

(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1日(01.02.2018)



(10) 国際公開番号

WO 2018/020802 A1

(51) 国際特許分類:

A63F 13/95 (2014.01) A63F 13/24 (2014.01)
A63F 13/20 (2014.01) A63F 13/25 (2014.01)
A63F 13/213 (2014.01) A63F 13/80 (2014.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2017/019274

(22) 国際出願日: 2017年5月23日(23.05.2017)

(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 2016-146778 2016年7月26日(26.07.2016) 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).

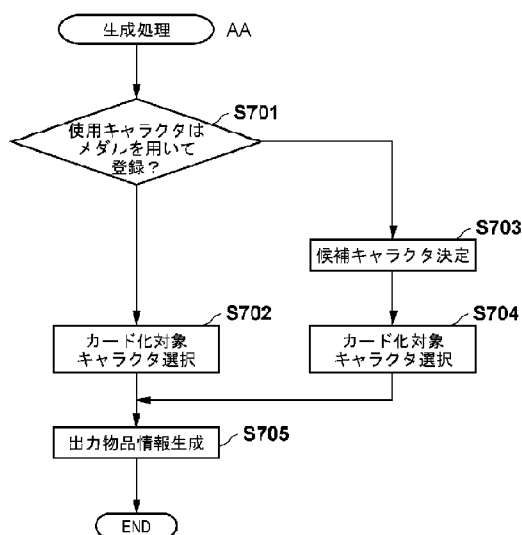
(72) 発明者: 廣瀬 剛 (HIROSE Go); 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内 Tokyo (JP). 名倉 孝 (NAGURA Takashi); 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内 Tokyo (JP). 格和 真理

(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, 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, 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.

(54) Title: GAME DEVICE AND PROGRAM

(54) 発明の名称: ゲーム装置、及びプログラム



S701 Is used character registered using medal?
S702, S704 Select character to be carded
S703 Choose candidate character
S705 Generate output item information
AA Generation process

(57) Abstract: [Problem] To provide a suitable game experience that enhances the application of items acquired by a user. [Solution] This game device acquires item information from first variety items having first item information and/or from second variety items that have second item information and that are different from the first variety items, and the game device runs a game based on the item information. When item information has been acquired from the first variety items, the game device generates new first variety items that carry first item information indicating game elements corresponding to play content of the game run on the basis of this item information, and when item information has been acquired from the second variety items, the game device generates new first variety items that carry first item information indicating game elements corresponding at least to the acquired second item information.

(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】ユーザが取得した物品の用途を拡張した好適なゲーム体験を提供する。【解決手段】ゲーム装置は、第1の物品情報を有する第1の種別の物品、及び第2の物品情報を有する、第1の種別の物品とは異なる第2の種別の物品の少なくともいずれかから物品情報を取得し、該物品情報に基づくゲームを実行する。そしてゲーム装置は、物品情報が第1の種別の物品から取得された場合に、該物品情報に基づき実行されるゲームのプレイ内容に応じたゲーム要素を示す第1の物品情報を付した、第1の種別の物品を新たに生成し、物品情報が第2の種別の物品から取得された場合に、少なくとも取得された第2の物品情報に対応するゲーム要素を示す第1の物品情報を付した、第1の種別の物品を新たに生成する。

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変化させ、次回以降に変化後のキャラクタやアイテムを登場させたゲームをプレイ可能なように、対応する情報を付した新たな物品を排出するものも存在する。

[0003] 特許文献１のゲーム装置では、次回以降のゲームプレイにおいて変化後のキャラクタ（変化後キャラクタ）を使用可能ならしめるため、変化後に係るパラメータ（特性データ）を取得可能な二次元コードが印刷されたカードを、プリンタに出力させている。

先行技術文献

特許文献

[0004] 特許文献１：特開２００２－０６５９３６号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0005] 特許文献１に記載のゲーム装置において得られるカードは、ゲームプレイに際し登録されたキャラクタに依るものであり、所望の変化後キャラクタのカードをユーザが入手することは容易ではない。即ち、特許文献１に記載のゲーム装置では、ゲーム後にカードを出力させることを所望する変化後キャラクタにつき、変化に必要なキャラクタのカードをユーザが所有している必要があるため、これらの変化に必要なカードを入手できるまでゲームプレイを

繰り返す等、時間を要する可能性があり、これはユーザのゲームに対する関心を削ぎ得る。

[0006] ところで、近年では1つの作品（コンテンツ）につき、例えば異なるハードウェア（ゲーム装置）でプレイ可能な内容の異なる複数種類のゲーム（ゲームタイトル）や、このようなゲームで利用可能に構成された玩具やグッズ等の物品を提供する事業展開がなされている。一方で、このような事業展開では、1つのゲームタイトルにおいて利用可能な物品は、同一のタイトルに用途が限定されるものであるため、例えば登場するキャラクタが共通する同一のコンテンツにつき、ユーザは異なる種類のゲームのそれぞれで所望のキャラクタを登場させるための物品を入手する必要がある。故に、ユーザは所望のキャラクタに係る物品を入手していたとしても、同一コンテンツの特定のゲームにおいては該物品を使用することができないため、所望のキャラクタが登場するゲームをプレイすることができず、興趣を損ねる可能性があった。

[0007] 本発明は、上述の問題点に鑑みてなされたものであり、ユーザが取得した物品の用途を拡張した好適なゲーム体験を提供す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

[0008] 前述の目的を達成するために、本発明のゲーム装置は、物品から取得した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、第1の物品情報を有する第1の種別の物品、及び第2の物品情報を有する、第1の種別の物品とは異なる第2の種別の物品の少なくともいずれか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基づき、第1の種別の物品を新たに生成する生成手段と、を有し、生成手段は、物品情報が第1の種別の物品から取得された場合に、該物品情報に基づき実行されるゲームのプレイ内容に応じたゲーム要素を示す第1の物品情報を付した、第1の種別の物品を新たに生成し、物品情報が第2の種別の物品から取得された場合に、少なくとも取得された第2の物品情報に対応するゲーム要素を示す第1の物品

情報を付した、第１の種別の物品を新たに生成する。

発明の効果

[0009] このような構成により本発明によれば、ユーザが取得した物品の用途を拡張した好適なゲーム体験を提供することが可能となる。

図面の簡単な説明

[0010] [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ゲーム装置１００の外観を示した図

[図3]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4]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5]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6]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7]本発明の実施形態に係る生成処理を例示したフローチャート

発明を実施するための形態

[0011] [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、複数の種別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。

[0012] 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本発明に係る第１の種別の物品はカードであるものとして説明する。またゲームに使用可能な本発明に係る第２の種別の物品はメダルであるものとして説明する。しかしながら、第１の種別の物品と第２の種別の物品は、後述する第１の物品情報または第２の物品情報が各々取得可能に構成された異なる種別の物品であれば、カードやメダルに限られるものではない。ここで、ゲーム装置におい

て生成され排出される物品は第1の種別の物品（カード）のみであり、第2の種別の物品（メダル）はゲームに使用可能であるものの、ゲーム装置において排出されないものとする。メダルは、例えば同一コンテンツに係り提供される他のゲームタイトルで使用可能なゲーム用物品や、玩具として提供されるものとして説明する。これらの物品の少なくともいずれかは、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。

[0013] また本実施形態ではゲームに使用可能なカードには、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（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。一方、ゲームに使用可能なメダルには、第2の物品情報が、第1の物品情報とは異なる形式でコード化され、メダルに内包される近距離通信（NFC：Near Field Communication）用のタグ（以下、NFCタグ）に記録される態様で、メダルに付されているものとして説明する。メダルのNFCタグは、後述の第2リーダ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。

[0014] 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またはメダルに付す態様は、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やメダルに含まれる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。好適にはメダルに第2の物品情報を付す方式は、その生成後に情報の任意の書き換えが可能な方式が用いられることが、興趣性の

観点から好ましい。

- [0015] 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、カードまたはメダル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、該カードやメダル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。
- [0016] 《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。
- [0017] 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。
- [0018] 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。
- [0019] 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。

[0020] 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１３０を介してゲーム用の物品であるカードまたはメダルから取得される。カードまたはメダル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１３０は、カードまたはメダル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またはメダル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１３０が、メダルの有するＮＦＣタグから第２の物品情報の取得を行う。

[0021] 図２に示されるように、本実施形態のゲーム装置１００において、第１リーダ１２０と第２リーダ１３０とは操作盤上の異なる位置に設けられ、各々の位置においてそれぞれ異なる方式で情報取得を行う。物品情報の取得が行われる物品がカードである場合には、第１リーダ１２０により該情報取得が行われるが、物品情報の取得が行われる物品がＮＦＣタグを有するメダルである場合には、第１リーダ１２０ではなく、第２リーダ１３０により該情報取得は行われる。即ち、ゲームプレイに際し物品からの情報読み取りを行わせたゲーム体験の提供を受ける場合には、ユーザは第１リーダ１２０へのカードの載置、または第２リーダ１３０へのメダルの載置を行えばよい。

