更するよう制御する。

## 明 細 書

**発明の名称：** ゲーム装置、プログラム及びゲームシステム

### 技術分野

[0001] 本発明は、ゲーム装置、プログラム及びゲームシステムに関し、特に物品から取得された情報に基づいてゲームのプレイ体験を提供するゲーム装置に関する。

### 背景技術

[0002] 業務用途、家庭用途に限らず、多様なゲーム用ハードウェアが流通しており、同一のゲームタイトルについて、複数種類のゲーム用ハードウェアに展開して、各々異なるゲームコンテンツの提供がなされている。このようなゲームコンテンツは、ゲーム用ハードウェアの特性に特化した要素を取り入れる等、それぞれ異なる興趣体験を提供している。例えば、コードが付されたカードを読み取らせることで、該カードに対応付けられたキャラクタを登場させたゲームのプレイ体験をユーザに提供するゲーム装置も存在する（特許文献1）。

### 先行技術文献

#### 特許文献

[0003] 特許文献1：特開平06-154421号公報

### 発明の概要

#### 発明が解決しようとする課題

[0004] ところで、上述したような同一ゲームタイトルに係る複数のゲームコンテンツは、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するが、それぞれ独立して開発がなされる等の実情から、プレイヤに対応付けられたゲームデータ（ゲームの進行状況等）は基本的には異なるハードウェア間で共有されない。故に、プレイヤは特定のハードウェアで提供されるゲームコンテンツにおいて積極的なゲームプレイや投資を行って好適な進行状況にしたとしても、他のハードウェアで展開される同一タイトルのゲームコンテン

ツでそのプレイ履歴に基づく恩恵を享受することができない。

[0005] 特に近年では、携帯電話、スマートホン、タブレット等の、汎用的で、かつ携帯性に優れたハードウェアにゲームコンテンツの利用者が偏る傾向にあり、利用者が体験する興趣要素も限定的になりつつある。換言すれば、他のハードウェアにて展開されているゲームコンテンツの利用は低減し得、利用者のゲームタイトルに対する関心を持続させにくい可能性があった。

[0006] 本発明は、上述の問題点に鑑みてなされたものであり、複数のハードウェアで提供されるゲームコンテンツの利用を促し、プレイヤの関心を持続させるゲーム装置、プログラム及びゲームシステ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

[0007] 前述の目的を達成するために、本発明のゲーム装置は、第1の種別の物品から第1のゲーム情報が取得されることで進行制御がなされる第1のゲームコンテンツのゲームを実行する実行手段を有するゲーム装置であって、第1の種別の物品から第1のゲーム情報を取得する第1の取得手段と、第1のゲームコンテンツとは異なる第2のゲームコンテンツのゲームを実行する第2の種別の物品から、少なくとも第2のゲームコンテンツについてプレイヤごとに管理されるプレイヤ情報を取得する第2の取得手段と、実行手段により第1のゲームコンテンツのゲームが実行されたことに応じて、第2の取得手段により取得されたプレイヤ情報と対応付けられた第2のゲームコンテンツのゲームの進行制御に用いられる第2のゲーム情報を変更するよう制御する第1の制御手段と、を有する。

### 発明の効果

[0008] このような構成により本発明によれば、複数のハードウェアで提供されるゲームコンテンツの利用を促し、プレイヤの関心を持続させることが可能となる。

### 図面の簡単な説明

[0009] [図1]本発明の実施形態に係るゲームシステムの構成を示したシステム図

[図2]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3]本発明の実施形態に係る携帯ゲーム端末200の機能構成を示したブロック図

[図4]本発明の実施形態に係るサーバ300の機能構成を示したブロック図

[図5]本発明の実施形態に係るゲーム装置100において実行される提供処理を例示したフローチャート

[図6]本発明の実施形態に係る各種情報のデータ構成を例示した図

### 発明を実施するための形態

[0010] [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、ゲームシステムの一例としての、物品からの情報取得を可能に構成されたゲーム装置と、該ゲーム装置とは異なるゲームを実行可能に構成された携帯ゲーム端末で構成されるゲームシステムに、本発明を適用した例を説明する。しかし、本発明は、ゲームを実行可能に構成された物品からの情報取得が可能な任意の機器に適用可能である。

[0011] 本実施形態のゲーム装置において提供される第1のゲームコンテンツ（筐体コンテンツ）は、いずれも必須ではないが、ゲームプレイに際し、以下の2種類の物品から情報取得を行わせることができるものとして説明する。

[0012] 1種類は、本発明に係る第1の種別の物品としてのゲームカードであり、本発明に係る第1のゲーム情報としての、筐体コンテンツに係るカード情報を有する。ゲームカードは、カード情報を取得させることで、該カードに対応付けられたゲーム要素（例えばキャラクタ）を筐体コンテンツのゲームに登場させる、該ゲーム要素のゲームパラメータをゲームカードに付された情報に設定する等、筐体コンテンツのゲームの進行制御を可能ならしめる。

[0013] 以下の説明において、第1の種別の物品はゲームカードであるものとして説明するが、第1の種別の物品はゲームカードに限られるものではない。第1の種別の物品は、少なくとも対応付けられたゲーム要素を特定するための情報を含む第1のゲーム情報を取得可能に構成された物品であれば、例えばゲ

ーム要素（キャラクタやアイテム）の外観を有するフィギュア、玩具体、キーホルダー等の造形物であってよい。この場合、第1のゲーム情報は、該造形物の内部の記録媒体、あるいは該造形物に付された塗装、シール、印字、形状等の外観の一部から取得可能であってよい。また第1の種別の物品は造形物だけでなく、ゲームカード以外の紙媒体やシール等、任意の物品であってよい。また本実施形態では第1の種別の物品に付される第1のゲーム情報は、所定の変換演算を適用することで1次元あるいは多次元のパターン（コード）に変換され、ゲームカード表面に印刷される態様でゲームカードに付されるものとして説明する。ゲームカードのコードは、後述のリーダにより読み取られることで、該第1のゲーム情報が取得可能に構成されるものとして説明する。しかしながら、第1のゲーム情報をゲームカードに付す態様は、このような可視の情報としてゲームカードに付されるものに限らず、不可視インクでの印刷により付される、あるいはゲームカードに含まれるICチップ等の記録媒体に記録され、データとして保持される等、どのようなものであってもよい。

[0014] また本実施形態ではゲーム装置が実行する筐体コンテンツのゲームにおいて、第1の種別の物品に係るゲームカードを用いることで登場させることが可能となるゲーム要素は、キャラクタであるものとし、ゲームカードには対応するキャラクタの図柄（キャラクタ画像）が付されるものとして説明する。しかしながら、本発明の実施はこれに限られるものではなく、筐体コンテンツのゲーム要素を特定する用途のゲームカードは、筐体コンテンツのゲームに係るキャラクタを特定可能に構成されるものに限らず、アイテム、発動する効果等、その他のゲーム要素を特定するものであってもよいことは言うまでもない。

[0015] もう1種類は、本発明に係る第2の種別の物品としての携帯ゲーム端末であり、ゲーム装置においてプレイ体験の提供がなされる第1のゲームコンテンツ（筐体コンテンツ）とは異なる第2のゲームコンテンツ（携帯コンテンツ）の各種処理を実行し、携帯コンテンツのゲームのプレイ体験を提供するこ

とが可能に構成される。本実施形態では携帯ゲーム端末は、常に情報取得させることが可能な状態ではないものとし、ゲーム装置に情報取得させる場合には、少なくとも携帯コンテンツについてプレイヤーごとに管理されているプレイヤー情報を取得させることが可能な状態に遷移するものとする。該状態は、例えばプレイヤー情報に所定の変換演算を適用することで変換した1次元あるいは多次元のパターン（コード）が、携帯ゲーム端末の表示部に表示され、これをゲーム装置のリーダにより読み取らせることでプレイヤー情報が取得可能な状態であってよい。また、プレイヤー情報に対応する信号を含む音声信号を再生して音声出力することで、ゲーム装置のマイクが集音することでプレイヤー情報が取得可能な状態であってもよいし、ゲーム装置と携帯ゲーム端末で有線／無線の通信接続が確立することで、機器間でプレイヤー情報の送受信が可能な状態であってもよい。

[0016] なお、本実施形態では携帯ゲーム端末は、筐体コンテンツのゲーム進行に寄与する情報を有していない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く、筐体コンテンツのゲームは携帯ゲーム端末から取得された情報に基づいて進行制御が行われるものであってもよい。

[0017] また以下の説明において、第2の種別の物品としての携帯ゲーム端末は、種々の用途で使用可能な、外部装置と通信機能を有する携帯電話、スマートフォン、タブレット端末等の汎用的な通信端末である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2の種別の物品は、ゲーム装置において実行される筐体コンテンツ（第1のゲームコンテンツ）とは異なる携帯コンテンツ（第2のゲームコンテンツ）のゲームを実行可能に構成された物品であればよく、例えば第2のゲームコンテンツのゲームのみをプレイ可能に構成されたゲーム専用端末、第2のゲームコンテンツのゲームの実行機能を備えた玩具体等であってもよい。

[0018] また、本実施形態では筐体コンテンツと携帯コンテンツとは、同一のゲームタイトルに係る異なるゲームコンテンツである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。ゲーム装置100と携帯ゲーム端

末200とでプレイ体験が提供されるゲームコンテンツは、例えばコンテンツ間でのコラボレーション企画が実施されているゲームコンテンツ、派生コンテンツ等の所謂スピンオフコンテンツ等、関連性を有するゲームタイトルの各々について、異なるハードウェアについて提供されるゲームコンテンツを指すものであってもよい。また関連性を有していなくとも、例えばプレイヤーの管理に共通のプレイヤーIDの使用が可能に構成された異なるゲームタイトルのゲームコンテンツを指すものであってもよい。

[0019] 《ゲームシステムの構成》 ここで、本発明の実施形態に係るゲームシステムのシステム構成について、図1を用いて説明する。図示されるように、ゲームシステムは、ネットワーク400を介することでゲーム装置100、携帯ゲーム端末200、サーバ300の各々が通信可能に構成される。なお、以下の説明では、携帯ゲーム端末200とサーバ300においてゲーム装置100と同様の機能を実現する構成要素については、それぞれ「携帯」、「サーバ」の接頭文字を付して峻別する。

[0020] 〈ゲーム装置100の構成〉 まず、ゲーム装置100の機能構成について、図2のブロック図を用いて説明する。

[0021] 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。

[0022] 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、ゲーム装置100が実行する筐体コンテンツの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。

