

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6263775号  
(P6263775)

(45) 発行日 平成30年1月24日 (2018. 1. 24)

(24) 登録日 平成30年1月5日 (2018. 1. 5)

(51) Int. Cl.

F I

**A 6 3 F 13/79 (2014. 01)**

A 6 3 F 13/79

**A 6 3 F 13/20 (2014. 01)**

A 6 3 F 13/20

A

**A 6 3 F 13/30 (2014. 01)**

A 6 3 F 13/30

**A 6 3 F 13/58 (2014. 01)**

A 6 3 F 13/58

**A 6 3 F 13/69 (2014. 01)**

A 6 3 F 13/69

5 2 0

請求項の数 8 (全 17 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願2014-212129 (P2014-212129)

(22) 出願日 平成26年10月16日 (2014. 10. 16)

(65) 公開番号 特開2016-77550 (P2016-77550A)

(43) 公開日 平成28年5月16日 (2016. 5. 16)

審査請求日 平成29年3月27日 (2017. 3. 27)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 506113602

株式会社コナミデジタルエンタテインメン  
ト

東京都港区赤坂九丁目7番2号

(74) 代理人 100064908

弁理士 志賀 正武

(74) 代理人 100134544

弁理士 森 隆一郎

(74) 代理人 100161207

弁理士 西澤 和純

(74) 代理人 100175824

弁理士 小林 淳一

(72) 発明者 犬伏 崇

東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社  
コナミデジタルエンタテインメント内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームシステム、ゲーム装置、およびゲームプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ゲーム媒体から、前記ゲーム媒体ごとに付与される個体識別情報を取得する取得部と、  
ユーザ識別情報を取得するユーザ情報取得部と、

前記ユーザ識別情報ごとに、ゲーム媒体データを前記個体識別情報と関連付けて管理する  
データ管理部と、

前記取得部により取得された個体識別情報に基づいて特定される前記ゲーム媒体の種別  
と同一の種別のゲーム媒体についての共通ゲーム媒体データが、前記ユーザ情報取得部  
により取得されたユーザ識別情報と同一のユーザ識別情報により関連付けられている場合、  
前記取得部により取得された個体識別情報と前記共通ゲーム媒体データとを関連付ける関  
連付け部と、

前記ユーザ識別情報を利用し、前記種別が同一の前記ゲーム媒体のいずれの前記個体識  
別情報が前記取得部により取得された場合でも、前記共通ゲーム媒体データを取得するデ  
ータ取得部と、

を備えるゲームシステム。

【請求項 2】

前記取得部は、

前記ゲーム媒体から、前記ゲーム媒体の前記種別を示す種別識別情報を取得し、

前記関連付け部は、

前記取得部が取得した種別識別情報に基づいて、前記種別が同一の前記ゲーム媒体の個

10

20

体識別情報に共通のゲーム媒体データを関連付ける、  
ことを特徴とする請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 3】

前記種別が同一の前記ゲーム媒体の個体識別情報に共通のゲーム媒体データを関連付ける場合、当該ゲーム媒体データに含まれるパラメータを変更する、  
ことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載のゲームシステム。

【請求項 4】

前記種別が同一の前記ゲーム媒体の個体識別情報に共通のゲーム媒体データを関連付ける場合、当該ゲーム媒体データに含まれるパラメータをゲームの進行が有利になるように変更する、

10

ことを特徴とする請求項 1 から 3 のうちいずれか 1 項に記載のゲームシステム。

【請求項 5】

前記データ管理部は、

前記ユーザ識別情報と、前記ゲーム媒体の前記種別を示す種別識別情報と、前記ゲーム媒体ごとの個体識別情報と、を関連付けて管理する

ことを特徴とする請求項 1 から 4 のうちいずれか 1 項に記載のゲームシステム。

【請求項 6】

前記種別が同一の前記ゲーム媒体の個体識別情報に含まれる希少を示す情報に基づき、当該ゲーム媒体データに含まれるパラメータをゲームの進行が有利になるように変更する、

20

ことを特徴とする請求項 1 から 5 のうちいずれか 1 項に記載のゲームシステム。

【請求項 7】

ゲーム媒体から、前記ゲーム媒体ごとに付与される個体識別情報を取得する取得部と、ユーザ識別情報を取得するユーザ情報取得部と、

前記取得部により取得された個体識別情報に基づいて特定される前記ゲーム媒体の種別と同一の種別のゲーム媒体についての共通ゲーム媒体データが、前記ユーザ情報取得部により取得されたユーザ識別情報と同一のユーザ識別情報により関連付けられている場合、前記取得部により取得された個体識別情報と前記共通ゲーム媒体データとを関連付ける関連付け部と、

前記ユーザ識別情報を利用し、前記種別が同一の前記ゲーム媒体のいずれの前記個体識別情報が前記取得部により取得された場合でも、前記共通ゲーム媒体データを取得するデータ取得部と、

30

を備えるゲーム装置。

【請求項 8】

ゲーム装置に、

ゲーム媒体から、前記ゲーム媒体ごとに付与される個体識別情報を取得する処理と、ユーザ識別情報を取得する処理と、

取得した個体識別情報に基づいて特定される前記ゲーム媒体の種別と同一の種別のゲーム媒体についての共通ゲーム媒体データが、取得したユーザ識別情報と同一のユーザ識別情報により関連付けられている場合、取得した個体識別情報と前記共通ゲーム媒体データとを関連付ける処理と、

40

前記ユーザ識別情報を利用し、前記種別が同一の前記ゲーム媒体のいずれの前記個体識別情報が取得された場合でも、前記共通ゲーム媒体データを取得する処理と、

を行わせるゲームプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームシステム、ゲーム装置、およびゲームプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

50

物理的に存在するカードやフィギュア等のゲーム媒体を使用して、ゲームを進行させるゲームシステムが知られている（例えば、特許文献１記載）。この種のゲームシステムでは、ゲーム媒体ごとに付与された個体識別情報をゲーム装置が認識し、認識された個体識別情報に予め関連付けられたデータをゲーム装置が読み込むことにより、ゲームが進行する。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【特許文献１】特開２００２－３０１２６４号公報

【発明の概要】

10

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

しかしながら、特許文献１に記載のゲーム装置では、同一形状の複数のゲーム媒体をユーザが保有している場合、ユーザがゲーム媒体を混同して使用してしまう場合があった。これを回避すべく、ゲーム媒体の外見に違いを設けようとしても、ゲーム媒体の種類によっては、その外見の違いを示すバリエーションにも限度がある。

【０００５】

本発明のいくつかの態様は、このような事情を考慮してなされたものであり、ユーザがゲーム媒体を混同した場合でも、ユーザが意図したゲーム内容でゲームを遊ぶことができるゲームシステムを提供することを目的の一つとする。

20

【０００６】

また、本発明の他の態様は、後述する実施形態に記載した作用効果を奏することを可能にするゲームシステムを提供することを目的の一つとする。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