[0022] キャラクタDB106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。本実施形態のゲーム装置100が提供するゲームでは、同一のコンテンツに係る異なるゲームタイトル用に設けられたゲーム用物品であるカード及びメダルの各々について、物品に付されたキャラクタ画像に対応するキャラクタを登場させたプレイ体験が提供される。故に、メダルにキャラクタ画像が付されるキャラクタは、カードにキャラクタ画像が付され得るキャラクタ群に少なくとも包含されており、キャラクタDB106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、カードに対応するキャラクタとメダルに対応するキャラクタが同一のキャラクタである場合には、両物品には該キャラクタを特定する同一の識別情報（キャラクタID）が少なくとも物品情報に含まれており、これによりいずれの物品を用いた場合であっても、ゲームにおいて同一のキャラクタIDに関連付けられたキャラクタ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。

[0023] 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。

[0024] 提示制御部107は、例えばGPU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。

[0025] 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作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 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。

[0026] 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 160 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 160 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、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 160 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 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（図 2 の 201）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 160 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。

[0027] 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。

[0028] 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。

[0029] 《カード、メダル、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、メダル、及びこれら物品の各々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。

[0030] 図３（ａ）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３０１、該キャラクタのキャラクタ名３０２、またカードの所有者を識別するために設定されたユーザ名３０３、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３０４、スロット画像３０５、及びカードに付された第１の物品情報を取得可能なコード画像３０６で構成される。

[0031] スロット画像３０５は、図示されるように、所定の数（本実施形態では３つ）の枠が設けられる画像であり、カードに対応するキャラクタを成長を経て使用し続ける場合、即ち、後述のようにカードを用いてキャラクタをゲームに登場させ、プレイ内容を反映させた状態で該キャラクタを新たなカードとして生成させる場合の、付加的な遊戯要素の提供のために設けられたものである。スロット画像の各枠は、該キャラクタについてゲームプレイを重ねることによって順次内容（枠内の画像。スロットの出目に対応しているため、以下必要に応じて、出目または出目画像として言及する）が確定し、視認可能となる。図３（ｂ）は、図３（ａ）のカードが出目変化した状態を例示したものであり、所謂「銀はがし」の要領で、ゲームプレイの進行やキャラクタの成長段階に合わせて、順次スロット画像３０５の枠内の出目が確定（解放）されていく。またコード画像３０６は、カードに対応する第１の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、第１リーダ１２０に読み取られることで第１の物品情報が取得可能に構成される。

[0032] このようなカードにコード画像３０６の形態で付される第１の物品情報は、例えば図４（ａ）に示されるデータ構成であってよい。図４（ａ）の例では、カードに付される第１の物品情報は、該カードを一意に特定（識別）するカードＩＤ４０１に関連付けて、該カードの所有者を示すユーザ名４０２、該カードに対応するキャラクタを特定するキャラクタＩＤ４０３、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４０４、及びスロット画

像の構成を示すスロット情報405を含む。

[0033] 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404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。

[0034] 一方、図3（c）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メダルであり、ゲーム装置100において生成されるのではなく、他の経路で流通するメダルのオモテ面を示した図である。図示されるようにメダルには、カードと同様、該メダルに対応するキャラクタのキャラクタ画像311が付され、これに加え、該キャラクタのキャラクタ名312を有して構成される。

[0035] このようなメダルに、カードとは異なる形式でコード化され、NFCタグに書き込まれることにより付される第2の物品情報は、例えば図4（b）に示されるデータ構造であってよい。図4（b）の例では、メダルに付される第2の物品情報は、該メダルを識別するメダルID411に関連付けて、該メダルに対応するキャラクタを特定するキャラクタID412を含む。

[0036] 《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4（c）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4（c）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ID421に関連付けて、対戦シーケンス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422、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423、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424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。

[0037] 《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。

[0038] 使用キャラクタは、カードまたはメダルの物品情報を第1リーダ120また
は第2リーダ130に読み取らせることで、各物品に対応するキャラクタを
登録することができる。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
。本実施形態では簡単のため、使用キャラクタは1体であるものとして説明
する。

[0039] 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
の間での対戦ゲームを実行する対戦シーケンスと、対戦シーケンスの途中ま
たは終了後において対戦ゲームまたはカードの生成に係り所定の効果（特殊
技能・効果の発動、キャラクタ成長ボーナス、キャラクタランク変更等）を
発生させ得るルーレット（抽選）ゲームを行うルーレットシーケンスとを有
する。

[0040] 対戦シーケンスでは、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る。本実施形態では簡単のため、使用キャラクタと対応させて相手キャラクタの数も1体とし、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。

[0041] 本実施形態のゲーム装置100が提供するゲームでは、対戦シーケンスにおいて、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またはメダル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。対戦シーケンス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）ほど、有利に進行する。またゲームの進行には、スロット情報405の状態が参照されてもよく、例えば3つの出目が所定の役に該当している場合、あるいは出目がリーチ状態（残り1つの出目の確定によって、出目の組み合わせが所定の役に該当し得る）にある場合に、対応する特殊効果を発生させ、ゲームの進行を有利にせしめる制御がなされるものであってよい。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。

[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5のフローチャートを用いて具体的な処理を説明する。該フローチャートに対応する処理は、制御部101が、例えば記録媒体102に記憶されている対応する処理プログラムを読み出し、メモリ103に展開して実行することにより実現することができる。なお、本プレイ提供処理は、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。

[0043] Ｓ５０１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、ユーザが第１リーダ１２０にカードが有する第１の物品情報を取得させること、第２リーダ１３０にメダルが有する第２の物品情報を取得させること、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Ｓ５０１において実行される登録処理について、図６のフローチャートを用いて詳細を説明する。

[0045] Ｓ６０１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、カードまたはメダル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、第１リーダ１２０及び第２リーダ１３０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またはメダル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１４０及び音声出力部１５０に提示させる。

[0046] Ｓ６０２で、制御部１０１は、カード及びメダルのいずれかの物品（対象物品）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により第１リーダ１２０または第２リーダ１３０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Ｓ６０３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、物品からの情報取得を行わずに対戦シーケンスに移行する操作（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1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、後述の使用キャラクタ情報とユーザ名の設定を行い、処理をS608に移せばよい。

[0047] S603で、制御部101は、取得された対象物品情報がメダルから取得されたものであるか否かを判断する。本ステップの判断は、取得部105がいずれのリーダから情報取得を行ったかにより判断すればよいが、例えば取得した対象物品情報のデータ構造の解析により行うものであってもよい。制御部101は、対象物品情報がメダルから取得されたものであると判断した場合は処理をS604に移し、メダルから取得されたものではない、即ちカードから取得されたものであると判断した場合は処理をS606に移す。

[0048] S604で、制御部101は、対象物品情報に含まれるキャラクタID412を参照し、対象物品（メダル）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、使用キャラクタにつきゲーム中に参照される使用キャラクタ情報をメモリ103に格納する。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ID421が、対象物品情報に含まれるキャラクタID412であるキャラクタ情報を取得する。格納される使用キャラクタ情報は、例えば図4（d）に示されるように、使用キャラクタのキャラクタID431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432、使用キャラクタの提示に用いられる提示用情報433、登録にメダルが用いられたか否かを示す（例えば論理型の）メダル登録フラグ434、及び使用キャラクタの現在のランク情報435を有する構成であってよい。メダルに対応するキャラクタ情報を取得すると、制御部101は、取得したキャラクタ情報のキャラクタID421、基本パラメータ422、及び提示用情報424を、キャラクタID

D 4 3 1、プレイ時パラメータ 4 3 2、及び提示用情報 4 3 3 とする使用キャラクタ情報を構成し、メモリ 1 0 3 に格納する。また対象物品がメダルであるため、制御部 1 0 1 はメダル登録フラグ 4 3 4 を真 (t r u e) に設定し、ランク情報 4 3 5 を初期レベルを示す情報に設定する。上述したようにメダルはゲーム装置 1 0 0 において主として使用されるゲーム用物品として構成されておらず、第 2 の物品情報は成長状態を示すランク情報を有していないため、本実施形態ではメダルを用いて登録されるキャラクタは、初期レベルのキャラクタとして登録されるものとして説明する。しかしながら、本発明の実施においてメダルを用いて登録された使用キャラクタのプレイ時パラメータ 4 3 2 やランク情報 4 3 5 の決定方法は、異なるものであってもよいことは言うまでもない。たとえば、初期レベルよりも高い所定のレベルでのキャラクタとして登録される場合には、メダルを所有するユーザを、本実施形態のゲーム装置 1 0 0 において提供されるゲームのプレイに、より好適に導引することができる。

[0049] S 6 0 5 で、制御部 1 0 1 は、今回のゲームプレイを行うユーザにつき、ユーザ名の設定を行う。ユーザ名は、例えばユーザにより入力された文字列を設定するものであってよく、入力が行われなかった場合にはデフォルトのユーザ名が設定される等であってもよい。設定されたユーザ名は、例えばメモリ 1 0 3 に格納され、ゲーム中及び新たに排出されるカードの印刷データの生成において用いられる。