[0023] 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プレイヤーへのゲームカードの提供を伴う、筐体コンテンツの体験に係るサービス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サービス提供は開始されるものであってもよい。

[0024] 取得部 105 は、本実施形態のゲーム装置 100 が提供するゲームのプレイに際し、第 1 リーダ 120 及び第 2 リーダ 130 を介してゲームカード及び携帯ゲーム端末 200 からの情報取得を行う。第 1 リーダ 120 及び第 2 リーダ 130 は、ゲーム装置 100 と同一筐体内に組み込まれる態様、あるいはゲーム装置 100 の外部に着脱可能に接続される態様で設けられる。第 1 リーダ 120 と第 2 リーダ 130 は、それぞれゲームカード、携帯ゲーム端末 200 からの情報取得が可能に構成されており、各々対応する物品が載置されたことを受けて、該物品から取得された情報を取得部 105 に出力する。このとき、ゲームカードまたは携帯ゲーム端末 200 から取得された情報（カード情報またはプレイヤー情報）を、ゲーム装置 100 における各処理での利用に適した形式に変換するために、所定のデータ変換処理等が行われてもよい。第 1 リーダ 120 及び第 2 リーダ 130 は、対応物品からの情報取得可能な状態に制御されている期間において、所定の部位に該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、例えば撮像により得られた画像に所定の画像処理を適用することで行う。

[0025] 本実施形態ではゲームカードは、例えば図 6（a）に示されるようなデータ構造のカード情報を有しており、第 1 リーダ 120 は所定の載置部にゲームカードが載置された場合に、該カード情報を取得する。図示されるように、

カード情報は、ゲームカードを一意に特定するカードID601に関連付けて、該カードに対応付けられた筐体コンテンツのキャラクタを特定するキャラクタID602を含んで構成される。また携帯ゲーム端末200が情報取得可能な状態にある場合に、第2リーダ130が該携帯ゲーム端末200から取得するプレイヤ情報は、少なくとも携帯コンテンツのゲームにおいてプレイヤの識別に用いられているプレイヤIDを有しているものとして説明する。

[0026] なお、本実施形態ではゲームカード及び携帯ゲーム端末200から直接の情報取得を行う装置をリーダとして説明するが、リード（情報読み取り）機能のみを備える装置でなく、ライト（情報書き込み）機能をさらに備える装置であってもよい。この場合、ゲームカード及び携帯ゲーム端末の各々は情報を保持し、書き換え可能に構成された記憶媒体を内蔵しているものとする。

[0027] 図1に示されるように、本実施形態のゲーム装置100において第1リーダ120と第2リーダ130とは、操作盤上の異なる位置に設けられ、各々の位置においてそれぞれ異なる方式で情報取得を行うものとして説明する。しかしながら、本発明の実施において、第1リーダ120と第2リーダ130とを分離して設けること、及び情報取得の方式が異なることは必須の要件ではなく、第1リーダ120と第2リーダ130とは同一のリーダにより構成されるものであってもよい。

[0028] キャラクタDB106は、筐体コンテンツのゲーム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の情報（キャラクタ情報）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100で提供される筐体コンテンツのゲームでは、1回のゲームプレイに係るゲーム中に複数体のキャラクタが登場し得る。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（b）に示されるように、キャラクタを一意に特定するキャラクタID611に関連付けて、該キャラクタを筐体コンテンツの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 6 1 2、同じく音声提示に用いられる音声データ 6 1 3、及びキャラクタの名称、属性等に加え、予め定められた体力（耐久力）、攻撃力、防御力、発動技、特殊スキル等のキャラクタ固有の能力を記述した進行パラメータ 6 1 4 を含む。進行パラメータ 6 1 4 は、キャラクタを登場させる筐体コンテンツのゲームにおいて参照される情報であり、該情報を使用することで提供されるゲームの進行制御が行われる。

[0029] 提示制御部 1 0 7 は、ゲーム装置 1 0 0 におけるプレイヤーへの各種情報提示の制御を司る。本実施形態のゲーム装置 1 0 0 では、プレイヤーへの各種情報提示の手段として、画像（ゲーム画面、メニュー画面等）表示を行う表示部 1 4 0、音声出力を行う音声出力部 1 5 0 を有するものとして説明するが、情報提示の手段はこれらに限られるものではなく、代替あるいは追加が可能であることは言うまでもない。

[0030] 提示制御部 1 0 7 は、例えば GPU 等の描画装置を含み、表示部 1 4 0 に表示させる画面を生成する際には所定の描画処理を行う。具体的には提示制御部 1 0 7 は、ゲーム装置 1 0 0 の稼働中（ゲームプレイ中やスタンバイ状態中）において、制御部 1 0 1 により行われた処理や命令に基づいて必要な描画用オブジェクトに対して適当な演算処理を実行し、画面の描画を行う。生成した画面は、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 4 0 に出力され、所定の表示領域中に表示されることでプレイヤーに提示される。

[0031] また提示制御部 1 0 7 は、例えばサウンドボードやアンプ等の音声信号の出力／増幅を行う回路を含み、音声出力部 1 5 0 から出力させる音声を生成する際には所定の処理を行う。具体的には提示制御部 1 0 7 は、例えば予め記録媒体 1 0 2 に記録された音声データに基づき、同時に出力を行う音声データを確定し、これを電氣的な音声信号に変換（D／A 変換）して音声出力部 1 5 0 に出力することで、音声出力を行う。音声出力部 1 5 0 は、所定のスピーカ等であってよく、入力された音声信号に基づく音波を出力する。

[0032] 提供制御部 1 0 8 は、ゲーム装置 1 0 0 において行われる各種物品の提供を

制御する。本実施形態のゲーム装置１００は、ゲームカードと、本発明に係る第３の種別の物品としての玩具体の２種類の物品を提供可能に構成され、カード提供部１６０と玩具体提供部１７０から各々異なる種別の物品が提供可能に構成される。

[0033] 提供制御部１０８は、対価の支払いに基づく筐体コンテンツの１回のゲームプレイにつき、通常１枚のゲームカードを提供させるようカード提供部１６０を制御する。本実施形態のゲーム装置１００において提供されるゲームカードは、対価の支払いがなされたことに対して、例えば筐体コンテンツに係る所定の遊戯（操作キャラクタを操作するゲームパート：対戦ゲーム）を実行するゲームシーケンスの開始前に提供されるものであり、筐体コンテンツのゲームのプレイ内容によらず、ゲームカードごとに予め定められた（固定の）情報が付されている。カード提供部１６０は、例えばカードディスペンサであり、鉛直方向にゲームカードを堆積する不図示のストッカを有し、提供制御部１０８によりなされた提供命令に応じてストッカ最下部に保持されているゲームカードを１枚送出する機構を有する構成であってよい。提供されたゲームカードは、カード提供部１６０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取出口１６１（図１参照）に導かれることでプレイヤに提供されてよい。本実施形態のゲーム装置１００により提供されるゲームカードは、予め印刷製造された既製カードであり、カード表面に印刷されるキャラクタ画像やパラメータ等のデザインが固定的で、全て同形同大に形成される。

[0034] 一方、提供制御部１０８は、対価の支払いに応じて実行された筐体コンテンツのゲームについて、そのプレイ内容に応じて１つの玩具体を提供させるよう玩具体提供部１７０を制御する。本実施形態のゲーム装置１００において提供される玩具体は、例えばキャラクタやアイテムのキーホルダー、フィギュア等、筐体コンテンツに関連する玩具体であり、カプセルに封入された状態で玩具体提供部１７０の収容部に収容される。また玩具体提供部１７０は、操作部１７１（図１参照）を有しており、該操作部１７１に対する操作が

なされたことに応じて、送出機構が駆動し、収容部からカプセル（玩具体）がプレイヤに提供される。操作部１７１は、提供制御部１０８により操作可能な状態であるか否かが制御されるものであり、通常は操作不可能な状態（操作ロック状態）にあり、玩具体の提供条件が満たされた場合に、所定の期間、操作可能な状態（操作解放状態）に制御される。本実施形態では簡単のため、玩具体はゲーム装置１００により情報取得可能に構成されたものではないものとして説明する。しかしながら、本発明の実施はこれに限られるものではなく、玩具体に筐体コンテンツに係る情報が付されている、あるいは玩具体が該情報を記録可能に構成され、該情報を取得することでゲーム装置１００において提供されるプレイ体験等が変化するものであってもよいことは言うまでもない。

[0035] 操作入力部１０９は、例えば方向入力用の操作部材や決定入力用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１０９は、操作部材に対する操作入力になさ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。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１４０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いてもよい。

[0036] 通信部１１０は、ゲーム装置１００が有する外部装置との通信インタフェースである。通信部１１０は、インターネット等の通信網や機器間を接続するケーブルであってもよいネットワーク４００（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１１０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、ネットワーク４００を介してサーバ等の外部装置に送信する。また通信部１１０は、例えばネットワーク４００を介して外部装置から情報を受信すると、該情報を復号し、メモリ１０３に格納する。また本実施形態のゲーム装置１００は、筐体コンテンツのプログラムをパッケージ化したプログラムデータを通信部１１０を介して外部装置から受信可能に構成される。制御

部１０１は、通信部１１０により該プログラムデータがプログラムの更新要求とともに受信された場合、更新要求に従って現在記録媒体１０２に格納されている筐体コンテンツのプログラムを、受信したプログラムデータを用いて更新することができる。なお、筐体コンテンツのプログラムの更新処理は、この他、例えば記録媒体に記録されているプログラムデータをゲーム装置が有する不図示の光学ドライブ等に挿入した際に自動実行される、あるいは挿入後に管理者が開始命令を行うことによっても実行可能である。

[0037] 〈携帯ゲーム端末２００の構成〉 次に、携帯ゲーム端末２００の機能構成について、図３のブロック図を用いて説明する。

[0038] 携帯制御部２０１は、例えばＣＰＵであり、携帯ゲーム端末２００が有する各ブロックの動作を制御する。具体的には携帯制御部２０１は、例えば携帯記録媒体２０２に記録されている、各ブロックの動作プログラムや携帯コンテンツに係るアプリケーションプログラムを読み出し、携帯メモリ２０３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。上述したように、本実施形態の携帯ゲーム端末２００は汎用的な通信端末であり、携帯コンテンツに係るアプリケーションをインストールして起動することにより、プレイヤに携帯コンテンツのゲームプレイを提供する。

