

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6673876号
(P6673876)

(45) 発行日 令和2年3月25日(2020.3.25)

(24) 登録日 令和2年3月9日(2020.3.9)

(51) Int.Cl.	F I
A 6 3 F 13/20 (2014.01)	A 6 3 F 13/20 A
A 6 3 F 13/45 (2014.01)	A 6 3 F 13/45
A 6 3 F 13/69 (2014.01)	A 6 3 F 13/69
A 6 3 F 13/533 (2014.01)	A 6 3 F 13/533

請求項の数 14 (全 22 頁)

(21) 出願番号	特願2017-134853 (P2017-134853)	(73) 特許権者	000135748
(22) 出願日	平成29年7月10日(2017.7.10)		株式会社バンダイ
(62) 分割の表示	特願2016-132003 (P2016-132003)		東京都台東区駒形一丁目4番8号
原出願日	平成28年7月1日(2016.7.1)	(74) 代理人	100076428
(65) 公開番号	特開2018-968 (P2018-968A)		弁理士 大塚 康德
(43) 公開日	平成30年1月11日(2018.1.11)	(74) 代理人	100115071
審査請求日	平成31年3月26日(2019.3.26)		弁理士 大塚 康弘
特許法第30条第2項適用 発行日：平成28年5月13日 刊行物：株式会社バンダイの報道関係者用プレスリリース		(74) 代理人	100112508
			弁理士 高柳 司郎
		(74) 代理人	100116894
			弁理士 木村 秀二
		(74) 代理人	100130409
			弁理士 下山 治

最終頁に続く

(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

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

物品から物品情報を取得する取得手段と、
 前記取得手段により取得された物品情報に対応するゲーム要素を提示する提示手段と、
 前記取得された物品情報に基づくゲームを実行する実行手段と、を備え、
 物品情報を取得可能な物品には、第1の種別の物品と、前記第1の種別とは異なる第2の種別の物品とが含まれ、
 前記第1の種別の物品が有する物品情報は、第1の形式の情報で構成され、
 前記第2の種別の物品が有する物品情報は、前記第1の形式の情報と、前記第1の形式とは異なる第2の形式の情報とで構成され、
 前記取得手段は、前記第1の種別の物品及び前記第2の種別の物品から前記第1の形式の情報を取得する第1の取得手段と、前記第2の種別の物品から前記第2の形式の情報を取得する複数の第2の取得手段と、を含み、
 前記提示手段は、前記複数の第2の取得手段のそれぞれにより前記第2の種別の物品からの物品情報の取得がなされた場合に、該取得された複数の物品情報に基づく1つのゲーム要素を提示するゲーム装置。

【請求項 2】

少なくとも前記第2の種別の物品が有する物品情報には、前記第2の形式の情報の存在を示す情報が前記第1の形式の情報に含まれる請求項1に記載のゲーム装置。

【請求項 3】

前記第 1 の取得手段と前記第 2 の取得手段とは、前記ゲーム装置の各々異なる位置において物品から物品情報を取得するよう構成され、

前記提示手段は、前記第 2 の形式の情報の存在を示す情報が前記第 1 の取得手段により取得された前記第 1 の形式の情報に含まれる場合に、前記第 2 の取得手段により物品情報の取得が行われる位置への物品の移動を促す情報を提示する請求項 2 に記載のゲーム装置。

【請求項 4】

前記第 1 の取得手段と前記第 2 の取得手段の動作を制御する制御手段をさらに有し、

前記制御手段は、前記第 1 の取得手段により前記第 2 の種別の物品からの前記第 1 の形式の情報の取得が行われた場合に、該物品から前記第 2 の形式の情報を取得するよう前記第 2 の取得手段を動作させる請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 5】

前記提示手段は、前記第 1 の取得手段により前記第 1 の形式の情報が取得されたことに応じて、該物品情報に対応するゲーム要素を提示し、

前記提示手段により提示されるゲーム要素は、前記第 1 の取得手段により前記第 1 の形式の情報が取得された物品が、前記第 1 の種別の物品である場合と前記第 2 の種別の物品である場合とで異なる請求項 4 に記載のゲーム装置。

【請求項 6】

前記提示手段は、前記第 1 の取得手段により前記第 2 の種別の物品から前記第 1 の形式の情報の取得がなされた場合に、前記第 2 の取得手段による該第 2 の種別の物品からの前記第 2 の形式の情報の取得がなされるよりも前に、該第 2 の種別の物品に対応するゲーム要素を提示する請求項 5 に記載のゲーム装置。

【請求項 7】

前記第 1 の取得手段と前記第 2 の取得手段の動作を制御する制御手段をさらに有し、

前記制御手段は、

前記第 2 の取得手段により前記第 2 の種別の物品からの物品情報の取得が行われている場合に、物品情報の取得を行わないよう前記第 1 の取得手段の動作を制御し、

前記第 1 の取得手段により前記第 1 の種別または前記第 2 の種別の物品からの物品情報の取得が行われている場合に、物品情報の取得を行わないよう前記第 2 の取得手段の動作を制御する請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 8】

前記実行手段は、ゲーム要素に対応する物品情報が取得された物品が前記第 2 の種別の物品である場合に、同一のゲーム要素に対応する物品情報が取得された物品が前記第 1 の種別の物品である場合よりも前記ゲームを有利に進行させる請求項 1 乃至 7 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 9】

前記提示手段は、各々異なるゲーム要素に対応する複数の物品情報が前記複数の第 2 の取得手段により取得された場合に、該複数の物品情報に基づく 1 つのゲーム要素を提示する請求項 1 乃至 8 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 10】

前記取得手段は、前記ゲーム装置の各々異なる位置において前記第 2 の種別の物品から物品情報を取得するよう構成された複数の前記第 2 の取得手段を含み、

前記提示手段は、前記第 2 の取得手段により前記第 2 の種別の物品からの物品情報の取得がなされた場合に、該物品情報を取得した前記第 2 の取得手段の前記ゲーム装置における位置と対応する態様で、該物品情報に対応するゲーム要素を提示する請求項 1 乃至 9 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 11】

物品情報を有するゲーム用物品と、ゲーム用物品から取得された物品情報に基づくゲームを実行するゲーム装置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、

前記ゲーム用物品から物品情報を取得する取得手段と、
前記取得手段により取得された物品情報に対応するゲーム要素を提示する提示手段と

、
前記取得された物品情報に基づくゲームを実行する実行手段と、を備え、
前記ゲーム用物品には、第１の種別の物品と、前記第１の種別とは異なる第２の種別の物品とが含まれ、

前記第１の種別の物品が有する物品情報は、第１の形式の情報で構成され、

前記第２の種別の物品が有する物品情報は、前記第１の形式の情報と、前記第１の形式とは異なる第２の形式の情報とで構成され、

前記取得手段は、前記第１の種別の物品及び前記第２の種別の物品から前記第１の形式の情報を取得する第１の取得手段と、前記第２の種別の物品から前記第２の形式の情報を取得する複数の第２の取得手段と、を含み、

前記提示手段は、前記複数の第２の取得手段のそれぞれにより前記第２の種別の物品からの物品情報の取得がなされた場合に、該取得された複数の物品情報に基づく１つのゲーム要素を提示するゲームシステム。

【請求項１２】

前記物品情報が、前記第１の形式の情報と前記第２の形式の情報とで構成される場合に、前記第１の形式の情報が前記ゲーム用物品において可視の情報として構成され、前記第２の形式の情報が前記ゲーム用物品において不可視の情報として構成される請求項１１に記載のゲームシステム。

【請求項１３】

前記第１の種別の物品と前記第２の種別の物品は、同形同大に形成され、

前記第１の種別の物品及び前記第２の種別の物品は、１つの面に前記第１の形式の情報に対応するコードを有し、該１つの面を除く部分において、物品が有する物品情報に対応するゲーム要素の外観を形成する請求項１１または１２に記載のゲームシステム。

【請求項１４】

コンピュータを、請求項１乃至１０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。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、ゲーム装置、ゲーム用物品及びプログラムに関し、特に物品から取得された情報に基づくゲームを提供するゲーム装置に関する。

【背景技術】

【０００２】

カード等の物品から情報を読み取ることにより、物品に対応するキャラクタやアイテム等を登場させたゲームを提供するゲーム装置がある。例えば特許文献１には、カードの裏面の一辺にバーコードが設けられ、ユーザは該バーコードをリーダ等の読み取り部に進入させることで、ゲーム装置に該カードを認識させることができる。

【０００３】

特許文献１のようなゲーム装置で用いられるカードは、カードデザインと、カードに対応するバーコードとが予め定められて構成されるため、例えば印刷所等において同一のカードが複数枚製造され、流通する。このような製造方法を用いる場合、製造コストを安価にし、かつホログラムパターンの付加や箔押し加工等、ユーザの収集意欲を高める品質のカードを提供できる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【特許文献１】特開２０１３－２４０４５２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、上述したような製造方法で提供されるカードは、内容が固定である、即ち（複数回のゲームプレイにおいて、あるいはユーザ間で）使用した場合のゲーム進行に差が生じにくい、ゲームの興趣性を狭め得る。