[0050] S 6 0 6 で、制御部 1 0 1 は、対象物品情報に含まれるキャラクタ I D 4 0 3 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 D B 1 0 6 から取得する。そして制御部 1 0 1 は取得したキャラクタ情報に基づいて、使用キャラ情報をメモリ 1 0 3 に格納する。具体的には制御部 1 0 1 は、キャラクタ D B 1 0 6 に管理されるキャラクタ情報のうち、キャラクタ I D 4 2 1 が、対象物品情報に含まれるキャラクタ I D 4 0 3 であるキャラクタ情報を取得する。そして制御部 1 0 1 は、取得したキャラクタ情報のキャラクタ I D 4 2 1 及び提示用情報 4 2 4 を、キャラクタ I D 4 3 1 及び提示

用情報 433 とする使用キャラクタ情報を構成し、メモリ 103 に格納する。また対象物品がカードであるため、制御部 101 はメダル登録フラグ 434 を偽 (false) に設定する。さらにプレイ時パラメータ 432 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 423 に従って、基本パラメータ 422 を対象物品情報のランク情報 404 に基づいて変更した値を設定する。またランク情報 435 には対象物品情報のランク情報 404 を設定する。このようにすることで、カードを用いて使用キャラクタの登録を行った場合には、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。

[0051] S607 で、制御部 101 は、対象物品情報のユーザ名 402 を今回のゲームプレイを行うユーザのユーザ名として、メモリ 103 に格納する。

[0052] S608 で、提示制御部 107 は制御部 101 の制御の下、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 140 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 150 からの音声出力により行われる。

[0053] このように登録処理が完了すると、制御部 101 はプレイ提供処理の S502 で、対戦シーケンスに係る相手キャラクタ（対戦相手）を決定し、対戦シーケンスに係るゲーム処理を実行する。制御部 101 は、対戦シーケンス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 S503 に移す。

[0054] S503 で、制御部 101 は、ルーレットシーケンスに係るゲーム処理を実行する。本実施形態では簡単のため、ルーレットシーケンスは対戦シーケンスに係るゲーム処理の終了後に発生し、ルーレットシーケンスにおけるプレイ内容は、以降の新たなカード生成における成長状態の変更に影響を及ぼす（所定の効果が発生させるか否かがルーレットの抽選結果により確定する）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。ルー

レットシーケンスは、上述したように対戦シーケンスに係るゲーム処理の途中で発生するものであってもよく、この場合、新たなカードの生成に係る所定の効果の発生に限らず、対戦ゲームの進行に影響を及ぼすものであってもよい。ルーレットシーケンスにおけるプレイ内容の結果は、例えば生成するカードのキャラクタレベルの増加率（プレイ時パラメータが基本パラメータである場合は、初期レベルではないキャラクタレベルへの変更）やプレイ時パラメータの増加率等を変更するものであってもよい。

[0055] S 5 0 4 で、制御部 1 0 1 は、今回のゲームプレイにあたり新たなカードを印刷部 1 6 0 に印刷・生成・排出（以下、カード化）させるキャラクタについて、該カードに付す第 1 の物品情報（出力物品情報）を生成する生成処理を実行する。

[0056] 〈生成処理〉 ここで、本ステップにおいて実行される生成処理について、図 7 のフローチャートを用いて詳細を説明する。

[0057] S 7 0 1 で、制御部 1 0 1 は、使用キャラクタがメダルを用いて登録されたか否かを判断する。具体的には制御部 1 0 1 は、使用キャラクタ情報のメダル登録フラグ 4 3 4 を参照することにより、本ステップの判断を行えばよい。制御部 1 0 1 は、使用キャラクタがメダルを用いて登録されたと判断した場合は処理を S 7 0 2 に移し、メダルを用いて登録されていないと判断した場合は処理を S 7 0 3 に移す。

[0058] S 7 0 2 で、制御部 1 0 1 は、使用キャラクタをカード化対象のキャラクタとして選択する。本実施形態のゲーム装置 1 0 0 では、メダルを用いて使用キャラクタの登録が行われた場合には、ユーザが該キャラクタのカードの生成を所望しているものと判断し、ゲームのプレイ内容に依らず使用キャラクタをカード化対象のキャラクタとして選択するものとする。

[0059] 一方、S 7 0 1 において使用キャラクタがメダルを用いて登録されていないと判断した場合、制御部 1 0 1 は S 7 0 3 で、対戦シーケンスに係るゲーム処理のプレイ内容に基づき、カード化の候補となるキャラクタ（候補キャラ

クタ)を決定する。候補キャラクタは、少なくとも使用キャラクタを含み、この他、対戦ゲームのプレイ内容に基づいて増減する。本実施形態では簡単のため、対戦ゲームの結果が勝利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、使用キャラクタが複数体であるか、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。制御部101は、候補キャラクタの情報を決定すると、該情報を例えばメモリ103に格納させる。

[0060] S704で、制御部101は、S703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140に表示させ、該画面に基づき操作入力部109により検出された操作入力に基づいて行われる。カード化の枚数は、例えば追加の対価の支払いにより増加可能に構成されるものであってよく、1枚に限られるものではない。また本実施形態では、キャラクタの選択はユーザによる操作入力に基づいて行わ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。例えば使用キャラクタとして複数体を登録しており、プレイ内容に応じて成長した使用キャラクタが存在する場合には、これを優先的にカード化対象として選択するよう制御してもよい。

[0061] S705で、制御部101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101は、新たなカードIDの取得、対戦シーケンス及びルーレットシーケンスのプレイ内容に基づくパラメータ(新たなランク情報404)の決定を行い、プレイユーザのユーザ名カード化対象キャラクタのキャラクタID、及び対象物品情報のスロット情報405とこれらの情報を結合し、出力物品情報を生成する。プレイ内容に基づき決定されるパラメータは、例えば増減後の絶対値であってもよいし

、基本パラメータからの相対値であってもよい。後者の場合、例えばカード化対象キャラクタがカードに基づき登録された使用キャラクタでない場合は基本パラメータからの増減がないことを示すものであってもよいし、基本パラメータに対戦ゲームの結果に応じた変更を加えたパラメータと基本パラメータとの差分を示すものであってもよい。またパラメータ決定は、例えば対戦ゲームの結果や同一キャラクタについてカード化を行った回数等を考慮して動的に決定されるものであってもよい。なお、本実施形態ではメダルを用いて登録された使用キャラクタ及び物品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404は初期状態を示す値に設定されるものとして説明する。また制御部101は、例えば新たなランク情報404が所定の条件を満たした場合には、スロット情報を対象物品情報のスロット情報405とは異なる状態に変更し、出力物品情報を生成する。

[0062] 生成処理が完了すると、印刷制御部108はプレイ提供処理のS505で、排出する新たなカードに係る印刷データを生成し、印刷部160に印刷指示を行う。より詳しくは、印刷制御部108は制御部101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160に送信され、印刷部160はこれに基づきカードを印刷し、排出する。排出が完了すると、あるいは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。

[0063] なお、メダルを用いて登録された使用キャラクタにつき、複数回の新たなカードの生成を認めた場合、例えばゲーム装置100においてカードのみを用いてプレイする場合には入手が困難である、レアリティの高いキャラクタに対応するカードを容易に入手することが可能となり得る。従って、一度ゲームプレイに使用されたメダルについては、該ゲームプレイにつき対応するキ

キャラクタをカード化対象として強制的に選択してカードを生成させ、かつ既にカードが生成済みであることを関連付け、以降のゲームプレイ時には該メダルを使用できないよう制御してもよい。カードが生成済みであることの関連付けは、例えばメダルを一意に特定するメダルIDを外部サーバ等に記録することにより行われるものであってもよいし、既に生成済みであることを示す情報をメダルのNFCタグに書き込むことにより行われるものであってもよい。後者の場合、第2リーダ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して構成されればよい。

[0064] 本実施形態では簡単のため、使用キャラクタとして登録可能なキャラクタ及び相手キャラクタはそれぞれ1体であるものとして説明したが、使用キャラクタ及び相手キャラクタは複数体であってもよい。この場合、カード化対象のキャラクタは、複数体のうちから1体を選択可能に構成されてもよい。また上述したように、複数体の使用キャラクタのうちにメダルを用いて登録されたキャラクタが存在する場合には、該キャラクタをカード化対象として強制的に選択するものであってもよい。