[0039] 携帯記録媒体２０２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。携帯記録媒体２０２は、携帯ゲーム端末２００が有する各ブロックの動作プログラムや携帯コンテンツに係るアプリケーションプログラムに加え、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録する。また携帯記録媒体２０２は、携帯コンテンツの利用にあたり、プレイヤ認証や進行状況のセーブ／ロードに用いられるプレイヤ情報を記録する。携帯メモリ２０３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。携帯メモリ２０３は、各ブロックの動作プログラムやアプリケーション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。

[0040] 携帯提示制御部204は、携帯ゲーム端末200におけるプレイヤーへの各種情報提示の制御を司る。本実施形態の携帯ゲーム端末200では、プレイヤーへの各種情報提示の手段として、画像（ゲーム画面、メニュー画面等）表示を行う携帯表示部240、音声出力を行う携帯音声出力部250を有するものとして説明するが、情報提示の手段はこれらに限られるものではなく、代替あるいは追加が可能であることは言うまでもない。携帯表示部240及び携帯音声出力部250を用いる提示制御は、ゲーム装置100の提示制御部107について記載したものと同等であってよく、説明は省略する。

[0041] 携帯操作入力部205は、例えばタッチ入力検出センサ等の各種センサ、電源ボタンや機能ボタン等の操作部材を含む、携帯ゲーム端末200が有するユーザインタフェースである。携帯操作入力部205は、各ユーザインタフェース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携帯制御部201に出力する。

[0042] 携帯通信部210は、携帯ゲーム端末200が有する外部装置との通信インタフェースである。携帯通信部210は、ネットワーク400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。携帯通信部210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、ネットワーク400を介してサーバ等の外部装置に送信する。また携帯通信部210は、例えばネットワーク400を介して外部装置から情報を受信すると、該情報を復号し、携帯メモリ203に格納する。また本実施形態の携帯ゲーム端末200は、携帯通信部210を介して所定のアプリケーションサーバから所望のアプリケーションプログラムをダウンロードし、インストールすることが可能に構成されている。また本実施形態では、ゲーム装置100へのプレイヤー情報の送信は、第2リーダ130で読み取り可能なコードを携帯提示制御部204が携帯表示部240に表示させ、これを第2リーダ130が読み取ることによって行われるものとして説明するが、携帯通信部210を介してゲーム装置100と直接的または間接的に通信接続し、行

われるものであってもよい。

[0043] 〈サーバ300の構成〉 次に、サーバ300の機能構成について、図4のブロック図を用いて説明する。なお、本実施形態のサーバ300は、筐体コンテンツを利用する各プレイヤーの情報管理、携帯コンテンツを利用する各プレイヤーの情報管理、及び各プレイヤーの携帯コンテンツのゲームプレイに係るゲームデータの管理を、サーバ300が一括して行う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く、各種管理は2以上の機器に分離して実現されるものであってもよい。

[0044] サーバ制御部301は、例えばCPUであり、サーバ300が有する各ブロックの動作を制御する。具体的にはサーバ制御部301は、例えばサーバ記録媒体302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、サーバメモリ303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。

[0045] サーバ記録媒体302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。サーバ記録媒体302は、サーバ300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。サーバメモリ303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。サーバメモリ303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。

[0046] プレイヤDB304は、筐体コンテンツ及び携帯コンテンツについて、ゲームの進行状況以外の情報（プレイヤー関連情報）をプレイヤーごとに管理するデータベースである。本実施形態では簡単のため、共通のプレイヤー情報を使用して筐体コンテンツ及び携帯コンテンツのゲームプレイが可能であるものとし、プレイヤーDB304では各プレイヤーについて図6（c）に示されるデータ構造のプレイヤー関連情報が管理されるものとして説明する。図示されるようにプレイヤー関連情報は、プレイヤーを識別するプレイヤーID621に関連付

けて、該プレイヤの筐体コンテンツの利用状況を示す筐体コンテンツ利用情報 6 2 2、及び該プレイヤの携帯コンテンツの利用状況を示す携帯コンテンツ利用情報 6 2 3 を管理する。

[0047] 筐体コンテンツ利用情報 6 2 2 は、例えば、プレイヤが行った筐体コンテンツのゲームのプレイ回数、プレイヤが同一のゲーム装置 1 0 0 で行った筐体コンテンツのゲームのプレイ回数（複数設置されているゲーム装置 1 0 0 のそれぞれでのプレイ回数）、プレイヤが筐体コンテンツのゲームのプレイに対し対価を支払った回数、プレイヤが筐体コンテンツのゲームのプレイに対し支払った対価の総額、及びプレイヤに対して提供されたゲームカードの総数、の少なくともいずれかを含むものであってよい。

[0048] また携帯コンテンツ利用情報 6 2 3 は、例えば、プレイヤが行った携帯コンテンツのゲームのプレイ回数、プレイヤが携帯コンテンツのゲームを連続してプレイした日数、プレイヤが携帯コンテンツのゲームのプレイによって達成したゲーム内条件、プレイヤが携帯コンテンツに対し課金を行った回数、及びプレイヤが携帯コンテンツに対し課金した総額、の少なくともいずれかを含むものであってよい。

[0049] ゲーム D B 3 0 5 は、各プレイヤについて、該プレイヤが行った携帯コンテンツのゲームの進行状況の情報（携帯ゲーム情報）を管理するデータベースである。携帯ゲーム情報は、携帯ゲーム端末 2 0 0 において携帯コンテンツのアプリケーションが起動された際には携帯ゲーム端末 2 0 0 に伝送され、またアプリケーションにおいて所定の処理が実行されたことを契機として更新され、携帯ゲーム端末 2 0 0 との間で共有される。携帯ゲーム情報は、例えば図 6（d）に示されるように、プレイヤを識別するプレイヤ I D 6 3 1 に関連付けて、該プレイヤが携帯コンテンツのゲームプレイにおいて取得して使用可能（所有状態）となったキャラクタを管理する所有キャラクタ情報 6 3 2、同様に取得して使用可能となったアイテムを管理する所有アイテム情報 6 3 3、及び後述する携帯コンテンツのゲームの進行を有利にせしめる特典が付与されたか否かを示す特典付与フラグ 6 3 4（論理型、真で付与さ

れている状態)を管理する。

[0050] ここで、所有キャラクタ情報632は、所有状態となったキャラクタの各々について、該キャラクタのキャラクタID641に関連付けて、例えば体力、攻撃力、防御力等、ゲーム中における該キャラクタの各種パラメータを示すゲームパラメータ642、及びプレイヤーが同一のキャラクタを所有している数を示すキャラクタ所有数643を含むものであってよい。同様に所有アイテム情報633は例えば、所有状態となったアイテムの各々について、該アイテムのアイテムID651に関連付けて、プレイヤーが同一のアイテムを所有している数を示すアイテム所有数652を含むものであってよい。

[0051] サーバ通信部310は、サーバ300が有する外部装置との通信インタフェースである。サーバ通信部310は、インターネット等の通信網や機器間を接続するケーブルであってもよいネットワーク400（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。サーバ通信部310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、ネットワーク400を介してゲーム装置100及び携帯ゲーム端末200等の外部装置に送信する。またサーバ通信部310は、例えばネットワーク400を介して外部装置から情報を受信すると、該情報を復号し、サーバメモリ303に格納する。

[0052] 《プレイヤー情報取得に基づく興趣要素の提供》 以下、本実施形態のゲームシステムにおいて行われる、筐体コンテンツのゲームプレイに際し、携帯ゲーム端末200からプレイヤー情報を取得させることによってプレイヤーに提供される各種興趣要素について説明する。

[0053] 〈筐体ゲームコンテンツの利用に応じた提供〉 ゲーム装置100の第2リーダー130にプレイヤー情報を携帯ゲーム端末200から取得させて筐体コンテンツのゲームプレイを行った場合、該プレイに対する報奨として、プレイヤーがプレイしている携帯コンテンツに係る携帯ゲーム情報が、筐体コンテンツの利用状況に応じて変更される。このとき行われる変更は、携帯ゲーム情報に含まれる携帯コンテンツのゲーム要素の情報及びプレイヤーに対し付与さ

れている特典の情報の少なくともいずれかを変更するものであってよく、本実施形態では携帯ゲーム情報のうち、所有キャラクタ情報 6 3 2、所有アイテム情報 6 3 3 及び特典付与フラグ 6 3 4 の少なくともいずれかを変更する。

[0054] 例えば所有キャラクタ情報 6 3 2 を変更する場合、所有状態にあるキャラクタのゲームパラメータ 6 4 2 及びキャラクタ所有数 6 4 3 の少なくともいずれかを上昇させることで、携帯コンテンツのゲーム進行を有利にせしめる状態とするものであってもよいし、所有状態にないキャラクタを新たに所有状態とするものであってもよい。また所有アイテム情報 6 3 3 も同様であってよい。この他、例えば携帯コンテンツの次の所定回数のゲームプレイの進行を有利にせしめる特典を付与するため、特典付与フラグ 6 3 4 を真とすることにより変更が行われるものであってもよい。

[0055] このような変更がなされた後（即ち、ゲーム装置 1 0 0 において対価が支払われ、プレイヤー情報を携帯ゲーム端末 2 0 0 から取得して行った筐体コンテンツのゲームプレイが完了した後）、携帯ゲーム端末 2 0 0 において携帯コンテンツのゲームプレイが行われる際には、携帯制御部 2 0 1 は該変更後の携帯ゲーム端末 2 0 0 に基づいてゲームの進行制御を行う。

[0056] なお、携帯ゲーム情報の変更は、プレイヤー関連情報の筐体コンテンツ利用情報 6 2 2 に応じて行われるものとし、筐体コンテンツの所定の遊戯（対戦ゲーム）の終了後あるいは遊戯中（もしくは、プレイ体験中、プレイ体験後）に更新され、該更新後の筐体コンテンツ利用情報 6 2 2 に応じて行われるものとして説明する。しかしながら、本発明の実施はこれに限られるものではなく、単にゲーム装置 1 0 0 においてプレイヤー情報を取得させて筐体コンテンツのゲームプレイがなされたことをもって、携帯ゲーム情報を変更するよう制御するものとしてもよい。この場合、ゲーム装置 1 0 0 における筐体コンテンツの利用状況の情報は、プレイヤーごとに管理されていなくともよい。