上述した課題を解決するために、本発明の一態様は、ゲーム媒体から、前記ゲーム媒体ごとに付与される個体識別情報を取得する取得部と、ユーザ識別情報を取得するユーザ情報取得部と、前記ユーザ識別情報ごとに、ゲーム媒体データを前記個体識別情報と関連付けて管理するデータ管理部と、前記取得部により取得された個体識別情報に基づいて特定される前記ゲーム媒体の種別と同一の種別のゲーム媒体についての共通ゲーム媒体データが、前記ユーザ情報取得部により取得されたユーザ識別情報と同一のユーザ識別情報により関連付けられている場合、前記取得部により取得された個体識別情報と前記共通ゲーム媒体データとを関連付ける関連付け部と、前記ユーザ識別情報を利用し、前記種別が同一の前記ゲーム媒体のいずれかを利用したとき、前記共通のゲーム媒体データを取得するデータ取得部とを備えるゲームシステムである。

30

【０００８】

また、本発明の一態様は、ゲーム媒体から、前記ゲーム媒体ごとに付与される個体識別情報を取得する取得部と、ユーザ識別情報を取得するユーザ情報取得部と、前記取得部により取得された個体識別情報に基づいて特定される前記ゲーム媒体の種別と同一の種別のゲーム媒体についての共通ゲーム媒体データが、前記ユーザ情報取得部により取得されたユーザ識別情報と同一のユーザ識別情報により関連付けられている場合、前記取得部により取得された個体識別情報と前記共通ゲーム媒体データとを関連付ける関連付け部と、前記ユーザ識別情報を利用し、前記種別が同一の前記ゲーム媒体のいずれかを利用したとき、前記共通のゲーム媒体データを取得するデータ取得部とを備えるゲーム装置である。

40

【０００９】

また、本発明の一態様は、ゲーム装置に、ゲーム媒体から、前記ゲーム媒体ごとに付与される個体識別情報を取得する処理と、ユーザ識別情報を取得する処理と、取得した個体識別情報に基づいて特定される前記ゲーム媒体の種別と同一の種別のゲーム媒体についての共通ゲーム媒体データが、取得したユーザ識別情報と同一のユーザ識別情報により関連付けられている場合、取得した個体識別情報と前記共通ゲーム媒体データとを関連付ける

50

処理と、前記ユーザ識別情報を利用し、前記種別が同一の前記ゲーム媒体のいずれかを利用したとき、前記共通のゲーム媒体データを取得する処理とを行わせるゲームプログラムである。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】一実施形態に係るゲームシステム1の構成の一例を示す構成図である。

【図2】一実施形態に係るゲーム装置10の機能構成の一例を示す図である。

【図3】一実施形態に係るサーバ装置30の一例を示す機能構成図である。

【図4】ユーザデータの一例を示す図である。

【図5】フィギュアデータの一例を示す図である。

【図6】フィギュアIDがA001、且つ種別IDがAのフィギュアFを示すフィギュアデータ1を示した図である。

【図7】フィギュアIDがA002、且つ種別IDがAのフィギュアFを示すフィギュアデータ2を示した図である。

【図8】2つのフィギュアIDに対して共通のフィギュアデータを関連付けて合算した一例の図である。

【図9】一実施形態に係るゲームシステム1の処理の一例を示すシーケンス図である。

【図10】一実施形態に係るゲーム装置10がフィギュアFの読み込みをユーザUに指示する際に表示するゲーム画面の一例を示す図である。

【図11】種別IDが同一の複数のフィギュアデータが、フィギュアデータ記憶部334に記憶される場合において、ゲーム装置10にフィギュアスキルが合算される旨を表示するゲーム画面の一例を示す図である。

【図12】一実施形態に係るサーバ装置30により実行される共通のフィギュアデータの生成処理を示す一例のフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下、本発明の一実施形態について、図面を参照して説明する。

図1は、一実施形態に係るゲームシステム1の構成の一例を示す構成図である。ゲームシステム1は、ゲーム装置10と、サーバ装置30とを備える。これら両装置は、インターネットや回線等を含むWAN(Wide Area Network)等のネットワークNを介して相互に通信を行う。本実施形態のゲームシステム1では、例えば、ユーザUが保有するゲーム媒体の一例であるフィギュアFをゲーム装置10の所定位置にかざすことで、ユーザUはフィギュアFに対応したプレイヤーキャラクターをゲーム上で操作することができる。そして、ユーザは、一人で遊んだり、他のユーザが操るキャラクターやNPC(Non Player Character)等と対戦させて遊んだりすることができる。ゲームシステム1は、例えばアーケード型ゲームシステムである。なお、図1において、ゲームシステム1は、ゲーム装置10と、サーバ装置30とを、1つずつ備える構成としたがこれに限られず、2つ以上のゲーム装置10やサーバ装置30を備えてもよく、両装置の数には特段の制約が存在しない。また、ゲームシステム1において使用されるゲーム媒体は、フィギュアFではなくカードや、電子端末(例えば、NFCを搭載したスマートフォン)等であってもよい。

【0012】

ゲーム装置10の筐体110の前面部には、タッチパネル130と、スピーカ140と、読取部150とが設けられている。これらの構成要素は、図示しない内部バス等によって相互に接続される。なお、ゲーム装置10には、ボリューム操作スイッチや電源スイッチ、電源ランプ、コイン投入口、コイン排出口、コイン選別装置など、通常の業務用のゲーム装置10が備えるような各種の部位が設けられている場合があるが、本実施形態において、これら各種の部位は図示および説明を省略する。

【0013】

タッチパネル130は、例えば、LCD(Liquid Crystal Display)や有機EL(El

10

20

30

40

50

ectroluminescence) 表示装置などの表示装置と、表示装置の表示面を検知面とする接触検知機構とを含む。タッチパネル 130 は、ゲーム情報を映像や画像として変化させながら表示する。また、タッチパネル 130 は、ユーザからの操作入力を受け付けるユーザインターフェースとして機能する。タッチパネル 130 は、検知面におけるユーザがタッチした位置(座標)の情報を出力する。ゲーム装置 10 は、タッチパネル 130 による出力された位置の情報に基づいて、ゲーム中の動作の指示を受け付ける。

スピーカ 140 は、後述するゲーム制御部 170 の制御により各種音声を出力する。

#### 【0014】

読取部 150 は、例えば、筐体 110 に設けられる IC リードである。読取部 150 は、IC カードで構成され、ユーザが保有する、ユーザ記録媒体の一例としてのユーザカードから、ユーザカードを他のユーザカードと区別するユーザ識別情報として、ユーザ ID を読み取る。また、読取部 150 は、ユーザがフィギュア F に設けられた IC タグから、フィギュア F ごとに割り振られる個体識別情報としてフィギュア ID と、フィギュア F の種類ごとに割り振られる種別の識別情報である種別 ID とを読み取る。以下、フィギュア ID や種別 ID 等のフィギュア F から読み取るデータを、「識別データ」と称する。なお、読取部 150 は、例示した IC リードに限定されず、例えば、フィギュア F とユーザカードとに、フィギュア ID とユーザ ID とに対応した符号情報(例えば、2次元コード)がそれぞれ印刷等されている場合、この符号情報を読み取るコードリードであってもよい。読取部 150 により読み取られたデータは、その他のデータと結合されて、サーバ装置 30 に保持される。なお、本実施形態におけるゲーム装置 10 は、ユーザ ID を読み取る読取部と、フィギュア ID を読み取る読取部とを、それぞれ備えていてもよい。