[0065] また本実施形態ではメダルを用いて使用キャラクタの登録を行う場合は、所望のキャラクタ（メダルに対応するキャラクタ）のカードを排出できる利点を有するため、対戦ゲームに係るプレイ時パラメータは、該キャラクタに係る基本パラメータと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。ユーザがゲーム装置100で実行されるゲーム用に提供されたゲーム用物品（カード）ではない、関連性のあるコンテンツに係るゲーム用物品（メダル）を所有しているということは、ユーザは該コンテンツに対する関心が高く、またそれだけ投資していることを示す。従って、例えばメダルを用いて使用キャラクタの登録が行われた場合には、カードのみを用いて使用キャラクタの登録を行う場合よりもゲームを有利に進行せしめるよう制御するようにしてもよい。該制御は、例えば、プレイ時パラメータを基本パラメータよりも高くする、ルーレットにおける当選確率を増加

させる等、対戦ゲームシーケンス及びルーレットシーケンスの少なくともいずれかにおいて、ゲームの進行が有利となるようパラメータ等を調整することにより行われてよい。

[0066] 以上説明したように、本実施形態のゲーム装置によれば、状態変化が生じ得るキャラクタの使用数は確保したまま、お気に入りのキャラクタを使用することを実現でき、好適なゲーム体験をユーザに提供することができる。

[0067] [変形例1] 上述した実施形態1ではメダルを用いて使用キャラクタの登録を行った場合、対戦ゲームシーケンス及びルーレットシーケンスの終了後に、該使用キャラクタに対応するカードを印刷して排出するものとして説明した。一方、近年では操作盤上に載置したカードの実物を移動・回転操作することでゲームに係る操作を行うゲーム装置も存在しており、このようなプレイ体験を提供するためには、ユーザがゲームシーケンスに係るゲーム処理の実行までにカードを入手していることが好ましい。従って、メダルを用いて使用キャラクタの登録を行い、該キャラクタに対応するカードを排出する態様では、ゲームのプレイ内容に依らずカードのキャラクタは確定しているため、ユーザがカードを使用したゲーム操作をできるよう、ゲーム処理に係るゲームプレイを要件とせず先にカードを排出するよう構成してもよい。

[0068] またこのように構成することで、例えばゲームをプレイせずにカードのみを排出するモード（カード販売モード）においても、メダルから第2の物品情報を読みとらせることで、ユーザは所望のキャラクタに対応するカードを入手することが可能となる。

[0069] [実施形態2] 上述した実施形態1及び変形例1では、メダルが有する第2の物品情報がキャラクタIDを有しており、使用キャラクタの登録に用いた場合に、メダルに付されているキャラクタ画像に係るキャラクタをゲームに登場させることができるものとして説明した。しかしながら、本発明の実施において、メダルが有する第2の物品情報に対応するゲーム要素はキャラクタに限られるものではない。

[0070] 上述したように、１つのコンテンツに係り提供される異なるゲームタイトルにつき、ゲーム用物品（または排出物品）としてカードとメダルの方々が提供される場合、メダルがゲーム装置１００とは異なる装置においてゲームプレイに使用される態様も考えられる。このような態様では、特に書き換え可能な記録媒体（ＮＦＣタグ）を有するメダルのようなゲーム用物品は、該異なる装置においてゲームプレイに使用された場合、該物品に付された第２の物品情報がプレイ内容に応じて変更され得る。故に、例えばメダルに付された第２の物品情報により示されるゲーム要素は、ゲームに登場させるキャラクタだけでなく、該キャラクタにゲーム上で付与された特殊技やスキル、あるいはパラメータ増減等のゲーム効果、アイテムの付加や装備など、ゲーム上の種々の属性を含むものであってよい。

[0071] 従って、本実施形態ではメダルが有する第２の物品情報は、図４（e）のようなデータ構成を有するものとする。より詳しくは、メダルＩＤ４４１に関連付けて、キャラクタＩＤ４４２に加え、このような種々の属性を示す属性情報４４３が含まれる。なお、属性情報４４３は所定の属性が付加され有意である場合に属性情報の形式で格納され、付加されず無意である場合にはブランク情報として構成されるものであってよい。

[0072] 本実施形態では、このように第２の物品情報が構成されるものとし、ゲーム装置１００において実行されるゲームでは、メダルは使用キャラクタの登録に限らず、属性情報４４３の使用キャラクタへの反映（ゲーム効果の付加、アイテム装備等）に用いることが可能であるものとする。換言すれば、本実施形態のゲーム装置１００では、使用キャラクタの登録に係り、メダルは該使用キャラクタを指定するために用いられるものであってもよいし、カードを用いて登録される使用キャラクタにつき、第２の物品情報に含まれる属性情報４４３を反映させるために用いられるものであってもよい。

[0073] 後者の場合、登録処理は、カードから第１の物品情報の取得に次いで、属性情報４４３の付加に係るメダルから第２の物品情報の取得を行うように構成

されればよい。即ち、メダルに付された属性情報443は、メダルを用いて登録されるキャラクタではない使用キャラクタに付すことが可能に構成されるものであってよい。換言すれば、属性情報443は、使用キャラクタのプレイ時パラメータに反映され、ゲームの進行に影響を与えることが可能であってよい。なお、前者の場合、メダルを用いて登録される使用キャラクタには、追加の情報取得を不要とせず、属性情報443が反映されるものであってよい。

[0074] また、このように使用キャラクタにつき属性情報443の反映が行われた場合、該反映された属性情報は、該使用キャラクタにつき新たなカードの排出を行う場合に出力物品情報に反映される（含められる）ものであってよい。本実施形態では、メダルが有する属性情報443に基づくゲーム効果の付加が行われた場合、該属性情報が付されていることがユーザに視認可能なように、出力物品情報に限らず、キャラクタ画像の変更が行われるよう構成されるものとする。例えば、使用キャラクタの登録に用いたカードが図3（a）のようである場合、あるいはメダルが有する第2の物品情報に属性情報443が含まれない場合に該メダルに対応して通常排出されるカードが図3（a）のようである場合、属性情報の反映がなされた使用キャラクタについては、該属性情報に対応した効果が付された（図柄が異なる）キャラクタ画像321を有する、図3（d）のようなカードが新たに排出されるものであってよい。

[0075] このようにすることで、ユーザが取得した物品の用途を拡張しつつ、より高い遊戯性を有するゲーム及びゲーム用物品（カード）を提供することができる。

[0076] なお、本実施形態では属性情報443の反映は使用キャラクタの登録時に行われ、その後実行されるゲームシーケンスの進行に影響を与え、かつ新たに排出するカードにも付すことが可能な態様について説明したが、本発明の実施はこれに限られるものではない。属性情報を付加した新たなカードを排出するための、メダルからの属性情報443の取得は、出力物品情報の生成時

に行われるものであってもよい。即ち、属性情報 4 4 3 を反映したプレイ体験は該新たなカードの排出に係るゲームプレイでは提供されず、該新たなカードを使用した次回以降のゲームプレイにおいて提供されるものであってもよい。この場合、例えばカード化対象のキャラクタに相手キャラクタが含まれるのであれば、該相手キャラクタを、属性情報 4 4 3 を反映した状態に変更してカード化できるものとしてもよい。

[0077] また、本実施形態ではいずれのキャラクタであっても、属性情報 4 4 3 を反映した状態の新たなカードの排出が可能であるものとして説明したが、ゲームコンテンツに係るストーリーを考慮し、あるいはユーザ間の公平性を担保するため、メダルに対応するキャラクタと、反映対象であるカードを用いて登録されたキャラクタとが同一である場合に限定し、属性情報 4 4 3 の反映を認めるものであってもよい。

[0078] [変形例 2] 上述した実施形態 2 では、第 2 の物品情報に含まれる属性情報 4 4 3 がゲーム要素を示す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。

[0079] 例えばゲーム用物品は、イベントでの配布や、関連商品やコラボレーション商品の付録として限定的に提供されるものも含まれ、このような物品はゲームに使用した場合に、通常の方法で流通している物品よりも有利な付加的効果を現わすよう構成されていることが通例である。あるいは、流通数が少なく設定された、所謂レアリティの高いゲーム用物品についても、他のレアリティの物品よりも有利な付加的効果を現わすよう構成されていることもある。

[0080] 本変形例では、このような第 2 の物品情報に基づき生じる付加的効果を、ゲーム用物品を使用した場合のゲーム中に現れるもの（ゲームに登場するゲーム要素）に限らず拡張することで、ゲーム装置 100 において提供されるゲームの興趣性をより高める方法について説明する。より詳しくは、本変形例ではメダルが有する属性情報 4 4 3 に、ゲーム効果や装備アイテム等のゲーム要素に加え、さらに使用して行われたゲームプレイの内容に依らず、所定

のキャラクタに係る新たなカードの排出条件を開放するためのトリガ情報を含めることにより、該メダルがゲーム装置１００において使用された際に付加的効果を生じさせる態様について説明する。

[0081] トリガ情報を含む属性情報４４３を有する状態のメダルは、上記のように限定的に提供されるメダルの製造工程においてＮＦＣタグに、該トリガ情報を含む第２の物品情報の書き込みがなされることで構成されるものであってよいし、あるいは例えば他のゲーム装置において所定の条件が満たされた場合に第２の物品情報の書き換えがなされることで構成されるものであってもよい。

