

(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
2018年2月8日(08.02.2018)



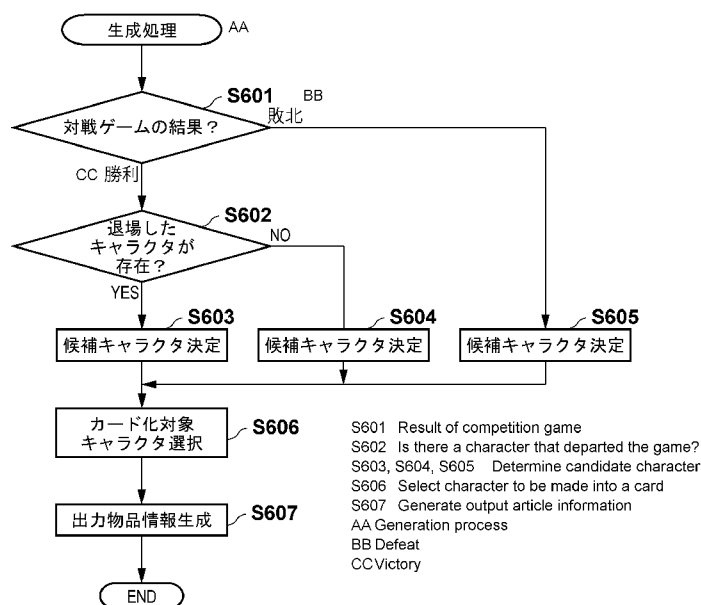
(10) 国際公開番号

WO 2018/025529 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 13/95 (2014.01) A63F 13/90 (2014.01)
A63F 13/69 (2014.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2017/022900
- (22) 国際出願日: 2017年6月21日(21.06.2017)
- (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 2016-153196 2016年8月3日(03.08.2016) 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: 廣瀬 剛 (HIROSE Go); 〒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). 名倉 孝 (NAGURA Takashi); 〒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 (KAKUWA 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). 山田 慎也 (YAMADA Shinya); 〒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). 後藤 いづみ (GOTO Izumi); 〒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,

(54) Title: GAME DEVICE AND PROGRAM

(54) 発明の名称: ゲーム装置、及びプログラム



(57) Abstract: [Problem] To facilitate acquisition of a desired article related to a game element. [Solution] A game device executes a game that is based on article information acquired from the article, and assesses, for each of the game elements related to the game, whether the article can be generated in accordance with play content. The game device selects a game element on the basis of the assessment and generates the article. Generation of the article includes a first stage and a second stage subsequent to the first stage. In the first stage, a first game element for which it has been assessed that the article

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,
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:

- 一 国際調査報告(条約第21条(3))

can be generated is selected as a game element for generating an article, and in the second stage, a second game element for which it has been assessed that the article cannot be generated is selected.

(57) 要約: 【課題】 所望のゲーム要素に係る物品の入手を容易ならしめる。【解決手段】 ゲーム装置は、物品から取得した物品情報に基づくゲームを実行し、該ゲームに係るゲーム要素の各々につき、プレイ内容に応じて、物品の生成可否を判断する。そして、ゲーム装置は該判断に基づきゲーム要素を選択し、物品を生成する。物品の生成は、第1の段階と、該第1の段階に後続する第2の段階とを含み、物品を生成するゲーム要素として、第1の段階では物品の生成が可能と判断された第1のゲーム要素が選択され、第2の段階では、物品の生成が不可と判断された第2のゲーム要素が選択される。

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、特に物品から取得した情報に基づきゲームプレイを提供するゲーム装置に関する。

背景技術

[0002] カードや玩具体等の物品に付された情報を取得することで、該物品に対応するキャラクタやアイテムを登場させたゲームに係るゲーム体験を、ユーザに提供するゲーム装置がある。このようなゲーム装置の中には、ゲームのプレイ内容に応じて登場させたキャラクタやアイテムを、次回以降のゲームプレイにおいて登場させることが可能なように、対応する情報を付した新たな物品を生成するものも存在する。

[0003] 特許文献１のゲーム装置では、プレイしたゲームにつき、物品（カード）を用いて登録したキャラクタと、対戦ゲームのプレイ内容（例えば対戦チームのレベル）に応じた数の相手キャラクタとがカードを生成する候補として選択され、対価の支払われた額に応じて、候補のうちから１以上の枚数のカードを生成している。

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] しかしながら、特許文献１のようにゲームのプレイ内容に応じて、物品を生成できるゲーム中の要素（ゲーム要素）が候補として抽出される構成では、該候補から漏れてしまったゲーム要素について、ユーザは物品を入手することができない。例えば、高いレアリティが設定される傾向にある、ゲームを有利に進行せしめるキャラクタは、登場機会が少ない、容易に対戦ゲームに

勝利することができない、あるいは対戦ゲーム中に逃走してしまう等の事由により、物品を生成する候補キャラクタとなり難く設定される。故に、たとえこのようなキャラクタがゲームに登場したとしても、1回のゲームプレイにおいて該キャラクタの物品は入手し難く、再度登場するまでユーザはゲームプレイを繰り返す必要がある。従って、所望のゲーム要素に係る物品はなかなか入手できず、ユーザのゲームに対する関心を低減し得る。

[0006] 本発明は、上述の問題点に鑑みてなされたものであり、所望のゲーム要素に係る物品の入手を容易ならしめ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

[0007] 前述の目的を達成するために、本発明のゲーム装置は、物品から物品情報を取得し、取得した該物品情報に基づくゲームを実行するゲーム装置であって、実行されたゲームに係るゲーム要素の各々につき、該ゲームのプレイ内容に応じて、物品の生成可否を判断する判断手段と、判断手段の判断に基づき、物品を生成するゲーム要素を選択する選択手段と、選択手段により選択されたゲーム要素に係る物品を生成する生成手段と、を有し、物品の生成は、1回のゲームプレイにつき、第1の段階と、該第1の段階に後続する第2の段階とを含み、選択手段は、第1の段階につき、物品を生成するゲーム要素として、判断手段により物品の生成が可能と判断された第1のゲーム要素を選択し、第2の段階につき、物品を生成するゲーム要素として、判断手段により物品の生成が不可と判断された第2のゲーム要素を選択し、生成手段は、第1の段階と第2の段階のそれぞれにおいて、物品を生成する。

発明の効果

[0008] このような構成により本発明によれば、所望のゲーム要素に係る物品の入手を容易ならしめることが可能となる。

図面の簡単な説明

[0009] [図1]本発明の実施形態及び変形例に係るゲーム装置100の機能構成を示したブロック図

[図2]本発明の実施形態及び変形例に係る各種ゲーム用物品を説明するための図

[図3]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

[図4]本発明の実施形態に係るゲーム装置100で実行されるプレイ提供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登録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1段階目の生成処理を例示したフローチャート

[図7]本発明の実施形態1に係る2段階目のカード生成に係り提示される画面の構成例を示した図

発明を実施するための形態

[0010] [実施形態1] 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、物品から取得した物品情報に基づくゲームのプレイを提供可能なゲーム装置に、本発明を適用した例を説明する。しかし、本発明は、物品から取得した情報に基づくゲームを実行することが可能な任意の機器に適用可能である。

[0011] 本実施形態ではゲーム装置が排出する、ゲームに使用可能な（物品情報を有する）物品はカードであるものとして説明する。しかしながら、物品はカードに限られるものではなく、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等を含むものであってよい。この場合、物品情報は、該造形物の底面や所定の面にシールや印字等の可視の状態が付されたコードから、あるいは該造形物の内部の記録媒体から取得可能であってよい。また物品はフィギュアだけでなく、玩具やシール等、任意の物品であってよい。

[0012] また本実施形態ではゲームに使用可能なカードには、物品情報が、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（コード化）され、カード表面にコード画像として形成（印刷）される態様で付されるものとして説明する。カードのコード画像は、後述のリーダによ

り読み取られることで、該物品情報が取得可能に構成されているものとして説明する。

[0013] しかしながら、物品情報をカードに付す態様は、このような態様に限られるものでなく、不可視インクを用いた印刷、所定の識別パターンを中間層に形成する、あるいは近距離通信（NFC：Near Field Communication）用のタグやICチップ等のカードに含まれる記録媒体に記録され、データとして保持される等、種々の取得方式で情報取得が可能であれば、どのような態様であってもよい。

[0014] また本実施形態ではゲーム装置が実行するゲームにおいて、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、該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、実行されるゲームのゲーム要素を特定する用途のカードは、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、アイテムや効果等、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] 《ゲーム装置100》 ここで、ゲーム装置100の機能構成を図1のブロック図を用いて説明する。

[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、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カードの排出を伴うサービス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サービスの提供は開始されるものであってもよい。

[0019] 取得部 105 は、本実施形態のゲーム装置 100 が提供するゲームのプレイに際し、該ゲームに使用するキャラクタの情報を物品情報として取得する。物品情報は、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 を介してゲーム用の物品であるカードから取得される。カードから取得された物品情報を、ゲームに係る処理における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。リーダ 120 は、カード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、所定の部位にカードが載置されたことの検出、及び該カードの認識または該カードからの情報取得を、例えば撮像装置及び所定の画像処理を用いて行う。本実施形態ではリーダ 120 が、カードに付されたコードから物品情報の取得を行う。