[0057] 〈携帯コンテンツの利用に応じた提供〉 また、本実施形態ではプレイヤーの

携帯コンテンツと筐体コンテンツの双方を利用を促進するため、携帯コンテンツの利用状況に応じて、ゲーム装置 1

00で提供する筐体コンテンツのプレイ体験を異ならせる。該変更は、プレイヤー関連情報の携帯コンテンツ利用情報623を参照することにより行われるものであり、基本的には携帯コンテンツの利用頻度が高いプレイヤーや、携帯コンテンツに対し積極的に投資しているプレイヤーの、好適な筐体コンテンツのプレイ体験を担保するよう行われる。換言すれば、例えば、プレイヤー関連情報の携帯コンテンツ利用情報623において管理される携帯コンテンツのゲームのプレイ回数が所定回数以上である、携帯コンテンツのゲームの連続プレイ日数が所定日数以上である、携帯コンテンツのゲームプレイにおいて所定のゲーム内条件を達成している、携帯コンテンツについて行われた課金回数が所定回数以上である、課金総額が所定額以上である等のカード提供条件を満たす場合に、プレイヤー情報を取得させて行う筐体コンテンツのゲームの進行を有利にせしめるよう、例えば使用キャラクタのゲームパラメータ等を調整することにより実現されるものであってよい。また例えば、これら回数や総額等が多いほど、進行が有利になるよう、段階的に調整の条件が定められているものであってもよい。

[0058] また本実施形態のゲーム装置100は、ゲームカード及び玩具体の提供機能を有しているため、携帯コンテンツの利用状況に応じて、これらの物品を提供させるよう制御するものであってもよい。即ち、例えば筐体コンテンツをプレイしておらず、携帯コンテンツのみをプレイしているプレイヤーであっても、ゲーム装置100において筐体コンテンツのゲームプレイを行う際に好適なプレイ体験が提供されるよう、対価の支払いに応じて通常提供されるゲームカードに加え、携帯コンテンツの利用状況に応じたゲームカードを、対価の支払いを要件とせずにさらに提供するよう構成してもよい。あるいは、プレイヤー情報に対応して取得されたプレイヤー関連情報の携帯コンテンツ利用情報623がゲームカードの提供条件を満たす場合に、携帯コンテンツの利用状況に応じたゲームカードが提供されるよう構成してもよい。

[0059] また玩具体については、通常のゲームプレイでは筐体コンテンツのゲームのプレイ内容が玩具体提供条件を満たした場合に提供されるところ、プレイヤ情報を取得して行われるゲームプレイでは、携帯コンテンツの利用状況が別に定められた玩具体提供条件を満たす場合には、プレイ内容に依らず玩具体が提供されるよう制御するものであってよい。この場合、プレイヤ情報を取得せずに行われる通常の筐体コンテンツのプレイ体験において、ゲームカードは必ず提供される一方で、玩具体はプレイ内容に応じて条件が満たされた場合にのみ提供されるものであるため、携帯コンテンツ利用情報623による玩具体の提供条件も、ゲームカードの提供条件が満たされたことを前提とする等、ゲームカードよりも達成することが難しいよう定められるものであってよい。

[0060] 《提供処理》 以下、このような構成をもつ本実施形態のゲームシステムのゲーム装置100において筐体コンテンツのプレイ体験を提供する際に行われる提供処理について、図5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、本提供処理は、例えばゲーム装置100がスタンバイ状態となっている期間に、対価の支払い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。

[0061] S501で、提供制御部108は制御部101の制御の下、本提供処理の開始に係る対価の支払いに対し、ゲームカードを提供するようカード提供部160を制御する。また制御部101は、該ゲームカードの提供に際し、ゲームカードが提供される旨の通知を提示制御部107に行わせる。

[0062] S502で、制御部101は、今回のゲームプレイについてプレイヤ情報を取得したか否かを判断する。まず制御部101は、携帯ゲーム端末200からプレイヤ情報の取得が可能である旨の通知を提示制御部107に提示させ、第2リーダ130を情報取得可能な状態に制御する。そして第2リーダ1

30が所定の期間内にプレイヤ情報を取得したか否か、あるいはプレイヤ情報の取得をスキップする旨の操作入力となされたか否かを判断することにより、制御部101は本ステップの判断を行う。制御部101は、今回のゲームプレイについてプレイヤ情報を取得したと判断した場合は処理をS503に移し、取得しないと判断した場合は処理をS506に移す。

[0063] なお、本実施形態では携帯ゲーム端末200において携帯コンテンツのアプリケーションが起動され、該アプリケーション内で所定の操作入力を行うことで、携帯コンテンツの利用に用いられているプレイヤ情報のコードが携帯表示部240に表示され、第2リーダ130に情報取得させることが可能な状態に携帯ゲーム端末200がなる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。例えば携帯コンテンツの利用に用いられているプレイヤ情報が、他のアプリケーションでのサービス利用にも用いられている態様においては、プレイヤ情報を管理する専用のアプリケーションが、このような動作を行うものであってもよい。また、携帯ゲーム端末200が有するICチップ等に付される固有の識別情報を、プレイヤ情報として代用するものであってもよい。

[0064] S503で、制御部101は、プレイヤ情報に含まれるプレイヤIDを通信部110に伝送し、プレイヤ関連情報の取得要求と共にサーバ300に送信させる。そして制御部101は、サーバ300から該プレイヤIDに対応付けられたプレイヤ関連情報を受信すると、処理をS504に移す。

[0065] S504で、制御部101は、受信したプレイヤ関連情報の携帯コンテンツ利用情報623を参照し、ゲームカードの提供条件が満たされるか否かを判断する。制御部101は、ゲームカードの提供条件が満たされると判断した場合は処理をS505に移し、満たされないと判断した場合は処理をS506に移す。

[0066] S505で、提示制御部107は制御部101の制御の下、ゲームカードを提供するようカード提供部160を制御する。また制御部101は、該ゲームカードの提供に際し、携帯ゲーム端末200における携帯コンテンツの利

用状況に基づいてゲームカードが提供される旨の通知を提示制御部 107 に行わせる。

[0067] S506で、制御部101は、今回のゲームプレイで登場させる相手キャラクタを決定する。本実施形態のゲーム装置100で提供される筐体コンテンツのゲームは、それぞれプレイヤーの操作に基づいて行動制御がなされる使用キャラクタ（プレイヤーチーム）と、NPC（Non-Player Character）としてゲームに登場する相手キャラクタとの間で行われる対戦ゲームであるものとして説明する。使用キャラクタ及び相手キャラクタの各々については、対戦ゲームに登場する数が予め定められており、本ステップにおいて制御部101は必要数の相手キャラクタを決定し、該相手キャラクタに係る対戦ゲーム用の情報をメモリ103の相手キャラクタ管理テーブルに追加して格納する。相手キャラクタの決定は、予め設けられた相手キャラクタや、相手キャラクタに関連付けられたクエスト等のうちからいずれかを選択する操作入力がなされたことに応じて行われるものであってもよいし、抽選処理や、例えばプレイヤー情報に対応付けて管理されている筐体コンテンツのプレイ進行状況や別途の記録媒体に記録されたプレイヤーのプレイ進行状況の情報に応じて、操作入力を要さずに行われるものであってもよい。

[0068] なお、相手キャラクタ管理テーブルと後述の使用キャラクタ管理テーブルにて1体のキャラクタについて管理される1レコードの情報は、キャラクタ情報と同様の構成であってよく、決定された相手キャラクタのキャラクタIDに基づき、必要な情報がキャラクタDB106から取得されて格納されればよい。

[0069] S507で、制御部101は、今回のゲームプレイにおいて対戦ゲームに登場させる、プレイヤーの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、プレイヤーがプレイヤーチームとしての登場を所望するキャラクタに係るゲームカードのカード情報を、順次第1リーダ120に取得させることにより行われる。故に制御部101は、本ステップにおいて所定の期間、第1リーダ120を情報取得可能な状態に制御する。登録処理において取得部1

05は、例えば新たなゲームカードを検出した場合、取得部105は該カードに付されたコードを撮像した画像を取得し、所定の解析処理を適用することで、カード情報を取得する。そして制御部101は、該取得したカード情報のキャラクタID602に基づき、キャラクタDB106から該当のキャラクタ情報を取得することで1レコード分の情報を構成し、該情報をメモリ103の使用キャラクタ管理テーブルに追加して格納する。このとき、例えばメモリ103にプレイヤー関連情報が存在するのであれば、制御部101は、該プレイヤー関連情報の携帯コンテンツ利用情報623に基づき、登録するキャラクタの進行パラメータを変更して追加するものであってもよい。

[0070] S508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、プレイヤーによる登録終了に係る操作入力に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。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処理をS509に移し、登録がまだ終了していないと判断した場合は処理をS507に戻す。ここで、登録を終了する際に、登録された使用キャラクタの数が規定数に満たない場合は、今回の対戦ゲームに係り貸与するキャラクタを抽選処理等により選択し、該キャラクタの情報を使用キャラクタ管理テーブルに追加することで、使用キャラクタが規定数となるよう処理してもよい。

[0071] S509で、制御部101は、登録した使用キャラクタと相手キャラクタとが登場する対戦ゲームに係る、筐体コンテンツのゲーム処理を開始する。より詳しくは、制御部101は、使用キャラクタ管理テーブルと相手キャラクタ管理テーブルを参照し、各キャラクタの進行パラメータ614に基づいて進行制御を行うゲーム処理を開始する。

[0072] なお、本実施形態のゲーム装置100で提供される対戦ゲームは、規定回数のラウンドが終了したこと、または登場するキャラクタの行動の結果、使用キャラクタ及び相手キャラクタのいずれかが全て行動不能な状態（例えば体力総和が0）となったことを条件として終了する。

- [0073] S 5 1 0 で、制御部 1 0 1 は、対戦ゲームの終了条件が満たされたか否かを判断する。制御部 1 0 1 は、対戦ゲームの終了条件が満たされたと判断した場合は処理を S 5 1 1 に移し、満たされていないと判断した場合は終了条件が満たされるまで本ステップの処理を繰り返す。
- [0074] S 5 1 1 で、制御部 1 0 1 は、行われたゲーム処理の結果、そのプレイ内容が玩具体の提供条件を満たしたか否かを判断する。制御部 1 0 1 は、行われた対戦ゲームのプレイ内容が玩具体の提供条件を満たしたと判断した場合は処理を S 5 1 2 に移し、満たされていないと判断した場合は処理を S 5 1 3 に移す。
- [0075] S 5 1 2 で、提示制御部 1 0 7 は制御部 1 0 1 の制御の下、玩具体を提供可能なよう玩具体提供部 1 7 0 を制御する。具体的には提示制御部 1 0 7 は、操作部 1 7 1 を操作ロック状態から操作解放状態とし、操作部 1 7 1 への操作がなされた場合には所定の送出機構を駆動させ、収容部から玩具体が提供されるよう玩具体提供部 1 7 0 を制御する。また制御部 1 0 1 は、該玩具体の提供に際し、今回の対戦ゲームのプレイ内容に基づいて玩具体が提供される旨の通知を提示制御部 1 0 7 に行わせる。上述したように、操作解放状態とする時間は所定の期間であり、提示制御部 1 0 7 は該期間の経過後は操作部 1 7 1 を再度操作ロック状態に戻すものとする。また所定の期間が経過した後、制御部 1 0 1 は処理を S 5 1 3 に移す。
- [0076] S 5 1 3 で、制御部 1 0 1 は、今回の筐体コンテンツのゲームプレイに基づき、プレイヤー関連情報を更新する。より詳しくは制御部 1 0 1 は、プレイヤー関連情報の筐体コンテンツ利用情報 6 2 2 を今回のゲームプレイを反映した状態に変更し、該情報を通信部 1 1 0 に伝送し、更新要求と共にサーバ 3 0 0 に送信させて更新を行う。
- [0077] S 5 1 4 で、制御部 1 0 1 は、今回のゲームプレイに際しプレイヤー情報を取得したか否かを判断する。制御部 1 0 1 は、今回のゲームプレイに際しプレイヤー情報を取得したと判断した場合は処理を S 5 1 5 に移し、取得していな

