

(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
2017年12月14日(14.12.2017)



(10) 国際公開番号

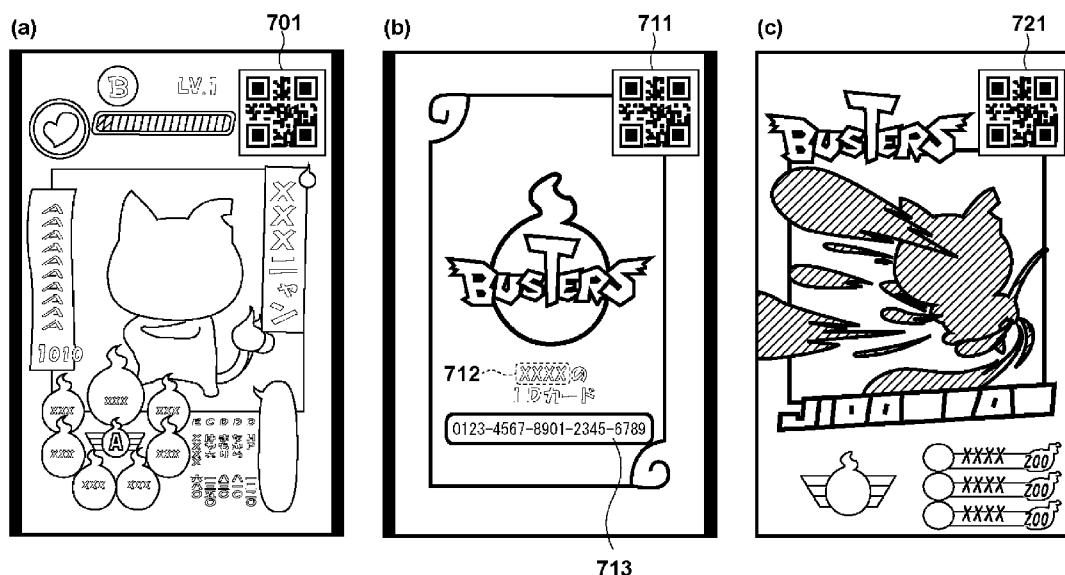
WO 2017/212798 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 13/95 (2014.01) A63F 13/533 (2014.01)
A63F 13/20 (2014.01) A63F 13/79 (2014.01)
A63F 13/30 (2014.01) A63F 13/792 (2014.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2017/015685
- (22) 国際出願日: 2017年4月19日(19.04.2017)
- (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 2016-114873 2016年6月8日(08.06.2016) 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: 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, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT,

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

(54) 発明の名称: ゲーム装置、ゲームシステム及びプログラム

【図7】



(57) Abstract: [Problem] To enable a preferable gaming experience by a user. [Solution] A game device acquires article information from a first type of article, and performs a first game based on the article information. The device also produces and dispenses the first type of article. The first type of article that is dispensed includes an article used in the first game, and an article used in a second game different from the first game in another type of game device which does not dispense the first type of article but dispenses a second type of article different from the first type of article.

【続葉有】

HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, 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:

- 国際調査報告 (条約第21条(3))

(57) 要約: 【課題】ユーザの好適なゲーム体験を可能ならしめる。【解決手段】ゲーム装置は、第1の種別の物品から物品情報を取得し、該物品情報に基づく第1のゲームを実行する。また装置は、第1の種別の物品を生成して排出する。排出される第1の種別の物品には、第1のゲームに使用される物品と、第1の種別の物品を排出せず、第1の種別の物品とは異なる第2の種別の物品を排出する他の種別のゲーム装置において、第1のゲームと異なる第2のゲームに使用される物品と、が含まれる。

明 細 書

発明の名称： ゲーム装置、ゲームシステム及びプログラム

技術分野

[0001] 本発明は、ゲーム装置、ゲームシステム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] 1回のゲームプレイに対し、ゲームのキャラクタのキャラクタ画像が付されたカード等の物品を排出するゲーム装置がある。このようなゲーム装置は、排出するカードの生成方式によって、2種類に大別される。

[0003] 1つは、キャラクタ画像やパラメータ等の、固定的な内容の項目が配置されたデザインを有する、予め印刷製造されたカード（既製カード）を排出するゲーム装置である。既製カードは、例えばゲーム装置内のストッカ等に装填され、排出命令を受けたカードディスペンサの動作により、あるいは所定の駆動機構により、排出される。また既製カードは、ゲーム装置において情報取得可能に構成される場合、例えば該カードに対応するキャラクタがゲームプレイにおいて使用可能となるが、同一デザインを有する既製カード間では使用できるキャラクタのゲーム上の取り扱いに差がない、即ち、カードごとの動的な変化要素は有さない。

[0004] もう1つは、ゲーム装置において行われた操作やゲームのプレイ内容に応じてキャラクタ画像やパラメータ等が変化し得る、ゲーム装置において印刷生成したカード（オンデマンドカード）を排出するゲーム装置である（特許文献1）。オンデマンドカードは、例えばプレイ内容に応じて決定された印刷データが、印刷装置によって専用の印刷用紙に印刷されることで生成され、排出される。またオンデマンドカードは、ゲーム装置において情報取得可能に構成される場合、例えば該カードに対応するキャラクタがゲームプレイにおいて使用可能となるが、カードごとに印刷内容が異なるため、同一キャラクタに対応する類似デザインのオンデマンドカード間では、使用できるキャラクタ

ラクタのゲーム上の取り扱いに差が生じる、即ち、カードごとの動的な変化要素を有する。

- [0005] 後者のゲーム装置では、ゲームのプレイ内容は新たに排出されるオンデマンドカードに反映することができるため、繰り返しのゲームプレイについて、継続性のある遊戯要素（プレイ状況保存（セーブ）、プレイ状況再現（ロード）等）をユーザに提供できる。一方で、前者のゲーム装置では、既製カードの内容はゲームプレイに依らず固定的であるため、継続性のある遊戯要素の提供は既製カードのみでは実現できない。故に、近年では、例えばユーザ識別用の情報を有する別カード（ＩＤカード）を設け、これをゲームプレイ時に使用させることで、サーバ等への該識別用情報に関連付けたセーブデータの保存、及び該識別用情報に関連付けられたセーブデータをサーバから取得してロードを実現する方式が採用されている。

先行技術文献

特許文献

- [0006] 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

- [0007] 上述したようなＩＤカードは繰り返しの使用を前提としたものであるため、ゲームプレイごとにゲーム装置から排出させるのではなく、例えばゲーム装置脇に設けられた収容部に収納して自由取得可能な態様で配布する、あるいは専用の物品販売装置や特定の（実／仮想）店舗にて購入させる等の方式でユーザに提供される。
- [0008] しかしながら、自由取得可能な態様で配布する方式では、入手が先着順となるためタイミングによってはユーザが入手できない、あるいは特定のユーザが必要以上の枚数を持ち帰ってしまうことにより他のユーザが入手できないことがあり得る。また専用の物品販売装置は、購入される頻度は低く、さらに所定の設置スペースを占有するため、導入され難い実情があった。またこ

れらの実情を踏まえると、店舗販売においても品薄となり、ユーザが所望のタイミングでＩＤカードを入手できない可能性があった。結果、継続性のある遊戯要素の提供を受けることができず、ゲームコンテンツに対するユーザの興趣を損ね得る。

[0009] 本発明は、上述の問題点に鑑みてなされたものであり、ユーザの好適なゲーム体験を可能ならしめるゲーム装置、ゲームシステム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

[0010] 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の種別の物品から物品情報を取得し、該物品情報に基づく第１のゲームを実行するゲーム装置であって、第１の種別の物品を生成して排出する排出手段を有し、排出手段により排出される第１の種別の物品には、第１のゲームに使用される物品と、第１の種別の物品を排出せず、第１の種別の物品とは異なる第２の種別の物品を排出する他の種別のゲーム装置において、第１のゲームとは異なる第２のゲームに使用される物品と、が含まれる。

発明の効果

[0011] このような構成により本発明によれば、ユーザの好適なゲーム体験を可能ならしめることが可能となる。

図面の簡単な説明

[0012] [図1]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を示した図

[図2]本発明の実施形態に係る第１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第２ゲーム装置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第１ゲーム装置１００で実行される、モード選択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第１ゲーム装置１００で実行される、ＩＤカー

ド排出処理を例示したフローチャート

[図7]本発明の実施形態に係る第1ゲーム装置100及び第2ゲーム装置200により排出されるカードを例示した図

[図8]本発明の実施形態に係るゲームシステムで用いられる各種データの構成を示した図

[図9]モード選択処理における画面表示例を示した図

発明を実施するための形態

[0013] [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、各々で提供するゲームのゲーム要素に対応した物品を排出可能な、種別の異なる第1ゲーム装置及び第2ゲーム装置と、少なくとも第1ゲーム装置と通信可能に構成されたサーバを有す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、他の種別のゲーム装置（第2ゲーム装置）において排出されないが、該装置において提供されるゲームプレイに使用可能な物品を排出することが可能な任意のゲーム装置に適用可能である。

[0014] 本実施形態では、第1ゲーム装置と第2ゲーム装置とは、排出する物品の生成方式が異なる装置であり、各々から排出される物品は、種別が異なる物品であるものとして取り扱う。以下の説明では簡単のため、第1ゲーム装置においてゲームプレイが提供されるゲームを第1のゲーム、第2ゲーム装置においてゲームプレイが提供されるゲームを第2のゲームとして説明する。これらのゲームは関連性を有するゲームコンテンツにつき提供されるものであることが好ましいが、本発明の実施はこれに限られるものではない。