[0020] キャラクタ DB 106 は、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キャラクタ情報を管理するデータベースである。キャラクタ DB 106 にはカードにキャラクタ画像が付され得るキャラクタの各々について、識別情報（キャラクタ ID）が関連付けられたキャラクタ情報が管理される。本実施形態では簡単のため、カードに付されたコードにはカードに対応するキャラクタを特定するためのキャラクタ ID が含まれており

、カードからの物品情報の取得により、該キャラクターIDに関連付けられたキャラクター情報を参照することができるよう構成されているものとする。

[0021] 提示制御部107は、ゲーム装置100におけるユーザ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100では、ユーザ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130、音声出力を行う音声出力部140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。

[0022] 提示制御部107は、例えばGPU等の描画装置を含み、表示部130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107は、ゲーム装置100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101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表示装置である表示部130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。

[0023] また提示制御部107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140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107は、例えば予め記録媒体102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140に出力することで、音声出力を行う。音声出力部140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。

[0024] 印刷制御部108は、カードの生成指示がなされた場合に、該カードに含める物品情報に対応するコード画像とカードの印刷面を形成するその他の画像を含む、印刷出力するカードの印刷データを生成する。印刷制御部108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150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150は、ゲー

ム装置１００と同一筐体内、あるいはゲーム装置１

００の外部に着脱可能に接続された、印刷制御部１０８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１５０は、印刷制御部１０８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１５０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排出口（不図示）に導かれることでユーザに提供されてよい。即ち、ゲーム装置１００において排出されるカードは、印刷部１５０に印刷データが伝送されたことに応じて、印刷がなされていない状態の所定の印画紙に対して印刷がなされることで初めて、提供用のカードに記載の項目全体が形成される、所謂オンデマンド印刷のカードである。

[0025] 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。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いてもよい。

[0026] 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、不図示のインターネット等の通信網やケーブル等、有線無線を問わない通信媒体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、ゲームに係る処理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 に格納されているゲームに係る処理のプログラムを、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、ゲームに係る処理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。

[0027] 《カード、物品情報》 次に、本実施形態のゲーム装置 100 においてゲームに使用可能なカード及びカードに付される物品情報について、図を用いて詳細を説明する。なお、本実施形態の各物品が、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、該キャラクタの図柄（キャラクタ画像）を有する態様を例示しているが、各物品がゲーム中のいずれかのアイテムやその他のゲーム要素に対応付けられる可能性を除外するものではない。

[0028] 図 2 は、本実施形態のゲーム装置 100 においてゲームに使用可能なカードであり、ゲーム装置 100 において生成、印刷及び排出が可能なカードのオモテ面を示した図である。図示されるようにカードには、該カードに対応するキャラクタのキャラクタ画像 201、該キャラクタのキャラクタ名 202、キャラクタを登場させた場合のゲーム上での各種パラメータ 203、及びカードに付された物品情報を取得可能なコード画像 204 で構成される。コード画像 204 は、カードに対応する物品情報を所定の変換演算を用いて変換することで得られる、例えば図示されるような 1 次元あるいは多次元のパターンであり、リーダ 120 に読み取られることで物品情報が取得可能に構成される。

[0029] このようなカードにコード画像 204 の形態で付される物品情報は、例えば図 3（a）に示されるデータ構成であってよい。図 3（a）の例では、カードに付される物品情報は、該カードを一意に特定（識別）するカード ID 301 に関連付けて、該カードの所有者を特定するユーザ ID 302、該カー

ドに対応するキャラクタを特定するキャラクタID 303、及び該カードに対応するキャラクタの成長状態を示すランク情報304を含む。

[0030] なお、ランク情報とは、本実施形態では簡易的に、ゲームにおけるキャラクタレベル（成長段階を示す値）であるものとして説明するが、本発明の実施においてこれに限られるものではない。例えば、体力や攻撃力、持ち技、スキル等の各種パラメータにつき、基準値からの上昇（成長）を示すゲームにおける段階が設けられており、ランク情報304はこれを特定する情報等、どのような情報であってもよい。ランク情報は、基本的には、ゲームのプレイ回数を重ねることで、上位に遷移するランクが定められており、ランクが上位であるほど、ゲームの進行を有利にせしめるパラメータが導かれるものとする。またユーザIDは、例えば外部サーバ等で個々のゲームプレイ記録を管理しないような構成であれば、1回のゲームプレイ中のユーザ識別、及びカード所有ユーザを簡易的に識別するために用いられるユーザ名等であってもよく、ゲームの全てのプレイユーザのうちから1人のユーザを一意に特定可能に構成される必要はない。

[0031] 《キャラクタ情報の構成》 一方、上述したキャラクタDB106で管理されるキャラクタ情報は、例えば図3（b）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3（b）の例では、1つのキャラクタについてキャラクタDB106の1レコードとして管理されるキャラクタ情報は、ゲームにおいてキャラクタを一意に特定するキャラクタID311に関連付けて、対戦ゲームにおけるキャラクタの各種パラメータを特定するための、成長状態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：例えばレベル1の状態での各種パラメータの値）を示す基本パラメータ312、基本パラメータからの各種パラメータについての成長（レベル、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時変化情報313、及び該キャラクタの登録時あるいは該キャラクタをゲーム中に登場させる際に提示するキャラクタ画像や音声データを示す提

示用情報 314 を管理する。なお、キャラクタ画像は、ゲームのプレイに際し、ゲーム画面の構成に用いられるだけでなく、新たに生成するカードの印刷データ構成に用いられるものであってよい。

[0032] 《ゲーム概要》 ここで、本実施形態のゲーム装置 100 で実行されるゲームの概要について説明する。ゲーム装置 100 における 1 回のゲームプレイは、対価の支払いがなされたことを契機として提供が開始される。ゲームプレイの提供が開始すると、ユーザが操作するキャラクタ（操作キャラクタ）、あるいはユーザの操作キャラクタに同行させるキャラクタ（以下、これらは峻別せずに使用キャラクタとして言及する）を確定した後、使用キャラクタを登場させるゲーム処理が実行される。

[0033] 使用キャラクタは、カードに付された物品情報をリーダ 120 に読み取らせることで、各物品に対応するキャラクタを登録させることができる。あるいは、ユーザがいずれの物品も所有していない場合は、物品情報に基づく登録をスキップし、抽選処理等により割り当てられた所定のキャラクタを使用キャラクタとして登録できるものであってよい。本実施形態のゲーム装置 100 で実行されるゲームでは、ユーザはカードを用いることで、使用キャラクタとして 3 体までのキャラクタを登録することが可能であるものとし、これに満たない場合に抽選処理等によって不足数のキャラクタの登録がなされる。なお、本実施形態では使用キャラクタは 3 体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く、所定数の使用キャラクタがゲームプレイに際して使用可能であってよい。

[0034] 本実施形態でゲーム処理により提供されるゲームは、使用キャラクタと相手キャラクタとの間で行われる対戦ゲームを含む。対戦ゲームの対戦相手である相手キャラクタは、基本的には使用キャラクタと同数の 3 体であるものとして説明するが、例えば特殊イベントでは 1 体等、使用キャラクタと同数に限られるものではない。ユーザは操作入力を行うことにより、所定の処理の結果決定した相手キャラクタを対戦相手とした対戦ゲームをプレイすることができ、例えばユーザによるモード選択に基づいて、あるいは所定のゲーム

において対戦ゲームに係るイベントの発生が確定した際に抽選処理等によって決定されるものであってもよい。

[0035] 本実施形態のゲーム装置 100 では、ユーザは登録した使用キャラクタを、相手キャラクタとの対戦ゲームにおいて、戦闘に係る行動を行うキャラクタとして使用することができる。使用キャラクタの各々には、対戦ゲームの進行（または勝敗）に影響を与え得る、登録に使用されたカードが有する物品情報により定まる成長状態を反映した各種パラメータ（プレイ時パラメータ）が設定される。対戦ゲームにおけるゲームの進行は、該プレイ時パラメータに基づき決定されるものであり、同一のキャラクタについては成長状態が進行している（例えばランク情報に係るキャラクタレベルが高い、ランクが上位である）ほど、有利に進行する。使用キャラクタの成長状態は、対戦ゲームのプレイ内容に応じて登録時から変化し得るものであり、成長後の使用キャラクタについてカードの生成指示がなされることにより、ユーザは該成長後のキャラクタに対応するカードを入手することができる。

[0036] 本実施形態のゲーム装置 100 では、基本的には 1 回のゲームプレイにつき 1 体のキャラクタに係る 1 枚のカードを生成、排出する（以下、カード化として言及）よう構成されるが、1 回のゲームプレイに係るカード化は、ユーザがカードを用いて登録したキャラクタに限られるものではない。カード化の候補となるキャラクタ（候補キャラクタ）は、少なくとも使用キャラクタを含むものであってよい。即ち、例えば、カードの所有数や携行数が 3 体の使用キャラクタの登録に必要な枚数よりも少ない場合、使用キャラクタには上述したように抽選処理等により登録されたキャラクタも含まれるため、カード化するものとして候補キャラクタから選択されるキャラクタは、必ずしもカードを用いて登録したキャラクタとなり得ない。また、候補キャラクタはこの他、対戦ゲームのプレイ内容に基づいて増減し得る。