#### 【0015】

図 2 は、一実施形態に係るゲーム装置 10 の機能構成の一例を示す図である。ゲーム装置 10 は、タッチパネル 130 と、読取部 150 と、通信部 160 と、ゲーム制御部 170 と、ゲーム情報記憶部 180 と、を備える。

#### 【0016】

通信部 160 は、ネットワーク N を介してサーバ装置 30 や他のゲーム装置 10 等と無線や有線等により通信を行うハードウェアインターフェースを含む。通信部 160 は、読取部 150 により読み取られたユーザ ID やフィギュア ID および種別 ID 等の情報を、サーバ装置 30 に送信する。また、通信部 160 は、サーバ装置 30 の通信部 310 から送信された共通のフィギュアデータやエラーを示す情報を受信する。

#### 【0017】

ゲーム制御部 170 は、ゲーム装置全体の制御を行う。例えば、表示制御部 172 と、ゲーム処理部 174 と、データ取得部 176 と、送受信制御部 178 とを備える。

#### 【0018】

表示制御部 172 は、タッチパネル 130 により受け付けられた指示や、読取部 150 により読み取られた各種情報に基づいて、タッチパネル 130 に表示するゲーム画面を、ゲームの進行に合わせて表示するように制御する。

#### 【0019】

ゲーム処理部 174 は、読取部 150 により読み取られたフィギュア ID および種別 ID や、タッチパネル 130 により受け付けられた指示、ユーザがゲーム装置 10 の操作を開始してから経過した時間、他のゲーム装置 10 からの情報等に基づき、本実施形態のゲームを進行させるための処理を行う。他のゲーム装置 10 からの情報は、例えば、同じゲームに参加している他のプレイヤーキャラクターに関する情報、他のゲーム装置 10 にて行われた他のプレイヤーキャラクターを操作する情報などを含む。

また、ゲーム処理部 174 は、ゲーム装置 10 を操作するユーザのプレイヤーキャラクターについての情報や、自プレイヤーキャラクターを操作に関する情報などを、通信部 160 経由で、同じゲームに参加している他のプレイヤーのゲーム装置 10 に送信してもよい。

#### 【0020】

10

20

30

40

50

データ取得部 176 は、ユーザ ID に対応したユーザデータと、フィギュア ID に対応したフィギュアデータとを、サーバ装置 30 のユーザデータ記憶部 332 とフィギュアデータ記憶部 334 からそれぞれ取得する。フィギュアデータとは、フィギュア ID と、種別 ID と、フィギュアレベル等のゲームに関するゲーム情報等を含む。

【0021】

この場合、ユーザ ID に対応したユーザデータは、例えば、ユーザカード発行時にユーザデータ記憶部 332 に記憶される。また、フィギュア ID に対応したフィギュアデータは、予めフィギュア F ごとにフィギュア ID を割り当てる際に、後述するフィギュアデータ記憶部 334 に記憶される。

【0022】

また、データ取得部 176 は、種別 ID が同一であるフィギュア ID が読取部 150 により読み取られた場合、共通のフィギュアデータを、サーバ装置 30 のフィギュアデータ記憶部 334 から取得する。

【0023】

送受信制御部 178 は、通信部 160 を制御し、ユーザ ID やフィギュア ID 、種別 ID 、各種データ、ゲーム情報等をサーバ装置 30 に送信する。また、送受信制御部 178 は、通信部 160 を制御し、サーバ装置 30 から送信されるデータを受信する。

【0024】

ゲーム情報記憶部 180 は、例えば、RAM (Random Access Memory) やフラッシュメモリ、HDD (Hard Disk Drive) などの記憶装置を含む。ゲーム情報記憶部 180 は、タッチパネル 130 により受け付けられた指示や、ユーザ U がゲーム装置 10 の操作を開始してから経過した時間、他のゲーム装置 10 からの情報等のゲーム情報を保持する。

【0025】

図 3 は、一実施形態に係るサーバ装置 30 の一例を示す機能構成図である。サーバ装置 30 は、例えば、ゲーム装置 10 から送信される特定のデータの取得要求に対して、要求に応じたデータを、ネットワーク N を介してゲーム装置 10 に送信するファイルサーバである。サーバ装置 30 は、通信部 310 と、データ管理部 320 と、ユーザデータ記憶部 332 と、フィギュアデータ記憶部 334 と、参照データベース 336 と、を備える。ユーザデータ記憶部 332 と、フィギュアデータ記憶部 334 と、参照データベース 336 とは、サーバ記憶部 330 に相当する。

【0026】

通信部 310 は、ネットワーク N を介してゲーム装置 10 と無線や有線等により通信を行うハードウェアインターフェースを含む。通信部 310 は、ゲーム装置 10 から送信されるユーザ ID や、フィギュア ID 、種別 ID 等の情報を受信する。また、通信部 310 は、データ管理部 320 により生成された共通のフィギュアデータやエラーを示す情報を、ゲーム装置 10 に送信する。

【0027】

データ管理部 320 は、通信部 310 により受信されたユーザ ID を、ユーザデータ記憶部 332 に記憶させる。また、データ管理部 320 は、通信部 310 により受信されたユーザデータのユーザ ID ごとに、ゲーム内で参照されるフィギュア F ごとのゲーム情報とフィギュア ID とを関連付けて、フィギュアデータ記憶部 334 に記憶させ、当該フィギュア ID を参照データベース 336 に記憶させる。また、データ管理部 320 は、ゲーム装置 10 の読取部 150 により読み取られるフィギュア ID が複数の場合、共通する同種別 ID に対して、異なるフィギュア ID を関連付ける。

【0028】

また、データ管理部 320 は、ゲーム装置 10 (読取部 150) によって読み取られたフィギュア ID が、参照データベース 336 が有するテーブルに含まれる場合、参照データベース 336 上の当該フィギュア ID を示すテーブルに、当該フィギュア F が使用済みであることを示す情報を記憶する。データ管理部 320 は、例えば、参照データベース 3

10

20

30

40

50

36上の各フィギュアIDを示すテーブルが未使用の状態を示す情報として「0」が記憶されている場合、当該フィギュアIDを示すテーブルに「1」を記憶させる。これによって、本実施形態のデータ管理部320は、ユーザUの使用するフィギュアFが、既にゲーム装置10で使用したことがあるか否か判定することができる。この結果、ゲームシステム1は、ゲーム媒体をユーザ独自のものとして扱うことができ、ゲーム媒体の乱用を防止することができる。また、ゲーム装置側でデータの種別が過大にならないので、ゲーム装置の処理負荷を低減することができる。