[0015] また本実施形態では各ゲーム装置が排出する物品は、カードであるものとして説明するが、後述する物品情報が取得可能に構成された物品であれば、物品はカードに限られない。物品は、例えば所謂3Dプリンタ等の立体造形物を生成可能な装置がゲーム装置に接続されている場合、あるいは予め収容された立体造形物をゲーム装置が排出する場合には、キャラクタやアイテムに

係るフィギュア等の造形物であってよく、物品情報が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シールや印字等の外観の一部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。また本実施形態では物品情報は、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、カード表面に印刷される態様でカードに付されるものとして説明する。カードのコード画像は、後述の各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るものとして説明する。しかしながら、物品情報をカードに付す態様は、このような可視の情報として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。

[0016] 《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を介することで第1ゲーム装置100、第2ゲーム装置200、サーバ300が通信可能に構成される。上述したように、本実施形態の第1ゲーム装置100と第2ゲーム装置200とは、異なる種別のカードを排出する構成を有しており、以下に詳細構成を説明する。なお、以下の説明では、第1ゲーム装置100、第2ゲーム装置200、サーバ300において同様の機能を実現する構成要素については、それぞれ「第1」、「第2」、「サーバ」の接頭文字を付して峻別する。

[0017] 〈第1ゲーム装置100の構成〉 ここで、第1ゲーム装置100の機能構成を図2のブロック図を用いて説明する。

[0018] 第1制御部101は、例えばCPUであり、第1ゲーム装置100が有する各ブロックの動作を制御する。具体的には第1制御部101は、例えば第1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、第1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。

[0019] 第1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。第1記録媒体102は、第1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、第1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。第1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。第1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。

[0020] 第1支払検出部104は、第1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。本実施形態の第1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。

[0021] 第1取得部105は、本実施形態の第1ゲーム装置100が提供する第1の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、第1ゲーム装置100と同一筐体内、あるいは第1ゲーム装置100の外部に着脱可能に接続された第1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。このとき、カードから取得された物品情報を、第1の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。第1リーダ120は、所定の部位にカード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、例えば撮像装置及び所定の画像処理を用いて行う。

[0022] 第1キャラクタDB106は、第1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キャラクタ情報を管理するデータベースである。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8（a）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8（a）の例では、1つのキャラクタについて第1キャラクタDB106上の1レコードとして管理されるキャラクタ情報は、第1の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ID801に関連付けて、該キャラクタをゲーム中に登場させる際に表示するキャラクタ画像を示す描画用情報802、成長要素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803、及び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情報804を管理する。キャラクタ画像は、第1の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、第1のゲームのプレイに使用可能なカードの生成に用いられるものであってよい。

[0023] 第1表示制御部107は、例えばGPU等の描画処理を行いゲームに係る画面を生成する描画装置である。第1表示制御部107は、第1のゲームに係るゲーム画面の描画を行う。具体的には第1表示制御部107は、第1ゲーム装置100の稼働中（ゲームのプレイ中やスタンバイ状態中）において、第1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、ゲーム画面の描画を行う。生成したゲーム画面は、第1ゲーム装置100と同一筐体内、あるいは第1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第1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。

[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 140 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 140 は、第 1 ゲーム装置 100 と同一筐体内、あるいは第 1 ゲーム装置 100 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 140 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 140 が第 1 ゲーム装置 100 と同一筐体内に内蔵される場合は、第 1 ゲーム装置 100 の外部からアクセス可能な不図示の排出口に導かれることでユーザに提供されてよい。即ち、本発明の第 1 の種別のカードの一例としての、第 1 ゲーム装置 100 において排出されるカードは、印刷部 140 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（以下、単にオンデマンドカードとする）である。

[0025] 第 1 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、第 1 ゲーム装置 100 が有するユーザインタフェースである。第 1 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第 1 制御部 101 に出力する。なお、本実施形態では第 1 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、例えば第 1 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] 第 1 通信部 110 は、第 1 ゲーム装置 100 が有する通信インタフェースである。本実施形態で第 1 通信部 110 は、後述する所定のタイミングにおいてネットワーク 400 を介して外部機器であるサーバ 300 との間で通信接続を確立し、情報のやり取りを行う。第 1 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300に送信する。また第1通信部110は、例えばネットワーク400を介して情報を受信すると、該情報を復号し、第1メモリ103に格納する。また本実施形態の第1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第1通信部110を介して外部装置から受信可能に構成される。第1制御部101は、第1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第1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] 〈第2ゲーム装置200の構成〉 次に、第2ゲーム装置200の機能構成を図3のブロック図を用いて説明する。上述したように、本実施形態の第1ゲーム装置100と第2ゲーム装置200とは、ゲームプレイを提供するゲーム、及び生成方式によって種別が異なる物品の排出を行う点異なるが、本実施形態では簡単のため、ゲームに使用可能なカードを排出し、該カードをプレイに用いることでカードの有する物品情報に基づくゲームがプレイ可能となる、との基本仕様は共通するものとする。従って、第2ゲーム装置200において、第1ゲーム装置100と類似する動作を行う構成要素については、接頭文字と参照番号以外は第1ゲーム装置100の対応する構成要素と同一として説明を省略し、以下では、第2ゲーム装置200特有の構成要素について主として説明する。即ち、省略された構成要素については、第1ゲーム装置100についての対応する構成要素の説明を、基本的に「第1」を「第2」として読み替えてよい。

[0028] 第2キャラクタDB206は、第2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キャラクタ情報を管理するデータベースである。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8

(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8 (b) の例では、1つのキャラクタについて第2キャラクタDB 206上の1レコードとして管理されるキャラクタ情報は、第2の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ID 811に関連付けて、該キャラクタをゲーム中に登場させる際に表示するキャラクタ画像を示す描画用情報812、及び予め定められた、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813を管理する。また本実施形態の第2ゲーム装置200では繰り返しのゲームプレイについて継続性のある遊戯要素（セーブ／ロード）を提供するため、キャラクタ情報はこれに加え、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情報814を含む。即ち、基本パラメータ813は、特定のキャラクタの初回のゲームプレイ時、または継続性のある遊戯要素を利用しないゲームプレイ時の各種パラメータに採用されるものであり、キャラクタの成長要素を考慮していない状態に対応する。一方、成長情報814は、継続性のある遊戯要素を利用するゲームプレイ時の各種パラメータを決定するために、基本パラメータ813に加えて参照されるものであり、キャラクタの成長要素を考慮していない状態から考慮した状態への差分に対応する。なお、キャラクタ画像は、第2のゲームのプレイに際し、ゲーム画面の構成に用いられる。

[0029] 排出制御部208は、対価の支払いに基づく第2のゲームの1回のゲームプレイにつき、カードの排出を制御する。第2ゲーム装置200において排出されるカードは、例えば所定のゲーム（対戦ゲーム）に係るゲームシーケンスの開始前に排出される、即ちゲームのプレイ内容に依らず予め定められた（固定の）物品情報を有するカードである。排出部240は、例えばカードディスペンサであり、鉛直方向にカードを堆積する不図示のストッカを有し、排出制御部208によりなされた排出命令に応じてストッカ最下部に保持

されているカードを1枚排出する機構を有する構成であってよい。即ち、本発明の第2の種別のカードの一例としての、第2ゲーム装置200において排出されるカードは、提供用のカードに記載の項目全体が、対価支払前の時点で予め形成されている既製カードである。従って、第2ゲーム装置200は、第2のゲームのプレイ内容によらずに定まる静的な物品情報を有した既製カードを排出するが、動的な物品情報を有するようなオンデマンドカードの排出を行わない装置である。

[0030] 第2通信部210は、第2ゲーム装置200が有する通信インタフェースである。本実施形態で第2通信部210は、継続性のある遊戯要素を利用する態様で第2のゲームがプレイされる場合に、ネットワーク400を介して外部機器であるサーバ300との間で通信接続を確立し、情報のやり取りを行う。第2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300に送信する。また第2通信部210は、例えばネットワーク400を介して情報を受信すると、該情報を復号し、第2メモリ203に格納する。また本実施形態の第2ゲーム装置200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第2通信部210を介して外部装置から受信可能に構成される。第2制御部201は、第2通信部210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第2記録媒体202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。

[0031] 〈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。

[0032] サーバ制御部301は、例えばCPUであり、サーバ300が有する各プロ

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。

[0033] 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。

[0034] 進行管理 DB 304 は、ユーザごとに第 2 のゲームの進行状況（セーブデータ）を管理するデータベースである。進行管理 DB 304 において管理される情報は、例えば図 8（c）に示されるように、ユーザを一意に特定する固有 ID 821 に関連付けて、該ユーザがゲーム中に使用する（ゲーム画面に表示させる）ユーザ名 822、該ユーザが第 2 ゲーム装置 200 において行った第 2 のゲームの進行状況 823、ユーザがゲームプレイに使用した各キャラクタ（使用した既製カードに対応するキャラクタ）の、プレイ内容に応じて変化した成長状態 824 をセーブデータとして管理する。

[0035] なお、本実施形態ではセーブデータは、ユーザを一意に特定する固有 ID 821 を用いることで、ユーザごとに識別可能に管理されるものとして説明するが、セーブデータの管理方法はこれに限られるものではない。即ち、第 2 のゲームに係る継続性のある遊戯要素の提供にあたり、ユーザ自体の同一性を識別する必要性は特になく、少なくとも同一のキャラクタカードを用いた複数回のゲームプレイにおいて、過去のゲームプレイのプレイ結果を引き継いだ状態を実現できればよい。従って、セーブデータの識別に使用される情

