(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2017年12月21日(21.12.2017)

WIPO | PCT

(10) 国際公開番号
WO 2017/217110 A1

(51) 国際特許分類:
*A63F 13/95* (2014.01)　*A63F 13/533* (2014.01)
*A63F 1/00* (2006.01)　*A63F 13/58* (2014.01)
*A63F 13/20* (2014.01)　*A63F 13/79* (2014.01)
*A63F 13/213* (2014.01)　*A63F 13/80* (2014.01)
*A63F 13/25* (2014.01)　*G06K 7/10* (2006.01)
*A63F 13/45* (2014.01)

(21) 国際出願番号：　PCT/JP2017/015686

(22) 国際出願日：　2017年4月19日(19.04.2017)

(25) 国際出願の言語：　日本語

(26) 国際公開の言語：　日本語

(30) 優先権データ：
特願 2016-118308　2016年6月14日(14.06.2016)　JP

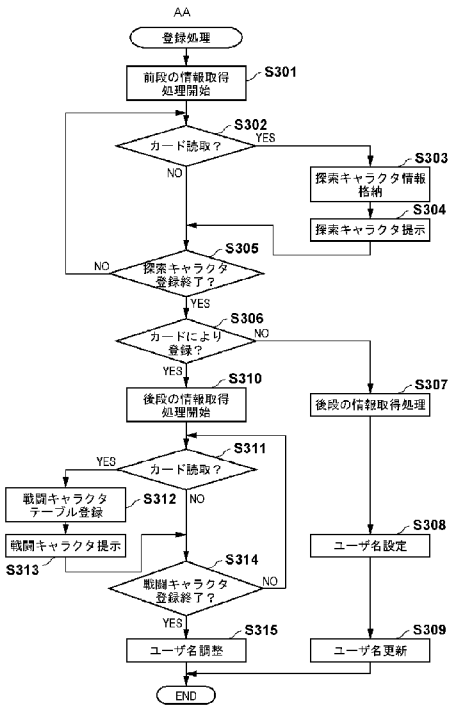
(71) 出願人: 株式会社バンダイ(**BANDAI CO.,LTD.**) [JP/JP]; 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目４番８号 Tokyo (JP).

(72) 発明者: 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). 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). 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). 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).

WO 2017/217110 A1

(54) **Title:** GAME DEVICE, GAME ARTICLE, AND PROGRAM

(54) 発明の名称： ゲーム装置、ゲーム用物品及びプログラム




S301 START INFORMATION ACQUISITION PROCESSING IN FORMER STAGE
S302, S311 HAS CARD BEEN READ?
S303 STORE SEEKING CHARACTER INFORMATION
S304 PRESENT SEEKING CHARACTER
S305 HAS REGISTRATION OF SEEKING CHARACTER BEEN FINISHED?
S306 REGISTERED WITH CARD?
S307 INFORMATION ACQUISITION PROCESSING IN LATTER STAGE
S308 SET USER NAME
S309 UPDATE USER NAME
S310 START INFORMATION ACQUISITION PROCESSING IN LATTER STAGE
S312 REGISTER FIGHTING CHARACTER TABLE
S313 PRESENT FIGHTING CHARACTER
S314 HAS REGISTRATION OF FIGHTING CHARACTER BEEN FINISHED?
S315 ADJUST USER NAME
AA REGISTRATION PROCESSING

(57) **Abstract:** [Problem] To provide favorable game experience to a user. [Solution] A game device acquires article information from an article in each of a first stage and a second stage, and presents at least a part of a game element corresponding to the acquired article information. Further, the game device executes a game based on the acquired article information, and generates a new article based on the article information. In so doing, the new article is generated on the basis of the article information acquired in the second stage.

［続葉有］

(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.

(84) 指定国(表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

一　国際調査報告（条約第21条(3)）

(57) 要約：【課題】好適なゲーム体験をユーザに提供する。【解決手段】ゲーム装置は、第１の段階及び第２の段階のそれぞれにおいて物品から物品情報を取得し、取得された物品情報に対応するゲーム要素の少なくとも一部を提示する。また取得した物品情報に基づくゲームを実行し、同物品情報に基づく新たな物品を生成する。このとき、新たな物品は、第２の段階で取得された物品情報に基づいて生成される。

# 明　細　書

## 発明の名称 ： ゲーム装置、ゲーム用物品及びプログラム

## 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] ところで、上述したようなゲームで使用するキャラクタをユーザがプレイ前に登録可能なゲーム装置では、ゲームの興趣性を担保する（例えば、好適な難易度でゲーム体験を提供する）ため、登録可能なキャラクタ数に上限が設定されている。従って、特許文献１のゲーム装置ように、ゲームに登場させたキャラクタを変化後の状態で新たなカードとして出力させる態様では、ユーザは、状態変化を所望するキャラクタのカードを登録に用いる必要がある

。

[0006] 一方で、ユーザがゲームに登場させることを所望するキャラクタと、状態変化を所望するキャラクタとは必ずしも一致せず、このような制約を設ける場合、好適なゲーム体験が提供されない可能性がある。例えばユーザのお気に入りのキャラクタが既にこれ以上の状態変化を生じない状態となっている場合、ユーザが該キャラクタをゲームプレイに使用することで、同時に使用できる、状態変化が生じ得るキャラクタの数が少なくなる。故にユーザは、お気に入りのキャラクタを使用するか、状態変化が生じ得るキャラクタの使用数を増加させるか、のいずれかを優先する必要があった。