[0037] 本実施形態では簡単のため、対戦ゲームの結果が勝利（所定の勝利条件を満たした状態で終了）であれば使用キャラクタに加えて相手キャラクタを候補キャラクタに含め、結果が敗北（所定の勝利条件が満たされずに、あるいは

所定の敗北条件を満たした状態で終了）であれば使用キャラクタのみを候補キャラクタに含め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、対戦ゲームがNPC（Non-Player Character）対戦と対人対戦のいずれであるか（例えば、所望のキャラクタのカード化を容易にしすぎるため、対人対戦であれば相手キャラクタは候補キャラクタに含めない）等を考慮して、如何様にも変更可能であってよいことはいうまでもない。

[0038] ところで、慣習的にゲームでは、例えば高いレアリティが設定されるような、ゲームを有利に進行し得る、あるいは入手機会や条件が限定的な希少キャラクタが設けられる。このような希少キャラクタは、対戦ゲームにおいて使用キャラクタとして用いた場合にはゲームを有利に進行させ得るよう各種パラメータが設定され、ユーザの所有欲を適度に刺激し、ゲームコンテンツへの関心を持続させることに寄与している。従って、該希少キャラクタは対戦ゲームに相手キャラクタとして登場し得る頻度も他のキャラクタよりも低く設定され、対応するカードも容易には入手できないよう構成される。

[0039] 一方で、このような希少キャラクタは、相手キャラクタとして登場した場合に対戦ゲームの攻略難易度を高くし得るため、例えばキャラクタレベルが所定値以上に高い等、使用キャラクタをある程度成長した状態としなければ、対戦ゲームの結果を勝利とすることができず、結果、それ以外の相手キャラクタのカード化の機会もなくし、ひいてはユーザのゲームコンテンツに対する関心の低下を導き得る。従って、本実施形態のゲーム装置100で提供されるゲームでは、特に上述したような対戦ゲームにおいて希少キャラクタが登場する場合等、対戦ゲーム中に該希少キャラクタを逃走（退場）させ、ゲームを攻略しやすいように変更する制御が行われる。これにより、希少キャラクタが相手キャラクタとして登場した場合であっても、該キャラクタが退場した後は対戦ゲームの攻略難易度は低下し得るため、希少キャラクタを除いた相手キャラクタのカード化の機会を得やすくすることができる。なお、

このようにゲームに登場はしたものの、プレイ途中で退場したキャラクタについては、対戦ゲームの結果が勝利であった場合であっても、該結果は攻略難易度が低下したことに依ると考えられるため、候補キャラクタには含められないものとする。

[0040] 他方、希少キャラクタに他のキャラクタよりも低い登場頻度が割り当てられる構成では、該希少キャラクタが相手キャラクタとして登場した際に、その後プレイ中に退場してしまうことでユーザはカード化できず、再度該希少キャラクタが登場するまでゲームプレイを繰り返す必要がある。このことは、ユーザのゲームコンテンツに対する関心を削ぎ得る。また登場したキャラクタの一部が対戦ゲーム中に退場する構成は、遊戯性の観点から希少キャラクタに限らずゲームコンテンツに導入され得るが、このような場合にも、ユーザの所望するキャラクタが、ゲームに登場したにも関わらず、カード化できない状況が生じ得る。

[0041] 故に、本実施形態のゲーム装置１００では、遊戯性を担保しつつ、ユーザが所望するキャラクタのカード化が好適に実現されるよう、１回のゲームプレイにつき定められた、候補キャラクタのうちの１体のキャラクタに係る１枚のカードの生成に加え、該ゲームプレイにつき実行された対戦ゲームに登場しながらも、候補キャラクタとならなかったキャラクタにつき、カード化の機会をユーザに与える。詳細は後述するが、本実施形態のゲーム装置１００は、実行された対戦ゲームのプレイ内容に応じて一度カード化の可否を判断し、カード化可能（候補キャラクタに含まれる）と判断されたキャラクタのカード化と、カード化不可（候補キャラクタに含まれない）と判断されたキャラクタのカード化により、２枚のカードを１回のゲームプレイにおいて排出可能に構成される。

[0042] 《プレイ提供処理》 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、１回のゲームプレイに係り実行されるプレイ提供処理について、図４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、本プレイ提供処理は、例えば１回の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。本プレイ提供処理の実行中、特に言及しない限り提示制御部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の生成及び表示部１３０への該画面の表示や、対応する音声データに基づく音声出力部１４０からの音声出力を行うものとする。

[0043] Ｓ４０１で、制御部１０１は、今回のゲームプレイにつき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、ユーザがカードが有する物品情報をリーダ１２０を介してゲーム装置１００に取得させること、あるいはゲームに登場されることが可能なキャラクタを制御部１０１が抽選処理等により選択することにより行われる。

[0044] 〈登録処理〉 ここで、プレイ提供処理のＳ４０１において実行される登録処理について、図５のフローチャートを用いて詳細を説明する。

[0045] Ｓ５０１で、制御部１０１は、使用キャラクタの登録に係る物品情報の取得処理を開始し、カードからの物品情報の読み取りを待機する。具体的には制御部１０１は、使用キャラクタの登録に係る物品情報の取得が可能なように、取得部１０５及びリーダ１２０を動作させる。このとき、提示制御部１０７は制御部１０１の制御の下、使用キャラクタについて現在カードの読み取りを待機している状態であることを示す画面の生成及び音声の再生を行い、表示部１３０及び音声出力部１４０に提示させる。

[0046] Ｓ５０２で、制御部１０１は、カード（対象カード）からの物品情報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によりリーダ１２０を介した物品情報（対象物品情報）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、対象物品情報の読み取りがなされたと判断した場合は処理をＳ５０３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。なお、カードからの情報取得を行わず

に対戦ゲームに移行する操作（スキップ）がなされた場合、制御部１０１は、例えば初期キャラクタとして定められたキャラクタのうちから抽選処理に基づき選択した３体のキャラクタについてのキャラクタ情報をキャラクタＤＢ１０６から取得し、各々に基づく各使用キャラクタの情報（使用キャラクタ情報）を、後述する使用キャラクタ管理テーブルにレコードとして登録し、処理をＳ５０４に移せばよい。また、登録終了時に使用キャラクタ管理テーブルに登録されている使用キャラクタ情報の数が上限数に至っていない場合等、カードからの情報取得は行われたが使用キャラクタの数が３体に満たない場合、制御部１０１は、同様に抽選処理に基づき不足数分のキャラクタについてのキャラクタ情報をキャラクタＤＢ１０６から取得し、使用キャラクタ情報を使用キャラクタ管理テーブルに登録し、処理をＳ５０４に移せばよい。

[0047] Ｓ５０３で、制御部１０１は、対象物品情報に含まれるキャラクタＩＤ３０３を参照し、対象物品（カード）に係るキャラクタ情報をキャラクタＤＢ１０６から取得する。そして制御部１０１は取得したキャラクタ情報に基づいて、使用キャラクタ情報を使用キャラクタ管理テーブルに登録する。具体的には制御部１０１は、キャラクタＤＢ１０６に管理されるキャラクタ情報のうち、キャラクタＩＤ３１１が、対象物品情報に含まれるキャラクタＩＤ３０３であるキャラクタ情報を取得する。使用キャラクタ管理テーブルに登録される使用キャラクタ情報は、例えば図３（ｃ）に示されるように、使用キャラクタのキャラクタＩＤ３２１に関連付けて、ゲーム処理の実行中に進行の決定に係り参照されるプレイ時パラメータ３２２、使用キャラクタの提示に用いられる提示用情報３２３、及び使用キャラクタの現在のランク情報３２４を有する構成であってよい。対象カードに対応するキャラクタ情報を取得すると、制御部１０１は、該キャラクタ情報のキャラクタＩＤ３１１及び提示用情報３１４を、キャラクタＩＤ３２１及び提示用情報３２３として使用キャラクタ情報を構成する。またプレイ時パラメータ３２２については、制御部１０１は、取得したキャラクタ情報の成長時変化情報３１３に従って

、基本パラメータ 3 1 2 を対象物品情報のランク情報 3 0 4 に基づいて変更した値を代入する。またランク情報 3 2 4 には対象物品情報のランク情報 3 0 4 を代入する。そして制御部 1 0 1 は、構成した使用キャラクタ情報を、例えばメモリ 1 0 3 に格納される、使用キャラクタ管理テーブルに 1 レコードとして登録する。このようにすることで、カードにより示される成長状態からプレイを再開できる、継続的な遊戯要素をユーザに提供することができる。

[0048] なお、使用キャラクタ管理テーブルは 1 回のゲームプレイごとに初期化されるものとし、本実施形態では制御部 1 0 1 は、ゲームプレイにおいて最初に使用キャラクタ管理テーブルに登録される際に取得された対象物品情報のユーザ ID 3 0 2 を、今回のゲームプレイを行うユーザのユーザ ID として、メモリ 1 0 3 に格納する。