報はユーザを一意に特定する情報以外にも、上述したＩＤカードに付されたカードＩＤ、あるいはカードＩＤとユーザ名との組み合わせ等、いずれであってもよい。

[0036] なお、成長状態８２４は、例えば、基本パラメータ８１３からの差分値等を定めるものであってもよい。あるいは、簡易的にはゲームにおけるキャラクタレベル（成長段階を示す値）等、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（ランク）が設けられており、成長状態８２４はこのうちのいずれかの段階を特定する情報等であってもよい。また本実施形態では継続性のある遊戯要素が成長状態８２４を含むものとして説明するが、これに限らず、繰り返しのゲームプレイにおいて、ユーザに新規のゲームプレイとは異なり、過去のゲームプレイを反映した要素を提示するものであれば、いずれの要素が用いられるものであってもよい。

[0037] 本実施形態では進行管理ＤＢ３０４は、第２のゲームにおける継続性のある遊戯要素を提供するために発行されている全てのＩＤカードについて、各ＩＤカードの物品情報に含まれる固有ＩＤに関連付けたセーブデータを記録可能に構成される。以下では簡単のため、第２ゲーム装置２００における使用有無に依らず、全てのＩＤカードが有する固有ＩＤのそれぞれについて、セーブデータまたはセーブデータ格納用のブランクデータが進行管理ＤＢ３０４に格納されており、既に発行されたＩＤカードに付された固有ＩＤを容易に把握可能な構成であるものとする。

[0038] サーバ通信部３０５は、サーバ３００が有する通信インタフェースである。本実施形態でサーバ通信部３０５は、所定のタイミングにおいてネットワーク４００を介して外部機器である第２ゲーム装置２００との間で通信接続を確立し、情報のやり取りを行う。サーバ通信部３０５は、例えば進行管理ＤＢ３０４に管理される進行状況の情報等、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を介して第２ゲーム装置２００に送信する。またサーバ通信部３０５は、例えばネットワーク４００

を介して情報を受信すると、該情報を復号し、サーバメモリ 303 に格納する。例えば第 2 ゲーム装置 200 において ID カードを使用した第 2 のゲームのプレイがなされた場合、サーバ通信部 305 は情報更新要求とともに、ID カードに係る固有 ID とプレイ結果に基づく進行状況の情報とを該第 2 ゲーム装置 200 から受信する。サーバ制御部 301 は、該要求に応じて、識別情報に係り進行管理 DB 304 で管理されているセーブデータに取得した情報を反映する。

[0039] また、本実施形態では説明を簡単にするため、サーバ 300 は第 1 ゲーム装置 100 と通信接続するものとする。詳細は後述するが、本実施形態の第 1 ゲーム装置 100 では、第 2 ゲーム装置 200 において ID カードとして使用可能なオンデマンドカードを生成する。従って、まだいずれの ID カードにも対応付けされていない固有 ID を供給するため、サーバ通信部 305 はネットワーク 400 を介して第 1 ゲーム装置 100 との間でも通信接続及び情報のやり取りを行う。

[0040] なお、本実施形態では簡単のため、既に付された固有 ID の管理、固有 ID に対応する第 2 のゲームのセーブデータの管理、及び新たにオンデマンドカードとして発行する ID カードに対応付ける固有 ID の提供をサーバ 300 が担うよう構成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。サーバ 300 が担う動作は、複数の機器に分離されるものであってもよい。また本実施形態では各ゲームを提供するゲーム装置は複数存在しており、ユーザがいずれのゲーム装置においてゲームプレイを行ったとしても、過去のプレイ内容を引き継いだゲームプレイが可能なよう、サーバ 300 において情報管理がな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。各種別のゲーム装置の数はいずれであってもよく、例えば第 1 ゲーム装置 100 が 1 台しか存在しない態様においては、該第 1 ゲーム装置 100 が、新たにオンデマンドカードとして発行する ID カードに対応付ける固有 ID を決定できるよう構成されていればよいことは言うまでもない。

[0041] 《カードの種類及び物品情報》 次に、本実施形態の第1ゲーム装置100が排出するオンデマンドカード、及び第2ゲーム装置200が排出する既製カードについて、各カードに付される物品情報や使用用途を含めて詳細を説明する。図7は、本実施形態のゲームシステムにおいて第1ゲーム装置100及び第2ゲーム装置200が排出するカードを例示している。図7(a)及び(b)が第1ゲーム装置100において生成・排出されるオンデマンドカードであり、図7(c)が第2ゲーム装置200において排出される既製カードである。

[0042] 第1ゲーム装置100が排出するオンデマンドカードは、第1のゲームのプレイに際し使用することで、カードに対応するキャラクタ（カードのキャラクタ画像で示されるキャラクタ）を該ゲームに登場させることができるキャラクタカード（図7(a)）と、第1のゲームではなく、第2のゲームのプレイに際し使用することで、該ゲームの継続性のある遊戯要素の利用を可能ならしめるIDカード（図7(b)）とを含む。一方で、第2ゲーム装置200が排出する既製カードは、第2のゲームのプレイに際し使用することで、カードに対応するキャラクタを該ゲームに登場させることができるキャラクタカード（図7(c)）のみとなる。

[0043] なお、本実施形態では図示したように、カードを用いることで、各ゲーム装置において実行されるゲームに登場させることが可能なゲーム要素はキャラクタであるものとし、キャラクタカードには該キャラクタの図柄（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、実行されるゲームに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。

[0044] ここで、第1のゲームに係るキャラクタカードと第2のゲームに係るキャラクタカードとは、プレイするゲームに登場させるキャラクタを特定可能に構成される点は共通するが、ゲームのプレイ内容に応じて動的に変化する要素

を含むか否かの点で異なる。上述したように第1ゲーム装置100と第2ゲーム装置200とは、排出するカードの生成方式が異なっているため、例えば各ゲームに係るキャラクタカードに付される物品情報は図8(d)及び(e)に示されるように内容が異なる。図8(d)は、第1のゲームに係るキャラクタカードに付される物品情報を例示しており、カードを識別するカードID831に関連付けて、第1のゲームに使用可能であることを示すゲームID832、該カードに対応するキャラクタを特定するキャラクタID833、及び該カードの生成に際し行われた第1のゲームでのプレイ内容に応じて変化した成長情報834を有する。また第1のゲームがゲーム中にユーザ名を使用する場合、該物品情報にはユーザ名が含まれるものであってもよい。一方で、第2のゲームに係るキャラクタカードに付される物品情報は、ゲームプレイの使用有無に依らず変化し得ないため、図8(e)に示されるように、カードを識別するカードID841に関連付けて、該カードに対応するキャラクタを特定するキャラクタID842を有する。図8(e)の例ではカードを使用可能なゲームを示す情報は含めていないが、第2のゲームに係るキャラクタカードに付される物品情報はこれを含むものであってもよい。

[0045] またIDカードに付される物品情報は、例えば図8(f)に示されるように、上述したように第2のゲームのセーブデータの識別及び特定に用いられる固有ID851に関連付けて、第2のゲームに使用可能であることを示すゲームID852、及び第2のゲームで使用されるユーザ名853を有する。固有ID851は、キャラクタカードと同様にカードを一意に特定するカードIDであってもよい。また固有ID851が、第2のゲーム特有のルールに基づき生成されるものである場合は、物品情報にゲームID852は含まれなくともよい。本実施形態では簡単のため、IDカードは第2のゲームに係るセーブデータを識別する用途で用いられるものとして説明するが、本発明はこれに限られるものではなく、IDカードはさらに第2のゲームのいずれかのゲーム要素に対応付けられ、使用された場合に該当のゲーム要素を登

場させることが可能に構成されるものであってもよい。

[0046] なお、図 7 (b) の例では I D カードの印刷面には、固有 I D 8 5 1 に係る文字列 7 1 3、及びユーザ名 8 5 3 に係る所有者名 7 1 2 が印刷される。また第 1 のゲームに係るキャラクタカード、第 2 のゲームに係るキャラクタカード、及び I D カードの各々には、第 1 取得部 1 0 5 及び第 1 リーダ 1 2 0 または第 2 取得部 2 0 5 及び第 2 リーダ 2 2 0 により物品情報が取得可能なように、物品情報を変換して生成されたコード画像 7 0 1、7 1 1 及び 7 2 1 が付されている。

[0047] 《モード選択処理》 以下、本実施形態の第 1 ゲーム装置 1 0 0 で実行されるモード選択処理について、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、第 1 制御部 1 0 1 が、例えば第 1 記録媒体 1 0 2 に記憶されている対応する処理プログラムを読み出し、第 1 メモリ 1 0 3 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、本モード選択処理は、例えば対価の投入がなされたことが第 1 支払検出部 1 0 4 により検出された際に開始されるものとして説明する。

[0048] 本実施形態の第 1 ゲーム装置 1 0 0 は、オンデマンドカードの排出を行うサービスの提供に係り、ゲームプレイを提供し（ゲームプレイを要件とし）、キャラクタカードを排出する第 1 のモードと、ゲームプレイを提供せず（ゲームプレイを要件とせず）、I D カードを排出する第 2 のモードと、を有するものとする。また、いずれのモードにおいても、印刷制御部 1 0 8 による印刷データの生成、印刷部 1 4 0 による該印刷データの所定の印刷媒体への印刷を行わせてオンデマンドカードの排出を行うため、本実施形態では第 1 のモードについて要求する対価の額と第 2 のモードについて要求する対価の額とは、同額であ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、対価の額はモード毎に異なるものであってもよい。

[0049] S 5 0 1 で、第 1 表示制御部 1 0 7 は第 1 制御部 1 0 1 の制御の下、第 1 のモードの選択に係る表示を提示するゲーム画面（メニュー画面）を生成し、

第1表示部130に表示させる。本ステップで表示されるメニュー画面は、図9(a)に示されるように、第1のゲームとして提供される、例えばプレイ人数、対戦相手、ゲーム形式を異ならせて設けられた複数種類のゲームのうちから、いずれかのゲームをプレイするかの決定を促す表示であってよい。

[0050] S502で、第1制御部101は、メニュー画面の表示中にいずれかの操作入力がなされたか否かを判断する。第1制御部101は、メニュー画面の表示中にいずれかの操作入力がなされ