【0029】

また、データ管理部320は、ゲーム装置10（読取部150）によって読み取られたフィギュアIDが、参照データベース336が有するテーブルに含まれない場合、エラーを示す情報を通信部310からゲーム装置10に送信する。

10

【0030】

また、データ管理部320は、同一ユーザIDごとに、種別IDが同一の複数のフィギュアIDが存在する場合、共通のフィギュアデータを生成する。この際、データ管理部320は、ゲーム装置10から送信された当該種別IDが、既にフィギュアデータ記憶部334に記憶されているフィギュアデータの種別IDと同一の場合、既にフィギュアデータ記憶部334に記憶されているフィギュアデータのパラメータ値（例えばフィギュアスキル）を一定値増加させる。また、データ管理部320は、当該複数のフィギュアIDと対応したフィギュアデータに含まれるフィギュアスキルおよびフィギュアレベル、所持カスタマイズアイテム等のパラメータ値を合算してもよい。

20

【0031】

なお、データ管理部320は、共通のフィギュアデータを生成する際、フィギュアスキルおよびフィギュアレベル、所持カスタマイズアイテム等のパラメータ値を合算するだけでなく、両データの各種パラメータ値の乗算や、いずれか一方のデータのパラメータ値に固定値の乗算を行う処理であってもよく、ゲームの進行が有利になるように生成されればよい。また、データ管理部320は、フィギュアデータに含まれるパラメータのうち、種別IDが同一の場合に行われるフィギュアデータの合算処理においてのみに、一部パラメータを増加するようにしてもよい。また、データ管理部320は、他のゲーム情報等のデータをゲームの進行が有利になるように変更してもよい。これによって、ユーザに対して、種別が同一なゲーム媒体を複数所持することのモチベーションを喚起することができる。

30

【0032】

ユーザデータ記憶部332と、フィギュアデータ記憶部334と、参照データベース336とを含むサーバ記憶部330は、例えば、RAM（Random Access Memory）やフラッシュメモリ、HDD（Hard Disk Drive）などの記憶装置を含む。以下、ユーザデータ記憶部332に記憶されたユーザデータと、フィギュアデータ記憶部334に記憶されたフィギュアデータとを、図を参照して説明する。

【0033】

図4は、ユーザデータの一例を示す図である。ユーザデータは、例えば、テーブルデータとして構成され、ユーザUごとに割り振られるユーザUの識別情報であるユーザIDや、ユーザUの氏名や住所、生年月日等のプロフィールを示すユーザプロフィール等の情報を含む。また、ユーザデータは、ユーザデータと関連したゲームデータを含む。ユーザデータと関連したゲームデータとは、例えば、ゲーム装置10や他のゲーム装置10等でプレイしたゲーム情報の履歴を示す各種ゲームデータや、ゲーム装置10や他のゲーム装置10等で使用したフィギュアFのフィギュアデータ等を含む。ゲーム装置10は、例えば、読み取ったユーザデータと関連したフィギュアデータを、サーバ装置30から取得し、ゲームを進行させる。

40

【0034】

図5は、フィギュアデータの一例を示す図である。フィギュアデータは、例えば、テーブルデータとして構成され、フィギュアFごとに割り振られたフィギュアFの識別情報で

50

あるフュギュアIDと、フィギュアFの種類ごとに割り振られる種別の識別情報である種別IDとを含む。

【0035】

また、フィギュアデータは、当該フィギュアFをゲーム装置10にて使用した場合のプレイヤーキャラクターのレベルを示すフィギュアレベルと、プレイヤーキャラクターのゲーム内でのスキルを示すフィギュアスキルと、ゲーム内で使用可能なアイテムを示すアイテム情報等のパラメータ値を含む。アイテム情報とは、プレイヤーキャラクターが所持するアイテムを示す所持カスタマイズアイテムと、プレイヤーキャラクターが装備するアイテムを示す装備カスタマイズアイテムとを含む情報である。

【0036】

また、種別IDは、例えば、形状、大きさ、色、材質等のフィギュアFの外観に関する情報によって分類される。このため、本実施形態のゲームシステム1において、複数のフィギュアFから、フィギュアIDおよび種別IDを読み取った際、種別IDが同一であり、且つフィギュアIDの異なる場合がある。また、フィギュアレベル、フィギュアスキル、所持カスタマイズアイテム、および装備カスタマイズアイテムを示すゲーム情報（パラメータ値）は、ユーザUによりゲーム装置10が操作されている間、ゲーム情報記憶部180に保持され、ゲームの進行により適時書き換えられる。ゲーム装置10は、ゲーム終了時に、ゲーム情報記憶部180に保持されているゲーム情報を、使用しているフィギュアFのフュギュアデータと結合して、サーバ装置30のフィギュアデータ記憶部334に記憶させる。

【0037】

なお、本実施形態において、フュギュアIDおよび種別IDを、異なる情報として説明したが、この限りでなく、フュギュアIDおよび種別IDを、一括した情報として扱ってもよい。例えば、フュギュアIDを示す情報として、「M0001」のように、ある決められた桁数の数列の前に種別IDを示すアルファベット列をパディングし、フュギュアIDに種別IDの情報を含ませて表現してもよい。また、本実施形態において、種別IDは、フィギュアIDに基づき、予め種別IDとフィギュアIDとを対応させた対応情報を参照して特定されてもよい。対応情報は、例えば、サーバ装置30内の図示しない記憶部や参照データベース336の一部記憶領域等に記憶される。

【0038】

また、本実施形態におけるフィギュアデータには、例えば、ガチャやくじ等によってフィギュアFを入手する際の希少性を示す情報（例えばレアリティ）が含まれていてもよい。この希少性を示す情報は、フィギュアFに設けられたICタグに予め記憶され、ICタグが読み取られる際に識別データとともに取得されてもよい。これによって、ゲームシステム1は、ユーザUに対して、複数のゲーム媒体のうち、特にレアリティの高いゲーム媒体を使用することのモチベーションを喚起することができる。

【0039】

ここで、図6～8を参照して、種別IDが同一であり、且つフィギュアIDの異なる場合に、データ管理部320が行う関連付けと合算の処理について説明する。図6は、フィギュアIDがA001、且つ種別IDがAのフィギュアFを示すフィギュアデータ1を示した図である。図7は、フィギュアIDがA002、且つ種別IDがAのフィギュアFを示すフィギュアデータ2を示した図である。図8は、2つのフィギュアIDに対して共通のフィギュアデータを関連付けて合算した一例の図である。

【0040】

図示した例において、データ管理部320は、例えば、読取部150により読み取られた複数のフュギュアIDのうち、種別IDが同一なフィギュアIDがA001とA002との場合、A001とA002とにそれぞれ対応したフィギュアデータ1とフィギュアデータ2とに含まれるフィギュアスキルを合算させる。データ管理部320は、合算させたフィギュアデータを共通のフィギュアデータとして、A001とA002との2つのフィギュアIDに対して関連付ける。なお、本実施形態において、フィギュアデータの全パラ