【0006】

これに対し、例えば記録媒体を内包したカードを提供し、かつゲーム装置にも該記録媒体のデータ読み書きが可能な専用のリーダライタを設ける態様では、ゲーム進行に差を生じさせる遊戯要素を提供可能となるが、全てのカードに記録媒体を内包させることは、ゲームに係るカードの製造コストを高価にする。

10

【0007】

一方、一部の種類のカードにのみ記録媒体を内包させる態様では、ゲームに係るカードの製造コストを抑えることができる。しかしながら、この態様ではカードによってリーダを異ならせる必要性があり、煩雑な動作をユーザに要求することになる。特に、幼児のようなユーザにとって、カードがいずれの構成であるかを判別した上で、カードに対応したリーダにカードを読み取らせる必要があることを理解させることは困難であり、ゲームに対する関心を低減させ得る。

【0008】

本発明は、上述の問題点に鑑みてなされたものであり、ゲームの興趣性を向上させつつ、ユーザの利便性を担保するゲーム装置、ゲーム用物品及びプログラムを提供することを

20

【課題を解決するための手段】

【0009】

本発明のゲーム装置は、物品から物品情報を取得する取得手段と、取得手段により取得された物品情報に対応するゲーム要素を提示する提示手段と、取得された物品情報に基づくゲームを実行する実行手段と、を備え、物品情報を取得可能な物品には、第1の種別の物品と、第1の種別とは異なる第2の種別の物品とが含まれ、第1の種別の物品が有する物品情報は、第1の形式の情報で構成され、第2の種別の物品が有する物品情報は、第1の形式の情報と、第1の形式とは異なる第2の形式の情報とで構成され、取得手段は、第1の種別の物品及び第2の種別の物品から第1の形式の情報を取得する第1の取得手段と、第2の種別の物品から第2の形式の情報を取得する複数の第2の取得手段と、を含み、提示手段は、複数の第2の取得手段のそれぞれにより第2の種別の物品からの物品情報の取得がなされた場合に、該取得された複数の物品情報に基づく1つのゲーム要素を提示する。

30

【発明の効果】

【0010】

このような構成により本発明によれば、ゲームの興趣性を向上させつつ、ユーザの利便性を担保することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

40

【図1】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2】本発明の実施形態に係るゲーム装置100の外観構成を示した図

【図3】本発明の実施形態に係るゲームにおいて使用可能な物品（カード）を例示した図

【図4】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1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1に係る登録処理における画面提示例を示した図

【図7】本発明の実施形態に係るゲームプレイ後の画面提示例を示した図

【図8】本発明の実施形態に係る各種情報のデータ構成を示した図

【図9】本発明の実施形態2に係る登録処理を例示したフローチャート

50

【図 10】本発明の実施形態 2 に係る登録処理における画面提示例を示した図

【発明を実施するための形態】

【0012】

〔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。

【0013】

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の造形物であってよい。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。

【0014】

また本実施形態ではゲームに使用可能な全てのカードには、いずれも本発明に係る第 1 の形式の情報としての第 1 の物品情報が、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）に変換され、カード表面に形成（印刷）される態様で、カードに付されているものとして説明する。カードのコードは、後述の第 1 リーダにより読み取られることで、該第 1 の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。またゲームに使用可能な「一部の」カードには、第 1 の物品情報に係るコードに加え、本発明に係る第 2 の形式の情報としての第 2 の物品情報がカードに内包される近距離通信（NFC：Near Field Communication）用のタグに記録される態様で、カードに付されているものとして説明する。カードの NFC タグは、後述の第 2 リーダ（リーダライタ）により読み取られることで、該第 2 の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。

【0015】

しかしながら、第 1 の物品情報及び第 2 の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 NFC タグに限らずカードに含まれる 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、各々情報の取得方式が異なるものであれば、どのような態様であってもよい。特にゲームの主要ユーザ層が幼児等である場合、ゲーム装置にカードを認識させる行為やその手段をユーザに容易に理解させるとの観点では、第 1 の物品情報は対応する内容がカード上において可視の情報として付され、カードのデザイン性担保及びゲームの興趣性提供との観点では、第 2 の物品情報は対応する少なくとも一部の内容がカード上において不可視の情報として付されることが好ましい。

【0016】

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、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。

【0017】

《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。

【0018】

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。

【0019】

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。

10

【0020】

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。

20

【0021】

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（第 1 の物品情報または第 1 の物品情報及び第 2 の物品情報）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第 1 リーダ 120 及び第 2 リーダ（リーダライタ）130 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、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 及び第 2 リーダ（リーダライタ）130 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。本実施形態では第 1 リーダ 120 が、カードに付されたコードから第 1 の物品情報の取得を行い、第 2 リーダ（リーダライタ）130 が、カードが NFC タグを有している場合に、該タグから第 2 の物品情報の取得を行う。また本実施形態のゲーム装置 100 では第 2 リーダ（リーダライタ）130 は、カードの NFC タグからの情報取得（リード）機能だけでなく、NFC タグの情報書き換え（ライト）機能も有するものとする。

30

【0022】

図 2 (a) 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（リーダライタ）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。基本的に全てのカードは、第 1 リーダ 120 により情報取得を行うことで 1 回完結のゲームプレイに係るプレイ体験の提供を成立させることが可能に構成されるが、カードが NFC タグを有する場合には、第 2 リーダ（リーダライタ）130 により該カードから取得された第 2 の物品情報の取得する、及び/または第 2 リーダ（リーダライタ）130 により該カードに第 2 の物品情報を書き込むことにより、さらに複数回のゲームプレイに係る継続的な遊戯要素を、追加的に提供することができる。第 2 リーダ（リーダライタ）130 は、カードに第 2 の物品情報を書き込むことや第 2 の物品情報の少なくとも一部を変更することも可能であるので変更手段としても機能し得る。

40

【0023】

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

50

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。本実施形態のゲーム装置 100 が提供するゲームでは、1つのキャラクタについて、N F C タグあり、タグなしの2種類のカードが設けられ、それぞれ使用した場合に行われる該キャラクタの提示態様が異なる。即ち、同一のキャラクタに係るカードであっても、該カードがN F C タグを有しているか否かに応じて、ゲーム装置 100 で提示される該キャラクタの例えばグラフィックスや装飾が異なっており、ユーザの使用したカードの希少性の違いを示すことができる。故に、詳細は後述するが、本実施形態のキャラクタ D B 106 で管理されるキャラクタ情報は、1つのキャラクタについて、情報取得が行われたカードにN F C タグがある場合及び無い場合の2種類の情報を含むものとする。なお、本実施形態では情報取得が行われたカードが第2の物品情報を有しているか否かに応じて、ゲーム装置 100 においてカードに対応して提示されるキャラクタの提示態様を異ならせ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、同一の提示態様を用いるものであってもよい。

10

【0024】

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 140、音声出力を行う音声出力部 150 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。

【0025】

提示制御部 107 は、例えば G P U 等の描画装置を含み、表示部 140 に表示させる画面を生成する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 140 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。

20

【0026】

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 150 から出力させる音声を生成する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 150 に出力することで、音声出力を行う。音声出力部 150 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。

30

【0027】

排出制御部 108 は、対価の支払いに基づく1回のゲームプレイにつき、カードの排出を制御する。ゲーム装置 100 において排出されるカードは、例えば所定の遊戯（対戦ゲーム）の提供に係るゲームシーケンスの開始前に排出される、即ち基本的にはゲームのプレイ内容に依らずカードごとに予め定められた（固定の）第1の物品情報を有するカードである。排出部 160 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 108 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。排出されたカードは、排出部 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排出口 201（図2（a））に導かれることでユーザに提供されてよい。本実施形態のゲーム装置 100 から排出されるカードは、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N F C タグの有無に依らず、全てのカードは同形同大に形成される。

40

【0028】

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と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

50

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。

【0029】

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。

10

【0030】

《カード及び物品情報》

20

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。

【0031】

図 3 は、ゲームに使用可能なカードのうち、1 体のキャラクタに対応して設けられる、本発明に係る第 2 の種別の物品に係る、NFC タグを有するカード（タグ有カード）のオモテ面（図 3（a））及びウラ面（図 3（b））と、本発明に係る第 1 の種別の物品に係る、NFC タグを有さないカード（タグ無カード）のオモテ面（図 3（c））及びウラ面（図 3（d））とを例示している。