いと判断した場合は処理をS 5 1 9に移す。

[0078] S 5 1 5 で、制御部 1 0 1 は、S 5 0 3 において受信したプレイヤー関連情報の携帯コンテンツ利用情報 6 2 3 を参照し、玩具体の提供条件が満たされるか否かを判断する。制御部 1 0 1 は、携帯コンテンツ利用情報 6 2 3 が玩具体の提供条件を満たすと判断した場合は処理をS 5 1 6 に移し、満たしていないと判断した場合は処理をS 5 1 7 に移す。

[0079] S 5 1 6 で、提示制御部 1 0 7 は制御部 1 0 1 の制御の下、玩具体を提供可能なよう玩具体提供部 1 7 0 を制御する。S 5 1 2 と同様、提示制御部 1 0 7 は所定の期間操作部 1 7 1 を操作解放状態とするよう状態制御を行うが、制御部 1 0 1 は該玩具体の提供に際し、携帯コンテンツの利用状況に基づいて玩具体が提供される旨の通知を提示制御部 1 0 7 に行わせる。所定の期間が経過した後、制御部 1 0 1 は処理をS 5 1 7 に移す。

[0080] S 5 1 7 で、制御部 1 0 1 は、今回の筐体コンテンツのゲームプレイを反映した筐体コンテンツ利用情報 6 2 2 が、プレイヤーに係る携帯ゲーム情報を更新するものとして予め定められた条件を満たすか否かを判断する。制御部 1 0 1 は、筐体コンテンツ利用情報 6 2 2 が携帯ゲーム情報を更新する条件を満たすと判断した場合は処理をS 5 1 8 に移し、満たさないと判断した場合は処理をS 5 1 9 に移す。

[0081] S 5 1 8 で、制御部 1 0 1 は、今回の筐体コンテンツのゲームプレイを反映した筐体コンテンツ利用情報 6 2 2 に基づき、プレイヤーに係る携帯ゲーム情報を更新する。制御部 1 0 1 は、携帯ゲーム情報の更新内容を決定し、プレイヤーIDと該更新内容を示す情報を通信部 1 1 0 に伝送し、更新要求と共にサーバ300に送信させて更新を行う。本実施形態では、ゲーム装置100において更新内容が決定され、サーバ300に送信される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く、例えば単にプレイヤーIDと共に更新要求を送信することで、サーバ制御部301がゲームDB305の該当する携帯ゲーム情報について、更新内容の決定及び更新を行うものであってもよい。また本ステップにより更新がなされた携帯ゲーム情報は、

更新前に比べ、携帯ゲーム端末２００における携帯コンテンツのゲームの進行を有利にせしめる状態となっている。

[0082] Ｓ５１９で、制御部１０１は、今回のプレイ体験の提供終了に係る各種処理を実行し、本提供処理を完了する。該処理は、例えば提示制御部１０７によるゲーム結果の提示、スタンバイ状態への移行処理を含んでよい。

[0083] このようにすることで、本実施形態のゲーム装置によれば、複数のハードウェアで提供されるゲームコンテンツの利用を促し、プレイヤーの関心を持続させることができる。より詳しくは、ゲーム装置１００における筐体コンテンツのゲームプレイに際して携帯コンテンツのゲームプレイに使用しているプレイ情報を取得し、該筐体コンテンツのゲームプレイがなされたことに応じて、プレイヤー情報に関連付けられた携帯コンテンツに係る携帯ゲーム情報をゲームの進行を有利にせしめる状態に更新することで、携帯コンテンツの興趣性を増大させるだけでなく、ゲーム装置１００により提供される興趣要素をプレイヤーに提供し、コンテンツに対する関心を高め、持続させることができる。

[0084] また、携帯コンテンツの利用状況に応じて、筐体コンテンツのゲームプレイを有利に進行させ得る物品や希少な物品を提供する構成とすることで、携帯コンテンツを主として利用しているプレイヤーを、筐体コンテンツのゲームプレイに好適に誘導することができる。また反対に、筐体コンテンツを主として利用しているプレイヤーも物品の入手を所望し得るため、同様に携帯コンテンツのゲームプレイに好適に誘導することができる。従って、双方のコンテンツを利用するプレイヤーを拡大し、コンテンツに対するプレイヤーの関心を持続させることができる。

[0085] なお、本実施形態では携帯コンテンツに係る携帯ゲーム情報は、サーバ３００において管理されるものとし、ゲーム装置１００においてプレイヤー情報を用いた筐体コンテンツの利用がなされた場合には、ゲーム装置１００からサーバ３００に対してなされた要求に基づいて更新されるものとして説明したが、本発明の実施はこれに限られるものではない。該更新は、例えば、ゲー

ム装置１００から携帯ゲーム端末２００に対して更新用の情報が送信された後、携帯ゲーム端末２００からサーバ３００に対して送信されることで行われるものであってもよい。また携帯ゲーム端末２００が、例えば専用ゲーム端末や玩具体のようにネットワーク４００への接続機能を有していない機器である場合、携帯ゲーム情報はサーバ３００に管理されるのではなく、携帯ゲーム端末２００自体に管理される。この場合、筐体コンテンツのゲームプレイの後、携帯ゲーム情報を更新するための情報がゲーム装置１００から携帯ゲーム端末２００に伝送され（機器間の近接通信、もしくは表示部１４０に提示されたコードを携帯ゲーム端末２００を用いて認識）、該情報に基づいて携帯制御部２０１が携帯ゲーム情報を更新することにより実現されるものであってもよい。

[0086] また本実施形態ではゲーム装置１００における筐体コンテンツの利用に際し、携帯ゲーム端末２００からプレイヤ情報を取得し、該プレイヤ情報に対応付けられたプレイヤ関連情報をサーバ３００から別途受信し、各種の判断に用いるものとして説明したが、本発明の実施はこれに限られるものではない。プレイヤ情報は、例えばプレイヤ関連情報に含まれる情報（少なくとも携帯コンテンツ利用情報６２３）を有して構成されるものであってよく、この場合、筐体コンテンツの利用に際し、ゲーム装置１００は携帯ゲーム端末２００からプレイヤ情報を取得すれば、サーバ３００から情報取得を行わずとも、携帯コンテンツの利用状況に応じた興趣要素の提供を行うことができる。

[0087] 同様に、プレイヤ情報には携帯ゲーム情報が含まれるものであってよく、筐体コンテンツの利用に際してプレイヤ情報を取得し、筐体コンテンツのゲームプレイを提供した後、携帯ゲーム情報の変更は制御部１０１が行い、携帯ゲーム端末２００に返送するものであってもよい。

[0088] 従って、本発明の実施において、携帯ゲーム端末２００とサーバ３００とで情報を分離して管理する必要はなく、ゲーム装置１００と携帯ゲーム端末２００との間だけでも、実現可能である。

[0089] また、本実施形態ではゲーム装置１００における物品の提供タイミングを例示したが、本発明の実施において物品の提供タイミングはこれに限られるものではない。本実施形態では提供されるゲームカードは既製カードであるものとして説明したが、例えばゲーム装置１００がプリンタ等の印刷装置を有し、ゲームのプレイ内容に応じたゲームカードを印刷製造可能に構成された、所謂オンデマンド印刷を行う態様では、対価の支払いに応じて提供されるゲームカードは、対戦ゲームの終了後にゲームカードの提供が行われるものであってもよい。一方、携帯コンテンツの利用状況に応じて提供されるゲームカードは、筐体コンテンツのプレイ内容によらず内容確定できるものであるため、上述した実施形態と同様に対戦ゲームの開始前に提供されるものであってもよいし、対戦ゲームの最中、あるいは対価の支払いに応じて提供されるゲームカードと同様に、対戦ゲームの終了後に提供されるものであってもよい。このとき、携帯コンテンツの利用状況に応じて提供されるゲームカードとして、所有状態にあるゲーム要素が対応付けられたゲームカード等、該利用状況や携帯ゲーム情報に基づくゲームカードを提供することで、興趣性を高めてもよい。また玩具体提供部１７０により提供される玩具体については、携帯コンテンツの利用状況に応じた提供タイミングも、対戦ゲームの終了後の所定の期間ではなく、例えば対戦ゲームの演出に合わせ、対戦ゲームの最中に設けられるものとしてもよい。

[0090] [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

[0091] １００：ゲーム装置、２００：携帯ゲーム端末、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：提示制御部、108：提供制御部、109：操作入力部、110：通信部、120：第1リーダ、130：第2リーダ、140：表示部、150：音声出力部、160：カード提供部、170：玩具体提供部、171：操作部