[0007] 特に、対人対戦に係る遊戯要素を提供するゲームコンテンツには、対戦ゲームにおける進行の優位性が一方のユーザに偏りすぎないよう、登録可能なキャラクタ数だけでなく、キャラクタの各々について定められたコスト（ゲームを有利に進行せしめるほど高い値）の総和を閾値以下とすることを要件として定めているものもある。このようなゲームコンテンツでは、お気に入りのキャラクタの登録により、状態変化を所望する他のキャラクタが登録不可となることもあり、ユーザのゲームプレイの自由度を狭め得る。

[0008] 本発明は、上述の問題点に鑑みてなされたものであり、好適なゲーム体験をユーザに提供するゲーム装置、ゲーム用物品及びプログラムを提供することを目的とする。

## 課題を解決するための手段

[0009] 前述の目的を達成するために、本発明のゲーム装置は、第１の段階及び第２の段階のそれぞれにおいて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の少なくとも一部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、取得された物品情報に基づく新たな物品を生成する生成手段と、を有し、生成手段は、第２の段階で取得された物品情報に基づいて、新たな物品を生成する。

## 発明の効果

[0010] このような構成により本発明によれば、好適なゲーム体験をユーザに提供することが可能となる。

## 図面の簡単な説明

[0011] [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3]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4]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

[図5]本発明の実施形態に係るキャラクタ登録に係る画面構成例を示した図

[図6]本発明の実施形態に係る探索シーケンス及び対戦シーケンスにおける画面構成例を示した図

[図7]本発明の実施形態に係るゲーム装置１００で用いられる各種情報のデータ構成例を示した図

## 発明を実施するための形態

[0012] ［実施形態］　以下、本発明の例示的な実施形態について、図面を参照して詳細に説明する。なお、以下に説明する一実施形態は、ゲーム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物品は、カードであるものとして説明するが、後述する物品情報が取得可能に構成された物品であれば、物品はカードに限られない。物品は、例えば所謂３Ｄプリンタ等の立体造形物を生成可能な装置がゲーム装置に接続されているには、キャラクタやアイテムに係るフィギュア等の造形物であってよく、物品情報が該造形物の内部の記録媒体、あるいは該造形物に付されたシールや印字等の外観の一部から取得可能であってよい。また物品はフィギュアだけでなく、玩具やシール等、任意の

物品であってよい。また本実施形態では物品情報は、所定の変換演算を適用することで１次元あるいは多次元のパターン（コード）に変換され、カード表面に印刷される態様でカードに付されるものとして説明する。カードのコード画像は、後述のリーダにより読み取られることで、該物品情報が取得可能に構成されるものとして説明する。しかしながら、物品情報をカードに付す態様は、このような可視の情報としてカードに付されるものに限らず、不可視インクでの印刷により付される、あるいはカードに含まれるＩＣチップ等の記録媒体に記録され、データとして保持される等、どのようなものであってもよい。

[0014] また本実施形態ではゲーム装置が実行するゲームにおいて、カードを用いることで登場させることが可能となるゲーム要素は、キャラクタであるものとし、カードには対応するキャラクタの図柄（キャラクタ画像）が付されるものとして説明する。しかしながら、本発明の実施はこれに限られるものではなく、実行されるゲームのゲーム要素を特定する用途のカードは、ゲームに係るキャラクタを特定可能に構成されるものに限らず、アイテムや効果等、その他のゲーム要素を特定するものであってもよいことは言うまでもない。

[0015] 《ゲーム装置１００》　ここで、ゲーム装置１００の機能構成を図１のブロック図を用いて説明する。

[0016] 制御部１０１は、例えばＣＰＵであり、ゲーム装置１００が有する各ブロックの動作を制御する。具体的には制御部１０１は、例えば記録媒体１０２に記録されている各ブロックの動作プログラムを読み出し、メモリ１０３に展開して実行することにより各ブロックの動作を制御する。

[0017] 記録媒体１０２は、例えば不揮発性メモリやＨＤＤ等の、恒久的にデータを保持可能な記録装置である。記録媒体１０２は、ゲーム装置１００が有する各ブロックの動作プログラムに加え、各ブロックの動作において必要となるパラメータ等の情報や、ゲーム装置１００が実行するゲームに使用される各種のグラフィックスデータを記憶する。メモリ１０３は、例えば揮発性メモ

リ等の一時的なデータ記憶に使用される記憶装置である。メモリ１０３は、各ブロックの動作プログラムの展開領域としてだけでなく、各ブロックの動作において出力されたデータ等を一時的に記憶する格納領域としても用いられる。

[0018] 支払検出部１０４は、ゲーム装置１００において対価の支払いがなされたことを検出する。対価の支払いは、例えば硬貨の投入口に所定の金額の硬貨や相当するコインが投入されたこと、あるいは所定の電子マネーに係るチップとの通信に基づく決算処理の完了等を検出することにより判断されるものであってよい。本実施形態のゲーム装置１００は、対価の支払いに基づいてユーザへのカードの排出を伴うサービスの提供を開始するものとして説明するが、対価の支払いは必須の要件ではなく、所定の開始指示に基づいてサービスの提供は開始されるものであってもよい。