[0049] S 5 0 4 で、提示制御部 1 0 7 は制御部 1 0 1 の制御の下、使用キャラクタ管理テーブルに新たに登録された使用キャラクタ情報に基づき、登録された使用キャラクタの提示を行う。提示は、例えば対応するキャラクタ画像及びキャラクタの成長状態に応じたプレイ時パラメータを含む画面の表示部 1 3 0 への表示や、キャラクタ名の読み上げ音声やキャラクタ固有の台詞音声やテーマ曲の音声出力部 1 4 0 からの音声出力により行われる。

[0050] S 5 0 5 で、制御部 1 0 1 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がなされたことの検出や、上限数（3 体）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 1 0 1 は、使用キャラクタの登録が終了したと判断した場合は物品情報の取得処理を終了し、本登録処理を完了する。また制御部 1 0 1 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 S 5 0 2 に戻す。

[0051] このように登録処理が完了すると、制御部 1 0 1 はプレイ提供処理の S 4 0 2 で、対戦ゲームに係る相手キャラクタ（対戦相手）を決定し、対戦ゲームに係るゲーム処理を実行する。決定した相手キャラクタの情報（相手キャラ

クタ情報）は、例えばメモリ 103 に格納される相手キャラクタ管理テーブルに、1 体ごとに 1 レコードとして登録されるものとする。相手キャラクタ管理テーブルに登録される相手キャラクタ情報は、例えば図 3（d）に示されるように相手キャラクタのキャラクタ ID 331 に関連付けて、プレイ時パラメータ 332、提示用情報 333、ランク情報 334 を有し、さらにこれに加えて対戦ゲーム中に退場したか否かを示す退場フラグ 335 を有する構成であってよい。退場フラグ 335 は、例えば論理型の情報であってよく、ゲーム処理の開始時点では偽（false）として設定されるものであってよい。またランク情報 334 は、例えばプレイ難易度の設定、対戦ゲームを生じさせるイベントのレアリティ、抽選処理等によってランク情報 334 が定められるものであってよい。この場合、プレイ時パラメータ 332 は、使用キャラクタ情報と同様、キャラクタ DB 106 から取得されたキャラクタ情報の基本パラメータ 312 及び成長時変化情報 313 に基づき、該ランク情報 334 に応じて設定されるものであってよい。

[0052] その後、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状態まで進行すると、処理を S403 に移す。なお、詳述はしないが制御部 101 は、ゲーム処理の実行中、該処理に係る対戦ゲームの進行において相手キャラクタを退場させると決定した場合、相手キャラクタ管理テーブルに登録されている、該相手キャラクタに係るレコードの退場フラグ 335 を真（true）に変更するものとする。

[0053] S403 で、制御部 101 は、今回のゲームプレイに係り新たなカードを印刷部 150 に印刷・生成・排出させるキャラクタについて、該カードに付す物品情報（出力物品情報）を生成する 1 段階目の生成処理を実行する。1 段階目の生成処理は、本プレイ提供処理の開始に係りなされた対価の支払いに対して担保される 1 回のカード化に関するものであり、実行されたゲーム処理のプレイ内容に依らず確実に行われる。

[0054] 〈生成処理（1 段階目）〉 ここで、本ステップにおいて実行される 1 段階

目の生成処理について、図6のフローチャートを用いて詳細を説明する。

- [0055] S601で、制御部101は、実行した対戦ゲームの結果が勝利と敗北のいずれであるかを判断する。制御部101は、対戦ゲームの結果が勝利であると判断した場合は処理をS602に移し、敗北であると判断した場合は処理をS605に移す。
- [0056] S602で、制御部101は、実行した対戦ゲームにおいて退場した相手キャラクターが存在するか否かを判断する。具体的には制御部101は、相手キャラクター管理テーブルで管理される相手キャラクター情報に、退場フラグ335が真である相手キャラクター情報が含まれるか否かを判断することにより、本ステップの判断を行う。制御部101は、退場した相手キャラクターが存在すると判断した場合は処理をS603に移し、存在しないと判断した場合は処理をS604に移す。
- [0057] S603で、制御部101は、使用キャラクター管理テーブルで管理される使用キャラクターと、相手キャラクター管理テーブルで管理される相手キャラクターのうちの退場しなかった相手キャラクターとを、カード化の候補キャラクター（カード化可能なキャラクター）として決定する。なお、決定された候補キャラクターの情報は、例えばメモリ103に格納されるものとする。
- [0058] 一方、対戦ゲームの結果が勝利であり、S602において退場した相手キャラクターも存在しないと判断した場合、制御部101はS604で、使用キャラクターテーブルで管理される使用キャラクターと、使用キャラクター管理テーブルで管理される相手キャラクターとを全て、カード化の候補キャラクターとして決定する。
- [0059] またS601において対戦ゲームの結果が敗北であったと判断された場合、制御部101はS605で、使用キャラクターテーブルで管理される使用キャラクターをカード化の候補キャラクターとして決定する。
- [0060] このように、本実施形態のゲーム装置100では、対戦ゲームの結果（勝敗）とゲーム中において相手キャラクターが退場したかに応じて、候補キャラクターに相手キャラクターを含めるか否か、また候補キャラクターに含める相手キャラクター

ラクタが特定される。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、候補キャラクタをいずれのキャラクタとするか否かの判断、即ち、実行されたゲーム処理に登場したキャラクタの各々につきカードの生成可否の判断は、実行されたゲーム処理のプレイ内容に応じて定められるものであれば、どのような判断基準であってもよい。

[0061] S 6 0 6 で、制御部 1 0 1 は、S 6 0 3、S 6 0 4、または S 6 0 5 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する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 1 3 0 に表示させ、該画面に基づき操作入力部 1 0 9 により検出された操作入力に基づいて行われる。

[0062] S 6 0 7 で、制御部 1 0 1 は、選択されたカード化対象のキャラクタについて出力物品情報を生成する。具体的には制御部 1 0 1 は、新たなカード I D 3 0 1 の取得、対戦ゲームのプレイ内容に応じたパラメータ変更に基づく、新たなランク情報 3 0 4 の決定を行い、プレイユーザのユーザ I D 3 0 2 及びカード化対象キャラクタのキャラクタ I D 3 0 3 と結合し、出力物品情報を生成する。なお、本実施形態ではカードを用いずに登録された使用キャラクタをカード化対象として選択した場合には、該キャラクタの基本パラメータにてカード化されるよう、新たなランク情報 3 0 4 は初期状態を示す値に設定され、相手キャラクタをカード化対象として選択した場合には、該相手キャラクタにつき相手キャラクタ管理テーブルに定められたランク情報 3 3 4 が設定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い。

[0063] 1 段階目の生成処理が完了すると、印刷制御部 1 0 8 はプレイ提供処理の S 4 0 4 で、1 段階目に係り排出する新たなカードの印刷データを生成し、印刷部 1 5 0 に印刷指示を行う。より詳しくは、印刷制御部 1 0 8 は制御部 1 0 1 の制御の下、生成処理において生成された出力物品情報に基づくコード画像とカード化対象キャラクタのキャラクタ画像とを配置し、さらに変更後の各種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１５０に送信され、印刷部１５０はこれに基づきカードを印刷し、排出する。

[0064] 排出が完了すると、あるいは印刷指示を行ってから所定の時間が経過すると、制御部１０１はＳ４０５で、１段階目の生成処理では候補キャラクタに含めず、カード化不可と判断されたキャラクタ（カード化不可キャラクタ）のカード化機会を与えるか否かを判断する。本実施形態のゲーム装置１００では、実行した対戦ゲームの結果が勝利である場合に相手キャラクタのカード化が可能となる構成である。このため、公平性の観点から、該対戦ゲームの結果が勝利であり、かつ１段目の生成処理において候補キャラクタに含めなかったカード化不可キャラクタが存在する場合に、制御部１０１は、該カード化不可キャラクタをカード化する機会を与えるものとして判断する。制御部１０１は、カード化不可キャラクタのカード化機会を与えると判断した場合は処理をＳ４０６に移す。また制御部１０１は、カード化機会を与えないと判断した場合は、Ｓ４０４の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の経過、あるいは排出の完了を待って、本プレイ提供処理を完了する。

[0065] Ｓ４０６で、提示制御部１０７は制御部１０１の制御の下、カード化不可キャラクタを含む複数のキャラクタを、対戦ゲーム中等において各キャラクタの提示に用いられるキャラクタ画像とは異なる態様で表示部１３０に表示する。ゲーム中等と異なる提示態様は、例えば図７に示されるように、各キャラクタの提示用情報で定まるオブジェクトとは異なる、複数のキャラクタが判別できないようなオブジェクト７０１を用いて行われるものでよい。なお、本ステップにおける複数のキャラクタの提示態様は、少なくともカード化不可キャラクタがいずれであるかの特定を不能にし得る態様でなされるものであればよく、図７のように全てのキャラクタが同一のオブジェクト７０１として提示される態様に限らず、各キャラクタが、該キャラクタに定められた提示用情報と異なるオブジェクトとして提示される態様であればよい。また、このとき用いられる複数のキャラクタは、実行したゲームに登場したキ