## 請求の範囲

- [請求項1] 第1の種別の物品から第1のゲーム情報が取得されることで進行制御がなされる第1のゲームコンテンツのゲームを実行する実行手段を有するゲーム装置であって、前記第1の種別の物品から前記第1のゲーム情報を取得する第1の取得手段と、前記第1のゲームコンテンツとは異なる第2のゲームコンテンツのゲームを実行する第2の種別の物品から、少なくとも前記第2のゲームコンテンツについてプレイヤごとに管理されるプレイヤ情報を取得する第2の取得手段と、前記実行手段により前記第1のゲームコンテンツのゲームが実行されたことに応じて、前記第2の取得手段により取得された前記プレイヤ情報と対応付けられた前記第2のゲームコンテンツのゲームの進行制御に用いられる第2のゲーム情報を変更するよう制御する第1の制御手段と、を有するゲーム装置。
- [請求項2] 前記第1の制御手段は、前記第2のゲーム情報に含まれる、前記第2のゲームコンテンツのゲーム要素の情報及びプレイヤについて付与されている特典の情報の少なくともいずれかを変更するよう制御する請求項1に記載のゲーム装置。
- [請求項3] 前記第1の制御手段による前記第2のゲーム情報の変更は、前記第2の種別の物品において使用可能な状態にある前記第2のゲームコンテンツのゲーム要素のゲームパラメータをゲームを有利に進行せしめる状態にする変更、前記第2の種別の物品において使用可能な状態でない前記第2のゲームコンテンツのゲーム要素を使用可能な状態にする変更、及び前記第2の種別の物品における前記第2のゲームコンテンツのゲームを有利に進行せしめる特典を付与する変更、の少なくともいずれかを含む請求項2に記載のゲーム装置。
- [請求項4] 前記第1の制御手段は、前記第2のゲーム情報を変更するための情報を前記第2の種別の物品に取得させることにより、前記第2のゲーム情報を変更する請求項1乃至3のいずれか1項に記載のゲーム装置。

- [請求項5] 前記第2のゲーム情報は、前記第2の種別の物品とは異なる外部装置において管理されており、前記第1の制御手段は、前記第2のゲーム情報の変更要求を前記外部装置に送出することにより、前記第2のゲーム情報を変更する請求項1乃至3のいずれか1項に記載のゲーム装置。
- [請求項6] 前記第1の制御手段は、前記第1のゲームコンテンツのゲームが実行された際に、前記プレイヤー情報または前記プレイヤー情報と関連付けて管理されるプレイヤー関連情報が所定の条件を満たす場合に、前記第2のゲーム情報を変更するよう制御する請求項1乃至5のいずれか1項に記載のゲーム装置。
- [請求項7] 前記ゲーム装置は、対価の支払いを検出する検出手段と、前記第1の種別の物品を提供する第1の提供手段と、をさらに有し、前記実行手段は、前記検出手段により対価の支払いが検出されたことに応じて前記第1のゲームコンテンツのゲームを実行し、前記第1の提供手段は、前記検出手段により対価の支払いが検出されたことに応じて前記第1の種別の物品を提供する請求項6に記載のゲーム装置。
- [請求項8] 前記プレイヤー情報または前記プレイヤー関連情報は、対価の支払いに応じた前記実行手段による前記第1のゲームコンテンツのゲームの実行中または実行後に更新される、プレイヤーの前記第1のゲームコンテンツの利用状況の情報を含み、前記第1の制御手段は、前記第1のゲームコンテンツの利用状況の情報が前記所定の条件を満たす場合に、前記第2のゲーム情報を変更するよう制御する請求項7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の利用状況は、プレイヤーの前記第1のゲームコンテンツのゲームのプレイ回数、プレイヤーの同一の前記ゲーム装置における前記第1のゲームコンテンツのゲームのプレイ回数、プ

レイヤの前記第 1 のゲームコンテンツのゲームのプレイに係る対価の支払回数、プレイヤの前記第 1 のゲームコンテンツのゲームのプレイに係る対価の支払総額、及びプレイヤに対して提供された前記第 1 の種別の物品の総数、の少なくともいずれかを含む請求項 8 に記載のゲーム装置。

[請求項10] 前記プレイヤ情報または前記プレイヤ関連情報は、プレイヤの前記第 2 のゲームコンテンツの利用状況の情報を含み、 前記ゲーム装置は、前記第 2 のゲームコンテンツの利用状況の情報に応じて、前記ゲーム装置の動作を制御する第 2 の制御手段をさらに有する請求項 7 乃至 9 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

[請求項11] 前記第 2 の制御手段は、前記第 2 のゲームコンテンツの利用状況の情報に基づいて、前記第 1 のゲームコンテンツのゲームの進行を異ならせるよう前記実行手段を制御する請求項 10 に記載のゲーム装置。

[請求項12] 前記第 2 の制御手段は、前記第 2 のゲームコンテンツの利用状況が物品提供に係る第 1 の提供条件を満たす場合に、対価の支払いを要件とせずに、前記第 1 の種別の物品を提供させるよう前記第 1 の提供手段を制御する請求項 10 または 11 に記載のゲーム装置。

[請求項13] 前記ゲーム装置は、前記第 1 のゲームコンテンツのゲームのプレイ内容に応じて、対価の支払いを要件とせずに、前記第 1 の種別の物品及び前記第 2 の種別の物品とは異なる第 3 の種別の物品を提供する第 2 の提供手段をさらに有し、 前記第 2 の制御手段は、前記第 2 のゲームコンテンツの利用状況が物品提供に係る第 2 の提供条件を満たす場合に、前記第 1 のゲームコンテンツのゲームのプレイ内容に依らず、前記第 3 の種別の物品を提供させるよう前記第 2 の提供手段を制御する請求項 12 に記載のゲーム装置。

[請求項14] 前記第 2 の提供条件は、前記第 1 の提供条件が満たされることを前提とする請求項 13 に記載のゲーム装置。

[請求項15] 前記第 2 の提供手段は、操作部を有し、該操作部への操作がなされた

ことに応じて前記第3の種別の物品を提供するよう構成され、前記第2の制御手段は、前記第2のゲームコンテンツの利用状況が前記第2の提供条件を満たす場合に、対価の支払いに応じた前記実行手段による前記第1のゲームコンテンツのゲームの実行中、または実行完了後における所定の期間に、前記操作部を操作可能な状態に制御することで、前記第3の種別の物品を提供させるよう前記第2の提供手段を制御する請求項13または14に記載のゲーム装置。

[請求項16] 前記第1の種別の物品及び前記第3の種別の物品は、前記ゲーム装置により提供可能に構成される一方で、前記第2の種別の物品は、前記ゲーム装置により提供されない請求項13乃至15のいずれか1項に記載のゲーム装置。

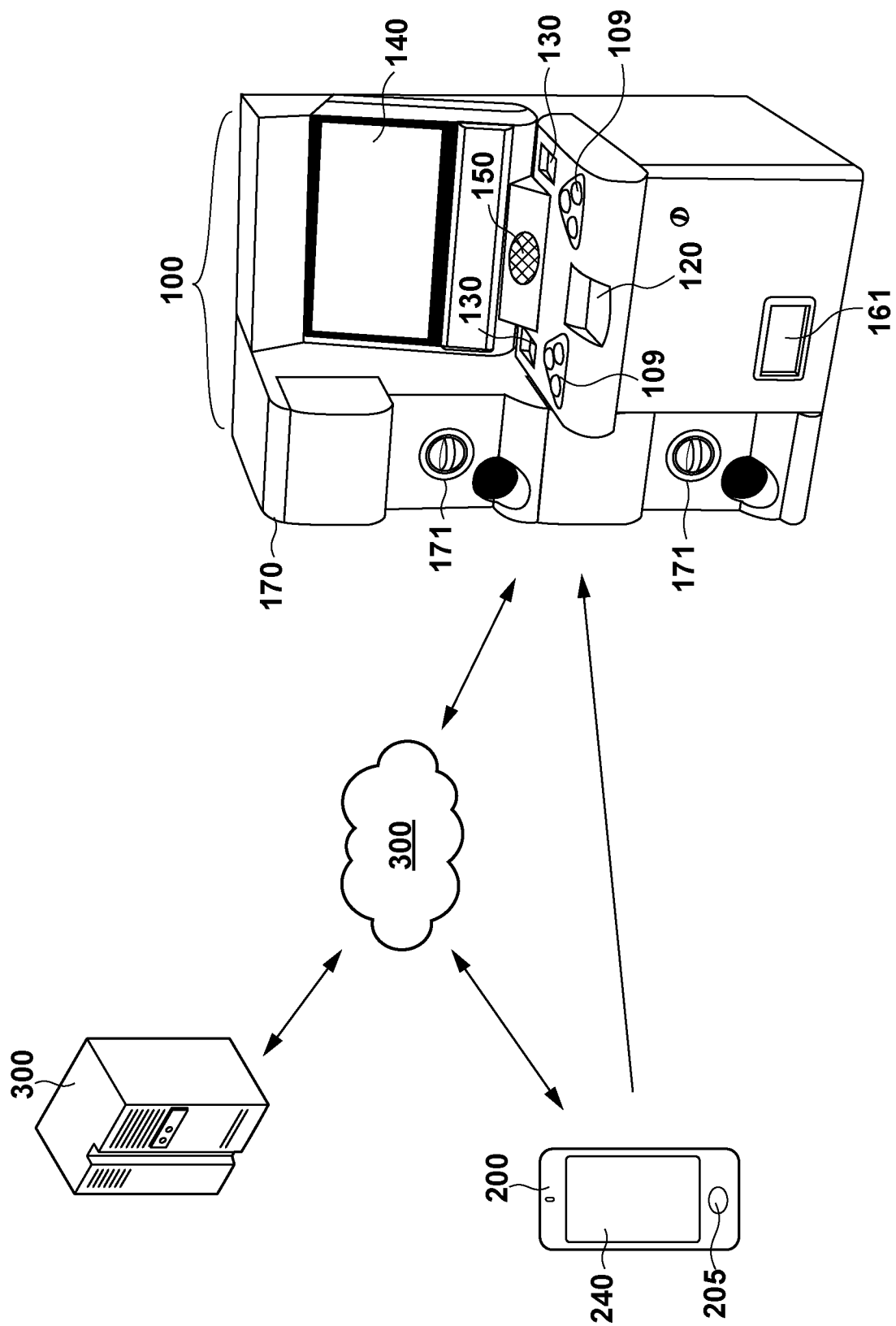
[請求項17] 前記第2のゲームコンテンツの利用状況は、プレイヤの前記第2のゲームコンテンツのゲームのプレイ回数、プレイヤが前記第2のゲームコンテンツのゲームを連続してプレイした日数、プレイヤが前記第2のゲームコンテンツのゲームのプレイによって達成したゲーム内条件、プレイヤが前記第2のゲームコンテンツについて行った課金回数、及びプレイヤが前記第2のゲームコンテンツについて行った課金総額、の少なくともいずれかを含む請求項10乃至16のいずれか1項に記載のゲーム装置。