[0082] そして、使用キャラクタの登録時にメダルから取得された第２の物品情報にトリガ情報が含まれる場合、生成処理は実施形態１のように使用キャラクタをカード化対象のキャラクタとして選択するのではなく、例えば使用キャラクタと、該トリガ情報によりカード化が可能となる所定のキャラクタとを候補キャラクタとして提示し、カード化対象のキャラクタの選択を受け付けるよう構成されればよい。あるいは、トリガ情報によりカード化が可能となる所定のキャラクタをカード化対象のキャラクタとして強制的に選択するよう構成してもよい。

[0083] このようにすることで、本変形例ではトリガ情報を有するメダルを用いて行われるゲームプレイにおいて、対戦ゲームに登場した相手キャラクタや使用キャラクタ等、プレイ内容に依存して決定されるキャラクタではなく、ゲームに登場していなくとも該トリガ情報により特定されるキャラクタをカード化対象とすることができる。なお、トリガ情報により特定されるキャラクタは、例えばカードを用いて使用キャラクタの登録を行う場合にはゲームに登場し得ないキャラクタとして構成してもよい。この場合、例えばメダルを用いる関連性のあるゲームタイトルのユーザを、ゲーム装置１００で提供されるゲームタイトルに、より好適に導引することができる。

[0084] また、本変形例では、１つのメダルが有する第２の物品情報に所定のキャラクタに係る新たなカードの排出条件を解放するためのトリガ情報が含まれる

場合に、該キャラクタをカード化対象に選択可能な構成について説明したが、本発明の実施はこれに限られるものではない。例えば、該キャラクタがカード化対象として選択可能になる条件は、１つのメダルに付されたトリガ情報の取得ではなく、複数枚のメダルからトリガ情報の取得が行われることを要件とするものであってもよい。またトリガ情報のような特定の情報を第２の物品情報に含める構成ではなく、１回のゲームプレイに係り複数枚のメダルから取得された属性情報４４３の組み合わせが所定の組み合わせである場合に、条件が満たされるものであってもよい。また、このようなキャラクタのカードは入手するために満たすべき条件が困難に設定されるため、該カードを用いて登録されたキャラクタは、メダルを用いずに登録されたキャラクタ、あるいはトリガ情報を含くまない第２の物品情報を有するメダルを用いて登録されたキャラクタよりも、ゲームを有利に進行ならしめるよう、制御されるものであってもよい。

[0085] [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

[0086] 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：第１リーダ、１３０：第２リーダ、１４０：表示部、１５０：音声出力部、１６０：印刷部

請求の範囲

- [請求項1] 物品から取得した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、 第1の物品情報を有する第1の種別の物品、及び第2の物品情報を有する、前記第1の種別の物品とは異なる第2の種別の物品の少なくともいずれか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基づき、前記第1の種別の物品を新たに生成する生成手段と、を有し、 前記生成手段は、 物品情報が前記第1の種別の物品から取得された場合に、該物品情報に基づき実行される前記ゲームのプレイ内容に応じたゲーム要素を示す前記第1の物品情報を付した、前記第1の種別の物品を新たに生成し、物品情報が前記第2の種別の物品から取得された場合に、取得された前記第2の物品情報に対応するゲーム要素を示す前記第1の物品情報を付した、前記第1の種別の物品を新たに生成するゲーム装置。
- [請求項2] 前記生成手段は、物品情報が前記第2の種別の物品から取得された場合に、前記ゲームのプレイを要件とせず前記第1の種別の物品を新たに生成する請求項1に記載のゲーム装置。
- [請求項3] 新たに生成される前記第1の種別の物品に付される前記第1の物品情報に対応するゲーム要素は、実行された前記ゲームに登場したゲーム要素を少なくとも含む請求項1または2に記載のゲーム装置。
- [請求項4] 前記第1の物品情報は、該第1の物品情報に対応するゲーム要素の前記ゲームにおけるランクを特定するランク情報を含み、 前記生成手段は、前記第1の種別の物品から取得された前記第1の物品情報に対応するゲーム要素につき前記第1の種別の物品を新たに生成する場合、取得された前記第1の物品情報に含まれる前記ランク情報を前記ゲームのプレイ内容に応じて変化させ、新たに生成される前記第1の種別の物品に付す前記第1の物品情報に含める請求項1乃至3のいずれか1項に記載のゲーム装置。
- [請求項5] 前記生成手段は、物品情報が前記第2の種別の物品から取得された場

合に、さらに前記第1の種別の物品から物品情報が取得されることを要件として、取得された前記第1の物品情報に基づき実行される前記ゲームのプレイ内容に応じたゲーム要素と、取得された前記第2の物品情報に対応するゲーム要素とを示す前記第1の物品情報を付した、前記第1の種別の物品を新たに生成する請求項1乃至4のいずれか1項に記載のゲーム装置。

[請求項6] 前記ゲームは、種類の異なる第1のゲームと第2のゲームとを少なくとも含み、前記ゲーム装置は、物品情報が前記第2の種別の物品から取得された場合、前記第1のゲームと前記第2のゲームの少なくともいずれかを、取得された前記第1の物品情報のみに基づき実行される場合よりも有利に進行させるよう制御する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2の物品情報に対応するゲーム要素は、前記ゲームの進行及び前記第1の種別の物品の新たな生成の少なくともいずれかにつき参照される属性を含み、前記生成手段は、物品情報が前記第2の種別の物品から取得された場合に、取得された第2の物品情報に含まれる前記属

性を示す属性情報を、新たに生成される前記第1の種別の物品に付す前記第1の物品情報に含める請求項5または6に記載のゲーム装置。

[請求項8] 前記生成手段は、前記属性情報を含む前記第1の物品情報が付されて新たに生成される前記第1の種別の物品を、該属性情報が付されていることが該物品の第1の部分において視認可能なように生成する請求項7に記載のゲーム装置。

[請求項9] 前記生成手段は、取得された前記第1の物品情報と前記第2の物品情報とが同一のゲーム要素に対応する場合に、該第2の物品情報に含まれる前記属性情報を、新たに生成される前記第1の種別の物品に付す前記第1の物品情報に含める請求項7または8に記載のゲーム装置。

[請求項10] 前記生成手段は、取得された前記第2の物品情報に含まれる前記属性

情報が所定の属性情報である場合、または取得された複数の前記第 2 の物品情報に含まれる前記属性情報の組み合わせが所定の組み合わせである場合に、取得された前記第 1 の物品情報に基づき実行される前記ゲームのプレイ内容に応じたゲーム要素と、取得された前記第 2 の物品情報に対応するゲーム要素とを示す前記第 1 の物品情報を付した、前記第 1 の種別の物品の新たな生成に代え、前記ゲームのプレイ内容に応じないゲーム要素を示す前記第 1 の物品情報を付した、前記第 1 の種別の物品を新たに生成する請求項 7 乃至 9 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

[請求項11] 前記ゲームのプレイ内容に応じないゲーム要素は、実行された前記ゲームに登場していないゲーム要素である請求項 10 に記載のゲーム装置。

[請求項12] 前記ゲームのプレイ内容に応じないゲーム要素は、物品情報を前記第 2 の種別の物品から取得せずに実行される前記ゲームには登場しないゲーム要素である請求項 10 または 11 に記載のゲーム装置。

[請求項13] 前記ゲームのプレイ内容に応じないゲーム要素は、物品情報を前記第 2 の種別の物品から取得せずに実行される前記ゲームに係り新たに生成される前記第 1 の種別の物品に対応するゲーム要素よりも、実行される前記ゲームを有利に進行させるゲーム要素である請求項 10 乃至 12 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

[請求項14] 前記第 1 の物品情報は、該第 1 の物品情報に基づき実行される前記ゲームのプレイ内容に応じて変化し、新たに生成される前記第 1 の種別の物品に付す前記第 1 の物品情報に含められることで内容が順次確定していく複数の変化情報を含み、前記生成手段は、前記複数の変化情報の内容を前記第 1 の種別の物品の第 2 の部分において視認可能なように前記第 1 の種別の物品を新たに生成する請求項 1 乃至 13 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

[請求項15] 前記第 2 の部分では、前記複数の変化情報の内容を表示するための同

数の領域が含まれ、前記複数の変化情報のうちの内容が確定した変化情報については、対応する領域に該内容に対応する画像が表示され、前記複数の変化情報のうちの内容が未確定の変化情報については、対応する領域にブランクであることを示す画像が表示される請求項 14 に記載のゲーム装置。