【0032】

図示されるように、カードのオモテ面は、カードに対応してゲームに登場させることが可能なキャラクタのキャラクタ画像 301、321 及びキャラクタ名 302、322 で構成される。また、カードのウラ面は、カードに対応するキャラクタのキャラクタ名 311、331 に加え、キャラクタを登場させた場合のゲーム上でのパラメータ 312、332、ゲームにおいて所定の条件が満たされた場合に発動可能となる特殊技 313、333、及び第 1 リーダ 120 による読み取りでカードに付された第 1 の物品情報を取得可能なコード 314、334 で構成される。このように、本実施形態のゲーム装置 100 において使用可能なカードは、基本的には NFC タグの有無に依らず同様のデザイン要素で構成される。

30

【0033】

一方、図 3（b）と（d）の詳細対比により理解されるように、パラメータの表記は、タグ有カードとタグ無カードとで一部異なっている。使用した場合に、毎回固定のパラメータでゲームプレイが提供されるタグ無カードでは、パラメータの値を示す数の目盛りのみが各パラメータにつき示されている。一方、使用した場合に、これまでのプレイ内容に応じた変動的なパラメータでゲームプレイが提供される、即ち継続的な遊戯要素が提供されるタグ有カードでは、パラメータの変動し得る値範囲の数の目盛りが各パラメータにつき示され、このうち初期値を示す数の目盛りのみが、タグ無カードと同様に着色された態様で示されている。

40

【0034】

この他、カードがタグ有カードとタグ無カードのいずれであることを明示するため、タグ無カードには含まれないマーク 315 が、タグ有カードには示されるものとして説明する

50

。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、カードがタグ有カードとタグ無カードのいずれであるかを峻別可能に構成する必要はない。

【 0 0 3 5 】

コードの形態でカードに付される第 1 の物品情報は、例えば図 8 (a) に示されるデータ構成であってよい。図 8 (a) の例では、カードに付される第 1 の物品情報は、該カードを識別するカード ID 8 0 1 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 ID 8 0 2、及び該カードが第 2 の物品情報を有しているか否か、即ち該カードがタグ有カードであるか否かを示すタグ有フラグ 8 0 3 を含む。本実施形態ではタグ有フラグ 8 0 3 は、例えば論理型の情報として構成され、第 2 の物品情報が存在する場合に真 (true)、存在しない場合に偽 (false) を示す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。例えばタグ有フラグ 8 0 3 はタグ有カードの第 1 の物品情報にのみ含まれる情報であり、タグ無カードの第 1 の物品情報には同じデータ長のブランク情報が付されるものであってもよい。

10

【 0 0 3 6 】

またタグ有カードにて NFC タグに記録される第 2 の物品情報は、例えば図 8 (b) に示されるデータ構成であってよい。図 8 (b) の例では、カードに付される第 2 の物品情報は、該カードを識別するカード ID 8 1 1 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 ID 8 1 2、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 8 1 3 を含む。

【 0 0 3 7 】

20

上述したように本実施形態のゲーム装置 1 0 0 では、提供するゲームに使用可能なカードはいずれも第 1 の物品情報を有するため、ユーザはカードが NFC タグを有しているか否かを意識することなく、使用時には第 1 リーダ 1 2 0 にカードのコードを読み取らせればよい。このとき、カードが第 2 の物品情報を有している、即ちカードが NFC タグを有し、継続的な遊戯要素を提供可能である場合、後述するようにゲーム装置 1 0 0 では、カードを第 2 リーダ (リーダライタ) 1 3 0 に移動させて追加で情報取得させるようユーザに促す通知を行う。一方で、該移動に際し、第 2 リーダ (リーダライタ) 1 3 0 に載置させるカードをユーザが取り違える可能性もあるため、本実施形態では第 1 の物品情報及び第 2 の物品情報の双方は同一のカード ID を有し、カード ID の一致をもってカードの同一性を判断する。

30

【 0 0 3 8 】

また本実施形態では簡単のため、同一のカードが有する第 1 の物品情報のキャラクタ ID 8 0 2 と第 2 の物品情報のキャラクタ ID 8 1 2 とは同一であるものとして説明するが、例えばキャラクタの育成要素に係りキャラクタの形態変化や進化等を含む場合は、キャラクタ ID 8 1 2 がプレイ内容に応じて変更され、結果キャラクタ ID が異なる状態となるものであってもよい。

【 0 0 3 9 】

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、キャラクタの成長状態に応じたゲーム上の各種パラメータを該キャラクタレベルに基づき特定でき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、特殊技、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 8 1 3 はこれを特定する情報等、種々の態様で構成されるものであってもよい。

40

【 0 0 4 0 】

このようにカードから取得された物品情報に基づいて、提供するゲームプレイにおいてゲームに登場させるキャラクタの各種情報を決定するため、キャラクタ DB 1 0 6 においてキャラクタ情報は、例えば図 8 (c) に示されるデータ構成であってよい。図 8 (c) の例では、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、該キャラクタを特定するキャラクタ ID 8 2 1 に関連付けて、成長状態を考慮しない状態について予め定めら

50

れた、体力や攻撃力、特殊技、スキル等の該キャラクタ固有の各種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８２２、及び成長状態（キャラクタレベル、プレイ回数、プレイ内容）に応じた基本パラメータからの増減幅や、追加付与することが可能な特殊技、スキル等を示す成長時変化情報８２３を管理する。

【００４１】

またキャラクタ情報は、ゲームに登場させるキャラクタの登録時、あるいはゲーム中において提示するキャラクタ画像（あるいはキャラクタの３Ｄモデル）、キャラクタ名データ、音声データを示す提示用情報を、タグ無カードとタグ有カードの各々について管理する。即ち、キャラクタの登録に用いられたカードがタグ無カードである場合の第１提示用情報８２４と、タグ有カードである場合の第２提示用情報８２５とがキャラクタ情報に含まれる。なお、１つのキャラクタについてタグ無カードとタグ有カードのオモテ面に付されるキャラクタ画像は、第１提示用情報８２４及び第２提示用情報８２５のそれぞれにより示されるキャラクタ画像と対応するものであってよい。

10

【００４２】

また本実施形態では簡単のため、各キャラクタについて第１提示用情報８２４及び第２提示用情報８２５が設けられてい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、所定のランク以上のレアリティが定められたカードについてＮＦＣタグが付される場合に、キャラクタによってはＮＦＣタグが付されるレアリティのカードが設けられていない、あるいはＮＦＣタグが付されるレアリティのカードのみが設けられるものであってもよい。即ち、キャラクタによってはキャラクタ情報は、キャラクタＩＤ８２１、基本パラメータ８２２、及び第１提示用情報８２４のみ、あるいはキャラクタＩＤ８２１、基本パラメータ８２２、成長時変化情報８２３、及び第２提示用情報８２５のみを有して構成されるものであってもよい。

20

【００４３】

また本実施形態では、継続的な遊戯要素を利用可能であることをユーザに通知する、あるいはゲームの興趣性を高めるため、同一のキャラクタであっても、キャラクタ登録に用いたカードがＮＦＣタグを有しているか否かに応じて、該キャラクタの提示態様を異ならせるものとして説明するが、本発明の実施がこれに限られるものでないことは容易に理解されよう。

30

【００４４】

《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１４０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１５０からの音声出力を行うものとする。

40

【００４５】

Ｓ４０１で、排出制御部１０８は制御部１０１の制御の下、今回のゲームプレイに対するカードの排出を排出部１６０に行わせる。

【００４６】

Ｓ４０２で、制御部１０１は、今回のゲームプレイにつきゲームに登場させるキャラクタ（ユーザが操作するキャラクタ）を登録する登録処理を実行する。登録処理は、ユーザが登場を所望するキャラクタに係るカードを、第１リーダ１２０（または第１リーダ１２０及び第２リーダ（リーダライタ）１３０）に読み取らせる（カードからの物品情報の取

50

得を行わせる)ことにより行われる。

【0047】

登録処理

ここで、プレイ提供処理のS402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。

【0048】

S501で、制御部101は、第1リーダ120を情報取得可能な状態に制御し、第2リーダ(リーダライタ)130を情報取得不可能な状態に制御する。また制御部101は、第1リーダ120へのカードの載置を促す通知を表示部140及び音声出力部150に行わせるよう、提示制御部107を制御する。上述したよう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は、NFCタグの有無に依らず、第1の物品情報が第1リーダ120の読み取り可能なコードとして付されているため、本登録処理では、ユーザが使用を所望するカードにつき、まず第1リーダ120での読み取りを行う。表示部140になされる通知は、例えば図6(a)に示されるようなものであってよい。

10

【0049】

S502で、制御部101は、第1リーダ120においてカード(対象カード)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による第1の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、第1リーダ120において対象カード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。