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。

[0051] S503で、第1制御部101は、なされた操作入力がプレイするゲームの決定に係る操作入力であるか否かを判断する。第1制御部101は、ゲームの決定に係る操作入力がなされたと判断した場合は処理をS504に移し、第1のモードが選択されたものとして本モード選択処理を完了する。このとき、第1制御部101は、複数種類のゲームのうち、プレイすることが決定されたゲームの種類情報を、例えば第1メモリ103に格納すればよい。一方、第1制御部101は、ゲームの決定に係る操作入力ではないと判断した場合は処理をS505に移す。

[0052] S505で、第1制御部101は、なされた操作入力が第2のモード選択に係る所定の操作入力である否かを判断する。所定の操作入力は、例えばメニュー画面表示中に、方向入力用の操作部材に対して所定の方向に係る入力を5秒以上入力する等、ゲーム種類の決定に係る入力とは判別可能に定められるものとする。第1制御部101は、第2のモード選択に係る所定の入力がなされたと判断した場合は処理をS506に移し、なされていないと判断した場合は処理をS502に戻す。

[0053] 上述したように、本実施形態の第1ゲーム装置100では、ゲームプレイを提供する第1のモードと同額の対価で、ゲームプレイを行わずにIDカードを排出する第2のモードを選択することができる。一方で、第2のモードを

選択した場合はゲームプレイが提供されないため、ゲームプレイを意図して対価を支払ったユーザにとって、該モードが容易に選択可能に構成されることは好ましくない。従って、本実施形態の第1ゲーム装置100では、誤って第2のモードが選択されることを回避するよう、図9(a)に示されるようにメニュー画面は、第2のモードに係る選択肢を含めずに構成される。またさらに、通常の第1のゲームのプレイ開始までの導線において、ユーザが入力し難い操作入力を要件とすることで、意図せず第2のモードが選択されてしまうことを回避する。

[0054] S506で、第1制御部101は、サーバ300との通信接続が可能であるか否かを判断する。上述したように、第2のモードで排出されるIDカードには、まだ発行されていない固有IDを物品情報として付す必要があるため、第1制御部101は固有IDの取得ができない状況下では第2のモードを選択不能に制御する。従って第1制御部101は、サーバ300との通信接続が可能である（接続が確立した）と判断した場合は処理をS507に移し、通信接続が可能でないと判断した場合はその旨を通知した後に処理をS502に戻す。

[0055] なお、本実施形態では通信接続が可能でないと判断した場合であっても、プレイするゲームの決定に係る処理があるため処理をS502に戻すものとして説明するが、通信接続が可能でないと判断した時点で、第1のモードを選択することが確定したものとして判断してもよいことは言うまでもない。即ち、通信接続が可能でない状況において、再度のS505及びS506の処理を繰り返し行うことは、単位時間あたりの第1ゲーム装置100の利用数を向上させる（回転数を上昇させる）観点からしても現実的でなく、モードを確定し、S505及びS506の処理を行わないよう制御する方が好ましい。

[0056] S507で、第1表示制御部107は第1制御部101の制御の下、第2のモードの選択に係る表示を提示するゲーム画面（確認画面）を生成し、第1表示部130に表示させる。本ステップで表示される確認画面は、図9(b)

）に示されるように、第2のモードを選択することでIDカードが排出される代わりに、ゲームプレイの提供がなされないことを通知し、モード選択の最終確認を行うための表示である。

[0057] S508で、第1制御部101は、確認画面の表示中に第2のモードの選択要求（IDカードの排出要求）に係る操作入力があるか否かを判断する。第1制御部101は、第2のモードの選択要求に係る操作入力があったと判断した場合は処理をS509に移し、第2のモードが選択されたものとして本モード選択処理を完了する。一方、第1制御部101は、第2のモードを選択しない旨の操作入力があったと判断した場合は処理をS502に戻す。

[0058] このようにすることで、第1ゲーム装置100の利用に係る対価の入力があった際に、キャラクタカードとIDカードのいずれを排出するかを、ゲームプレイの提供有無を通知した上でユーザに選択させることができる。

[0059] 《IDカード排出処理》 次に、第2のモードが選択された場合に実行されるIDカード排出処理について、図6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、第1制御部101が、例えば第1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、第1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IDカード排出処理は、例えば第2のモードの選択が確定して上記モード選択処理が完了したことに次いで開始されるものとして説明する。

[0060] S601で、第1制御部101は、IDカードの物品情報に含めるユーザ名の入力を受け付ける。ユーザ名は、本処理によって排出するIDカードを第2ゲーム装置200においてゲームプレイに使用した場合に、第2のゲームで用いられる名称であり、予め定められた除外ワード以外で、かつ所定文字数以内であれば、人物名、ニックネーム等いずれであってもよい。またIDカードは後述の固有IDにより一意に特定されるものであるため、他のユーザにより既に使用されているユーザ名であってもよい。

- [0061] S 6 0 2 で、第 1 制御部 1 0 1 は、新たに生成する I D カードに付す未使用の固有 I D を、サーバ 3 0 0 から取得する。より詳しくは第 1 制御部 1 0 1 は第 1 通信部 1 1 0 に、まだいずれの I D カードにも使用されていない固有 I D の取得要求をサーバ 3 0 0 に対し送信させ、該要求の応答として固有 I D を取得する。
- [0062] S 6 0 3 で、第 1 制御部 1 0 1 は、取得したユーザ名 8 5 3 及び固有 I D 8 5 1 に基づいて新たに生成する I D カードに付す物品情報を生成する。
- [0063] S 6 0 4 で、印刷制御部 1 0 8 は第 1 制御部 1 0 1 の制御の下、生成された物品情報に基づくコード画像を配置した、I D カードの印刷面に係る印刷データを形成し、印刷部 1 4 0 に印刷を開始させる。
- [0064] S 6 0 5 で、第 1 表示制御部 1 0 7 は第 1 制御部 1 0 1 の制御の下、I D カードの印刷が完了して排出されるまでの間、第 2 のゲームに係る情報の提示を第 1 表示部 1 3 0 において行う。このとき提示される第 2 のゲームに係る情報は、第 2 のゲームの宣伝画像や映像、排出される I D カードを使用した第 2 のゲームのプレイ方法を示す画像等であってよい。
- [0065] S 6 0 6 で、第 1 制御部 1 0 1 は、I D カードが排出されたことに応じて所定の終了処理を行い、再び対価の支払いを受け付けるスタンバイ状態に移行させ、本 I D カード印刷処理を完了する。
- [0066] なお、本実施形態では第 2 のモードが選択された場合には、I D カードの生成及び排出のみを行い、スタンバイ状態に移行す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。例えば第 1 及び第 2 のゲームの双方を利用するユーザにとって、I D カード排出のためだけに第 1 ゲーム装置 1 0 0 の待機列に並ぶことは敬遠されうるため、I D カードの排出後、追加の対価の支払いを条件として、または支払いを条件とせずに、さらに第 1 のモードを選択し、第 1 のゲームのプレイを提供するよう構成されてもよい。
- [0067] このようにすることで、本実施形態のゲームシステムによれば、オンデマンドカードを排出せず、既製カードを排出するような第 2 ゲーム装置で提供さ

れる第2のゲームにつき、継続性のある遊戯要素の体験等に必要なIDカードを、オンデマンド印刷が可能な第1ゲーム装置を利用して排出させることができる。結果、IDカードを入手できないという状況を解消し、ユーザに好適なゲーム体験を提供することができる。

[0068] [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。また本発明に係る第1のゲーム装置は、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

[0069] 100：第1ゲーム装置、200：第2ゲーム装置、300：サーバ、101：第1制御部、102：第1記録媒体、103：第1メモリ、104：第1支払検出部、105：第1取得部、106：第1キャラクタDB、107：第1表示制御部、108：印刷制御部、109：第1操作入力部、110：第1通信部、120：第1リーダ、130：第1表示部、140：印刷部

請求の範囲

- [請求項1] 第1の種別の物品から物品情報を取得し、該物品情報に基づく第1のゲームを実行するゲーム装置であって、 前記第1の種別の物品を生成して排出する排出手段を有し、 前記排出手段により排出される前記第1の種別の物品には、 前記第1のゲームに使用される物品と、 前記第1の種別の物品を排出せず、前記第1の種別の物品とは異なる第2の種別の物品を排出する他の種別のゲーム装置において、前記第1のゲームとは異なる第2のゲームに使用される物品と、が含まれるゲーム装置。
- [請求項2] 前記第1の種別の物品は、ユーザを特定するユーザ情報、及び前記第1のゲームのプレイ内容に応じて定まる、前記第1のゲームに係るゲーム要素を特定する第1の要素情報の少なくともいずれかを物品情報として有し、 前記第2の種別の物品は、前記第2のゲームのプレイ内容に応じずに、前記第2のゲームに係るゲーム要素を特定する予め定められた第2の要素情報を物品情報として有する請求項1に記載のゲーム装置。
- [請求項3] 前記第1の要素情報を有する前記第1の種別の物品を前記排出手段が排出する第1のモードと、前記ユーザ情報を有する前記第1の種別の物品を前記排出手段が排出する第2のモードとのいずれかを選択する選択手段をさらに有する請求項2に記載のゲーム装置。
- [請求項4] 前記第1のモードでは、前記第1のゲームのプレイを要件として前記排出手段が前記第1の種別の物品を排出し、 前記第2のモードでは、前記第1のゲームのプレイを要件とせずに前記排出手段が前記第1の種別の物品を排出する請求項3に記載のゲーム装置。
- [請求項5] 操作入力を検出する検出手段と、 モード選択に係る表示を提示する第1の提示手段と、をさらに有し、 前記第1の提示手段は、 前記検出手段による所定の操作入力の検出を要件とせず、前記第1のモードの選択に係る表示を提示し、 前記検出手段による前記所定の