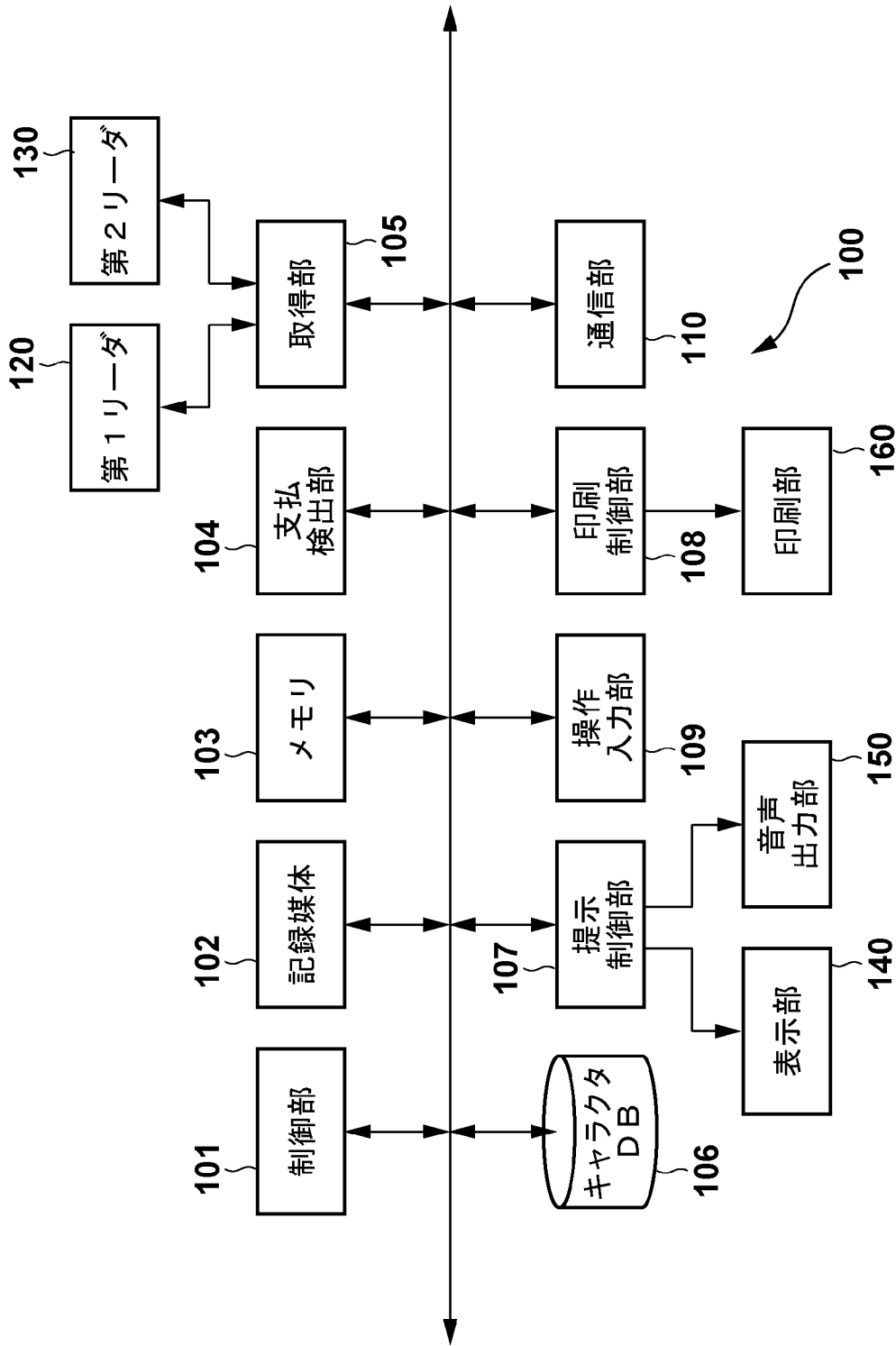
[請求項16] 前記第 1 の種別の物品から取得された前記第 1 の物品情報が、前記複数の変化情報のうちの所定数の変化情報の内容が確定しており、かつ該確定した変化情報の内容の組み合わせが所定の組み合わせである場合に、取得された前記第 1 の物品情報に基づき実行される前記ゲームを有利に進行させるよう制御する手段をさらに有する請求項 14 または 15 に記載のゲーム装置。

[請求項17] 前記第 1 の物品情報と前記第 2 の物品情報とは、各々異なる形式でコード化され、前記第 1 の種別の物品または前記第 2 の種別の物品に各々付される請求項 1 乃至 16 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

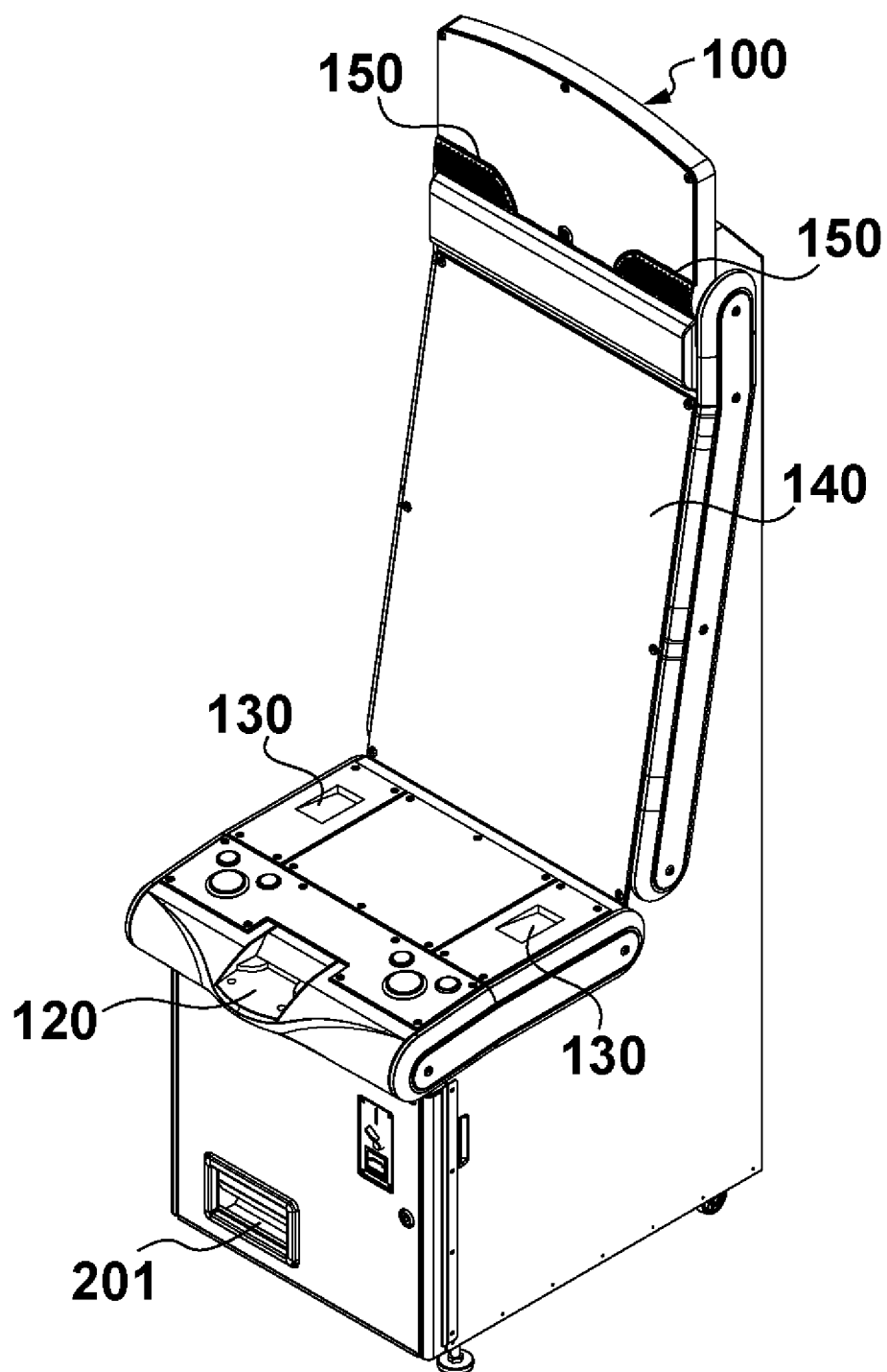
[請求項18] 前記取得手段は、前記第 1 の種別の物品からの前記第 1 の物品情報の取得と、前記第 2 の種別の物品からの前記第 2 の物品情報の取得とを、前記ゲーム装置の各々異なる部位において行う請求項 1 乃至 17 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

[請求項19] コンピュータを、請求項 1 乃至 18 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。