20

【0050】

なお、本実施形態のゲーム装置100では簡単のため、1体の操作キャラクタをユーザが使用する後述の対戦ゲームを提供するものとし、ユーザは、1枚のカードの読み取りを行わせれば、該カードに対応するキャラクタを操作キャラクタとして登場させたゲームをプレイすることができるものとする。従って、本実施形態のゲーム装置100では、登録処理の開始前、プレイ提供処理のS401においてカードの排出を行っているため、ユーザは少なくとも1枚のゲームに使用可能なカードを所有している状態にあり、カードの読み取りがなされるまで本ステップを繰り返すものとして説明するが、これに限られるものではなく、例えば登録スキップ操作、制限時間超過により所定の抽選処理を実行し、決定されたキャラクタを登録する態様であってもよい。またユーザの登録を可能とするキャラクタ数も1体に限られるものではなく、複数回の読み取りを可能に構成し、カードにより登録されたキャラクタ数が不足する場合には、同様に処理すればよい。

30

【0051】

S503で、制御部101は、対象カードが第2の物品情報を有するカード(タグ有カード)であるか否かを判断する。具体的には制御部101は、対象カードにつき取得された第1の物品情報のタグ有フラグ803を参照し、本ステップの判断を行う。制御部101は、対象カードが第2の物品情報を有するカードであると判断した場合は処理をS507に移し、第2の物品情報を有するカードではないと判断した場合は処理をS504に移す。

【0052】

40

S504で、制御部101は、対象カードにつき取得された第1の物品情報に含まれるキャラクタID802を参照し、対象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。具体的には制御部101は、キャラクタDB106で管理されるキャラクタ情報のうち、キャラクタID821が、第1の物品情報に含まれるキャラクタID802であるキャラクタ情報を特定し、該情報のうちからタグ無カードに係る情報(キャラクタID821、基本パラメータ822、及び第1提示用情報824)を取得する。そして制御部101は、取得したタグ無カードに係る情報に基づき、対戦ゲームにて参照される使用キャラクタ情報をメモリ103に登録する。使用キャラクタ情報は、例えば図8(d)に示されるようなデータ構造であってよい。図8(d)の例では使用キャラクタ情報は、キャラクタID831に関連付けて、対戦ゲームの進行の決定において参照されるブ

50

レイ時パラメータ 8 3 2、提示用情報 8 3 3、タグ有カードによって登録がなされたか否かを示すタグ有登録フラグ 8 3 4、及び読み取り時に対象カードに記録されていたランク情報 8 3 5を含む。本ステップでは制御部 1 0 1 は、取得したタグ無カードに係る情報のキャラクタ ID 8 2 1 をキャラクタ ID 8 3 1 に、基本パラメータ 8 2 2 をプレイ時パラメータ 8 3 2 に、第 1 提示用情報 8 2 4 を提示用情報 8 3 3 に代入し、タグ有登録フラグ 8 3 4 は偽 (false)、ランク情報 8 3 5 はブランク情報として設定し、使用キャラクタ情報の登録を行う。

【 0 0 5 3 】

S 5 0 5 で、制御部 1 0 1 は、第 1 リーダ 1 2 0 を情報取得不可能な状態に制御する。

【 0 0 5 4 】

S 5 0 6 で、提示制御部 1 0 7 は制御部 1 0 1 の制御の下、対象カード (タグ無カード) に対応するキャラクタ及びパラメータの提示を行い、本登録処理を完了する。キャラクタの提示は、上述したように提示用情報 8 3 3 (第 1 提示用情報 8 2 4) に基づく表示部 1 4 0 へのキャラクタ画像及び各種パラメータの表示、音声出力部 1 5 0 による、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等の音声出力等を用いて行われるものであってよい。表示部 1 4 0 への表示は、例えば図 6 (b) に示されるようなものであってよい。また本実施形態では省略するが、該提示の後、ユーザにゲームに使用するキャラクタの最終確認を経て本登録処理を終了するように構成されてもよい。

【 0 0 5 5 】

一方、S 5 0 3 において対象カードが第 2 の物品情報を有するカードであると判断した場合、制御部 1 0 1 は S 5 0 7 で、対象カードにつき取得された第 1 の物品情報に含まれるキャラクタ ID 8 0 2 を参照し、対象カードに係るキャラクタ情報をキャラクタ DB 1 0 6 から取得する。具体的には制御部 1 0 1 は、キャラクタ DB 1 0 6 で管理されるキャラクタ情報のうち、キャラクタ ID 8 2 1 が取得された第 1 の物品情報に含まれるキャラクタ ID 8 0 2 であるキャラクタ情報を特定し、該情報のうちからタグ有カードに係る情報 (キャラクタ ID 8 2 1、基本パラメータ 8 2 2、成長時変化情報 8 2 3、及び第 2 提示用情報 8 2 5) を取得する。

【 0 0 5 6 】

S 5 0 8 で、提示制御部 1 0 7 は制御部 1 0 1 の制御の下、対象カード (タグ有カード) に対応するキャラクタの提示を行う。キャラクタの提示は、S 5 0 6 と同様に表示部 1 4 0 へのキャラクタ画像の表示、音声出力部 1 5 0 による音声出力等を用いて行われるものであってよい。このとき行われる表示部 1 4 0 への表示は、既にタグ有カードであることが判明しているため、第 1 提示用情報 8 2 4 ではなく、第 2 提示用情報 8 2 5 に基づくものであり、例えば同一のキャラクタであっても図 6 (b) とはキャラクタ画像の態様が異なる図 6 (c) のようなものであってよい。

【 0 0 5 7 】

タグ有カードの物品情報を取得するためには、第 1 リーダ 1 2 0 に加えて第 2 リーダ (リーダライタ) 1 3 0 での情報取得が必要になる。しかしながら、両リーダーでの情報取得が完了するまでカードに対応するキャラクタの提示が行われない態様では、第 1 リーダ 1 2 0 におけるカードの読み取りが適切に行われていないものとユーザが誤認し得る。従って、本実施形態のゲーム装置 1 0 0 では、第 1 リーダ 1 2 0 の読み取りが完了した時点で、第 2 の物品情報を有するタグ有カードであることが判明しているのであれば、第 2 リーダ (リーダライタ) 1 3 0 における該カードの読み取りが行われる前に、少なくともタグ有カードに対応するキャラクタ画像を表示部 1 4 0 に表示する。

【 0 0 5 8 】

S 5 0 9 で、制御部 1 0 1 は、第 1 リーダ 1 2 0 を情報取得不可能な状態に制御し、第 2 リーダ (リーダライタ) 1 3 0 を情報取得可能な状態に制御する。また制御部 1 0 1 は、第 1 リーダ 1 2 0 で読み取りが行われた対象カードを、第 2 リーダ (リーダライタ) 1 3 0 に移動して載置することを促す通知を表示部 1 4 0 及び音声出力部 1 5 0 に行わせるよう、提示制御部 1 0 7 を制御する。表示部 1 4 0 になされる通知は、例えば図 6 (d)

10

20

30

40

50

に示されるようなものであってよい。

【 0 0 5 9 】

S 5 1 0 で、制御部 1 0 1 は、第 2 リーダ（リーダライタ）1 3 0 において対象カードの読み取りがなされたか否かを判断する。制御部 1 0 1 は、取得部 1 0 5 による第 2 の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。なお、このとき制御部 1 0 1 は、S 5 0 2 において取得された第 1 の物品情報と、本ステップで取得された第 2 の物品情報とが同一の対象カードから取得されたものであるかを確認するため、第 1 の物品情報のカード ID 8 0 1 と第 2 の物品情報のカード ID 8 1 1 の一致をみるものとする。制御部 1 0 1 は、第 2 リーダ（リーダライタ）1 3 0 において対象カードの読み取りがなされたと判断した場合は処理を S 5 1 1 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。

10

【 0 0 6 0 】

S 5 1 1 で、制御部 1 0 1 は、第 2 リーダ（リーダライタ）1 3 0 を情報取得不可能な状態に制御する。

【 0 0 6 1 】

S 5 1 2 で、制御部 1 0 1 は、S 5 0 7 において取得したキャラクタ情報（タグ有カードに係る情報）と、対象カードにつき取得された第 2 の物品情報とに基づき、使用キャラクタ情報をメモリ 1 0 3 に登録する。本ステップでは制御部 1 0 1 は、取得したタグ有カードに係る情報のキャラクタ ID 8 2 1 をキャラクタ ID 8 3 1 に、第 2 提示用情報 8 2 5 を提示用情報 8 3 3 に代入、また第 2 の物品情報のランク情報 8 1 3 をランク情報 8 3 5 に代入し、タグ有登録フラグ 8 3 4 は真（true）として設定して使用キャラクタ情報の登録を行う。また、使用キャラクタ情報のプレイ時パラメータ 8 3 2 は、取得したタグ有カードに係る情報の成長時変化情報 8 2 3 に従い、基本パラメータ 8 2 2 を第 2 の物品情報のランク情報 8 1 3 に基づいて変更し、代入すればよい。即ち、タグ無カードを用いた登録とタグ有カードを用いた登録とでは、同一のキャラクタであってもプレイ時パラメータ 8 3 2 の決定において、ランク情報 8 1 3 の反映による差が生じる。ランク情報は、例えば初回プレイ時においても、基本パラメータよりもゲームを有利に進行せしめる状態であり、タグ有カードを所有しているユーザの優位性を担保するものであってよい。即ち、対象カードがタグ有カードである場合には、その第 2 の物品情報に含まれるランク情報 8 1 3 に依らず、あるいは過去のゲームプレイ内容を反映してランク情報 8 1 3 が変更されていれば、同一のキャラクタに係るタグ無カードを用いてゲームプレイを行う場合よりも有利に進行するゲームを、ユーザはプレイすることができる。