操作入力の検出を要件として、前記第2のモードの選択に係る表示を提示する請求項3または4に記載のゲーム装置。

[請求項6] 前記第1の提示手段により前記第2のモードの選択に係る表示が提示される場合に、前記第2のモードでは前記第1のゲームをプレイできないことを通知する通知手段をさらに有する請求項5に記載のゲーム装置。

[請求項7] 前記第1の提示手段は、前記第2のモードにおいて前記排出手段により前記ユーザ情報を有する前記第1の種別の物品が排出された後、前記第1のモードの選択に係る表示をさらに提示する請求項5に記載のゲーム装置。

[請求項8] 少なくとも前記第2のゲームに係る情報を管理する外部装置と通信する通信手段をさらに有し、前記第1の提示手段は、さらに前記通信手段による前記外部装置との通信の確立を要件として、前記第2のモードの選択に係る表示を提示する請求項5乃至7のいずれか1項に記載のゲーム装置。

[請求項9] 前記選択手段は、前記第1の提示手段により前記第2のモードの選択に係る表示が提示されない場合に、前記第1のモードを選択する請求項5乃至8のいずれか1項に記載のゲーム装置。

[請求項10] 前記第2のモードにおいて前記排出手段による前記第1の種別の物品の排出が行われている際、前記第2のゲームに係る情報を提示する第2の提示手段をさらに有する請求項3乃至9のいずれか1項に記載のゲーム装置。

[請求項11] ユーザ名を入力する入力手段をさらに有し、前記排出手段は、前記第2のモードにおいて前記入力手段により入力されたユーザ名に基づき生成された前記ユーザ情報を有する前記第1の種別の物品を排出する請求項3乃至10のいずれか1項に記載のゲーム装置。

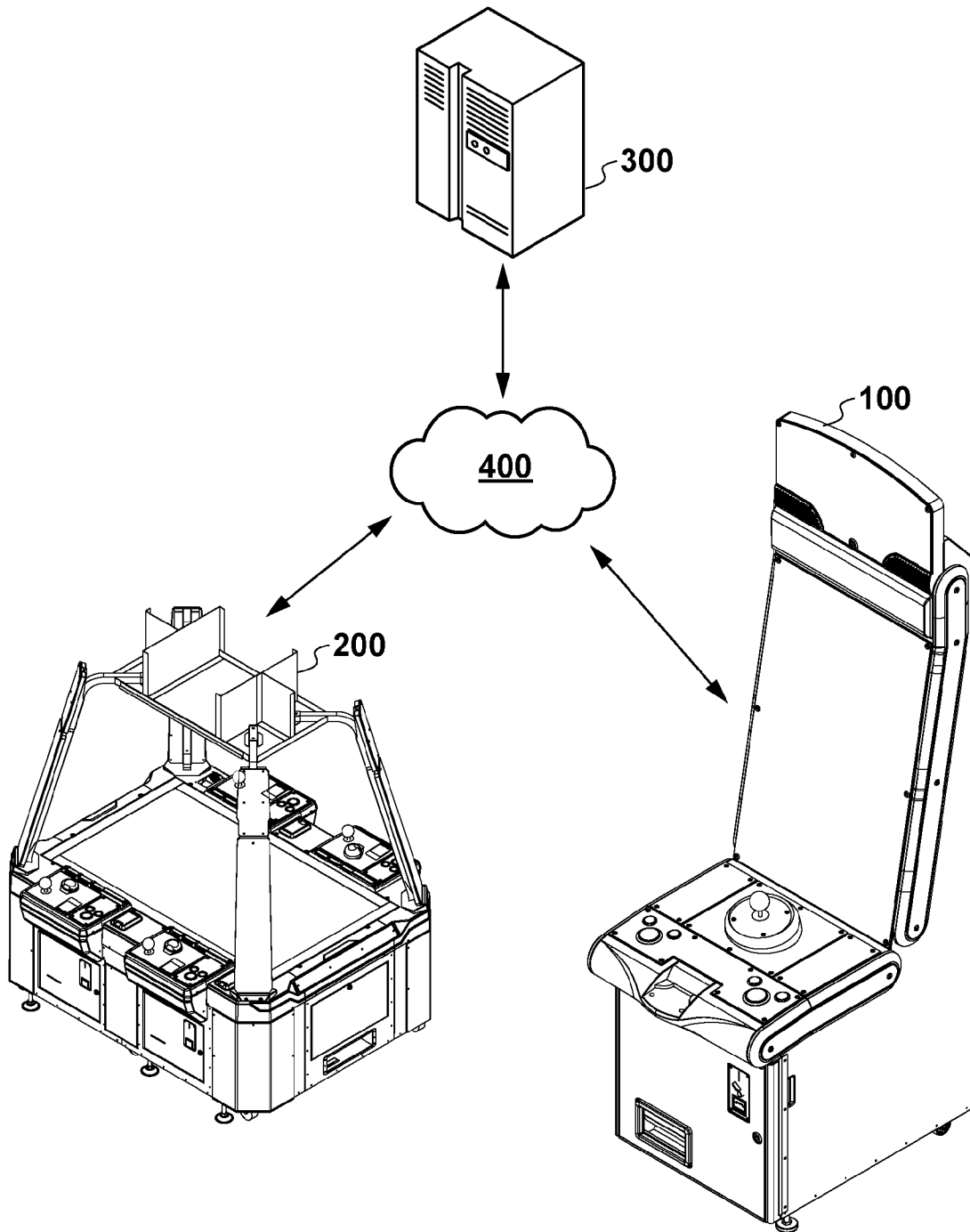
[請求項12] 前記排出手段による前記第1の種別の物品の排出につき対価の支払いを受け付ける支払検出手段をさらに有し、前記第1のモードにつき

要求する対価の額と、前記第2のモードにつき要求する対価の額とは同額である請求項3乃至11のいずれか1項に記載のゲーム装置。

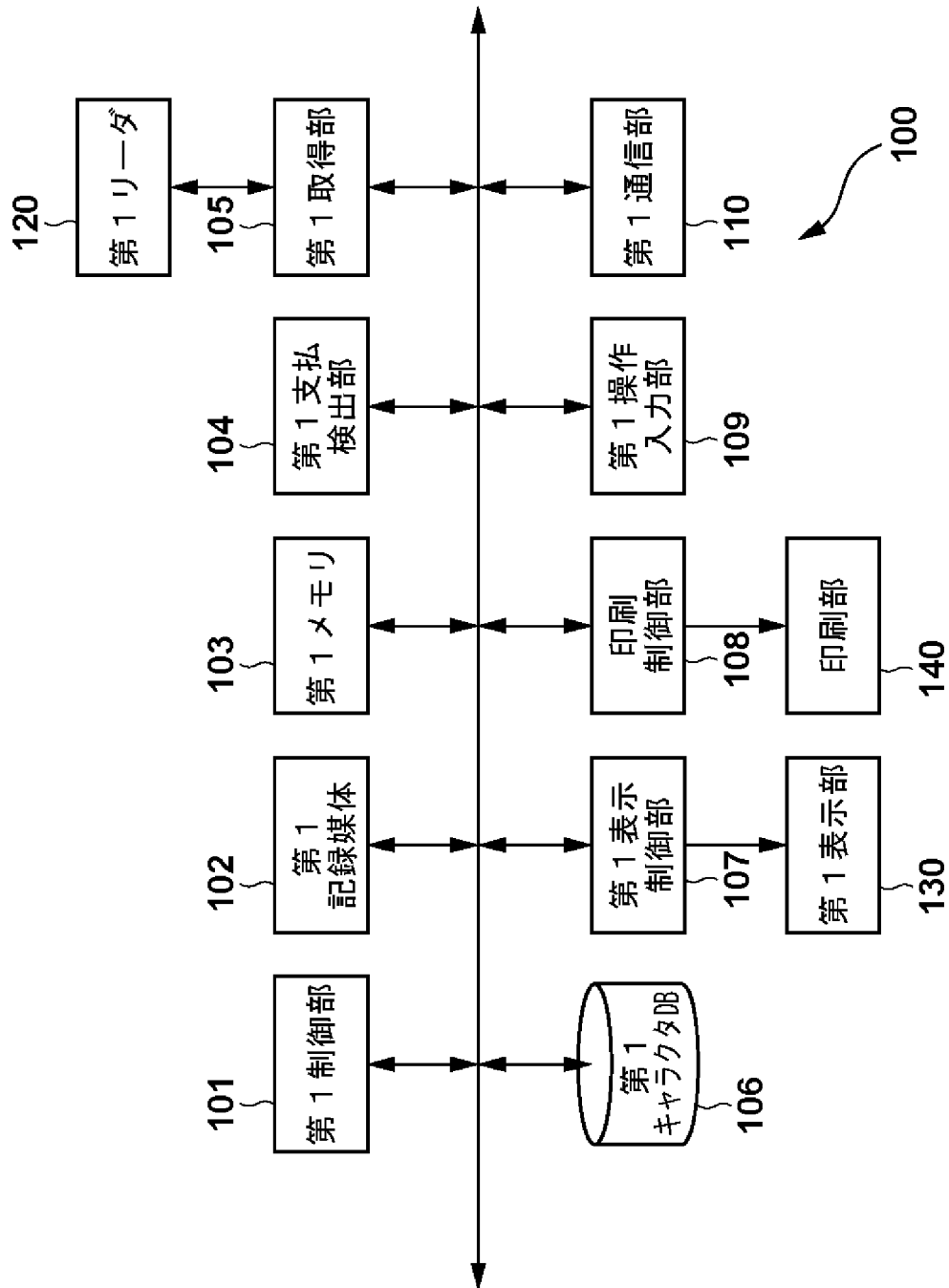
[請求項13] 第1のゲームを提供する第1のゲーム装置、及び前記第1のゲームとは異なる第2のゲームを提供する第2のゲーム装置を有するゲームシステムであって、前記第1のゲーム装置は、第1の種別の物品を生成して排出する第1の排出手段と、前記第1の種別の物品から物品情報を取得し、該物品情報に基づく第1のゲームを実行する第1の実行手段と、を有し、前記第2のゲーム装置は、前記第1の種別の物品を排出せず、前記第1の種別の物品とは異なる第2の種別の物品を排出する第2の排出手段と、前記第2の種別の物品から物品情報を取得し、該物品情報に基づく前記第1のゲームとは異なる第2のゲームを実行する第2の実行手段と、を有し、前記第1の排出手段により排出される前記第1の種別の物品には、前記第1のゲームに使用される物品と、前記第2のゲームに使用される物品とが含まれ、前記第2のゲーム装置はさらに、前記第1の種別の物品を使用した前記第2のゲームが実行された場合に、前記第2のゲームのプレイ結果を、該第1の種別の物品から取得された物品情報に関連付けて記録する記録手段を有するゲームシステム。