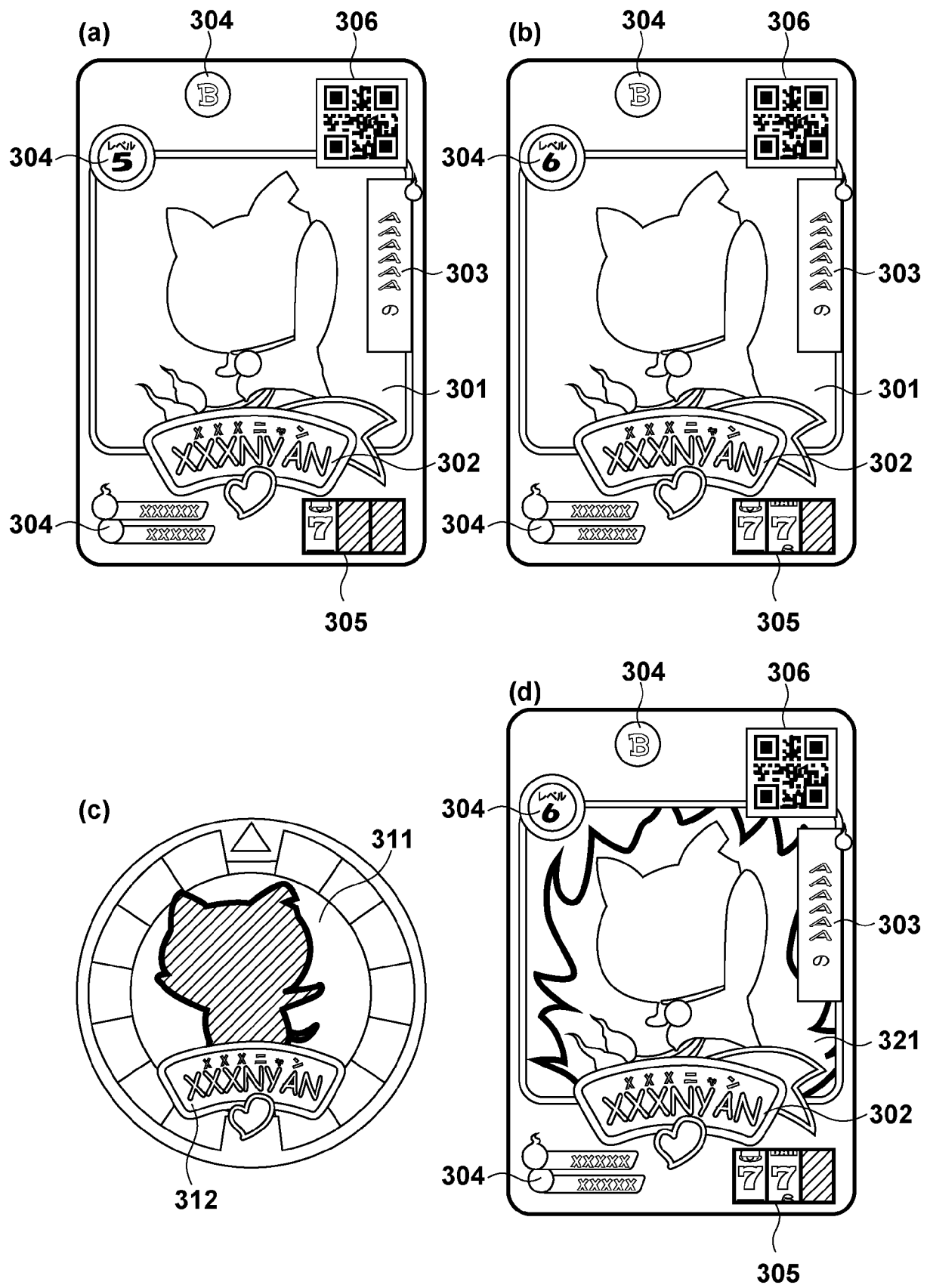
[図1]



[図2]



[図3]



[図4]

(a)

カード I D	401
ユーザ名	402
キャラクタ I D	403
ランク情報	404
スロット情報	405

(b)

メダル I D	411
キャラクタ I D	412

(c)

キャラクタ I D	421
基本パラメータ	422
成長時変化情報	423
提示用情報	424

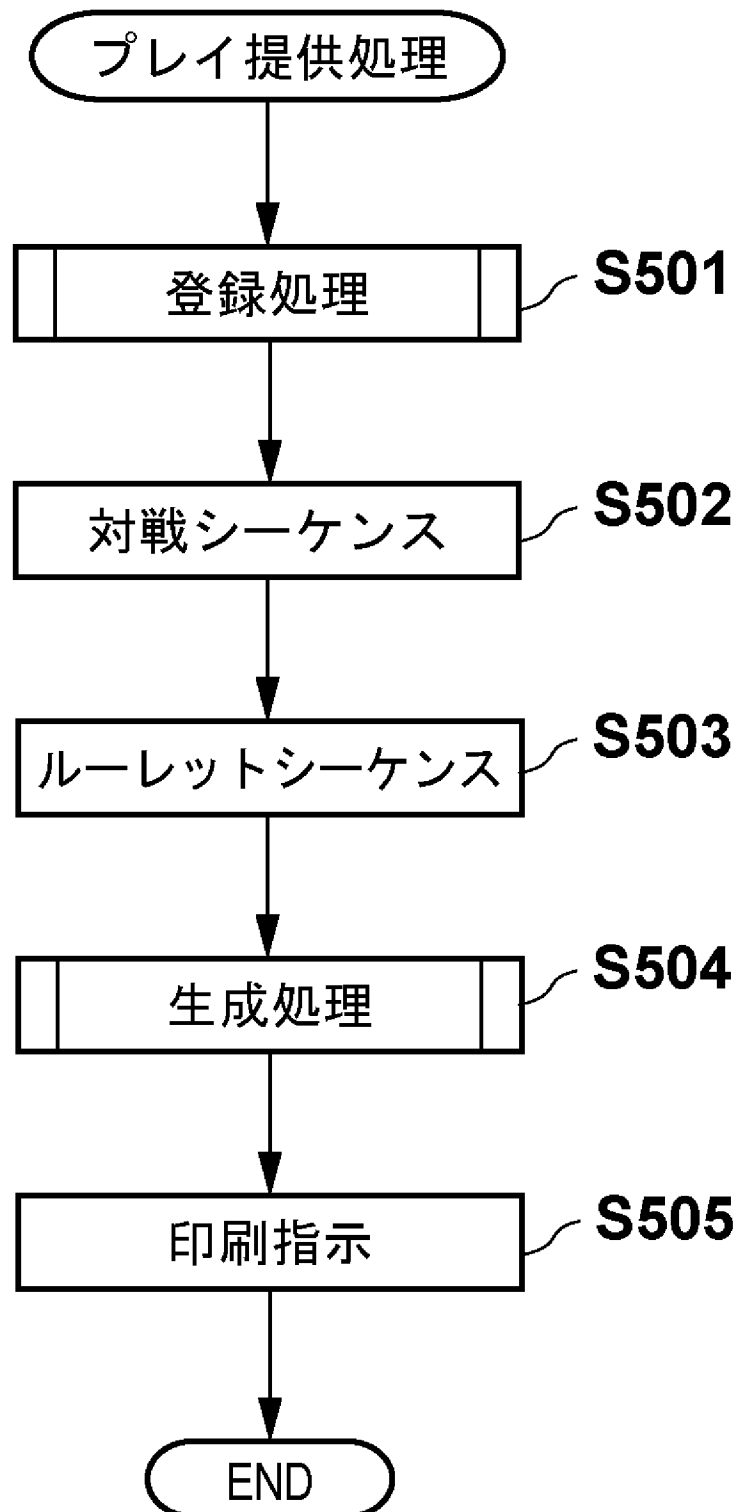
(d)