[0019] 取得部１０５は、本実施形態のゲーム装置１００が提供するゲームのプレイに際し、該ゲームに使用するキャラクタの情報を物品情報として取得する。物品情報は、ゲーム装置１００と同一筐体内、あるいはゲーム装置１００の外部に着脱可能に接続されたリーダ１２０を介してゲーム用の物品であるカードから取得される。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。リーダ１２０は、所定の部位にカードが載置されたことの検出、及び該物品の認識または該物品からの情報取得を、例えば撮像装置及び所定の画像処理を用いて行う。

[0020] 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。詳細は後述するが、本実施形態のゲーム装置１００が提供するゲームでは、キャラクタの登場するゲームシーケンスに応じてキャラクタの取り扱いが異なるため、キャラクタ情報は、１つのキャラクタにつき、複数のシーケンスの各処理で参照される異なる情報を含む。

[0021] 提示制御部１０７は、ゲーム装置１００におけるユーザへの各種情報提示の

制御を司る。本実施形態のゲーム装置１００では、ユーザへの各種情報提示の手段として、画像（ゲーム画面、メニュー画面等）表示を行う表示部１３０、音声出力を行う音声出力部１４０を有するものとして説明するが、情報提示の手段はこれらに限られるものではなく、代替あるいは追加が可能であることは言うまでもない。

[0022] 提示制御部１０７は、例えばＧＰＵ等の描画装置を含み、表示部１３０に表示させる画面を生成する際には所定の描画処理を行う。具体的には提示制御部１０７は、ゲーム装置１００の稼働中（ゲームプレイ中やスタンバイ状態中）において、制御部１０１により行われた処理や命令に基づいて必要な描画用オブジェクトに対して適当な演算処理を実行し、画面の描画を行う。生成した画面は、ゲーム装置１００と同一筐体内、あるいはゲーム装置１００の外部に着脱可能に接続された表示装置である表示部１３０に出力され、所定の表示領域中に表示されることでユーザに提示される。

[0023] また提示制御部１０７は、例えばサウンドボードやアンプ等の音声信号の出力／増幅を行う回路を含み、音声出力部１４０から出力させる音声を生成する際には所定の処理を行う。具体的には提示制御部１０７は、例えば予め記録媒体１０２に記録された音声データに基づき、同時に出力を行う音声データを確定し、これを電気的な音声信号に変換（Ｄ／Ａ変換）して音声出力部１４０に出力することで、音声出力を行う。音声出力部１４０は、所定のスピーカ等であってよく、入力された音声信号に基づく音波を出力する。

[0024] 印刷制御部１０８は、カードの生成指示がなされた場合に、該カードに含める物品情報に対応するコード画像とカードの印刷面を形成するその他の画像を含む、印刷出力するカードの印刷データを生成する。印刷制御部１０８は、印刷データを生成すると、該印刷データを印刷命令と共に印刷部１５０に伝送して該当のカードの印刷を指示し、排出させる。印刷部１５０は、ゲーム装置１００と同一筐体内、あるいはゲーム装置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１５０は、印刷制御部１０８からカードに係る

印刷データ及び該データに係る印刷命令を受信すると、印刷データの印刷動作を行う。印刷により排出されるカードは、印刷部１５０がゲーム装置１００と同一筐体内に内蔵される場合は、ゲーム装置１００の外部からアクセス可能な不図示の排出口に導かれることでユーザに提供されてよい。即ち、ゲーム装置１００において排出されるカードは、印刷部１５０に印刷データが伝送されたことに応じて、印刷がなされていない状態の所定の印画紙に対して印刷がなされることで初めて、提供用のカードに記載の項目全体が形成される、所謂オンデマンド印刷のカードである。

[0025] 操作入力部１０９は、例えば方向入力用の操作部材や決定入力用の操作部材や各種センサ等の、ゲーム装置１００が有するユーザインタフェースである。操作入力部１０９は、操作部材に対する操作入力が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を第１制御部１０１に出力する。なお、本実施形態ではゲーム装置１００は物理的な操作部材として各種インタフェースを備えるものとして説明するが、例えば表示部１３０の画面上になされたタッチ入力を検出するタッチ入力検出センサ等を含んでいてもよい。

[0026] 通信部１１０は、ゲーム装置１００が有する外部装置との通信インタフェースである。通信部１１０は、不図示のインターネット等の通信網やケーブル等、有線無線を問わない通信媒体を介して外部装置と接続し、データの送受信を可能とすることができる。通信部１１０は、例えば送信対象として入力された情報を所定の形式のデータに変換し、ネットワークを介してサーバ等の外部装置に送信する。また通信部１１０は、例えばネットワークを介して外部装置から情報を受信すると、該情報を復号し、メモリ１０３に格納する。また本実施形態のゲーム装置１００は、ゲームに係る処理のプログラムをパッケージ化したプログラムデータを通信部１１０を介して外部装置から受信可能に構成される。制御部１０１は、通信部１１０により該プログラムデータがプログラムの更新要求とともに受信された場合、更新要求に従って現在記録媒体１０２に格納されているゲームに係る処理のプログラムを、受信したプログラムデータを用いて更新することができる。なお、ゲームに係る