20

30

【 0 0 6 2 】

S 5 1 3 で、提示制御部 1 0 7 は制御部 1 0 1 の制御の下、さらに対象カードに対応するキャラクタのパラメータ提示を行い、本登録処理を完了する。表示部 1 4 0 へのパラメータ提示は、S 5 0 9 で表示されたキャラクタ画像を含む画面に対し、各種パラメータの表示が図 6（e）のように重畳されるものであってよい。

【 0 0 6 3 】

このように登録処理が完了すると、制御部 1 0 1 は S 4 0 3 で、登録された使用キャラクタをユーザが操作することでゲームが進行する、本実施形態の対戦ゲームに係るゲーム処理を実行する。対戦ゲームでは、ユーザはボタン操作によって各種ボタンに割り当てられた動作を使用キャラクタに実行させることができ、該動作に係りゲーム上で生じる効果は、使用キャラクタ情報のプレイ時パラメータ 8 3 2 と、対戦相手である相手キャラクタのパラメータとに応じて決定される。また使用キャラクタには、対象カードに表記されていた特殊技の発動条件が定められており、対戦ゲーム中において該条件が満たされた場合に、ユーザは特殊技の発動を行うことができる。制御部 1 0 1 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 S 4 0 4 に移す。

40

【 0 0 6 4 】

S 4 0 4 で、制御部 1 0 1 は、使用キャラクタがタグ有カードに基づき登録されたか否

50

かを判断する。具体的には制御部 101 は、使用キャラクタ情報のタグ有登録フラグ 834 に基づき、本ステップの判断を行う。制御部 101 は、使用キャラクタがタグ有カードに基づき登録されたと判断した場合は処理を S405 に移し、タグ有カードに基づき登録されていないと判断した場合は本プレイ提供処理を完了する。

【0065】

S405 で、制御部 101 は、行われた対戦ゲームのプレイ内容に基づき使用キャラクタの成長状態を変更し、該キャラクタの登録に用いられたタグ有カードの第 2 の物品情報を更新して本プレイ提供処理を完了する。具体的には制御部 101 は、使用キャラクタ情報のランク情報 835 をプレイ内容に応じて変更し、変更後のランク情報 835 に第 2 の情報のランク情報 813 を変更するよう、第 2 リーダ 130 上に載置されている対象カードの NFC タグに、第 2 リーダ 130 を介してデータの書き込みを行う。このとき、例えば図 7 (a) のようにプレイ結果と共に変化する成長状態を表示部 140 に提示した後、さらに図 7 (b) のように書き込みが完了するまで対象カードを第 2 リーダ 130 上から移動しないよう通知を行うものであってよい。

【0066】

なお、本実施形態のゲーム装置 100 が提供する 1 回のゲームプレイでは、登録処理においてタグ有カードと判断され、第 2 の物品情報の取得のために第 2 リーダ (リーダライタ) 130 上に載置された対象カードは、該ゲームプレイが行われている間、第 2 リーダ (リーダライタ) 130 上から移動されないものとする。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、例えば書き込みを行う時点で異なるカードが載置されている、あるいはカードが載置されていない場合には、登録に使用したカードの第 2 リーダ (リーダライタ) 130 への再度の載置を要求し、カードの同一性確認の後、書き込みを行うよう構成されるものであってもよい。

【0067】

以上説明したように、本実施形態のゲーム装置では、カードがいずれの種別のカードであるかをユーザに判別させてゲーム体験を行わせるのではなく、基本的には 1 つのリーダで情報取得を行い、必要な場合にのみ異なるリーダでの情報取得を促すことができるため、ゲームの興趣性を向上させつつ、ユーザの利便性を担保することができる。

【0068】

[実施形態 2]

上述した実施形態では、ユーザは 1 回のゲームプレイに際し、1 枚のカードを用いて 1 体の使用キャラクタを登場させたゲームをプレイ可能であるものとして説明した。本実施形態では、タグ有カードの第 2 の物品情報が書き換え可能である特性を生かし、さらに興趣性の高い遊戯要素を提供する態様について説明する。なお、ゲーム装置 100 の機能構成は、実施形態 1 と同様であってよいが、本実施形態のゲーム装置 100 には、図 2 (b) に示されるように第 2 リーダ (リーダライタ) 130 は操作盤上の複数箇所 (図ではゲーム装置 100 正面から見て、操作盤上の左側と右側 2 か所) に位置を異ならせて設けられるものとする。

【0069】

《キャラクタの合成強化》

本実施形態のゲーム装置 100 が提供するゲームでは、実施形態 1 のようにゲームのプレイ内容に応じてタグ有カードに係るキャラクタを成長させ (ランク情報 813 を書き換え)、次回以降のゲームプレイにおいて成長状態を反映させたプレイ体験を提供するだけでなく、キャラクタ間での成長状態の引き継ぎを可能ならしめ、より興趣性の高いプレイ体験を提供する。より詳しくは、例えば合成 (成長状態の統合) 後のキャラクタを使用キャラクタとするゲームモードにおいて、ユーザは 2 枚のタグ有カードを登録に用いることで、一方のタグ有カードが有する第 2 の物品情報と他方のタグ有カードが有する第 2 の物品情報とに基づき、1 つの新たな第 2 の物品情報を生成し、これをいずれか一方のタグ有カードに第 2 の物品情報として記録する。簡易的には、合成に用いるタグ有カードに対応する 2 体のキャラクタは、合成の基準となる (合成後に強化される、成長状態を引き継ぐ

）主キャラクタと、成長状態を差し出す副キャラクタとに分類され、副キャラクタに係るランク情報 8 1 3 に基づいて、主キャラクタに係るランク情報 8 1 3 がゲームを有利に進行ならしめる状態に変更される（例えばキャラクタレベルや各種パラメータの上昇や合算、特殊技や特殊効果の付加や移動）。

【 0 0 7 0 】

ここで、同一のカードに係る成長状態の差し出しを繰り返し認めてしまえば、合成により 1 つのキャラクタを容易に強化した成長状態とすることが可能になってしまうため、1 度副キャラクタとして合成に用いられたタグ有カードについては、成長状態をリセット（ランク情報 8 1 3 を初期状態に戻す）し、副キャラクタとしての再度の使用を不能にするよう、第 2 の物品情報の書き換えを行うものとする。同様に、このような書き換えができないため、タグ無カードは合成には使用できないものとする。本実施形態ではこのようにキャラクタの合成につき制約条件を定め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、例えばタグ有カードを副キャラクタとして使用可能な回数に上限を設ける、タグ無カードを用いた合成の効果はゲームプレイ中にのみ限られ、次回以降のゲームプレイ時には反映されない（第 2 の物品情報の書き換えは行われない）等で、ゲーム難易度やゲームバランスを保つようにしてもよい。

【 0 0 7 1 】

また、合成によって強化がなされることを、より直感的に理解しやすくし、かつ興趣性を高めるため、合成を行う複数のキャラクタは、各々異なるキャラクタであることを要件としてもよい。キャラクタの各々には、提示用情報としてキャラクタ画像等のゲーム中の形態や模様等の外観が定められているが、異なるキャラクタの合成によってこれが、例えば各々のキャラクタの外観構成要素を引き継いだ新たな外観に変化するように構成することで、ユーザに、合成が行われ、カードに表されるキャラクタとは異なる態様に変化したことを容易に認識させることができる。即ち、同一キャラクタの合成では外観構成要素が共通となるため、例えば各外観構成要素を 2 体のキャラクタのいずれかから取得して全体を構成したとしても合成後のキャラクタに外観の変化は生じず、ユーザはパラメータ等でのみ合成による成長状態の強化を認識することになるため、外観でも変化を生じるよう、合成に使用される複数のタグ有カードが、各々異なるキャラクタ ID に対応付けられていることを要件としてもよい。

【 0 0 7 2 】

なお、このような外観の変化は、記録媒体 1 0 2 で保持する外観に係るデータ量や、キャラクタ画像形成に係る処理負荷を低減するため、合成後のキャラクタの外観に係るデータは予め 1 体のキャラクタ用のデータとして格納され、別のキャラクタ ID が割り当てられた提示用情報が、キャラクタ情報としてキャラクタ DB 1 0 6 に格納されていてもよい。この場合、例えば記録媒体 1 0 2 に、キャラクタの組み合わせについて合成後のキャラクタがいずれとなるかを定めた情報が格納され、提示用情報の取得は合成後のキャラクタに係るキャラクタ ID を基に行われるものとしてもよい。また主キャラクタに係るタグ有カードの第 2 の物品情報のキャラクタ ID 8 1 2 が該合成後のキャラクタに係るキャラクタ ID に書き換えられることで、次回以降のゲームプレイ時には、第 2 の物品情報の取得がなされたことに応じて、合成後のキャラクタ画像等を提示することができる。