キャラクタであってもよいし、その他のキャラクタを含むものであってもよい。そして制御部101は、このうちの1体のキャラクタにつきユーザ操作に基づく選択を受け付けると、処理をS407に移す。

[0066] S407で、制御部101は、複数のキャラクタのうちからカード化不可キャラクタが選択されたか否かを判断する。制御部101は、カード化不可キャラクタが選択された（ユーザ操作が成功した）と判断した場合、追加で対価の支払いを行うのであれば、該キャラクタを追加でカード化できる旨の通知を提示制御部107に行わせ、処理をS408に移す。また制御部101は、カード化不可キャラクタが選択されなかった、即ちその他のキャラクタが選択されたと判断した場合、S404の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の経過、あるいは排出の完了を待って、本プレイ提供処理を完了する。なお、複数のキャラクタのうちから1体のキャラクタを選択するユーザ操作がなされた場合、提示制御部107は選択されたオブジェクトに対応するキャラクタの表示を、該キャラクタの提示用情報で定まるオブジェクトでの表示に変更し、退場した相手キャラクタを選択する操作が成功したか否かをユーザに知らせるものとする。このとき、選択されなかったキャラクタも、同様にオブジェクトを変更してもよい。

[0067] S408で、制御部101は、カード化不可キャラクタのカード化に係る対価の支払いがなされたか否かを判断する。制御部101は、対価の支払いがなされたと判断した場合は処理をS409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。なお、本ステップにおける対価の支払いの受け付け期間には制限時間を設けられていてよく、該制限時間の経過をもって、制御部101はカード化を行わず本プレイ提供処理を完了すればよい。

[0068] S409で、制御部101は、カード化不可キャラクタに係る出力物品情報を生成する2段階目の生成処理を実行する。2段階目の生成処理は、1段階目の生成処理とは異なり、上述したように1回のゲームプレイの提供中において所定の条件が満たされた場合にのみ行われる。

- [0069] 2段階目の生成処理は、S406における選択でカード化対象のキャラクタは確定しているため、制御部101は複数のキャラクタからカード化不可キャラクタを選択し、例えば該キャラクタについて1段階目の生成処理のS607と同様に出力物品情報が生成すればよい。このとき、該キャラクタの退場が生じずとも対戦ゲームに勝利し、該キャラクタに係るカードを入手したユーザとの間に差を設けるため、ランク情報304は、相手キャラクタ管理テーブルに定められたランク情報334よりも下位のランクを示すように制御されるものであってもよい。
- [0070] 2段階目の生成処理が完了すると、印刷制御部108はS410で、2段階目に係り排出するカードの印刷データを生成し、印刷部150に印刷指示を行う。1段階目と同様、印刷データは印刷命令とともに印刷部150に送信され、印刷部150はこれに基づきカードを印刷し、排出する。そして排出が完了すると、あるいは該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は本プレイ提供処理を完了する。
- [0071] 以上説明したように、本実施形態のゲーム装置によれば、物品情報に基づき実行されたゲームのプレイにおいて、物品の生成が不可とされたゲーム要素であっても、該ゲーム要素に係る物品の入手をユーザに容易ならしめることができる。
- [0072] [変形例1] 上述した実施形態1では、対戦ゲームにおいて退場した相手キャラクタが、2段階目のカード生成の対象とな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。例えば、対戦ゲームにおいて退場するキャラクタは使用キャラクタであってもよく、この場合、1段階目のカード生成の候補キャラクタに該使用キャラクタが含まれず、2段階目のカード生成の対象となるものとしてもよい。
- [0073] また、上述した実施形態1では、対戦ゲームの結果が勝利であること、及び対戦ゲーム中に退場したキャラクタが存在することを前提として、2段階目のカード生成に係る各種処理を実行するものとして説明したが、2段階目の

カード生成に係る各種処理の実行は該前提条件に限られる必要はない。

[0074] 例えば、１段階目のカード生成に際し、使用キャラクタ以外で候補キャラクタに含まれる相手キャラクタやその数が、対戦ゲームのプレイ内容を考慮した抽選処理（ラウンド制の対戦ゲームにおいて優勢であったラウンド数、プレイ時間、行動不能としたキャラクタ等を考慮して相手キャラクタの当選確率が変化）等によって決定される場合、該抽選処理で候補キャラクタに含まれなかった相手キャラクタが、カード化不可キャラクタとして２段階目のカード生成の対象として取り扱われるものであってもよい。即ち、この場合、対戦ゲーム中にキャラクタが退場したか否かに依らず、１段階目に係るカードの生成可否が判断されるものであってよい。

[0075] また例えば、対戦ゲームのプレイ内容やユーザ情報等から、プレイしているユーザが児童である、あるいはゲームの不得意なユーザであることが推定される場合、対戦ゲームの結果が敗北であったとしても、１段階目のカード生成において生成不可と判断されたキャラクタについて、２段階目のカード生成に係る各種処理を実行するものとしてもよい。この場合、ゲームを有利に進行せしめるキャラクタのカードをユーザに取得させ得るよう動作するため、該ユーザのゲームコンテンツに対する関心を高め、さらなるゲーム装置１００の利用に繋げることができる。

[0076] [変形例２] 上述した実施形態１では、ゲームと異なる提示態様で表示された複数のキャラクタのうちから、カード化不可キャラクタを選択する操作がなされた場合に、２段階目のカード生成が行わ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。即ち、２段階目のカード生成を行うために満たされるべき条件は、このような１段階目のカード生成後に行われるユーザ操作の成否に関連するものに限られる必要はない。

[0077] 例えば、ユーザの複数回のゲームプレイにおいて、同一のキャラクタについてカード化不可と判断された回数が所定数に至った場合に、該キャラクタにつき２段階目のカード生成を行うものとしてもよい。

- [0078] また例えば、カード化不可と判断された相手キャラクタにつき相手キャラクタ管理テーブルで設定されたランク情報 334 により示されるランク、あるいはゲーム装置 100 で提供するゲームに登場する全てのキャラクタについて、レアリティ等でランク分類した場合における、カード化不可キャラクタの分類されるランクが、ゲームバランスの崩壊を生じ得ないと定めた所定のランク以下等、所定の条件に合致する場合に、該キャラクタにつき 2 段階目のカード生成を行うものとしてもよい。
- [0079] また例えば、ユーザがゲームプレイに際しカードを用いて登録したキャラクタのランク情報 324 が、ゲームコンテンツに対する関心が高いと推定されるランク以上である（ランクが高いほど、ゲームプレイ回数が多いと推定）等、所定の条件に合致する場合に、カード化不可と判断されたキャラクタにつき 2 段階目のカード生成を行うものとしてもよい。
- [0080] またこれら例示した条件は複合的に考慮されるものであってよく、少なくともいずれかの条件を満たした場合に、2 段階目のカード生成を行うよう構成するものであってもよい。
- [0081] [実施形態 2] 上述した実施形態 1 では、カード化不可キャラクタのカード化機会を与えると判断した場合に 2 段階目のカード生成に係る各種処理を実行し、その結果、複数のキャラクタのうちから該カード化不可キャラクタを選択する操作がなされた場合に対価を要求し、カード化を行うものとして説明した。
- [0082] 一方で、このようなカード化機会を与える処理は、対戦ゲームや 1 段階目のカード生成が終了した後に、1 回のゲームプレイの提供に係り、ユーザがゲーム装置 100 を占有する期間を延長するものである。即ち、カード化不可キャラクタが選択されず、ユーザにとって所望の結果とならなかった場合には対価の支払いもなされないため、ゲーム装置 100 のランニングコストや収益率の観点で好適でない可能性がある。
- [0083] 従って、本実施形態のゲーム装置 100 では、カード化不可キャラクタのカード化機会を与えるか否かの判断時点で、対価の支払いを要件とし、より遊

戯性の高いゲームのプレイ体験を追加で提供し、その結果として、プレイ内容に応じたカード生成を行うよう構成するものとする。このとき、プレイ内容に応じて行われるカード生成は、追加で提供されるゲームの結果、予め定められた条件が満たされた場合にはカード化不可キャラクタが対象となり、満たされない場合にはカード化不可キャラクタ以外のキャラクタが対象となるものとする。即ち、追加のゲームにつき支払われた対価に対して、少なくともいずれかのキャラクタに係るカードの排出はなされるよう構成される。ここで、カード化不可キャラクタ以外のキャラクタは、例えば実行された対戦ゲームに登場したキャラクタ、即ち使用キャラクタ管理テーブル及び相手キャラクタ管理テーブルに登録されたキャラクタのうち、カード化不可キャラクタを除くキャラクタのうちのいずれかであってよい。また１段階目のカード生成にてカード化対象となったキャラクタが選択される場合には、１段階目に生成されたカードに付されたものよりも上位のランクを示すランク情報が、２段階目で生成されるカードの物品情報に含められるよう構成してもよい。

[0084] [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、１以上の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

[0085] 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：提示制御部、１０８：印刷制御部、１０９：操作入力部、１１０：通信部、１２０：リーダ、１３０：表示部、１４０：音声出力部、１５０：印刷部