処理のプログラムの更新処理は、この他、例えば記録媒体に記録されているプログラムデータをゲーム装置が有する不図示の光学ドライブ等に挿入した際に自動実行される、あるいは挿入後に管理者が開始命令を行うことによっても実行可能である。

[0027] 《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図を参照して説明する。

[0028] 本実施形態のゲーム装置１００は、少なくとも１つのゲームモードにおいて、各々異なる遊戯要素を提供する複数のゲームシーケンスで構成された一連のゲームを提供する。本実施形態では簡単のため、一連のゲームは、ユーザの分身となるキャラクタ（主人公キャラクタ）を所定のゲームフィールド内で移動させ、種々のイベントを体験させる探索シーケンスと、探索シーケンスにおける特定のイベントの結果として至る、所定のキャラクタ群とユーザの操作対象であるキャラクタ群との間で対戦ゲームを実行する対戦シーケンスと、の２つのゲームシーケンスを有するものとして説明する。

[0029] 〈探索シーケンス〉　探索シーケンスでは、ユーザは操作入力を行うことにより、所定のゲームフィールドにおいて主人公キャラクタを所望の場所に移動させたり、所定の動作を主人公キャラクタに行わせたりすることができる。ゲームフィールドには、例えばイベント発生のトリガとなるオブジェクト（プロップス、キャラクタ等）や領域が配置または設定されており、主人公キャラクタの移動や動作の結果、オブジェクトと接触、領域への侵入等が生じた場合にイベントが発生する。イベントは、上述した対戦ゲームを生じさせるものに加え、例えばアイテムの入手やＮＰＣ（Non-Player Character）との会話等が含まれてよい。

[0030] 本実施形態のゲーム装置１００が提供するゲームでは、探索シーケンスにおいて、ユーザはカードを用いて登録したキャラクタ（探索キャラクタ）を、主人公キャラクタのゲームフィールドにおける行動に同行させることができる。キャラクタの各々には、探索シーケンスのゲームの進行に影響を与える、本発明に係る第１の関連情報の一例としてのキャラクタ固有の効果が定め

られている。後述するように本実施形態のゲーム装置１００が提供するゲームでは、探索シーケンスのゲームは、該ゲームにおけるプレイ内容がカードの排出に影響を与えるものではなく、かつ所望のキャラクタを使用したプレイ体験をユーザに提供するものである。故に、ユーザにプレイ回数に依らずに平等なプレイ体験を提供するため、探索キャラクタの使用により生じる効果（マップスキル）は、登録に使用したカードに対応するキャラクタの成長状態やこれまでに行われたゲームのプレイ内容には依存せず、キャラクタの各々について固定的に定められるものとする。従って、ユーザは、異なる探索キャラクタを同行キャラクタとして指定することで、探索シーケンスのゲームにおいて異なるプレイ体験を得ることができる。探索シーケンスのゲームの進行への影響とは、例えば探索キャラクタ固有の特殊イベント（特定キャラクタのフィールドへの出現や特定行動の解放等）の発生や、所定の種類の通常イベント（アイテムの発見、ゲーム内時間の変更、ゲーム内天候の変更等）の発生頻度、あるいはゲームフィールドの変更等、ゲームプレイを介してユーザが把握可能なものであってもよい。あるいは、確率等の内部変数的な変更が生じたことによって、現在のゲームプレイで通常（探索キャラクタを同行させないゲームプレイ）よりも発生しやすくなっているイベントを提示することによって、ユーザが把握可能なものであってもよい。

[0031] 本実施形態のゲーム装置１００が実行するゲームでは、１回のゲームプレイにつき、探索シーケンス及び対戦シーケンスのプレイ体験を提供するため、例えば探索シーケンスのプレイ時間が所定時間を超えた場合には、強制的に対戦シーケンスに移行するよう、ゲーム進行の制御がなされるものとする。即ち、ゲーム装置１００では、探索シーケンスに係るユーザのプレイ内容に依らず、対戦シーケンスに係る対戦ゲームの提供が探索シーケンスに次いで行われる。

[0032] 〈対戦シーケンス〉　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、探索シーケンスの結果決定した相手キャラクタ群（もしくは相手キャラクタ）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。相手キャ

ラクタ群は、探索シーケンスにおけるユーザの行動に応じてゲームフィールド中に配置されたキャラクタから決定されるものであってもよいし、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。

[0033] 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、ユーザはカードを用いて登録したキャラクタ群を、相手キャラクタ群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（戦闘キャラクタ）として使用することができる。対戦シーケンスでは戦闘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、本発明に係る第２の関連情報の一例としての登録に使用されたカードの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が設定される。戦闘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変化するものであり、成長後の戦闘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。

[0034] 従って、本実施形態のゲーム装置１００が提供する一連のゲームでは、ユーザは１回のゲームプレイにあたり、探索シーケンスに登場させる探索キャラクタと、対戦シーケンスに登場させる戦闘キャラクタ群とを、それぞれのシーケンスについてカードを用いて登録を行う。カードに基づくキャラクタの登録は、シーケンスのそれぞれについて行われるものであり、基本的には、探索キャラクタとして登録が行われたキャラクタは探索シーケンスにのみ登場し、戦闘キャラクタとして登録が行われたキャラクタは対戦シーケンスにのみ登場する。