キャラクタ I D	431
プレイ時パラメータ	432
提示用情報	433
メダル登録フラグ	434
ランク情報	435

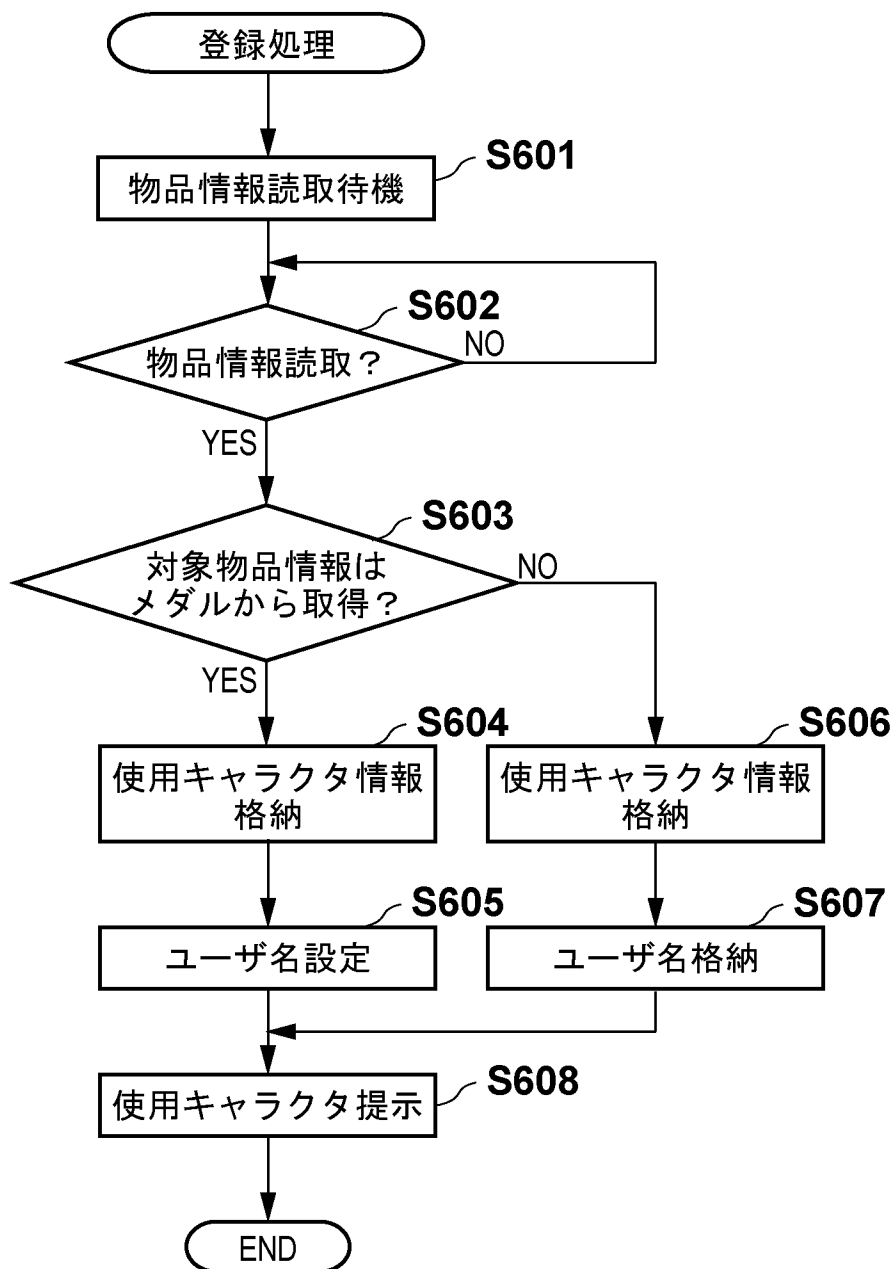
(e)

メダル I D	441
キャラクタ I D	442
属性情報	443

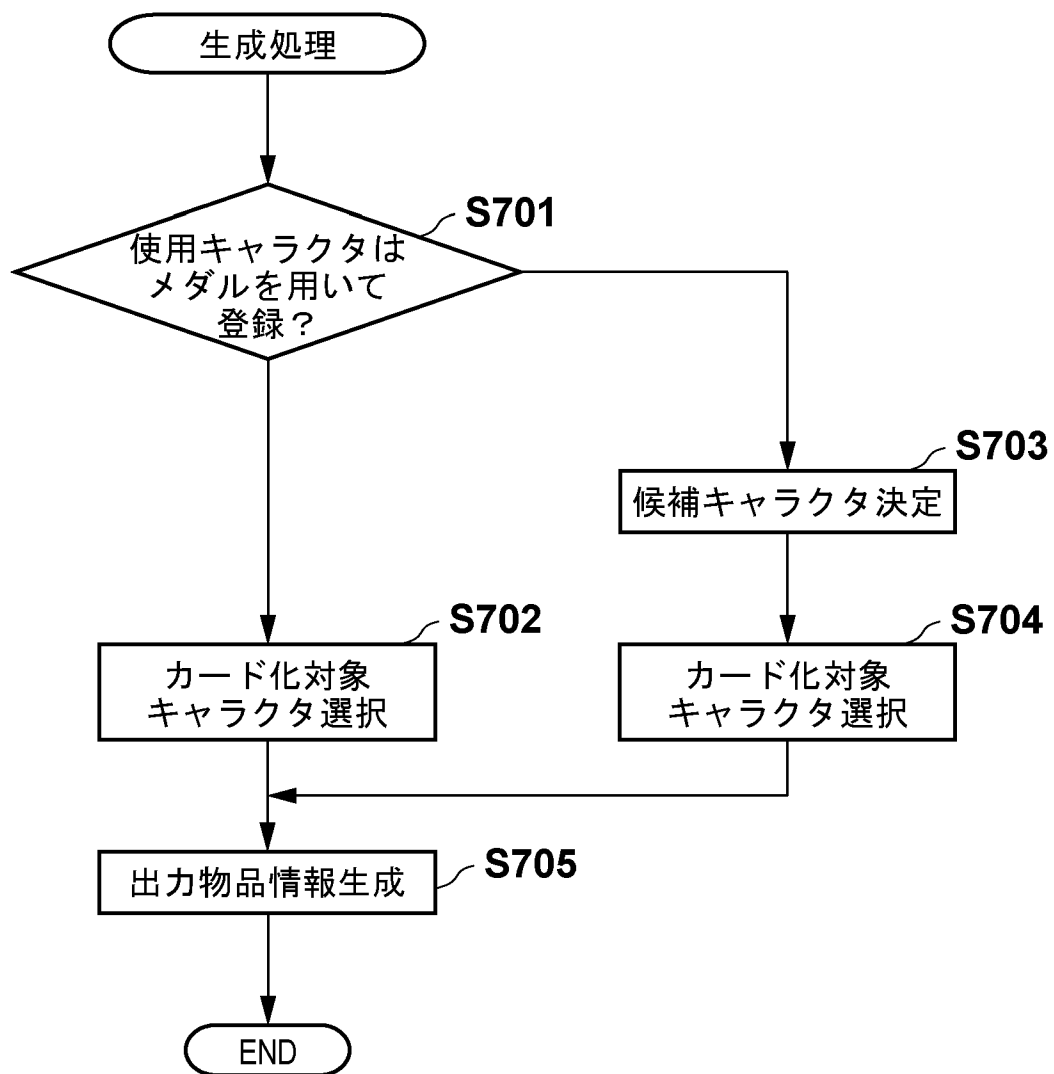
[図5]



[図6]



[図7]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2017/019274

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/95(2014.01)i, A63F13/20(2014.01)i, A63F13/213(2014.01)i, A63F13/24(2014.01)i, A63F13/25(2014.01)i, A63F13/80(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)

A63F13/95, A63F13/20, A63F13/213, A63F13/24, A63F13/25, A63F13/80

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)

JPO-Internal

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2015-58140 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 30 March 2015 (30.03.2015), fig. 4; paragraph [0024] (Family: none)	1-19
A	JP 2004-229753 A (Aruze Corp.), 19 August 2004 (19.08.2004), fig. 1, 3, 4; paragraphs [0030] to [0047] & US 2004/0152520 A1 fig. 1, 3, 4; paragraphs [0073] to [0112] & EP 1442774 A1 & ZA 200400683 A & AU 2004200316 A	1-19

☒ 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
02 August 2017 (02.08.17)

Date of mailing of the international search report
15 August 2017 (15.08.17)

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/JP2017/019274

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2008-114084 A (Namco Bandai Games Inc.), 22 May 2008 (22.05.2008), abstract; fig. 6; paragraph [0064] (Family: none)	1-19
A	JP 2008-194340 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 28 August 2008 (28.08.2008), fig. 1; paragraph [0018] (Family: none)	1-19
A	JP 2009-6004 A (Namco Bandai Games Inc.), 15 January 2009 (15.01.2009), abstract; fig. 5 (Family: none)	1-19
A	JP 2002-65936 A (Denso Corp.), 05 March 2002 (05.03.2002), abstract (Family: none)	1-19
A	JP 2002-153675 A (Taito Corp.), 28 May 2002 (28.05.2002), abstract (Family: none)	1-19

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, A63F13/213(2014.01)i, A63F13/24(2014.01)i,
A63F13/25(2014.01)i, A63F13/80(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. A63F13/95, A63F13/20, A63F13/213, A63F13/24, A63F13/25, A63F13/80

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)

JP0-Internal

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 2015-58140 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2015.03.30, 図4、段落0024 (ファミリーなし)	1-19
A	JP 2004-229753 A (アルゼ株式会社) 2004.08.19, 図1、3、4、 段落0030-0047 & US 2004/0152520 A1, Fig.1,3,4, Paragraphs 0073-0112 & EP 1442774 A1 & ZA 200400683 A & AU 2004200316 A	1-19

☑ 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

02.08.2017

国際調査報告の発送日

15.08.2017

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)

彦田 克文

2D

9182

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
A	JP 2008-114084 A (株式会社バンダイナムコゲームス) 2008. 05. 22, 要約欄、図 6、段落 0064 (ファミリーなし)	1-19
A	JP 2008-194340 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2008. 08. 28, 図 1、段落 0018 (ファミリーなし)	1-19
A	JP 2009-6004 A (株式会社バンダイナムコゲームス) 2009. 01. 15, 要約欄、図 5 (ファミリーなし)	1-19
A	JP 2002-65936 A (株式会社デンソー) 2002. 03. 05, 要約欄 (ファミリーなし)	1-19
A	JP 2002-153675 A (株式会社タイトー) 2002. 05. 28, 要約欄 (ファミリーなし)	1-19