[請求項18] コンピュータを、請求項1乃至17のいずれか1項に記載のゲーム装置の各手段として機能させるためのプログラム。

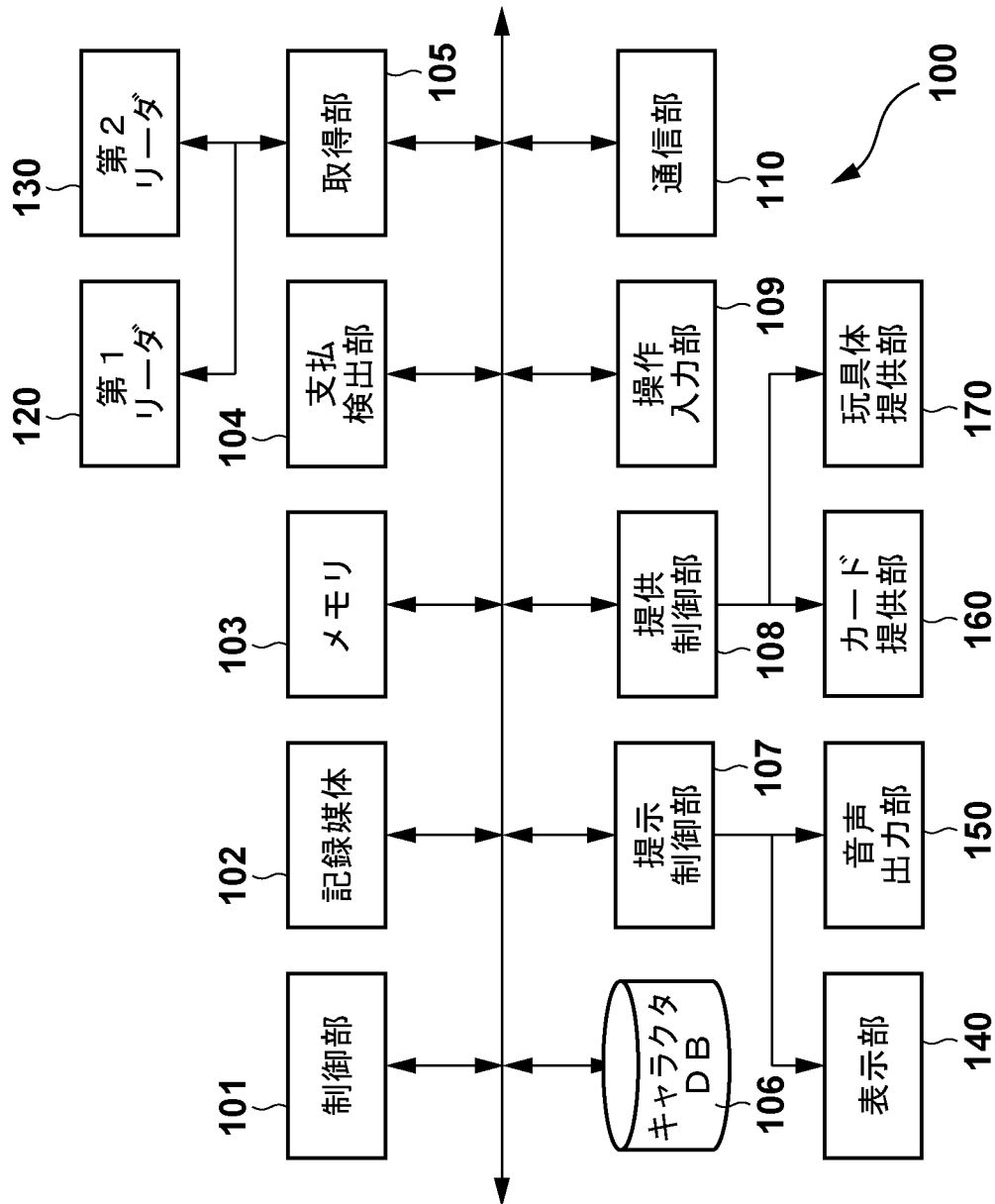
[請求項19] 第1の種別の物品から第1のゲーム情報が取得されることで進行制御がなされる第1のゲームコンテンツのゲームを実行する第1の実行手段を有するゲーム装置と、前記第1のゲームコンテンツとは異なる第2のゲームコンテンツのゲームを実行する第2の実行手段を有する第2の種別の物品とで構成されるゲームシステムであって、前記ゲーム装置は、前記第1の種別の物品から前記第1のゲーム情報を取得する第1の取得手段と、前記第2の種別の物品から、少なくとも

も前記第2のゲームコンテンツについてプレイごとに管理されるプレイヤー情報を取得する第2の取得手段と、前記第1の実行手段により前記第1のゲームコンテンツのゲームが実行されたことに応じて、前記第2の取得手段により取得された前記プレイヤー情報と対応付けられた前記第2のゲームコンテンツのゲームの進行制御に用いられる第2のゲーム情報を変更するよう制御する制御手段と、を有し、前記第2の実行手段は、前記制御手段による前記第2のゲーム情報の変更があった場合に、変更後の前記第2のゲーム情報を用いて前記第2のゲームコンテンツのゲームの進行制御を行うゲームシステム。

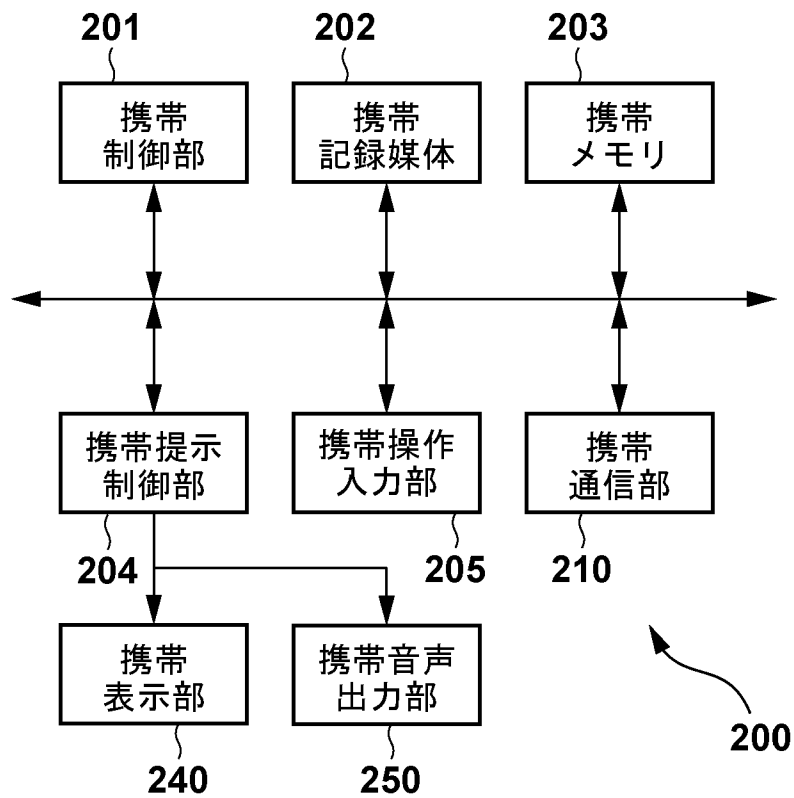
[図1]



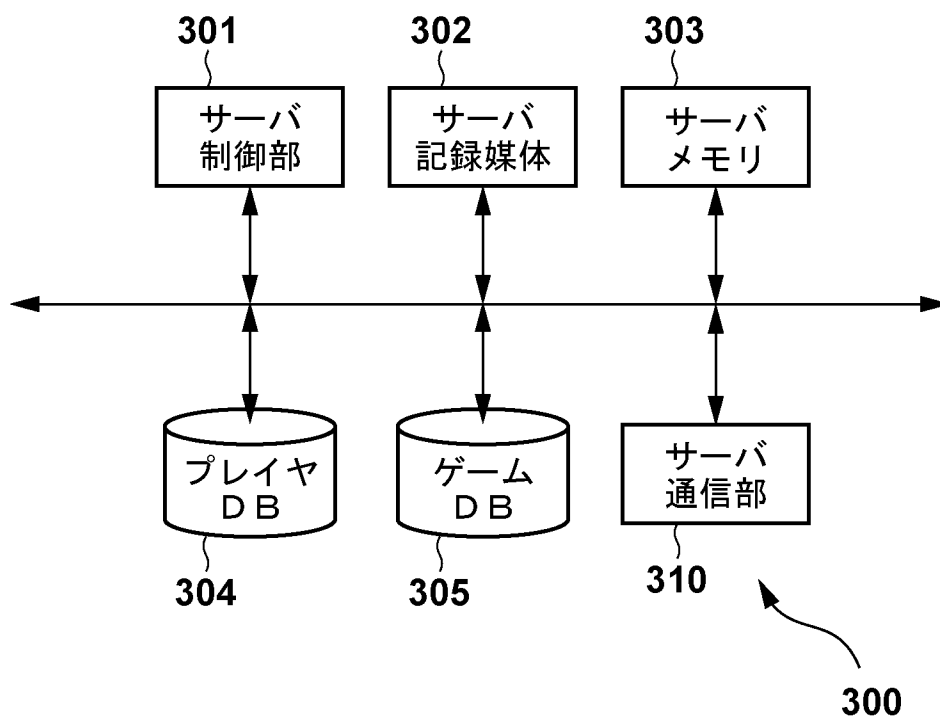
[図2]