[請求項14] コンピュータを、請求項1乃至12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。

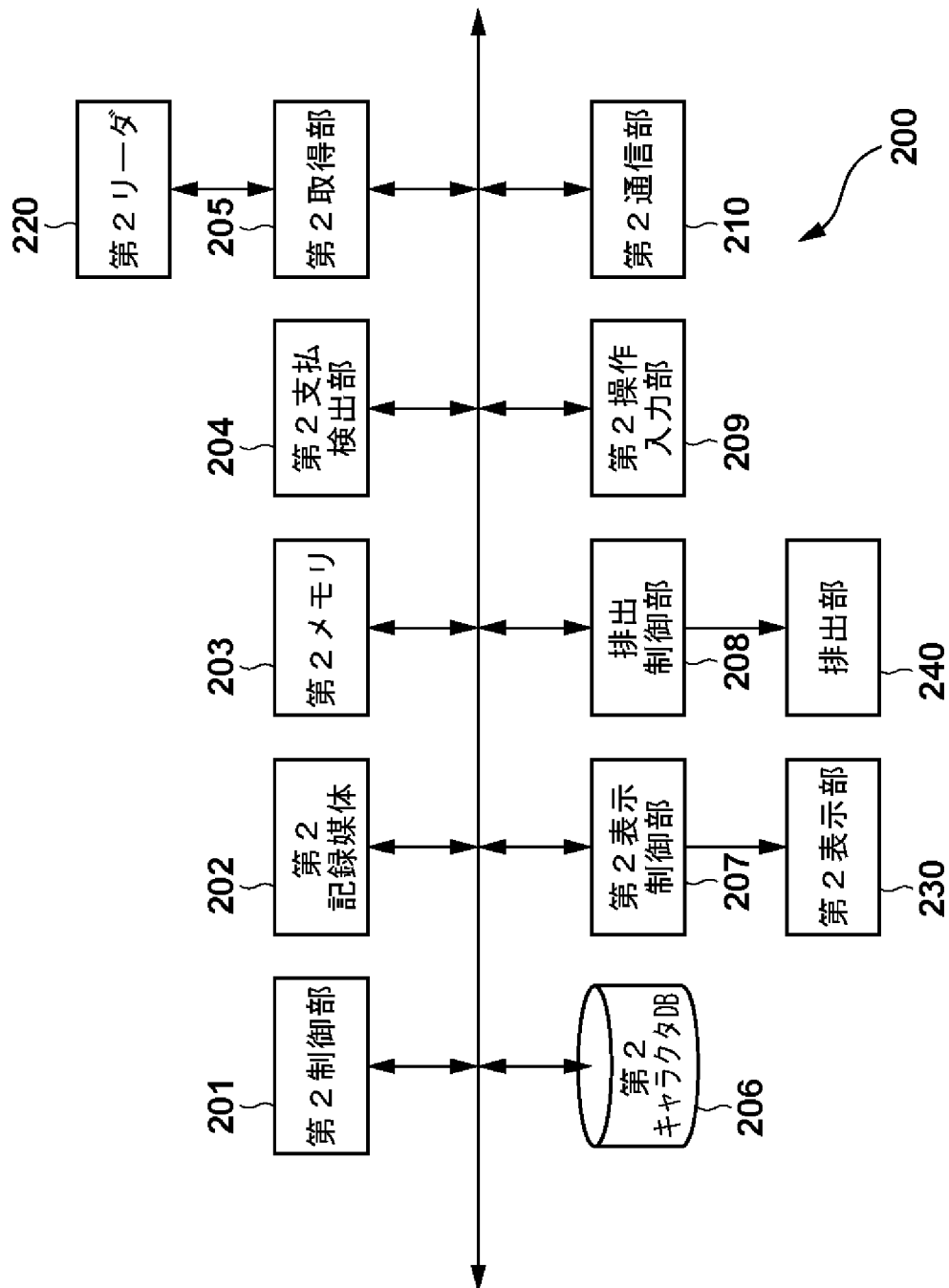
[図1]



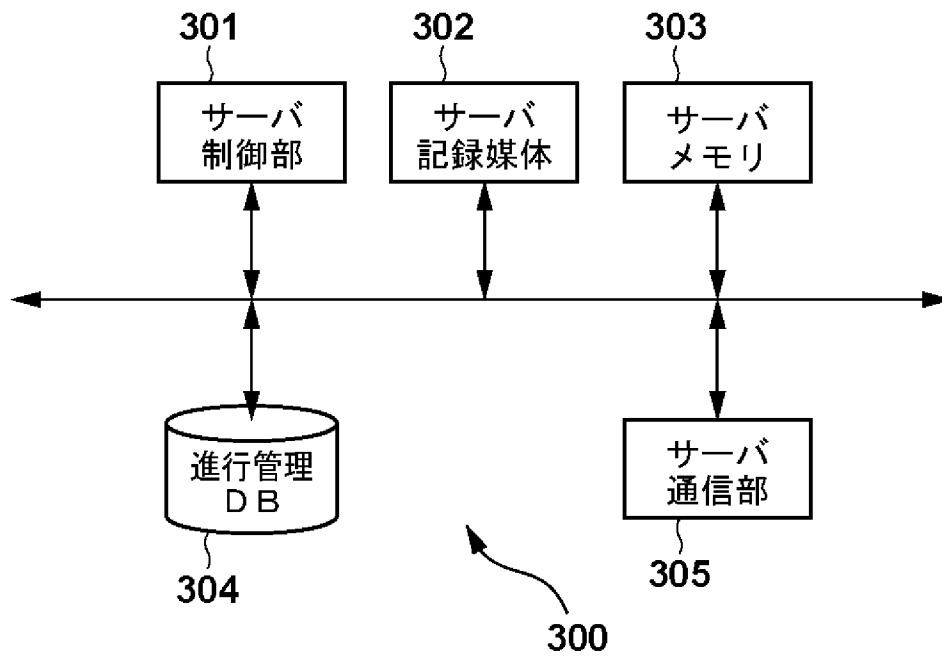
[図2]



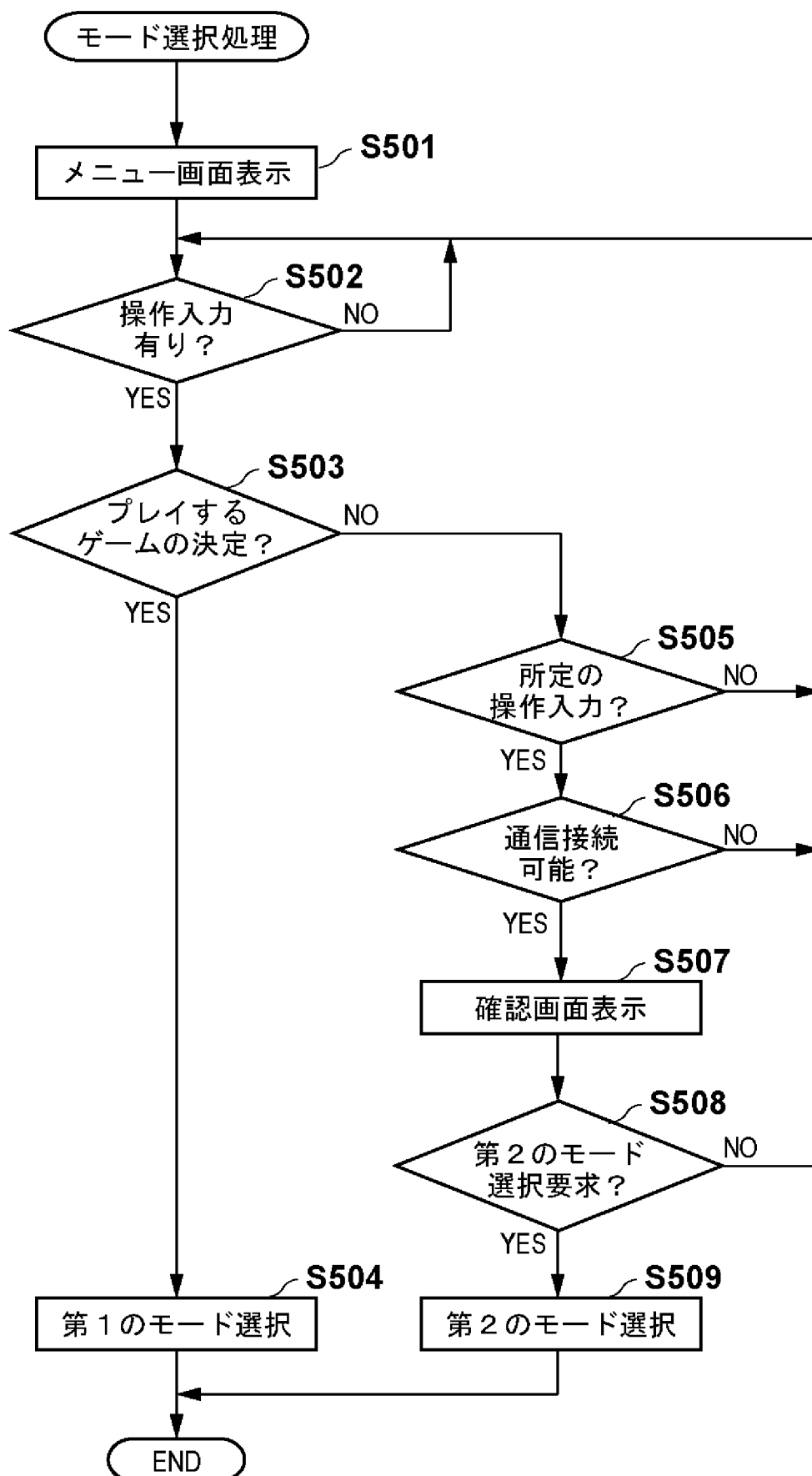
[図3]