【 0 0 7 3 】

《登録処理》

ここで、本実施形態のゲーム装置 1 0 0 において、合成後のキャラクタを使用キャラクタとするゲームモードが選択された場合に行われる登録処理について、図 9 のフローチャートを用いて詳細を説明する。なお、本実施形態の登録処理において、実施形態 1 と同様の処理を行うステップについては同一の参照番号を付して説明を省略し、本実施形態に特有の処理を行うステップの説明に留める。

【 0 0 7 4 】

S 5 0 2 において、第 1 リーダ 1 2 0 で対象カードの読み取りがなされたと判断した場合、制御部 1 0 1 は S 9 0 1 で、対象カードが第 2 の物品情報を有するカードであるか否

10

20

30

40

50

かを判断する。制御部 101 は、対象カードが第 2 の物品情報を有するカードであると判断した場合は処理を S507 に移す。また制御部 101 は、対象カードが第 2 の物品情報を有するカードではないと判断した場合、カードが合成の対象とならない旨を提示制御部 107 を介して通知し、処理を S502 に戻す。

【0075】

S508 において対象カードに対応するキャラクタの提示が行われた後、制御部 101 は S902 で、今回の対象カードの読み取りが合成に係る 1 体目のキャラクタを設定するためのものであるか否かを判断する。以下、本実施形態では簡単のため、最初に情報取得が行われたカードに対応するキャラクタを、合成における主キャラクタとして設定するものとして説明する。制御部 101 は、今回の読み取りが合成に係る 1 体目のキャラクタを設定するためのものであると判断した場合は処理を S903 に移し、1 体目のキャラクタを設定するためのものではない、即ち 2 体目のキャラクタを設定するためのものであると判断した場合は処理を S907 に移す。

10

【0076】

S903 で、制御部 101 は、第 1 リーダ 120 を情報取得不可能な状態に制御し、2 つの第 2 リーダ（リーダライタ）130 の両方を情報取得可能な状態に制御する。また制御部 101 は、第 1 リーダ 120 で読み取りが行われた対象カードを、左右いずれかの第 2 リーダ（リーダライタ）130 に移動して載置することを促す通知を表示部 140 及び音声出力部 150 に行わせるよう、提示制御部 107 を制御する。

【0077】

20

S904 で、制御部 101 は、いずれかの第 2 リーダ（リーダライタ）130 において対象カードの読み取りがなされたか否かを S510 と同様に判断する。制御部 101 は、いずれかの第 2 リーダ（リーダライタ）130 において対象カードの読み取りがなされたと判断した場合は処理を S905 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。

【0078】

S905 で、制御部 101 は、2 つの第 2 リーダ（リーダライタ）130 の両方を情報取得不可能な状態に制御する。

【0079】

S906 で、制御部 101 は、S507 において取得したキャラクタ情報（タグ有カードに係る情報）、対象カードにつき取得された第 2 の物品情報、及び対象カードの読み取りがなされた第 2 リーダ（リーダライタ）130 を識別する情報（左側または右側）を、主キャラクタの情報としてメモリ 103 に格納する。制御部 101 は、主キャラクタの情報の格納後、2 体目のキャラクタ（副キャラクタ）に係る情報取得を行うため、処理を S501 に戻し、副キャラクタに対応するカードについて、主キャラクタと同様に読み取り処理を行う。

30

【0080】

一方、S902 において今回の読み取りが合成に係る 2 体目のキャラクタを設定するためのものであると判断した場合は、制御部 101 は S907 で、第 1 リーダ 120 を情報取得不可能な状態に制御し、主キャラクタに係るカードの読み取りがなされていない第 2 リーダ（リーダライタ）130 を情報取得可能な状態に制御する。また制御部 101 は、第 1 リーダ 120 で読み取りが行われた対象カードを、主キャラクタに係る読み取りがなされていない第 2 リーダ（リーダライタ）130 に移動して載置することを促す通知を表示部 140 及び音声出力部 150 に行わせるよう、提示制御部 107 を制御する。なお、いずれの第 2 リーダ（リーダライタ）130 が、主キャラクタに係る読み取りがなされていない第 2 リーダ（リーダライタ）130 であるかは、S906 において格納した主キャラクタの情報を参照すればよい。

40

【0081】

S908 で、制御部 101 は、主キャラクタに係る読み取りがなされていない第 2 リーダ（リーダライタ）130 において対象カードの読み取りがなされたか否かを S510 と

50

同様に判断する。制御部 101 は、主キャラクタに係る読み取りがなされていない第 2 リーダ（リーダライタ）130 において対象カードの読み取りがなされたと判断した場合は処理を S909 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。

【0082】

S909 で、制御部 101 は、情報取得可能な状態にある第 2 リーダ 130 を情報取得不可能な状態に制御する。

【0083】

S910 で、制御部 101 は、2 体目のキャラクタにつき S507 において取得したキャラクタ情報（タグ有カードに係る情報）、対象カードにつき取得された第 2 の物品情報、及び対象カードの読み取りがなされた第 2 リーダ（リーダライタ）130 を識別する情報を、副キャラクタの情報としてメモリ 103 に格納する。

10

【0084】

S911 で、制御部 101 は、主キャラクタと副キャラクタとに基づき合成強化したキャラクタにつき、使用キャラクタ情報を登録する。本実施形態では、主キャラクタと副キャラクタとの合成後のキャラクタは、主キャラクタがいずれであるか、及び主キャラクタと副キャラクタの組み合わせがいずれであるかにつき、予め定められているものとする。制御部 101 は、主キャラクタのキャラクタ ID と副キャラクタのキャラクタ ID とに基づき合成後のキャラクタのキャラクタ ID を特定すると、該合成後のキャラクタに係るキャラクタ情報をキャラクタ DB 106 から取得する。そして制御部 101 は、合成後のキャラクタに係るキャラクタ情報と、主キャラクタの情報及び副キャラクタの情報とに基づき、使用キャラクタの情報を決定する。具体的には制御部 101 は、合成後のキャラクタのキャラクタ ID をキャラクタ ID 831 に、合成後のキャラクタに係る第 2 提示用情報 825 を提示用情報 833 に代入し、またタグ有登録フラグ 834 を真（true）として設定して使用キャラクタ情報の登録を行う。また制御部 101 は、使用キャラクタ情報のプレイ時パラメータ 832 及びランク情報 835 は、主キャラクタの情報と副キャラクタの情報とに基づいて決定すればよい。例えばプレイ時パラメータ 832 は、主キャラクタに係るランク情報 813 で定まるキャラクタレベルに、副キャラクタに係るランク情報 813 で定まるキャラクタレベルを所定の係数を乗じて合算したレベルに基づき、合成後のキャラクタに係るキャラクタレベルを決定することで、使用キャラクタ情報のプレイ時パラメータ 832 及びランク情報 835 を設定してもよい。なお、合成強化により生じるキャラクタ、及び該キャラクタの各種パラメータの決定方法はこれに限られるものではなく、種々の手法が用いられるものであってよいことは言うまでもない。

20

30

【0085】

S912 で、提示制御部 107 は制御部 101 の制御の下、合成強化の演出に係る情報提示（主キャラクタ及び副キャラクタのキャラクタ画像表示、合成後のキャラクタのキャラクタ画像表示、パラメータ表示、その他音声出力）を行い、本登録処理を完了する。合成強化の演出に係る情報提示として、例えば図 10（a）に示されるように、表示部 140 の画面中、主キャラクタに係るカードが載置された第 2 リーダ（リーダライタ）130（左側）の位置と対応する領域に主キャラクタに係るキャラクタ画像を配置し、副キャラクタに係るカードが載置された第 2 リーダ（リーダライタ）130（右側）の位置と対応する領域に副キャラクタに係るキャラクタ画像を配置した画面を表示部 140 に表示する。その後、合成に係る演出を経て、例えば図 10（b）に示されるような、合成後のキャラクタに係るキャラクタ画像（主キャラクタの進化後に対応しており、主キャラクタ（及び副キャラクタ）と外観が異なる）と、該キャラクタの各種パラメータとを含む画面を表示部 140 に表示するものであってよい。

40

【0086】

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、実施形態 1 のようにゲームのプレイ内容に応じてタグ有カードに係るキャラクタを成長させ、次回以降のゲームプレイにおいて成長状態を反映させたプレイ体験を提供するだけでなく、キャラクタ間での成長状態の引継ぎ、及びキャラクタの進化要素を実現し、より興趣性の高いプレイ体験を提

50

供することができる。

【 0 0 8 7 】

[変形例]