10

20

30

40

50



メータを必ずしも合算しなくてもよい。図 8 に示すように、例えば、装置カスタマイズアイテムのパラメータは、フィギュアデータ 1、2 のうち、フィギュアデータ 1 の装置カスタマイズアイテムのパラメータ (タイプ A) を優先して選択してもよい。

【 0 0 4 1 】

また、データ管理部 3 2 0 は、上述した合算処理に代えて、例えば、当該フュギア ID の種別 ID が、フィギュアデータ記憶部 3 3 4 に記憶されている既存のフィギュアデータの種別 ID と同一の場合、フィギュアスキルのパラメータ値を、「 1 」から「 2 」に増加させてもよい。この際、当該フュギア ID に対応したフィギュアデータが、フィギュアデータ記憶部 3 3 4 に記憶されていなくてもよい。また、パラメータの増加量は、例えば、種別 ID が同一を示すフィギュア ID の数に応じて決められてもよいし、所定量分増加させてもよい。また、増加させるパラメータは、フィギュアスキルに限られず、他のパラメータであってもよい。

10

【 0 0 4 2 】

また、データ管理部 3 2 0 は、フィギュアデータ記憶部 3 3 4 に記憶されている既存のフィギュアデータに含まれる識別データと、当該フュギア ID を含む識別データとを比較することにより、既存のフィギュアデータに当該フュギア ID を対応付けたデータを、共通のフィギュアデータとして生成してもよい。

【 0 0 4 3 】

図 9 は、一実施形態に係るゲームシステム 1 の処理の一例を示すシーケンス図である。まず、読取部 1 5 0 は、ユーザ U が保有するユーザカードから、ユーザデータを読み取る (ステップ S 1 0 0)。次に、ゲーム装置 1 0 は、読取部 1 5 0 により読み取られたユーザデータを、通信部 1 6 0 に内部バスを介して送信する (ステップ S 1 0 2)。次に、ゲーム装置 1 0 は、ユーザ U が保有するフィギュア F から識別データを読み込むため、タッチパネル 1 3 0 にフィギュア F の読み込みをユーザ U に指示する画面をタッチパネル 1 3 0 に表示させる (ステップ S 1 0 4)。次に、通信部 1 6 0 は、ネットワーク N を介して、ユーザデータをサーバ装置 3 0 に送信する (ステップ S 1 0 6)。

20

【 0 0 4 4 】

図 1 0 は、一実施形態に係るゲーム装置 1 0 がフィギュア F の読み込みをユーザ U に指示する際に表示するゲーム画面の一例を示す図である。読取部 1 5 0 は、図 1 0 に示すゲーム画面を表示後に、ユーザ U が保有するフィギュア F から、識別データを読み取る (ステップ S 1 0 8)。次に、ゲーム装置 1 0 は、読取部 1 5 0 により読み取られた識別データを、通信部 1 6 0 に内部バスを介して送信する (ステップ S 1 1 0)。次に、通信部 1 6 0 は、ネットワーク N を介して、識別データをサーバ装置 3 0 に送信する (ステップ S 1 1 2)。

30

【 0 0 4 5 】

次に、サーバ装置 3 0 は、ゲーム装置 1 0 から送信されたユーザデータと識別データとを関連付けて、ユーザデータ記憶部 3 3 2、またはフィギュアデータ記憶部 3 3 4 に対して、関連付けたデータの記憶付け処理を行う (ステップ S 1 1 4)。次に、サーバ装置 3 0 は、種別 ID が同一の複数の識別データが、フィギュアデータ記憶部 3 3 4 に記憶される場合、当該複数の識別データと対応したフィギュアデータに含まれるフィギュアスキルを関連付けて合算したフュギアデータを、共通のフィギュアデータとして生成する (ステップ S 1 1 6)。

40

図 1 1 は、種別 ID が同一の複数のフィギュアデータが、フィギュアデータ記憶部 3 3 4 に記憶される場合において、ゲーム装置 1 0 にフィギュアスキルが合算される旨を表示するゲーム画面の一例を示す図である。

【 0 0 4 6 】

次に、ゲーム装置 1 0 は、既にフィギュアデータ記憶部 3 3 4 に記憶させてあるフィギュアデータに含まれる種別 ID と、当該フィギュアデータに含まれる種別 ID が同一である場合、共通のフィギュアデータを、サーバ装置 3 0 のフィギュアデータ記憶部 3 3 4 から取得する (ステップ S 1 1 8)。次に、ゲーム装置 1 0 は、図 1 1 に示すゲーム画面を

50

タッチパネル 130 に表示させる。次に、ゲーム装置 10 は、読取部 150 により読み取られた複数のフィギュアデータのうち、種別 ID が同一であるフィギュアデータのフィギュア ID に対して、共通のフィギュアデータを関連付ける（ステップ S120）。次に、ゲーム装置 10 は、共通のフィギュアデータを関連付けたフィギュアデータに基づき、ゲームを開始させる（ステップ S122）。

【0047】

図 12 は、一実施形態に係るサーバ装置 30 により実行される共通のフィギュアデータの生成処理を示す一例のフローチャートである。図 12 のフローチャートは、図 9 中におけるステップ S114 およびステップ S116 に相当する。

【0048】

まず、サーバ装置 30 は、ゲーム装置 10 から送信された識別データに含まれるフィギュア ID が、参照データベース 336 上の当該フィギュア ID を示すテーブルに、当該フィギュア F が使用済みであることを示す情報として記憶されているか否か判定する（ステップ S200）。当該フィギュア ID が使用済みである場合（ステップ S200：Yes）、サーバ装置 30 は、本フローチャートの処理を終了する。

【0049】

当該フィギュア ID が使用済みでない場合（ステップ S200：No）、サーバ装置 30 は、当該識別データに含まれる種別 ID と、フィギュアデータ記憶部 334 に記憶されているフィギュアデータの種別 ID とが同一であるか否か判定する（ステップ S202）。当該識別データに含まれる種別 ID と同一でない場合（ステップ S202：No）、データ管理部 320 は、ユーザ ID ごとに、新規なフィギュアデータとして関連付ける（ステップ S206）。当該識別データに含まれる種別 ID と同一である場合（ステップ S202：Yes）、データ管理部 320 は、当該フィギュア ID と対応したフィギュアデータが既にフィギュアデータ記憶部 334 に記憶されているか否か判定する（ステップ S203）。当該フィギュア ID と対応したフィギュアデータが既にフィギュアデータ記憶部 334 に記憶されている場合（ステップ S203：Yes）、サーバ装置 30 は、本フローチャートの処理を終了する。当該フィギュア ID と対応したフィギュアデータが未だフィギュアデータ記憶部 334 に記憶されていない場合（ステップ S203：No）、データ管理部 320 は、共通のフィギュアデータを生成する（S204）。データ管理部 320 は、生成した共通のフィギュアデータおよび新規なフィギュアデータのうち、一部または全部をフィギュアデータ記憶部 334 に記憶させる（ステップ S208）。これによって、本フローチャートの処理が終了する。