請求の範囲

- [請求項1] 物品から物品情報を取得し、取得した該物品情報に基づくゲームを実行するゲーム装置であって、 前記実行されたゲームに係るゲーム要素の各々につき、該ゲームのプレイ内容に応じて、物品の生成可否を判断する判断手段と、 前記判断手段の判断に基づき、物品を生成するゲーム要素を選択する選択手段と、 前記選択手段により選択されたゲーム要素に係る物品を生成する生成手段と、を有し、 物品の生成は、1回のゲームプレイにつき、第1の段階と、該第1の段階に後続する第2の段階とを含み、 前記選択手段は、 前記第1の段階につき、物品を生成するゲーム要素として、前記判断手段により物品の生成が可能と判断された第1のゲーム要素を選択し、 前記第2の段階につき、物品を生成するゲーム要素として、前記判断手段により物品の生成が不可と判断された第2のゲーム要素を選択し、 前記生成手段は、前記第1の段階と前記第2の段階のそれぞれにおいて、物品を生成するゲーム装置。
- [請求項2] 前記生成手段は、前記第2のゲーム要素が存在する場合に、前記第2の段階に係る物品の生成を行う請求項1に記載のゲーム装置。
- [請求項3] 前記生成手段は、同一のゲーム要素につき前記判断手段により物品の生成が不可と判断された回数、前記第2のゲーム要素につき定められたゲームにおけるランク、及びゲームの実行につき取得された物品情報に係るゲーム要素につき定められたランク、の少なくともいずれかに基づいて、前記第2の段階に係る物品の生成を行うか否かを判断する請求項1または2に記載のゲーム装置。
- [請求項4] 前記選択手段は、前記第2の段階に係り所定の条件が満たされる場合に、前記第2のゲーム要素を含む複数のゲーム要素のうちから、前記第2のゲーム要素を選択する請求項1乃至3のいずれか1項に記載のゲーム装置。
- [請求項5] 少なくとも、前記第2の段階に係りなされたユーザ操作の成否を判定

する判定手段をさらに有し、前記所定の条件は、前記第2の段階に係りなされたユーザ操作が成功との判定により、満たされたと判断される請求項4に記載のゲーム装置。

[請求項6] 前記判定手段は、前記実行されたゲームとは異なる提示態様で提示された前記第2のゲーム要素を含む複数のゲーム要素のうちから、該第2のゲーム要素を選択する操作がなされた場合に、前記第2の段階に係りなされたユーザ操作が成功と判定する請求項5に記載のゲーム装置。

[請求項7] 前記生成手段は、前記所定の条件が満たされなかった場合に、前記第2の段階に係る物品の生成を行わない請求項4乃至6のいずれか1項に記載のゲーム装置。

[請求項8] 前記生成手段は、前記所定の条件が満たされた後、さらに対価の支払いがなされた場合に、前記第2のゲーム要素に係る物品を生成する請求項4乃至7のいずれか1項に記載のゲーム装置。

[請求項9] 前記判定手段は、前記第2の段階に係りなされたユーザ操作の成否を、前記実行されたゲームとは異なるゲームのプレイ内容に基づいて判定する請求項5または6に記載のゲーム装置。

[請求項10] 前記異なるゲームは、前記第1の段階の後、対価の支払いがなされたことに応じて実行される請求項9に記載のゲーム装置。

[請求項11] 前記選択手段は、前記異なるゲームにおいて前記所定の条件が満たされなかった場合に、前記複数のゲーム要素のうちの前記第2のゲーム要素を除いたいずれかのゲーム要素、または前記第1のゲーム要素を前記第2の段階につき選択する請求項9または10に記載のゲーム装置。

[請求項12] ゲーム要素の各々には、ゲームにおけるランクであって、ゲームプレイによって上位に遷移するランクが定められており、前記生成手段は、前記第1の段階で物品を生成した前記第1のゲーム要素が前記第2の段階につき選択された場合に、前記第1の段階で生成された物品

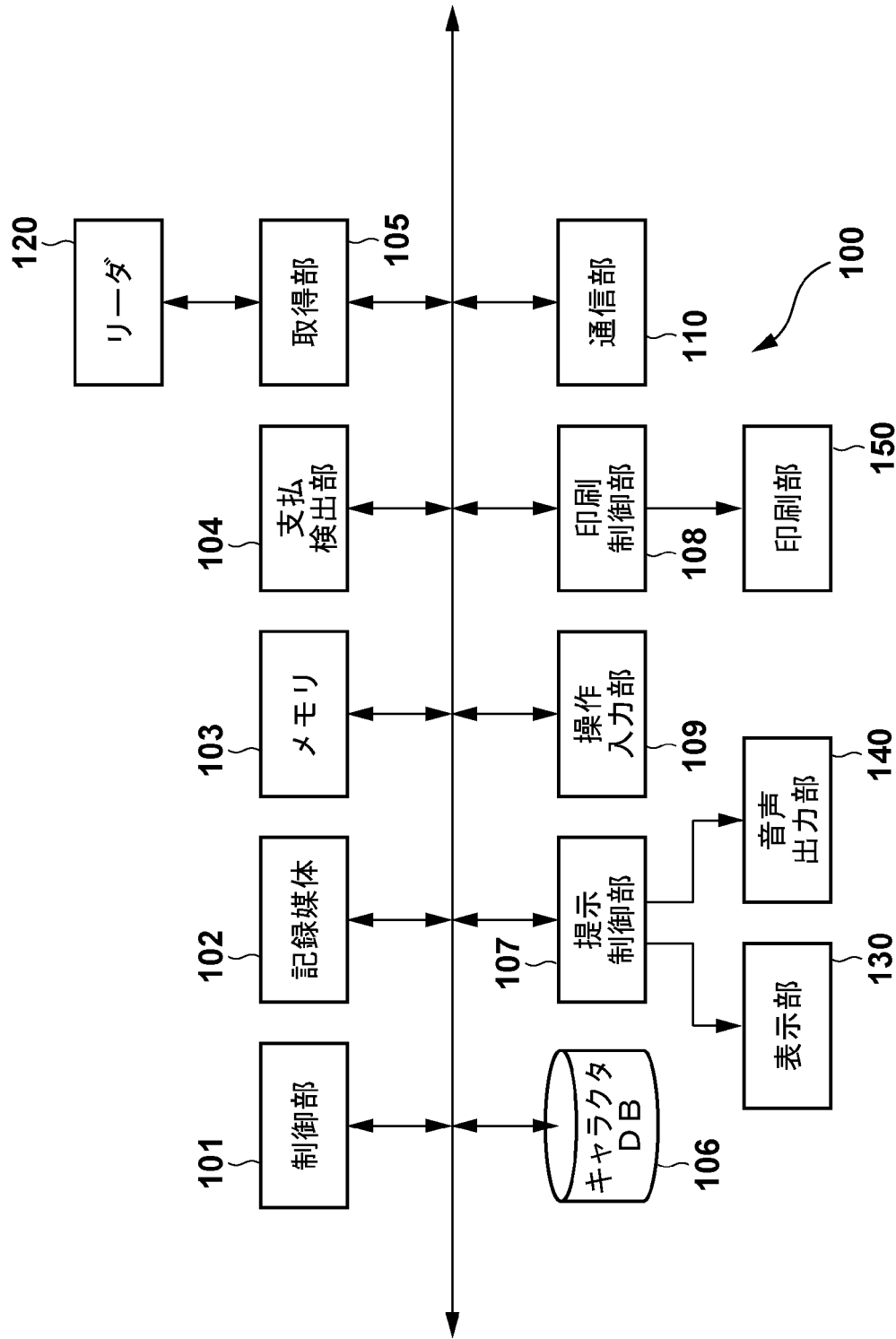
に付された物品情報よりも上位のランクを含む物品情報を付して、該第2の段階に係る物品を新たに生成する請求項11に記載のゲーム装置。