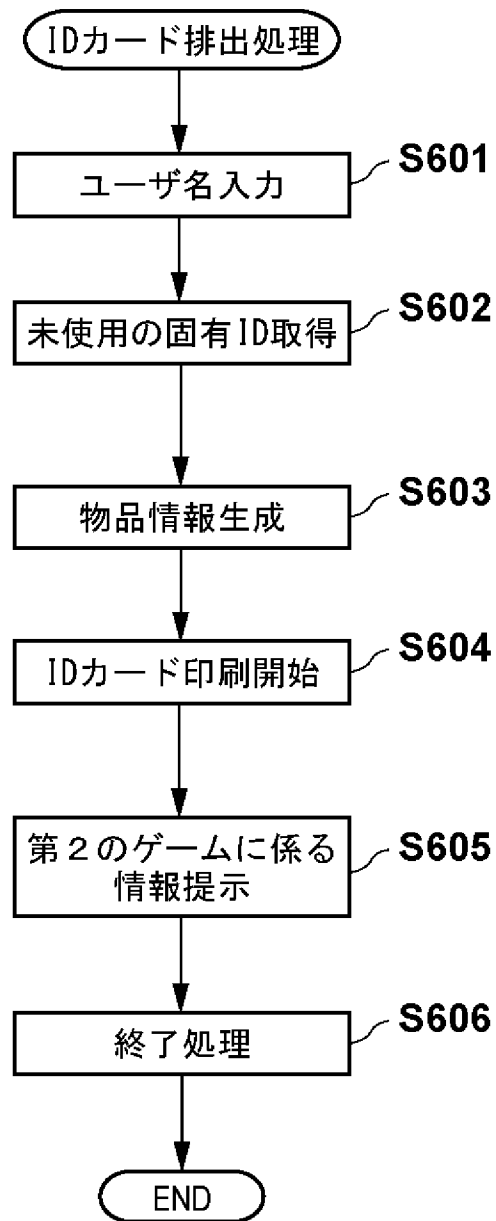
[図4]



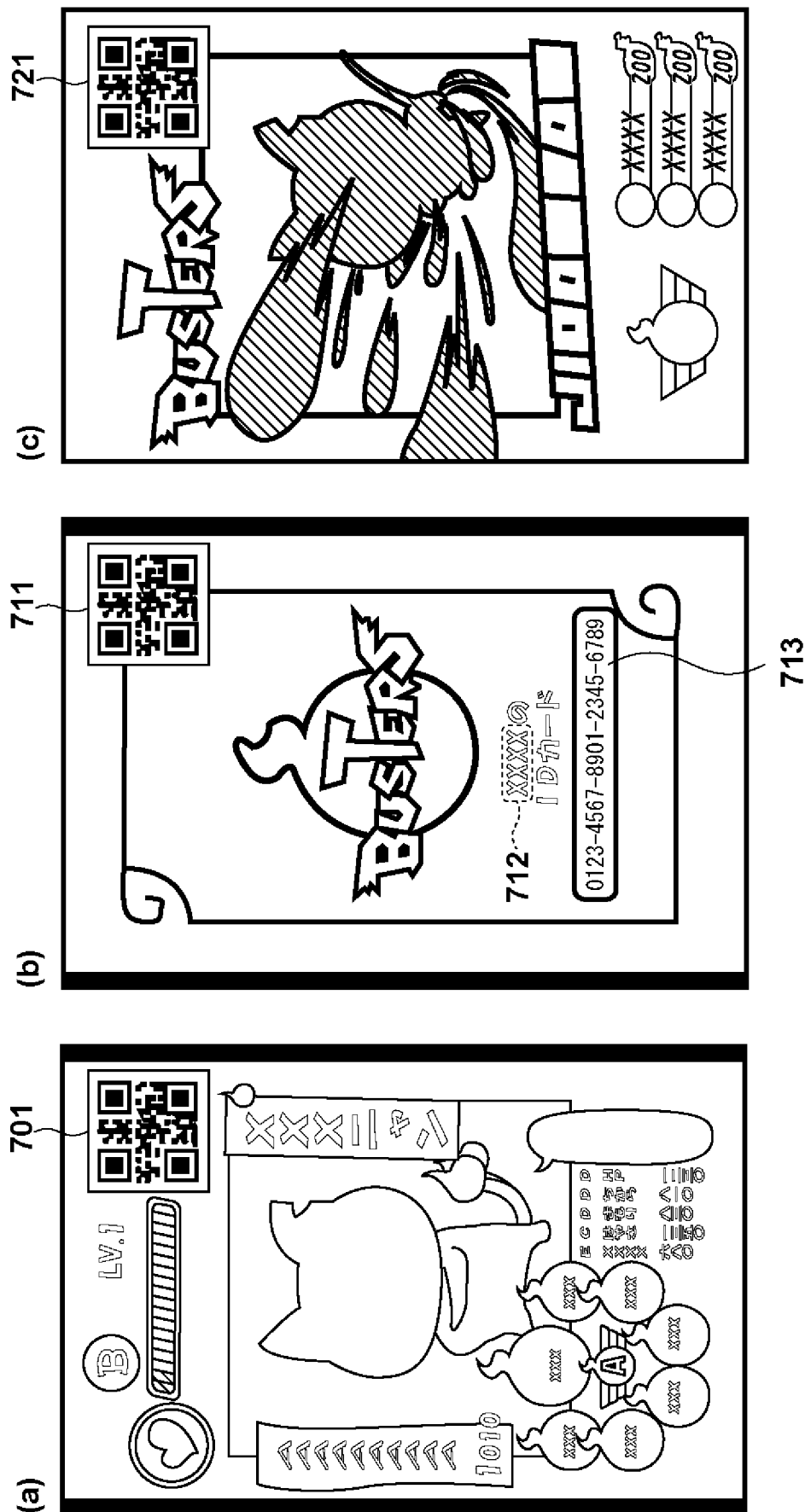
[図5]



[図6]



[図7]



[図8]

(a)

キャラクタ I D	801
描画用情報	802
基本パラメータ	803
成長情報	804

(b)

キャラクタ I D	811
描画用情報	812
基本パラメータ	813
成長情報	814

(c)

固有 I D	821
ユーザ名	822
進行状況	823
成長状態	824

(d)

カード I D	831
ゲーム I D	832
キャラクタ I D	833
成長情報	834

(e)

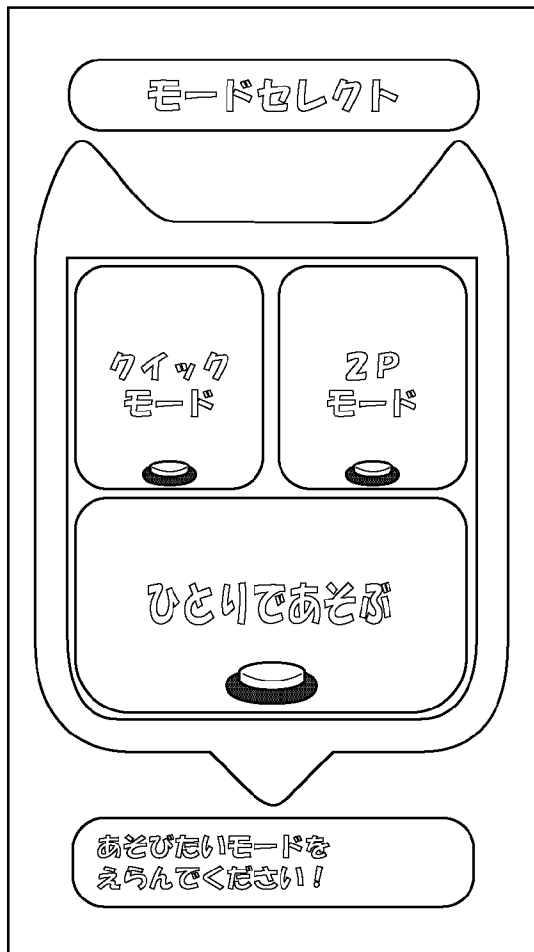
カード I D	841
キャラクタ I D	842

(f)

固有 I D	851
ゲーム I D	852
ユーザ名	853

[図9]

(a)



(b)



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2017/015685

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/95(2014.01)i, A63F13/20(2014.01)i, A63F13/30(2014.01)i, A63F13/533(2014.01)i, A63F13/79(2014.01)i, A63F13/792(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)