【0050】

〔まとめ〕

以上説明してきたように、本実施形態によるゲームシステム 1 は、ユーザ U が所持するフィギュア F からフィギュア F ごとに付与されるフィギュア ID と、ユーザカードに付与されるユーザ ID とを読み取り、フィギュア F を利用するユーザ ID ごとに、ゲーム内で参照されるフィギュアデータをフィギュア ID と関連付けて管理し、フィギュア ID に基づいて特定される種別 ID と同一の種別 ID のフィギュア F についての共通のフィギュアデータが、ユーザ ID により関連付けられている場合、読み取ったフィギュア ID と共通のフィギュアデータとを関連付け、ユーザ ID を利用して種別 ID が同一のフィギュア F のいずれかを利用したとき、共通のフィギュアデータを取得することができる。この結果、ゲームシステム 1 は、ユーザがフィギュア F を混同した場合でも、ユーザが意図したゲーム内容でゲームを遊ぶことができる。

【0051】

〔変形例〕

以上、この発明の実施形態について図面を参照して詳述してきたが、具体的な構成は上述の実施形態に限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲の設計等も含まれる。例えば、上述の実施形態において説明した各構成は、任意に組み合わせることができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 5 2 】

データ管理部 3 2 0 は、フィギュアデータにフィギュア F の希少性に関する情報（レアリティ）が含まれている場合、生成した共通のフィギュアデータの一部、または全部に対して、レアリティに応じて乗算してもよい。これによって、ゲーム装置 1 0 は、例えば、ユーザ U がレアリティの高いフィギュア F を使用してゲームを遊ぶ場合、ゲーム情報記憶部 1 8 0 に保持されるゲーム情報に含まれるパラメータ値を大きくする。このため、ユーザ U は、読み取った識別データや取得した共通のフィギュアデータに基づいたプレイヤーキャラクターよりも、能力の高いプレイヤーキャラクターをゲーム中に使用することができる。

## 【 0 0 5 3 】

また、データ管理部 3 2 0 の機能のうち、共通する同種別 ID に対して、異なるフィギュア ID を関連付ける処理や、フィギュアデータを合算する処理等を行う機能は、ゲーム装置 1 0 に備えられる機能であってもよい。

## 【 0 0 5 4 】

なお、上述のゲーム装置 1 0 及びサーバ装置 3 0 の機能を実現するためのプログラムをコンピュータ読み取り可能な記録媒体に記録して、この記録媒体に記録されたプログラムをコンピュータシステムに読み込ませ、実行することによりゲーム装置 1 0 及びサーバ装置 3 0 としての処理を行ってもよい。ここで、「記録媒体に記録されたプログラムをコンピュータシステムに読み込ませ、実行する」とは、コンピュータシステムにプログラムをインストールすることを含む。ここでいう「コンピュータシステム」とは、OS や周辺機器等のハードウェアを含むものとする。また、「コンピュータシステム」は、インターネットや WAN、LAN、専用回線等の通信回線を含むネットワークを介して接続された複数のコンピュータ装置を含んでもよい。また、「コンピュータ読み取り可能な記録媒体」とは、フレキシブルディスク、光磁気ディスク、ROM、CD-ROM 等の可搬媒体、コンピュータシステムに内蔵されるハードディスク等の記憶装置のことをいう。このように、プログラムを記憶した記録媒体は、CD-ROM 等の非一過性の記録媒体であってもよい。また、記録媒体には、当該プログラムを配信するために配信サーバからアクセス可能な内部または外部に設けられた記録媒体も含まれる。配信サーバの記録媒体に記憶されるプログラムのコードは、端末装置で実行可能な形式のプログラムのコードと異なるものでもよい。すなわち、配信サーバからダウンロードされて端末装置で実行可能な形でインストールができるものであれば、配信サーバで記憶される形式は問わない。なお、プログラムを複数に分割し、それぞれ異なるタイミングでダウンロードした後に端末装置で合体される構成や、分割されたプログラムのそれぞれを配信する配信サーバが異なってもよい。さらに「コンピュータ読み取り可能な記録媒体」とは、ネットワークを介してプログラムが送信された場合のサーバやクライアントとなるコンピュータシステム内部の揮発性メモリ（RAM）のように、一定時間プログラムを保持しているものも含むものとする。また、上記プログラムは、上述した機能の一部を実現するためのものであってもよい。さらに、上述した機能をコンピュータシステムに既に記録されているプログラムとの組み合わせで実現できるもの、いわゆる差分ファイル（差分プログラム）であってもよい。

## 【 0 0 5 5 】

## 〔 付 記 〕

以上の記載から本発明は例えば以下のように把握される。なお、本発明の理解を容易にするために添付図面の参照符号を便宜的に括弧書きにて付記するが、それにより本発明が図示の態様に限定されるものではない。

## 【 0 0 5 6 】

## （ 付 記 1 ）

ゲーム媒体から（例えばフィギュア F）、前記ゲーム媒体ごとに付与される個体識別情報を取得する取得部（例えば読取部 1 5 0、S 1 0 8）と、ユーザ識別情報を取得するユーザ情報取得部（例えば読取部 1 5 0）と、前記ユーザ識別情報ごとに、ゲーム媒体データを前記個体識別情報と関連付けて管理するデータ管理部（3 2 0、S 1 1 4、S 2 0 6

10

20

30

40

50

）と、前記取得部により取得された個体識別情報に基づいて特定される前記ゲーム媒体の種別と同一の種別のゲーム媒体についての共通ゲーム媒体データが、前記ユーザ情報取得部により取得されたユーザ識別情報と同一のユーザ識別情報により関連付けられている場合、前記取得部により取得された個体識別情報と前記共通ゲーム媒体データとを関連付ける関連付け部（320、S120）と、前記ユーザ識別情報を利用し、前記種別が同一の前記ゲーム媒体のいずれかを利用したとき、前記共通のゲーム媒体データを取得するデータ取得部（176、S118）とを備えるゲームシステム（1）。

【0057】

上記構成によれば、ユーザがゲーム媒体を混同した場合でも、ユーザが意図したゲーム内容でゲームを遊ぶことができる。

10

【0058】

（付記2）

前記取得部は、前記ゲーム媒体から、前記ゲーム媒体の前記種別を示す種別識別情報を取得し、前記関連付け部は、前記取得部が取得した種別識別情報（例えば種別ID）に基づいて、前記種別が同一の前記ゲーム媒体の個体識別情報に共通のゲーム媒体データを関連付けることを特徴とする付記1に記載のゲームシステム。

【0059】

上記構成によれば、種別識別情報に基づき、ゲーム媒体の個体識別情報に共通のゲーム媒体データを関連付けることにより、ユーザがゲーム媒体を混同した場合でも、ユーザが意図したゲーム内容でゲームを遊ぶことができる。