また、N F C タグのような非接触通信を介して情報の変更が可能に構成された記録媒体を有する物品の場合、ゲーム装置に限らず、ゲーム装置以外の他の装置との間でも通信を行うことが可能である。故に、例えば実施形態 1 及び 2 のタグ有カードは、例えば非接触通信が可能に構成された玩具等の他の機器において通信を行った際に、カードの第 2 の物品情報（物品もしくは物品に対応するゲーム要素に関連する関連情報）の更新が行われるよう構成されるものであってよい。この場合、例えばゲームにおいて使用した場合に、カードに表記されていた特殊技の発動条件が既に満たされている状態で対戦ゲームが提供されるよう、第 2 の物品情報に所定の情報が付される更新処理を実行可能に玩具が構成されていてもよい。このようにすることで、玩具を所有しているユーザは、ゲームをより有利に進行させることが可能であり、好適なゲーム体験を得ることができる。一方、例えば玩具の販売も含めてゲームに係るコンテンツの展開がなされる場合、玩具へのユーザの関心を持続させるよう、特殊技の発動条件につきカードの第 2 の物品情報に行った変更は、ゲームプレイの後は発動条件が満たされていない状態に戻し、再度カードを使用して玩具で遊ぶよう、ユーザを誘導するものとしてもよい。

10

【 0 0 8 8 】

[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。

20

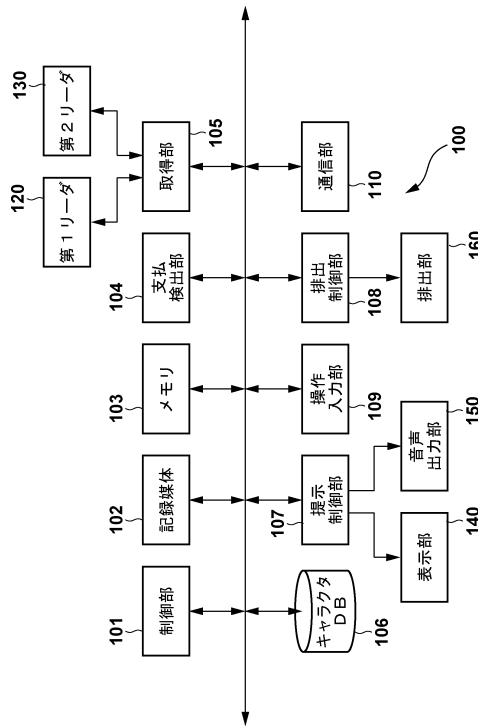
【 符号の説明 】

【 0 0 8 9 】

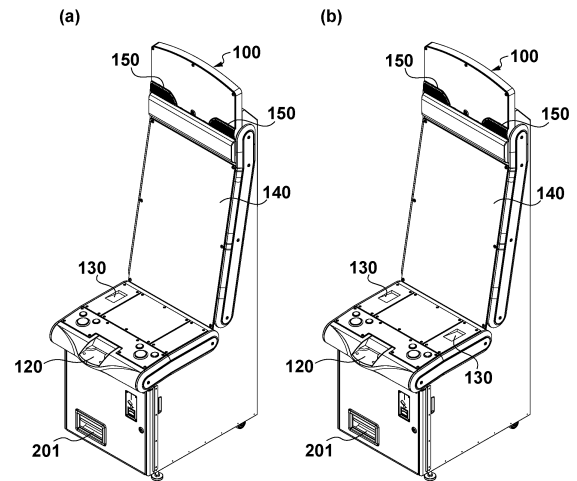
1 0 0 : ゲーム装置、1 0 1 : 制御部、1 0 2 : 記録媒体、1 0 3 : メモリ、1 0 4 : 支払検出部、1 0 5 : 取得部、1 0 6 : キャラクタ D B、1 0 7 : 提示制御部、1 0 8 : 排出制御部、1 0 9 : 操作入力部、1 1 0 : 通信部、1 2 0 : 第 1 リーダ、1 3 0 : 第 2 リーダ、1 4 0 : 表示部、1 5 0 : 音声出力部、1 6 0 : 排出部