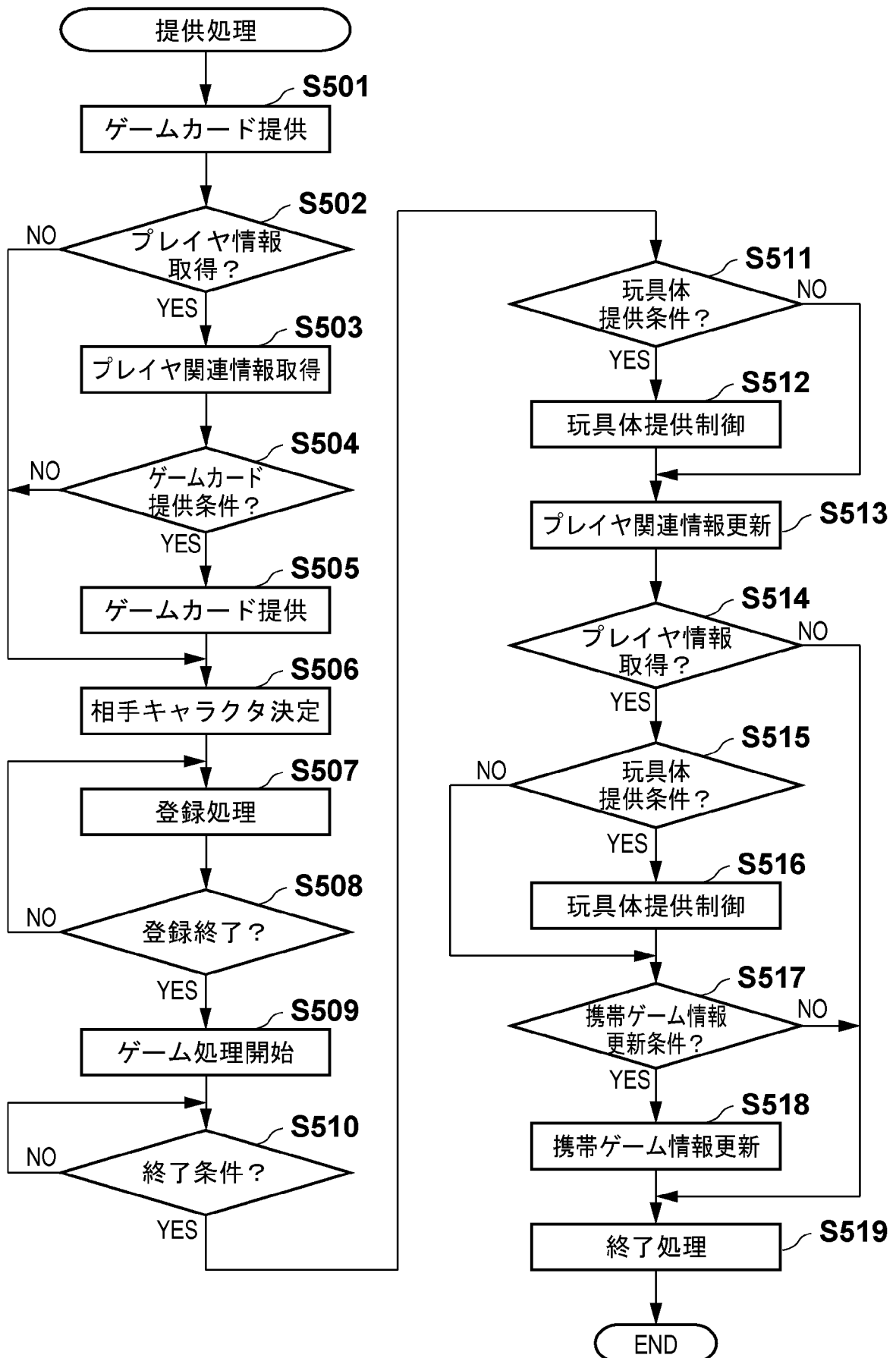
[図3]



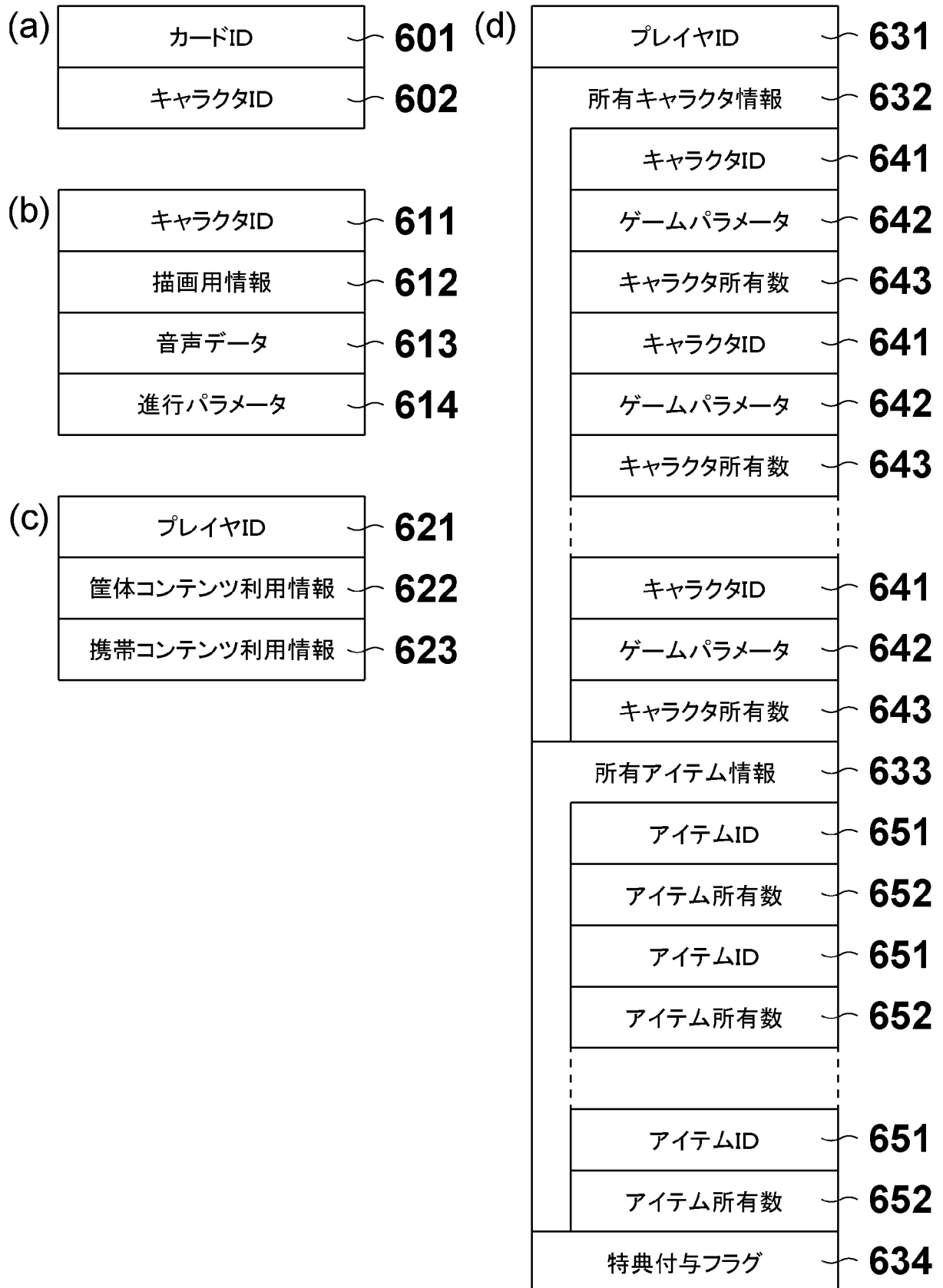
[図4]



[図5]



[図6]



# INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2018/014138

## A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

Int.Cl. A63F13/323 (2014.01) i, A63F13/20 (2014.01) i, A63F13/30 (2014.01) i, A63F13/69 (2014.01) i, A63F13/79 (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)

Int.Cl. A63F13/323, A63F13/20, A63F13/30, A63F13/69, A63F13/79

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

|                                                          |           |
|----------------------------------------------------------|-----------|
| Published examined utility model applications of Japan   | 1922-1996 |
| Published unexamined utility model applications of Japan | 1971-2018 |
| Registered utility model specifications of Japan         | 1996-2018 |
| Published registered utility model applications of Japan | 1994-2018 |

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<br>A    | JP 2016-146914 A (BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT INC.)<br>18 August 2016, paragraphs [0087]-[0095], [0121]-[0135], fig. 4-10<br>(Family: none) | 1-12, 17-19<br>13-16  |
| Y<br>A    | JP 2016-022208 A (DAI NIPPON PRINTING CO., LTD.)<br>08 February 2016, paragraphs [0020]-[0029], [0064]-[0071]<br>(Family: none)            | 1-12, 17-19<br>13-16  |
| A         | JP 2017-093754 A (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) 01 June 2017, entire text, all drawings<br>(Family: none)                        | 13-16                 |



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

18.06.2018

Date of mailing of the international search report

03.07.2018

Name and mailing address of the ISA/

Japan Patent Office  
3-4-3, Kasumigaseki, Chiyoda-ku,  
Tokyo 100-8915, Japan

Authorized officer

Telephone No.

# INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2018/014138

## C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

| Category* | Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages                                                                                | Relevant to claim No. |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| A         | JP 2013-208319 A (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) 10 October 2013, entire text, all drawings<br>& US 2015/0087423 A1 & WO 2013/147185 A1 & CN 104205180 A | 1-19                  |
| A         | JP 2014-128364 A (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) 10 July 2014, entire text, all drawings (Family: none)                                                  | 1-19                  |
| A         | US 2014/0370975 A1 (CORONEL, J. B. et al.) 18 December 2014, entire text, all drawings<br>& US 8684828 B1 & WO 2014/145922 A1                                     | 1-19                  |

## A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（I P C））

Int.Cl. A63F13/323(2014.01)i, A63F13/20(2014.01)i, A63F13/30(2014.01)i, A63F13/69(2014.01)i, A63F13/79(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（I P C））

Int.Cl. A63F13/323, A63F13/20, A63F13/30, A63F13/69, A63F13/79

## 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 | 1971-2018年 |
| 日本国実用新案登録公報 | 1996-2018年 |
| 日本国登録実用新案公報 | 1994-2018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<br>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<br>請求項の番号       |
|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| Y<br>A          | JP 2016-146914 A（株式会社バンダイナムコエンターテインメント）<br>2016.08.18, 段落[0087]-[0095], [0121]-[0135], 第4-10図（ファミリーなし） | 1-12, 17-19<br>13-16 |
| Y<br>A          | JP 2016-022208 A（大日本印刷株式会社）2016.02.08, 段落<br>[0020]-[0029], [0064]-[0071]（ファミリーなし）                     | 1-12, 17-19<br>13-16 |
| A               | JP 2017-093754 A（株式会社コナミデジタルエンタテインメント）<br>2017.06.01, 全文、全図（ファミリーなし）                                   | 13-16                |

☒ 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

18.06.2018

国際調査報告の発送日

03.07.2018

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁（I S A/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）

上田 泰

電話番号 03-3581-1101 内線 3241

2D

3601

| C (続き) . 関連すると認められる文献 |                                                                                                                             |                |
|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| 引用文献の<br>カテゴリ*        | 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<br>請求項の番号 |
| A                     | JP 2013-208319 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント)<br>2013. 10. 10, 全文、全図 & US 2015/0087423 A1 & WO 2013/147185 A1<br>& CN 104205180 A | 1-19           |
| A                     | JP 2014-128364 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント)<br>2014. 07. 10, 全文、全図 (ファミリーなし)                                                    | 1-19           |
| A                     | US 2014/0370975 A1 (CORONEL Jack Bertram et al.) 2014. 12. 18, 全<br>文、全図 & US 8684828 B1 & WO 2014/145922 A1                | 1-19           |