20

【0060】

（付記3）

前記種別が同一の前記ゲーム媒体の個体識別情報に共通のゲーム媒体データを関連付ける場合、当該ゲーム媒体データに含まれるパラメータ（例えばフィギュアスキル）を変更することを特徴とする付記1または付記2に記載のゲームシステム。

【0061】

上記構成によれば、複数のゲーム媒体を同時に使用することのモチベーションを喚起することができる。

【0062】

（付記4）

前記種別が同一の前記ゲーム媒体の個体識別情報に共通のゲーム媒体データを関連付ける場合、当該ゲーム媒体データに含まれるパラメータをゲームの進行が有利になるように変更することを特徴とする付記1から付記3のうちいずれか1つの付記に記載のゲームシステム。

30

【0063】

上記構成によれば、複数のゲーム媒体を同時に使用することのモチベーションを喚起することができる。

【0064】

（付記5）

前記データ管理部は、前記ユーザを示すユーザ識別情報（例えばユーザID）と、前記ゲーム媒体の前記種別を示す種別識別情報と、前記ゲーム媒体の個体識別情報と、前記ゲーム媒体ごとの個体識別情報と、を関連付けて管理することを特徴とする付記1から付記4のうちいずれか1つの付記に記載のゲームシステム。

40

【0065】

上記構成によれば、ユーザ識別情報と、種別識別情報と、個体識別情報とを関連付けて管理することにより、ユーザとユーザ保有のゲーム媒体とがゲームシステム上において関連付けられる。この結果、ゲーム媒体をユーザ独自のものとして扱うことができ、ゲーム媒体の乱用を防止することができる。また、ゲーム装置側でデータの種別が過大にならないので、ゲーム装置の処理負荷を低減することができる。

【0066】

50

( 付記 6 )

前記種別が同一の前記ゲーム媒体の個体識別情報に含まれる希少を示す情報に基づき、当該ゲーム媒体データに含まれるパラメータをゲームの進行が有利になるように変更することを特徴とする付記 1 から付記 5 のうちいずれか 1 つの付記に記載のゲームシステム。

【 0 0 6 7 】

上記構成によれば、複数のゲーム媒体のうち、特にレアリティの高いゲーム媒体を使用することのモチベーションを喚起することができる。

【 0 0 6 8 】

( 付記 7 )

ゲーム媒体から、前記ゲーム媒体ごとに付与される個体識別情報を取得する取得部と、ユーザ識別情報を取得するユーザ情報取得部と、前記取得部により取得された個体識別情報に基づいて特定される前記ゲーム媒体の種別と同一の種別のゲーム媒体についての共通ゲーム媒体データが、前記ユーザ情報取得部により取得されたユーザ識別情報と同一のユーザ識別情報により関連付けられている場合、前記取得部により取得された個体識別情報と前記共通ゲーム媒体データとを関連付ける関連付け部と、前記ユーザ識別情報を利用し、前記種別が同一の前記ゲーム媒体のいずれかを利用したとき、前記共通のゲーム媒体データを取得するデータ取得部とを備えるゲーム装置 ( 1 0 ) 。

【 0 0 6 9 】

上記構成によれば、ユーザがゲーム媒体を混同した場合でも、ユーザが意図したゲーム内容でゲームを遊ぶことができる。

【 0 0 7 0 】

( 付記 8 )

ゲーム装置に、ゲーム媒体から、前記ゲーム媒体ごとに付与される個体識別情報を取得する処理と、ユーザ識別情報を取得する処理と、取得した個体識別情報に基づいて特定される前記ゲーム媒体の種別と同一の種別のゲーム媒体についての共通ゲーム媒体データが、取得したユーザ識別情報と同一のユーザ識別情報により関連付けられている場合、取得した個体識別情報と前記共通ゲーム媒体データとを関連付ける処理と、前記ユーザ識別情報を利用し、前記種別が同一の前記ゲーム媒体のいずれかを利用したとき、前記共通のゲーム媒体データを取得する処理とを行わせるゲームプログラム。

【 0 0 7 1 】

上記構成によれば、ユーザがゲーム媒体を混同した場合でも、ユーザが意図したゲーム内容でゲームを遊ぶことができる。

【 0 0 7 2 】

( 付記 9 )

ゲーム媒体から ( 例えばフィギュア F )、前記ゲーム媒体ごとに付与される個体識別情報を取得する取得部 ( 例えば読取部 1 5 0、S 1 0 8 ) と、ユーザ識別情報を取得するユーザ情報取得部 ( 例えば読取部 1 5 0 ) と、前記ユーザ識別情報ごとに、ゲーム媒体データを前記個体識別情報と関連付けて管理するデータ管理部 ( 3 2 0、S 1 1 4、S 2 0 6 ) と、前記取得部により取得され、同一の前記ユーザ識別情報ごとに関連付けられた複数の前記個体識別情報に含まれる種別と、前記ゲーム媒体データに含まれる種別とが、同一である場合、前記種別が同一の個体識別情報に共通のゲーム媒体データを関連付ける関連付け部 ( 3 2 0、S 1 2 0 ) と、前記ユーザ識別情報を利用し、前記種別が同一の前記ゲーム媒体のいずれかを利用したとき、前記共通のゲーム媒体データを取得するデータ取得部 ( 1 7 6、S 1 1 8 ) とを備えるゲームシステム ( 1 ) 。

【 0 0 7 3 】

上記構成によれば、ユーザがゲーム媒体を混同した場合でも、ユーザが意図したゲーム内容でゲームを遊ぶことができる。

【 符号の説明 】

【 0 0 7 4 】

1 ... ゲームシステム、U ... ユーザ、F ... フィギュア、N ... ネットワーク、1 0 ... ゲーム装

10

20

30

40

50

置、110…筐体、130…タッチパネル、140…スピーカ、150…読取部、160…通信部、170…ゲーム制御部、172…表示制御部、174…ゲーム処理部、176…データ取得部、178…送受信制御部、180…ゲーム情報記憶部、30…サーバ装置、320…データ管理部、330…サーバ記憶部、332…ユーザデータ記憶部、334…フィギュアデータ記憶部、336…参照データベース。