[請求項13] 前記実行されたゲームに係るゲーム要素は、該実行されたゲームに登場したゲーム要素である請求項1乃至12のいずれか1項に記載のゲーム装置。

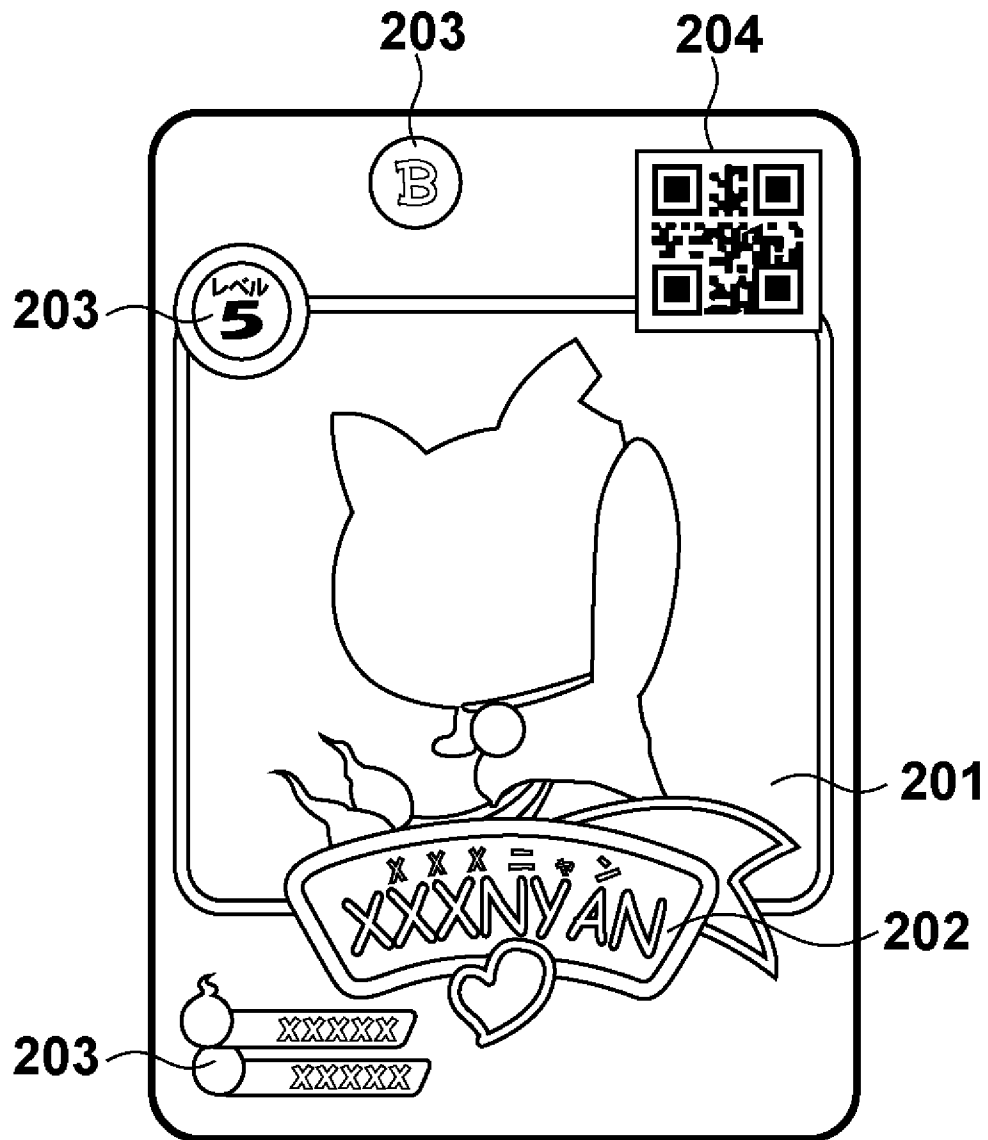
[請求項14] 前記判断手段は、前記実行されたゲームに登場したゲーム要素のうち、該実行されたゲームのプレイ中に退場したゲーム要素を、物品の生成が不可と判断する請求項13に記載のゲーム装置。

[請求項15] コンピュータを、請求項1乃至14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。

[図1]



[図2]



[図3]

(a)

カード I D	301
ユーザ I D	302
キャラクタ I D	303
ランク情報	304

(b)

キャラクタ I D	311
基本パラメータ	312
成長時変化情報	313
提示用情報	314

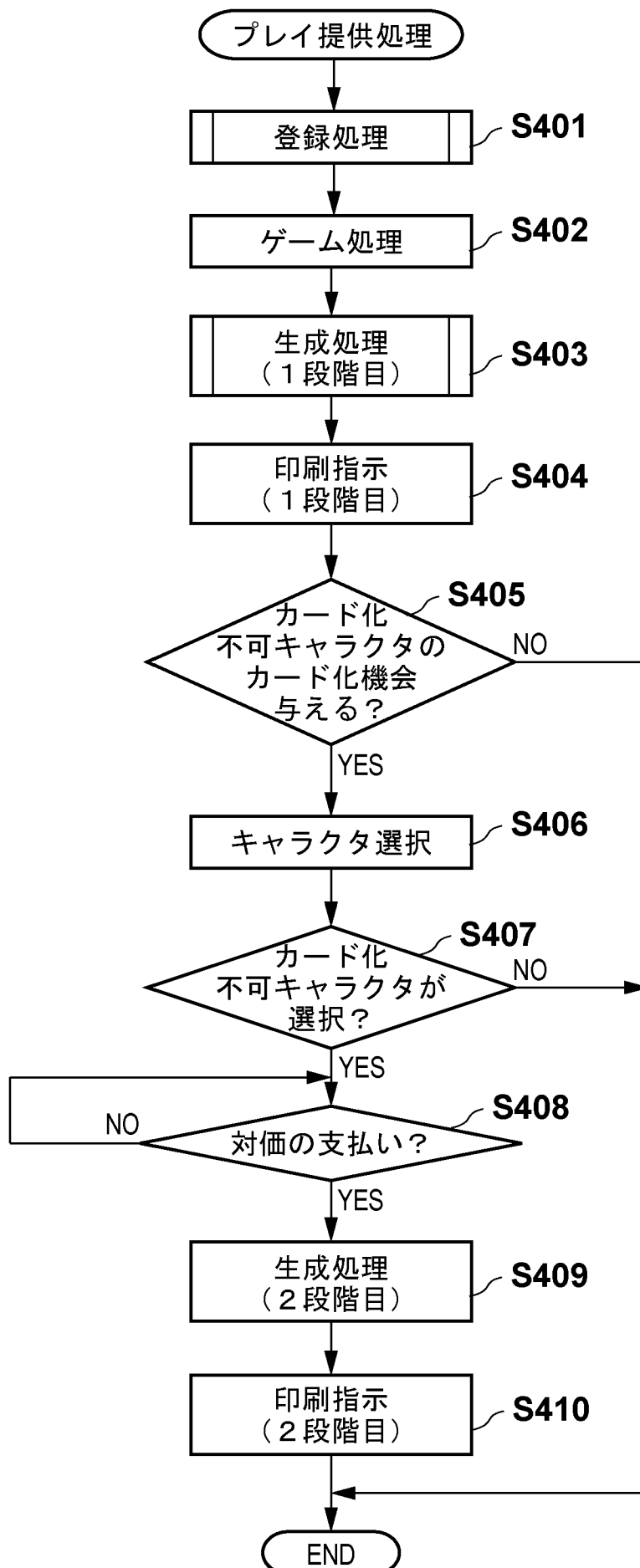
(c)

キャラクタ I D	321
プレイ時パラメータ	322
提示用情報	323
ランク情報	324

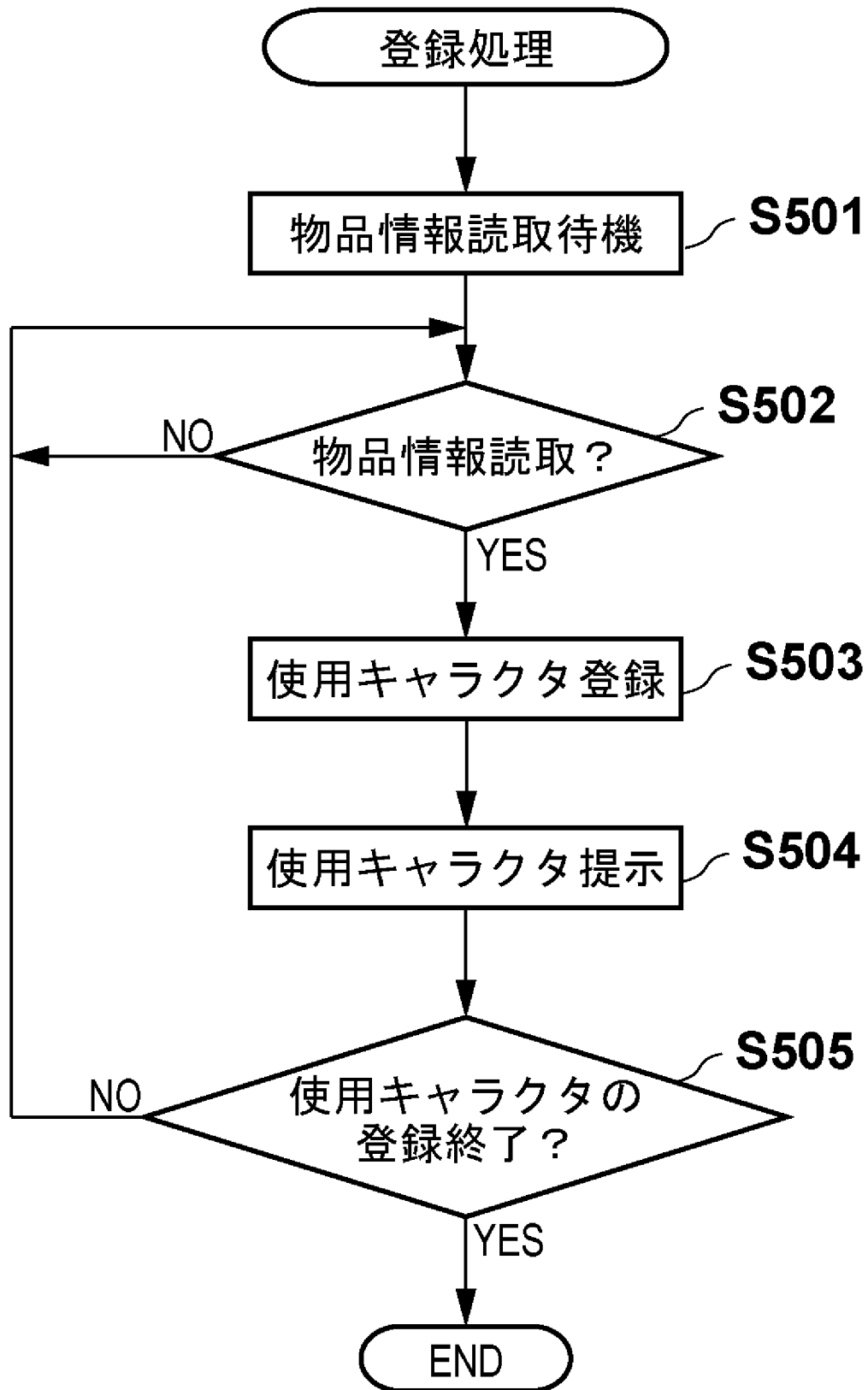
(d)