[0035] また、上述したように本実施形態のゲーム装置１００において新たなカードの排出の対象となるキャラクタは、ユーザが１回のゲームプレイに係り一連のゲームに登場させるものとして登録したキャラクタのうちの対戦シーケンスに登場させたキャラクタ（及び対戦ゲームの結果によってはその相手キャラクタ）であり、探索シーケンスに登場させたキャラクタは含まれない。このようにすることで、ユーザは、ゲームに登場させることを所望するキャラ

クタと、状態変化を所望するキャラクタとを分離してキャラクタ登録を行い、ゲームプレイを行うことができる。

[0036] 《キャラクタ情報の構成》　このように、本実施形態のゲーム装置１００では、１回のゲームプレイにあたり、カードを用いることで用途の異なるキャラクタの登録を可能ならしめるが、シーケンスごとにゲームに使用可能なカードを分離するのではなく、いずれのカードも両シーケンスに使用可能とするよう、キャラクタＤＢ１０６において１つのキャラクタについて管理されるキャラクタ情報には、探索シーケンス及び対戦シーケンスの各々で参照される情報が含まれる。

[0037] １つのキャラクタについて管理されるキャラクタ情報は、例えば図７（ａ）に示されるようなデータ構造を有するものであってよい。図７（ａ）の例では、１つのキャラクタについてキャラクタＤＢ１０６上の１レコードとして管理されるキャラクタ情報は、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ＩＤ７０１に関連付けて、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７０２、探索シーケンスにおいて生じさせる効果を定めた同行時効果７０３、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７０４、及び基本パラメータからの各種パラメータについての成長（レベル、プレイ回数、プレイ内容）に応じた増減幅や、追加付与することが可能な持ち技、スキル等を示す成長時変化情報７０５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。

[0038] また本実施形態のゲーム装置１００において使用可能な各カードは、カードに対応するキャラクタに係るキャラクタ情報の特定、及び各ゲームシーケン

スにおいて参照されるキャラクタの各種情報の決定が可能なよう、コード画像の状態で図７（ｂ）に示されるような物品情報を有する。図７（ｂ）の例では物品情報は、カードを一意に特定するカードＩＤ７１１に関連付けて、カードに対応付けられたユーザ名（所有者名）７１２、カードに対応するキャラクタを特定するキャラクタＩＤ７１３、及び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７１４を有するものとする。

[0039] 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、上述した基本パラメータ７０４及び成長時変化情報７０５に基づき、キャラクタの成長状態に応じた対戦ゲームにおける各種パラメータが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、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７１４はこれを特定する情報等、種々の態様でキャラクタ情報や物品情報は構成されてよい。

[0040] 《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２のフローチャートを用いて具体的な処理を説明する。該フローチャートに対応する処理は、制御部１０１が、例えば記録媒体１０２に記憶されている対応する処理プログラムを読み出し、メモリ１０３に展開して実行することにより実現することができる。なお、本プレイ提供処理は、例えば１回のゲームプレイに係る対価の投入がなされたことが支払検出部１０４により検出された際に開始されるものとして説明する。本プレイ提供処理の実行中、特に言及しない限り提示制御部１０７は制御部１０１により行われた処理や命令に基づいて、適宜進行に対応する画面の生成及び表示部１３０への該画面の表示や、対応する音声データに基づく音声出力部１４０からの音声出力を行うものとする。

[0041] Ｓ２０１で、制御部１０１は、今回のゲームプレイにつき各ゲームシーケン

スに登場させ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、ユーザがリーダ１２０に読み取らせる（カードから物品情報の取得を行わせる）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。

[0042] 〈登録処理〉　ここで、プレイ提供処理のＳ２０１において実行される登録処理について、図３のフローチャートを用いて詳細を説明する。

[0043] Ｓ３０１で、制御部１０１は、探索キャラクタの登録に係る前段の情報取得処理を開始し、カードの読み取りを待機する。具体的には制御部１０１は、探索キャラクタの登録に係る物品情報の取得が可能なように、取得部１０５及びリーダ１２０を動作させる。このとき、提示制御部１０７は制御部１０１の制御の下、探索シーケンスに登場させるキャラクタについて、現在カードの読み取りを待機している状態であることを示す、図５（ａ）のような画面を生成し、表示部１３０に表示させる。図示されるように、本実施形態で前段の情報取得処理に係り提示される画面では、探索シーケンスに係るゲームにおいて同行して効果を発生させるキャラクタについて、リーダ１２０へのカードの載置をユーザに促す通知５０１を含んで構成される。またこのとき、提示制御部１０７は、探索キャラクタに係るカード読み取りを受付中であることを通知する音声出力を音声出力部１４０に行わせてもよい。

[0044] Ｓ３０２で、制御部１０１は、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、対象カードの読み取りがなされたと判断した場合は処理をＳ３０３に移し、なされていないと判断した場合は処理をＳ３０５に移す。

[0045] Ｓ３０３で、制御部１０１は、対象物品情報に含まれるキャラクタＩＤ７１３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ＩＤ７０１が、対象物品情報に含まれるキャラクタＩＤ７１３であるキャラクタ情報を取得する。そして制御部１０