A63F9/00-13/98

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.
Y	JP 2013-78625 A (Bandai Co., Ltd.), 02 May 2013 (02.05.2013), paragraphs [0009] to [0049]; fig. 1 to 6 (Family: none)	1-14
Y	JP 2015-116268 A (Bandai Co., Ltd.), 25 June 2015 (25.06.2015), paragraph [0023] (Family: none)	1-14
Y	JP 2015-226634 A (Marvelous Inc.), 17 December 2015 (17.12.2015), paragraphs [0022] to [0037] (Family: none)	1-14

☒ 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

"I" 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
10 May 2017 (10.05.17)

Date of mailing of the international search report
23 May 2017 (23.05.17)

Name and mailing address of the ISA/
Japan Patent Office
3-4-3, Kasumigaseki, Chiyoda-ku,
Tokyo 100-8915, Japan

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2017/015685

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2013-46746 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 07 March 2013 (07.03.2013), paragraphs [0053] to [0055] & WO 2013/015330 A1 & CN 102895782 A & TW 201311321 A	1-14
Y	Quest of D The Battle Kingdom, Dengeki ARCADE Card Game, vol.12, 11 June 2009 (11.06.2009), vol.15, page 129	1-14
Y	Quest of D, Wikipedia, [online], 24 November 2015 (24.11.2015), [retrieval date 17 April 2017 (17.04.2017)], Internet<URL:https://web.archive.org/web/20151124030335/https://ja.wikipedia.org/wiki/Quest_of_D(URL of Internet·Archive)>	1-14
Y	News -Tomodachi Ukiukikipedia no Machine de Busters License ga Kaeruyo!, Data Carddas Yokai Watch Tomodachi Ukiukikipedia, [online], Bandai Co., Ltd., 19 May 2016 (19.05.2016), Internet <URL:http://www.ukiukikipedia.com/news/85.html?sn_13dan>	3-12
A	JP 2015-58066 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 30 March 2015 (30.03.2015), paragraphs [0010] to [0077]; fig. 1 to 10 (Family: none)	1-14
A	JP 2009-273626 A (Taito Corp.), 26 November 2009 (26.11.2009), paragraphs [0016] to [0041]; fig. 1 to 5 (Family: none)	1-14
A	US 2006/0030410 A1 (HEWLETT-PACKARD DEVELOPMENT CO., L.P.), 09 February 2006 (09.02.2006), paragraphs [0031] to [0101]; fig. 1 to 23 & GB 2416710 A	1-14

1. With respect to claims 3-12 and 14:

The description discloses, as a means for solving the problem of eliminating the inability to obtain an ID card and providing a user with a preferable game experience (see paragraph [0067], for example), merely and consistently the feature whereby, with respect to a second game provided by a second game device that does not dispense an on-demand card but dispenses a ready-made card, an ID card required for an experience and the like of a play element of a continuous nature is dispensed using a first game device capable of on-demand printing, i.e., the feature whereby an "article used in the first game" is dispensed in a "first mode", and an "article used in the second game" is dispensed in a "second mode". The description does not disclose or suggest the feature of dispensing an "article used in the second game" in a "first mode" and an "article used in the first game" in a "second mode".

Meanwhile, while claim 3 specifies the feature "further comprising a selection means for selecting a first mode in which the dispensing means dispenses the article of the first type including the first element information, or a second mode in which the dispensing means dispenses the article of the first type including the user information", the claim does not specify anything about the content regarding the use of the "article of the first type" dispensed (whether the article belongs to the "article used in the first game" or the "article used in the second game").

Consequently, means for solving the problem of invention set forth in the description is not reflected in claim 3 and claims 4-12, 14 referring to claim 3, those claims exceed the range set forth in the description, and therefore do not comply with the requirement concerning the support prescribed under PCT Article 6.

Accordingly, with respect to claim 3 and claims 4-12 and 14 when referencing claim 3, a search has been conducted by limiting the invention as in claim 3 to the feature supported in the description wherein the article used in the first game" is dispensed in the "first mode", and the "article used in the second game" is dispensed in the "second mode".

2. With respect to claim 13:

While claim 13 has the wording "the second game device further comprises a recording means for recording, when the second game using the article of the first type has been executed, a play result of the second game in association with article information acquired from the article of the first type", the detailed description of the invention does not disclose or suggest the feature of the second game device comprising a recording means for recording a play result of a second game in accordance with article information".

In addition, in light of paragraphs [0019], [0027], [0034]-[0038] and the like, although a database for managing the progress of the second game is present in a "server", there is no disclosure or suggestion as to the presence of the feature corresponding to the "recording means" of claim 13 in the "second game device".

Therefore, the invention of claim 13 does not comply with the requirement of the support prescribed under PCT Article 6.

Accordingly, with respect to the invention as in claim 13, a search has been conducted on the assumption that the "recording means" of the invention as in claim 13 is provided in a "server" which is supported in the description.

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, A63F13/20(2014.01)i, A63F13/30(2014.01)i, A63F13/533(2014.01)i,
A63F13/79(2014.01)i, A63F13/792(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. A63F9/00-13/98

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
Y	JP 2013-78625 A (株式会社バンダイ) 2013.05.02, 段落 [0009] - [0049], 図1-6 (ファミリーなし)	1-14
Y	JP 2015-116268 A (株式会社バンダイ) 2015.06.25, 段落 [0023] (ファミリーなし)	1-14
Y	JP 2015-226634 A (株式会社マーベラス) 2015.12.17, 段落 [0022] - [0037] (ファミリーなし)	1-14

☑ 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

10.05.2017

国際調査報告の発送日

23.05.2017

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)

古川 直樹

2D

3612

電話番号 03-3581-1101 内線 3241

C (続き) . 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
Y	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, 段落 [0053] - [0055] & WO 2013/015330 A1 & CN 102895782 A & TW 201311321 A	1-14
Y	Quest of D The Battle Kingdom, 電撃ARCADEカードゲーム V o 1. 12, 2009.06.11, 第15巻, 第129頁	1-14
Y	Quest of D, Wikipedia, [online], 2015.11.24, [平成29年4 月17日検索], インターネット<URL: https://web.archive.org/web/20151124030335/https://ja.wikiped ia.org/wiki/Quest_of_D (インターネット・アーカイブのURLを記 載) >	1-14
Y	ニュースーともだちウキウキペディアのマシンでバスターズライセ ンスが買えるよ!, データカードダス 妖怪ウォッチ ともだちウ キウキペディア, [online], 株式会社バンダイ, 2016.05.19, イン ターネット<URL: http://www.ukiukipedia.com/news/85.html?sn_13dan >	3-12
A	JP 2015-58066 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2015.03.30, 段落 [0010] - [0077], 図1-10 (ファミリーなし)	1-14
A	JP 2009-273626 A (株式会社タイトー) 2009.11.26, 段落 [001 6] - [0041], 図1-5 (ファミリーなし)	1-14
A	US 2006/0030410 A1 (HEWLETT-PACKARD DEVELOPMENT CO., L.P.) 2006.02.09, 段落[0031]-[0101], FIGS. 1-23 & GB 2416710 A	1-14

1. 請求項3-12、14について

明細書には、IDカードを入手できないという状況を解消し、ユーザに好適なゲーム体験を提供する（段落[0067]等を参照）という課題を解決するための手段として、オンデマンドカードを排出せず、既製カードを排出するような第2ゲーム装置で提供される第2のゲームにつき、継続性のある遊戯要素の体験等に必要なIDカードを、インデマンド印刷が可能な第1ゲーム装置を利用して排出させる、すなわち、「第1のモード」で「第1のゲームに使用される物品」を排出し、「第2のモード」で「第2のゲームに使用される物品」を排出することが一貫して記載されているのみで、明細書には、「第1のモード」で「第2のゲームに使用される物品」を排出すること、及び、「第2のモード」で「第1のゲームに使用される物品」を排出することについては何等記載も示唆もされていない。

一方、請求項3には、「前記第1の要素情報を有する前記第1の種別の物品を前記排出手段が排出する第1のモードと、前記ユーザ情報を有する前記第1の種別の物品を前記排出手段が排出する第2のモードとのいずれかを選択する選択手段をさらに有する」事項が特定されているが、排出される「第1の種別の物品」の用途（「第1のゲームに使用される物品」と「第2のゲームに使用される物品」のいずれに属するものであるか）に関する内容については何等特定されていない。

してみれば、請求項3及び請求項3を引用する請求項4-12、14には、明細書に記載された、発明の課題を解決するための手段が反映されていないため、明細書に記載した範囲を超えるものであり、PCT第6条に規定される裏付けに関する要件を満たしていない。

よって、請求項3及び請求項3を引用する請求項4-12、14については、請求項3に係る発明が、明細書に裏付けられている、「第1のモード」で「第1のゲームに使用される物品」を排出し、「第2のモード」で「第2のゲームに使用される物品」を排出するものであると限定した上で調査を行った。

2. 請求項13について

請求項13には、「前記第2のゲーム装置はさらに、前記第1の種別の物品を使用した前記第2のゲームが実行された場合に、前記第2のゲームのプレイ結果を、該第1の種別の物品から取得された物品情報に関連付けて記録する記録手段を有する」と記載されているが、発明の詳細な説明には、第2のゲーム装置が第2のゲームのプレイ結果を物品情報に関連付けて記録する記録手段を有する事項については何等記載も示唆もされていない。補足すれば、段落[0019]、[0027]、[0034] - [0038]等の記載からすれば、「サーバ」に第2のゲームの進行状況を管理するデータベースは存在しているが、「第2のゲーム装置」に、請求項13の「記録手段」に相当する構成が存在することについては何等記載も示唆もされていない。

してみれば、請求項13に係る発明は、PCT第6条に規定される裏付けに関する要件を満たしていない。

よって、請求項13に係る発明については、請求項13に係る発明の「記録手段」が、明細書に裏付けられている、「サーバ」に備わっているものであるとした上で調査を行った。