30

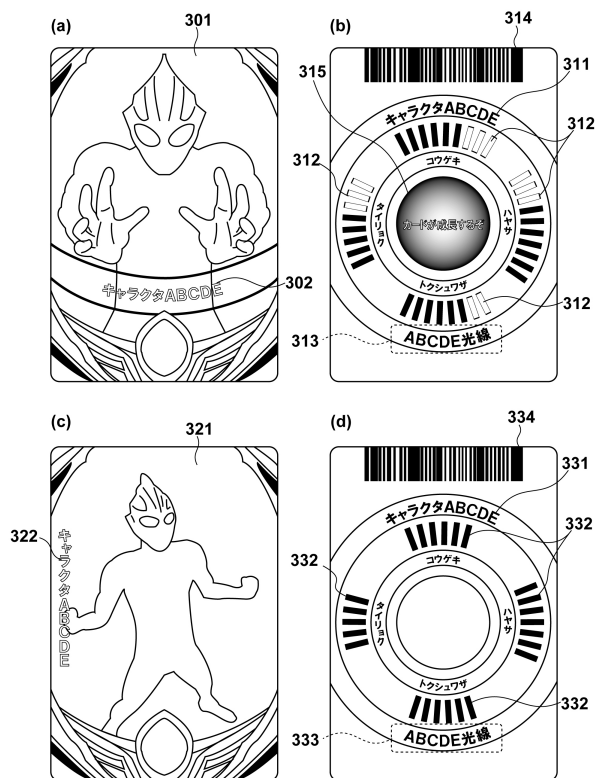
【図 1】



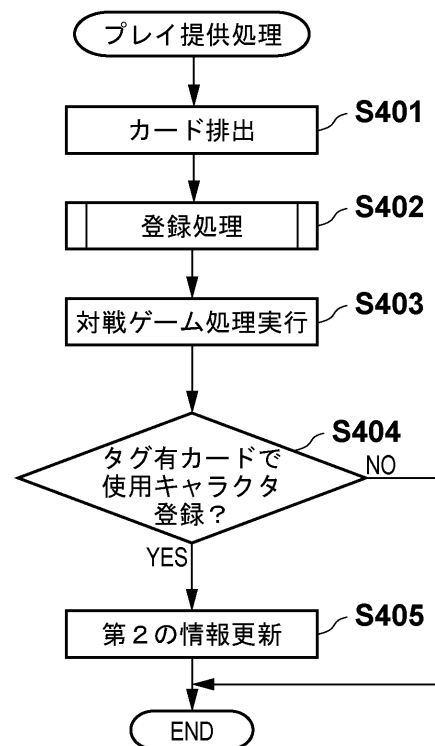
【図 2】



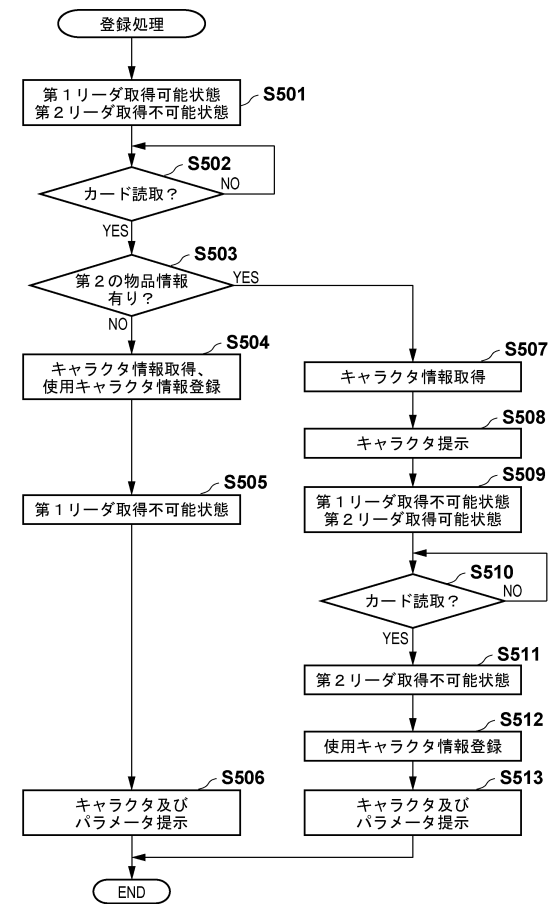
【図 3】



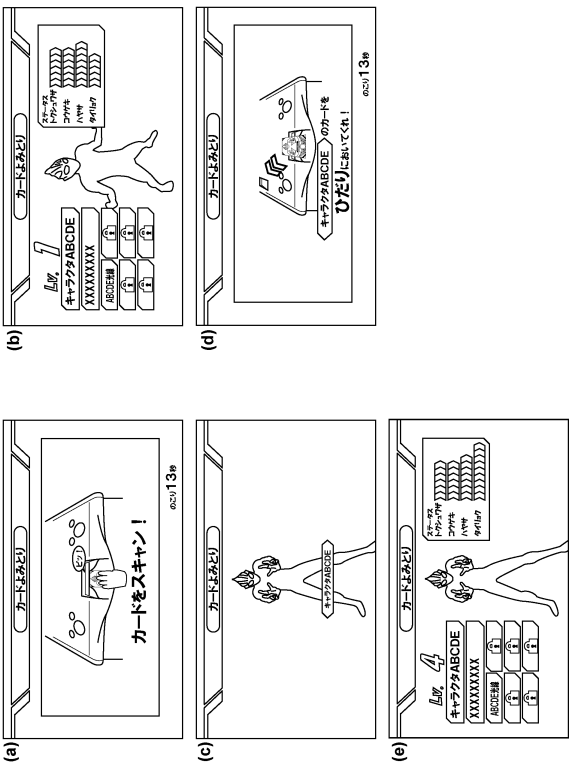
【図 4】



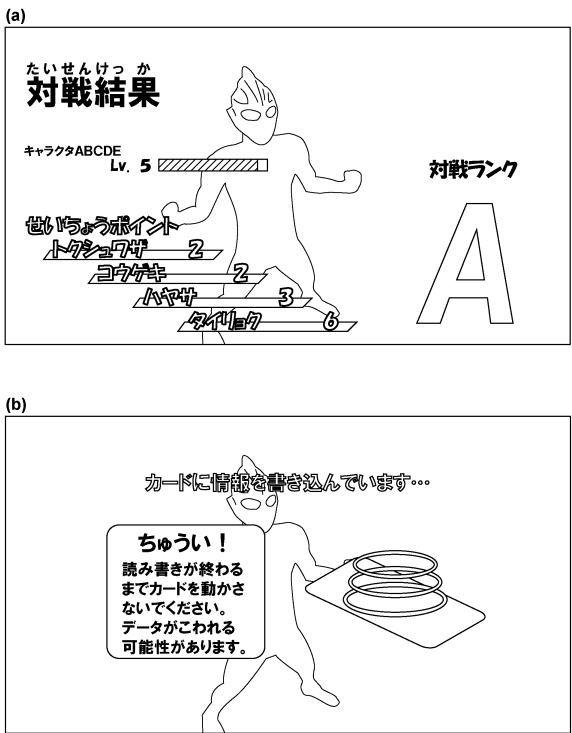
【図 5】



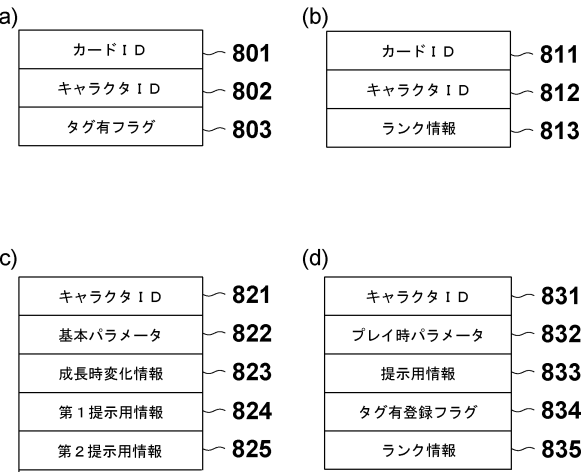
【図 6】



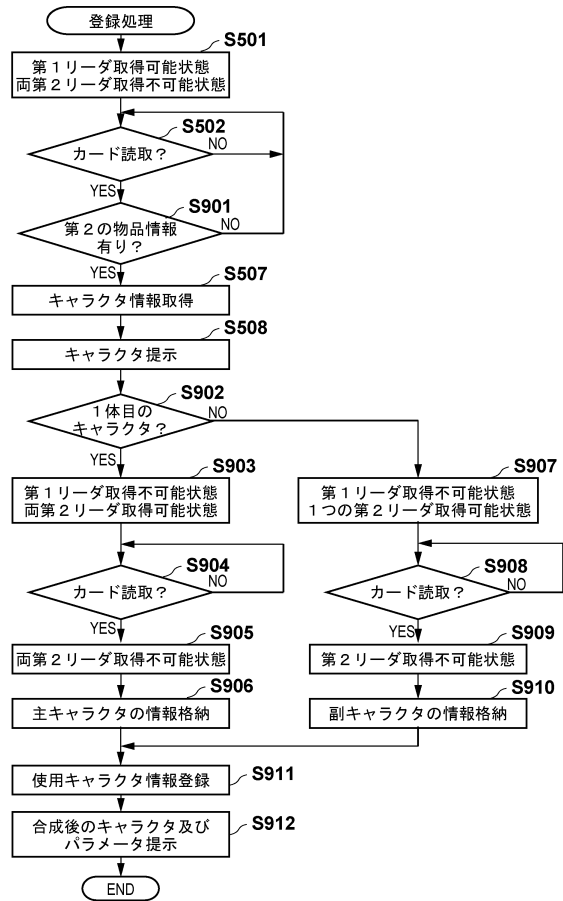
【図 7】



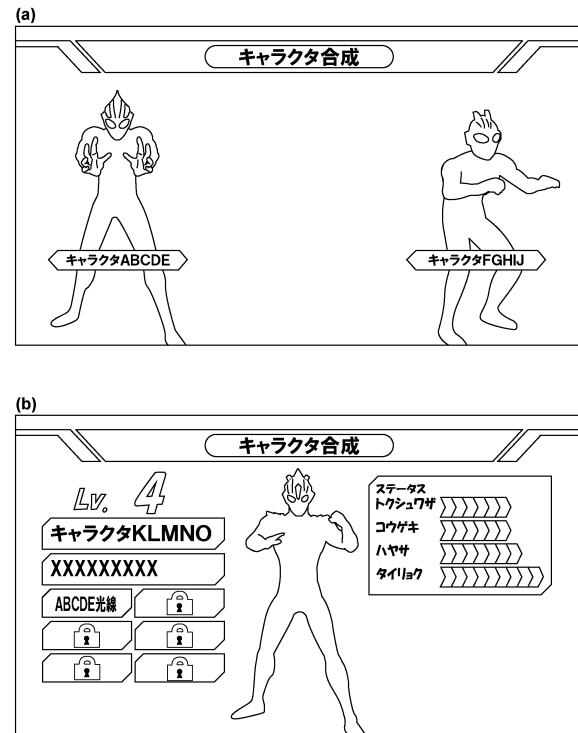
【図 8】



【図 9】



【図 10】



フロントページの続き

特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日：平成28年6月1日 ウェブサイトのアドレス：<http://www.dcd-ultraman.com/play/about.php>
 特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日：平成28年6月1日 ウェブサイトのアドレス：<http://www.dcd-ultraman.com/play/card-view.php>
 特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日：平成28年6月1日 ウェブサイトのアドレス：<http://www.dcd-ultraman.com/play/battle-tips.php>
 特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日：平成28年6月1日 ウェブサイトのアドレス：<http://www.dcd-ultraman.com/play/howtoplay.php>
 特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日：平成28年6月1日 ウェブサイトのアドレス：<http://www.dcd-ultraman.com/goods/dx-orbring.php>
 特許法第30条第2項適用 発行日：平成28年6月1日 刊行物：雑誌「てれびくん」7月号（第四十一巻・第十一号）、株式会社小学館
 特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日：平成28年6月9日 ウェブサイトのアドレス：<http://bandai-a.akamaihd.net/corp/press/100000422596206.pdf>
 特許法第30条第2項適用 展示日：平成28年6月9日～12日 展示会名、開催場所：東京おもちゃショー2016 東京ビッグサイト 西1～4ホール（東京都江東区有明3-11-1）
 特許法第30条第2項適用 公開日：平成28年6月25、26日 公開した場所：イオン レイクタウンmorri内 モーリーファンタジー イオンレイクタウン店（埼玉県越谷市レイクタウン3丁目1番地1）
 特許法第30条第2項適用 発行日：平成28年7月1日 刊行物：雑誌「テレビマガジン」7月号（第46巻・第7号）、株式会社講談社

(72)発明者 廣瀬 剛
 東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内
 (72)発明者 門田 侑樹
 東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内

審査官 古川 直樹

(56)参考文献 特開2009-183374(JP,A)
 特開2010-253187(JP,A)
 特開2016-112139(JP,A)
 特開2008-149011(JP,A)
 特開2015-154832(JP,A)
 WORLD CLUB Champion Football 2013-2014、『13-14』ファーストガイド、電撃ARCADEゲーム Vol.46、株式会社KADOKAWA、2014年12月26日、第21巻第2号、p.36-37
 WORLD CLUB Champion Football 2012-2013、稼働直前！『13-14』総力特集、電撃ARCADEゲーム Vol.45、株式会社KADOKAWA、2014年10月30日、第20巻第36号、p.24-41
 WORLD CLUB Champion Football 2013-2014、アルカディア、株式会社KADOKAWA、2014年8月30日、第15巻第5号、p.048-049

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
 A63F 9/00 - 13/98