キャラクタ I D	331
プレイ時パラメータ	332
提示用情報	333
ランク情報	334
退場フラグ	335

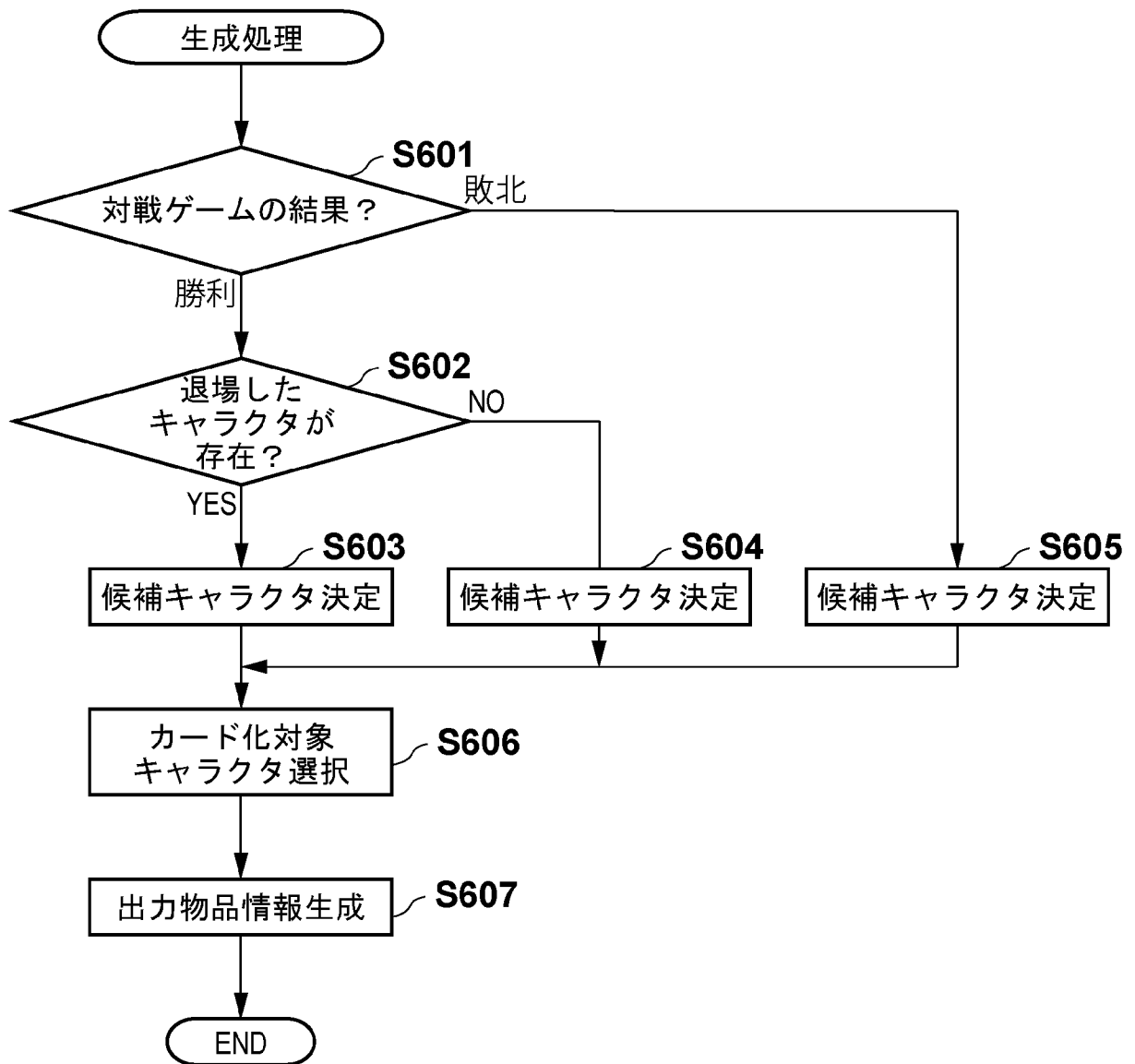
[図4]



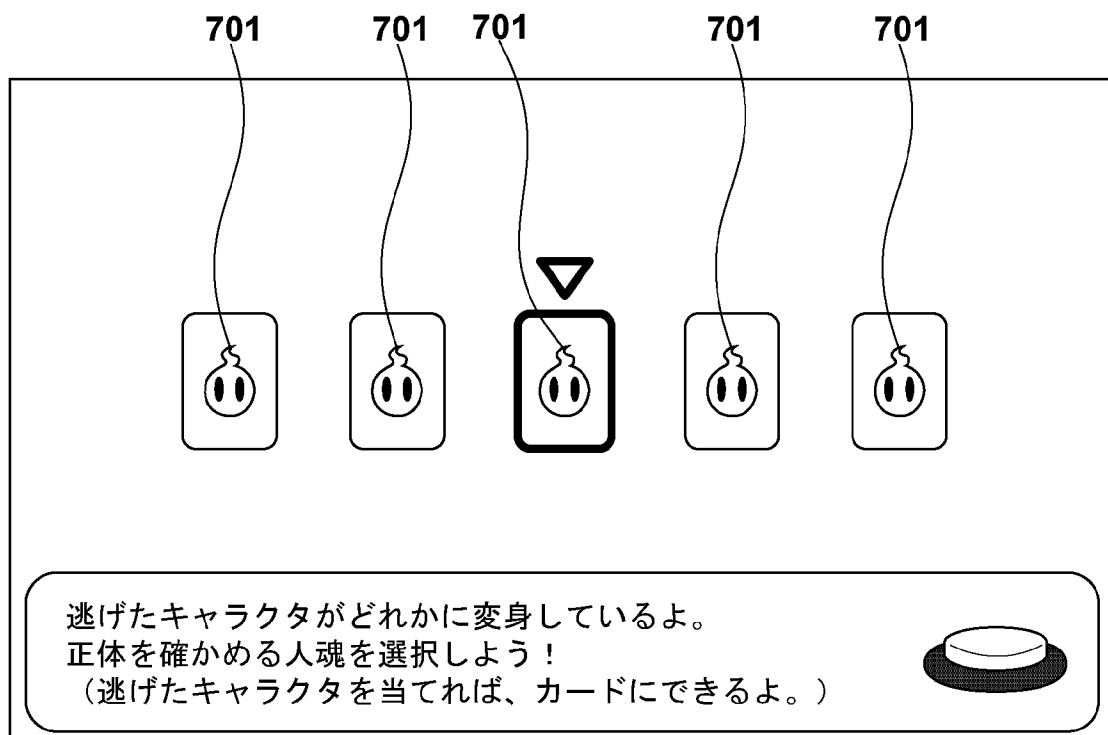
[図5]



[図6]



[図7]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2017/022900

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/95(2014.01)i, A63F13/69(2014.01)i, A63F13/90(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)

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	1996-2017
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2017	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2017

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.
A	JP 2013-46746 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 07 March 2013 (07.03.2013), entire text; all drawings & WO 2013/015330 A1 & CN 102895782 A	1-15
A	JP 2015-116268 A (Bandai Co., Ltd.), 25 June 2015 (25.06.2015), entire text; all drawings (Family: none)	1-15
A	JP 2016-19696 A (Sega Games Co., Ltd.), 04 February 2016 (04.02.2016), entire text; all drawings (Family: none)	1-15

☐ 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
04 September 2017 (04.09.17)

Date of mailing of the international search report
12 September 2017 (12.09.17)

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. A63F13/95(2014.01)i, A63F13/69(2014.01)i, A63F13/90(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. 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	1971-2017年
日本国実用新案登録公報	1996-2017年
日本国登録実用新案公報	1994-2017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
A	JP 2013-46746 A（株式会社コナミデジタルエンタテインメント） 2013.03.07, 全文、全図 & WO 2013/015330 A1 & CN 102895782 A	1-15
A	JP 2015-116268 A（株式会社バンダイ） 2015.06.25, 全文、全図（ファミリーなし）	1-15
A	JP 2016-19696 A（株式会社セガゲームス） 2016.02.04, 全文、全図（ファミリーなし）	1-15

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

04.09.2017

国際調査報告の発送日

12.09.2017

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）

宮本 昭彦

2D

9226

電話番号 03-3581-1101 内線 3241