１は、対象物品情報のカードＩＤ７１１と対象カードに係るキャラクタ情報の同行時効果７０３とを関連付け、探索シーケンスにおいて参照されるキャラクタの情報（探索キャラクタ情報）としてメモリ１０３に格納し、処理をＳ３０４に移す。

[0046] Ｓ３０４で、提示制御部１０７は制御部１０１の制御の下、格納された探索キャラクタ情報に基づき、登録された探索キャラクタの提示を行う。提示は、例えば図５（ｂ）に示されるような対応するキャラクタ画像５１１を含む画面の表示部１３０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１４０からの音声出力により行われる。

[0047] Ｓ３０５で、制御部１０１は、探索キャラクタの登録が終了したか否かを判断する。探索キャラクタの登録が終了したことは、ユーザによる登録終了に係る操作入力がなされたことの検出や、上限数の探索キャラクタの登録が終了したことに基づいて判断されるものであってよい。

[0048] 本実施形態では簡単のため、ユーザはゲームプレイに際し、探索キャラクタを１体、戦闘キャラクタを３体まで登録できるものとして説明する。探索シーケンスよりも対戦シーケンスの方が使用可能なキャラクタ数を多く設定していることは、後述する通り、新たなカードの入手を可能ならしめる対戦シーケンスでのゲーム攻略性や、新たなカードの入手候補となるキャラクタに多様性をもたせることが、ゲームの興趣性の向上及びユーザの利便性の向上に繋がることに依る。従って、Ｓ３０３において探索キャラクタ情報が格納されたのであれば本ステップの判断は、上限数の登録キャラクタの登録が終了したと判断される。しかしながら、本発明の実施はこれに限られるものではなく、探索シーケンスにおいて使用可能な探索キャラクタの数は複数体であってもよく、好適には対戦シーケンスにおいて使用可能なキャラクタ数の方がこれよりも多い数であればよい。

[0049] 制御部１０１は、探索キャラクタの登録が終了したと判断した場合は前段の情報取得処理を終了し、処理をＳ３０６に移す。また制御部１０１は、探索

キャラクタの登録がまだ終了していないと判断した場合は処理をＳ３０２に戻す。

[0050] なお、本実施形態のゲーム装置１００において提供されるゲームでは、例えば初回体験時等でカードを所有していない状態であってもプレイ可能なように、カードによる探索キャラクタの登録を行わなくとも上記登録終了に係る操作入力を行うことで、ユーザは探索キャラクタの登録段階を省略し、ゲームプレイを行うことができる。この場合、制御部１０１は、例えば初期キャラクタとして定められた１体のキャラクタ、あるいは所定の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から取得する。そして、取得したキャラクタ情報の同行時効果７０３を、カードＩＤを関連付けることなく探索キャラクタ情報としてメモリ１０３に格納し、また該探索キャラクタを提示し、前段の情報取得処理を終了して処理をＳ３０６に移す。

[0051] Ｓ３０６で、制御部１０１は、カードによる探索キャラクタの登録がなされたか否かを判断する。より詳しくは制御部１０１は、メモリ１０３に格納された探索キャラクタ情報がカードの読み取りに基づく情報であるか、即ちカードＩＤ７１１が関連付けられているか否かにより本ステップの判断を行う。上述したように、カードを所有していない状態でのゲームプレイも可能であるため、探索キャラクタの登録終了操作により探索キャラクタの登録処理を終了できる。故に、本ステップではユーザが現在カードを所有している状態であるか否かを推定することができる。制御部１０１は、カードによる探索キャラクタの登録がなされたと判断した場合は処理をＳ３１０に移し、なされていないと判断した場合は処理をＳ３０７に移す。

[0052] Ｓ３０７で、制御部１０１は、カードからの情報読み取りを要件とせず、戦闘キャラクタの登録に係る後段の情報取得処理を行う。制御部１０１は、例えば初期キャラクタとして定められた３体のキャラクタ、あるいは所定の抽選処理に基づき選択した３体のキャラクタについてのキャラクタ情報をキャラクタＤＢ１０６から取得し、例えばメモリ１０３に管理される戦闘キャラ

クタ管理テーブルに追加し、また該戦闘キャラクタを提示すればよい。このように追加されるキャラクタは、カードがなくとも使用可能であるものとして予め定められた一部のキャラクタのうちから選択されるものであってよい。なお、戦闘キャラクタ管理テーブルにおいて１体のキャラクタにつき管理される情報は、例えば図７（ｃ）に示されるように、キャラクタＩＤ７２１に関連付けて、今回の対戦シーケンスで使用されるプレイ時パラメータ７２２、提示用情報７２３、カードによる戦闘キャラクタの登録がなされたか否かを示す（例えば論理型の）カード使用フラグ７２４、及び登録に用いられたカードに対応付けられたユーザ名であるカードユーザ名７２５を含むものであってよい。本ステップにおいて全ての戦闘キャラクタを戦闘キャラクタ管理テーブルに追加する場合、例えばプレイ時パラメータ７２２には該キャラクタの基本パラメータ７０４を代入し、カード使用フラグ７２４には登録にカードが使用されていないことを示す情報（Ｆａｌｓｅ）が、使用されればよい。またキャラクタ情報のキャラクタＩＤ７０１と提示用情報７０２とが、キャラクタＩＤ７２１と提示用情報７２３とに代入されればよい。なお、カードユーザ名７２５は、本ステップではブランク情報とされていてよい。