【図1】

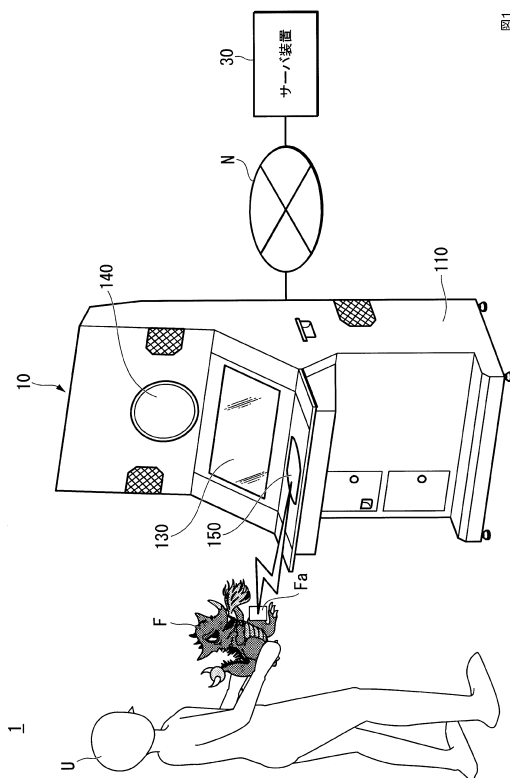


図1

【図2】

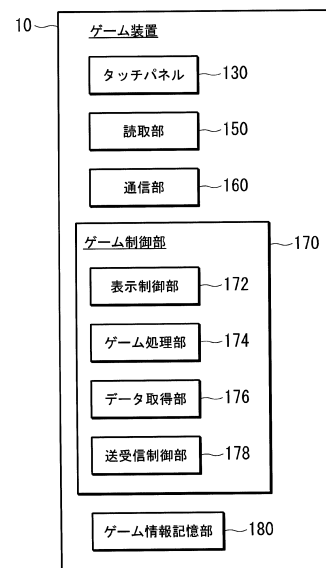
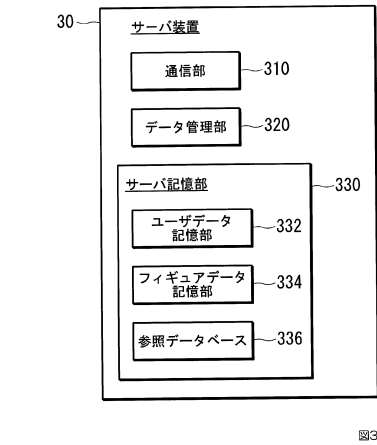


図2

【図 3】



【図 4】

ユーザデータ	
ユーザID	...
ユーザプロフィール	...
各種ゲームデータ	...
フィギュアデータ1	...
フィギュアデータ2	...
...	...

図4

【図 5】

フィギュアデータ	
フィギュアID	...
種別ID	...
フィギュアレベル	...
フィギュアスキル	...
所持カスタマイズアイテム	...
装備カスタマイズアイテム	...
...	...

図5

【図 6】

フィギュアデータ1	
フィギュアID	A001
種別ID	A
フィギュアレベル	5
フィギュアスキル	1
所持カスタマイズアイテム	タイプA
装備カスタマイズアイテム	タイプA
...	...

図6

【図 7】

フィギュアデータ2	
フィギュアID	A002
種別ID	A
フィギュアレベル	10
フィギュアスキル	3
所持カスタマイズアイテム	タイプB
装備カスタマイズアイテム	タイプB
...	...

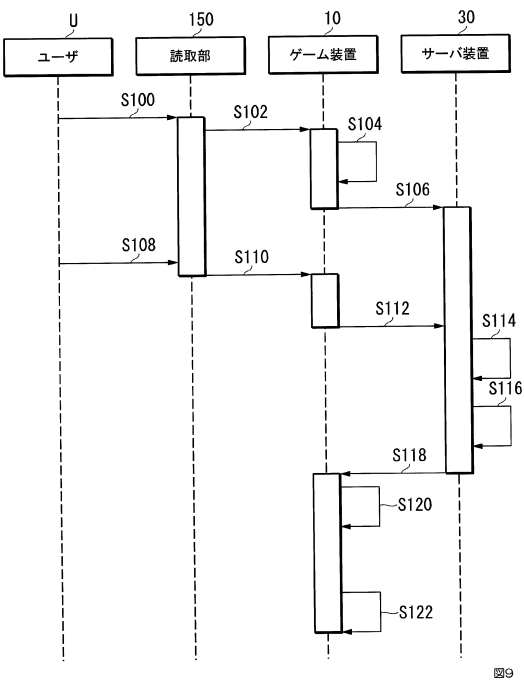
図7

【図 8】

関連付けて合算したフィギュアデータ		
フィギュアID	A001	A002
種別ID	A	
フィギュアレベル	15	
フィギュアスキル	4	
所持カスタマイズアイテム	タイプA	タイプB
装備カスタマイズアイテム	タイプA	
...	...	

図8

【図 9】



【図 1 0】

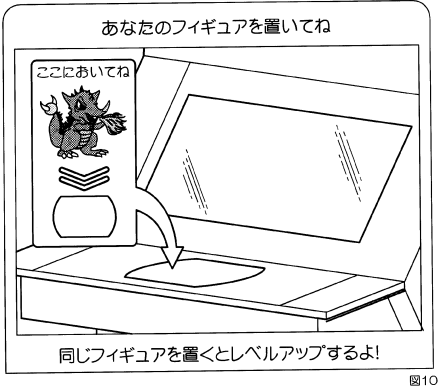


図10

【図 1 1】



図11

【図 1 2】

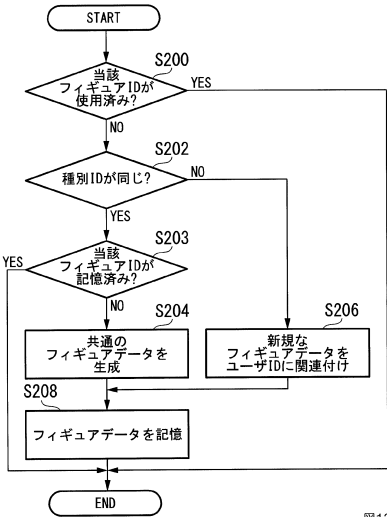


図12



---

 フロントページの続き

(51)Int.Cl.		F I	
A 6 3 F 13/70	(2014.01)	A 6 3 F 13/70	
A 6 3 F 13/95	(2014.01)	A 6 3 F 13/95	A

(72)発明者 小林 健治  
 東京都港区赤坂九丁目 7 番 2 号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内

(72)発明者 喜田 大介  
 東京都港区赤坂九丁目 7 番 2 号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内

(72)発明者 上西 武  
 東京都港区赤坂九丁目 7 番 2 号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内

(72)発明者 渡場 雄  
 東京都港区赤坂九丁目 7 番 2 号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内

(72)発明者 北條 美子  
 東京都港区赤坂九丁目 7 番 2 号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内

(72)発明者 加藤 徳泰  
 東京都港区赤坂九丁目 7 番 2 号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内

審査官 鈴木 崇雅

(56)参考文献 特開 2 0 1 4 - 1 3 1 7 5 8 ( J P , A )  
 特開 2 0 1 4 - 0 3 9 6 3 9 ( J P , A )  
 国際公開第 2 0 1 3 / 1 1 8 6 9 1 ( W O , A 1 )  
 特開 2 0 1 1 - 2 3 4 9 7 1 ( J P , A )  
 特開 2 0 0 6 - 2 8 0 6 5 8 ( J P , A )

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)  
 A 6 3 F 9 / 2 4 , A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8