[0053] このように、本実施形態のゲーム装置１００では、ユーザが現在カードを所有していない状態と推定される場合には、後段の情報取得処理に係る登録終了（スキップ）操作をユーザに入力させる等の煩雑さを回避するため、後段の情報取得処理は、ユーザの操作を必要とせずに行う。換言すれば、初回プレイ時のユーザに対し、煩雑な操作入力を要件とせずに前後段の情報取得処理を完了することができる。

[0054] Ｓ３０８で、制御部１０１は、初回プレイ時のユーザにつき、ゲームプレイに係るユーザ名の設定を受け付ける。ユーザ名は、例えばカタカナ、所定の記号のうちから制限文字数までの組み合わせであってよく、同一ユーザ名の他のユーザによる使用の有無によらず、設定可能である。ここで決定されたユーザ名は、生成するカードに付す所有者名、及び探索シーケンスにおける

主人公キャラクタの名称として使用されてよい。

[0055] 本実施形態のゲーム装置１００では、後述するように対戦シーケンスにおいて使用したキャラクタのうちの、ユーザが設定したユーザ名を有するカードに基づいて登録されたキャラクタが、新たなカードの排出対象となる。従って、基本的にはこのとき設定したユーザ名が付されたカードを繰り返し使用することで、「そのユーザの（所有している）」キャラクタが成長していく育成要素を提供することができる。即ち、１人のユーザのゲームプレイについては、該ユーザの設定したユーザ名が付されたカードを使用することで、ユーザはユーザ固有のキャラクタを成長させるプレイ体験を得ることができる。

[0056] 一方で、例えば販売促進やキャンペーン等でゲームに使用可能なカード（配布カード）の配布が行われることも多く、このような配布カードの物品情報にもユーザ名７１２が含まれる。配布カードは不特定多数のユーザに配布され、いずれのユーザでも使用可能に構成されるため、付されるユーザ名は、配布カード固有のものである必要がある。従って、ユーザ名の設定時には、制御部１０１は、該配布カード固有のユーザ名は設定不能に制御する。この他、一般的に禁止ワードとされる組み合わせも設定できないよう、制御部１０１は制御するものとする。

[0057] Ｓ３０９で、制御部１０１は、戦闘キャラクタ管理テーブルに含めた各キャラクタに係る情報のカードユーザ名７２５を、設定されたユーザ名に更新し、本登録処理を完了する。

[0058] 一方、カードによる探索キャラクタの登録がなされたと判断した場合、制御部１０１はＳ３１０で、戦闘キャラクタの登録に係る後段の情報取得処理を開始し、カードの読み取りを待機する。このとき、提示制御部１０７は制御部１０１の制御の下、対戦シーケンスに登場させるキャラクタについて、現在カードの読み取りを待機している状態であることを示す、図５（ｃ）のような画面を生成し、表示部１３０に表示させる。図示されるように、本実施形態で後段の情報取得処理に係り提示される画面では、対戦シーケンスに係

る対戦ゲームにおいて相手キャラクタ群と対峙させ、戦闘に係る行動を行わせるキャラクタについて、リーダ１２０へのカードの載置をユーザに促す通知５２１を含んで構成される。またこのとき、提示制御部１０７は、戦闘キャラクタに係るカード読み取りを受付中であることを通知する音声出力を音声出力部１４０に行わせて

もよい。

[0059] Ｓ３１１で、制御部１０１は、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、対象カードの読み取りがなされたと判断した場合は処理をＳ３１２に移し、なされていないと判断した場合は処理をＳ３１４に移す。

[0060] Ｓ３１２で、制御部１０１は、対象物品情報に含まれるキャラクタＩＤ７１３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。そして制御部１０１は、対象物品情報とキャラクタ情報とに基づいて、戦闘キャラクタ管理テーブルに戦闘キャラクタに係る各種情報を追加する。本ステップにて行われるテーブルへの情報追加はカードに基づく戦闘キャラクタの登録であるため、制御部１０１は、カード使用フラグ７２４を登録にカードが使用されていることを示す情報（Ｔｒｕｅ）とし、対象物品情報のキャラクタＩＤ７１３とユーザ名７１２とを、キャラクタＩＤ７２１とカードユーザ名７２５に代入して行う。また制御部１０１は、取得したキャラクタ情報の提示用情報７０２を提示用情報７２３に設定する。さらにプレイ時パラメータ７２２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７０５に従い、基本パラメータ７０４を対象物品情報のランク情報７１４に基づいて変更し、代入すればよい。

[0061] Ｓ３１３で、提示制御部１０７は制御部１０１の制御の下、戦闘キャラクタ管理テーブルに追加された戦闘キャラクタの情報に基づき、登録された戦闘キャラクタの提示を行う。提示は、例えば図５（ｄ）に示されるような対応するキャラクタ画像５３１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５３２を含む画面の表示部１３０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１４０からの音声出力により行われる。

[0062] Ｓ３１４で、制御部１０１は、戦闘キャラクタの登録が終了したか否かを判断する。戦闘キャラクタの登録が終了したことは、ユーザによる登録終了に係る操作入力がなされたことの検出や、上限数（３体）の戦闘キャラクタの登録が終了したことに基づいて判断されるものであってよい。制御部１０１は、戦闘キャラクタの登録が終了したと判断した場合は後段の情報取得処理を終了し、処理をＳ３１５に移す。また制御部１０１は、戦闘キャラクタの登録がまだ終了していないと判断した場合は処理をＳ３１１に戻す。

[0063] なお、本実施形態のゲーム装置１００において提供されるゲームでは、例えばプレイ回数が少なく、所有しているカード数が上限数に満たない場合であってもプレイ可能なように、探索キャラクタの登録に用いたカードも、戦闘キャラクタの登録に使用可能であるものとする。この場合、同一のキャラクタが、探索シーケンスと対戦シーケンスの両方に登場し得る。

[0064] また登録終了時に登録された戦闘キャラクタの数が上限数に至っていない場合、制御部１０１は、例えばデフォルトキャラクタとして定められた不足数分のキャラクタ、あるいは所定の抽選処理に基づき選択した不足数分のキャラクタについてのキャラクタ情報をキャラクタＤＢ１０６から取得する。そして、Ｓ３０７と同様に、取得したキャラクタ情報に基づき戦闘キャラクタ管理テーブルにキャラクタを追加し、また該戦闘キャラクタを提示すればよい。

[0065] Ｓ３１５で、制御部１０１は、戦闘キャラクタ管理テーブルに含めた各キャラクタに係る情報のカードユーザ名７２５を調整する処理を行い、本登録処理を完了する。本ステップで行われる処理はＳ３０９とは異なり、カードに基づき登録された３体の戦闘キャラクタに、今回のゲームプレイを行うユーザ（プレイユーザ）のカードユーザ名７２５が関連付けられたキャラクタが存在することが前提となる。従って、制御部１０１は、戦闘キャラクタ管理

テーブルに含まれるカードユーザ名７２５のうち、配布カードに係るユーザ名及びブランク情報（カードに基づかず登録された戦闘キャラクタ）を除外したユーザ名から、プレイユーザのユーザ名を特定する。換言すれば、制御部１０１は、戦闘キャラクタ管理テーブルに含まれるキャラクタの情報のうち、カード使用フラグ７２４がＴｒｕｅであり、かつカードユーザ名７２５が配布カードに係るユーザ名でない情報から、プレイユーザのユーザ名を特定する。制御部１０１は、プレイユーザのユーザ名を特定すると、戦闘キャラクタ管理テーブルに含まれる配布カードに係るユーザ名及びブランク情報を示すカードユーザ名７２５を、プレイユーザのユーザ名に更新し、本登録処理を完了する。

[0066] なお、プレイユーザのユーザ名と推定されるユーザ名が複数存在する場合、制御部１０１は、所定のルールに基づき、該複数のユーザ名から、プレイユーザのユーザ名を決定するものであってよい。この場合、プレイユーザが他のユーザのカードを貸借してゲームプレイを行おうとしていると推定されるため、制御部１０１は他のユーザのユーザ名と判断したカードユーザ名７２５については更新を行わないよう制御し、後述の新たなカードの排出対象から除外すればよい。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、例えば他のユーザのカードに基づく戦闘キャラクタの登録がなされたと判断した場合には、該使用を禁止し、別のカードでの登録を促す、あるいは所定の抽選処理に基づき選択したキャラクタ等に置換し、登録を完了するものであってもよい。

[0067] また、戦闘キャラクタ管理テーブルに含めた各キャラクタに係る情報に、配布カードに係るユーザ名及びブランク情報を示すカードユーザ名７２５しか含まれていない場合は、制御部１０１は初回プレイ時と同様に、Ｓ３０８でのユーザ名設定、及びＳ３０９での戦闘キャラクタ管理テーブルの情報更新を行えばよい。

[0068] このように登録処理（探索シーケンスに登場させる探索キャラクタの登録、及び対戦シーケンスに登場させる戦闘キャラクタの登録）が完了すると、制

御部１０１はプレイ提供処理のＳ２０２で、探索シーケンスに係るゲーム処理を実行する。探索シーケンスでは、例えば図６（ａ）に示されるように、操作対象である主人公キャラクタ６０１と同行者として登録された探索キャラクタ６０２（図５（ｂ）のキャラクタ５１１と対応）がゲームフィールドに配置された画面が、提示制御部１０７により提示される。このとき、探索キャラクタに係り発生する同行時効果が画面内のＧＵＩや音声により、さらに通知されるものであってもよい。制御部１０１は、探索シーケンスにおける所定のイベントが発生し、対戦シーケンスに移行する条件を満たした場合には、探索シーケンスに係るゲーム処理を完了し、処理をＳ２０３に移す。なお、このとき、相手キャラクタ群の決定、及び相手キャラクタ群に係る相手キャラクタ管理テーブル（戦闘キャラクタ管理テーブルと同様の構成であってよい）の設定が行われるものとする。

[0069] Ｓ２０３で、制御部１０１は、対戦シーケンスに係るゲーム処理を実行する。対戦シーケンスでは、例えば図６（ｂ）に示されるように、行動対象である戦闘キャラクタ群６１１と、相手キャラクタ群６１２とが、行動決定に係る出目６１３を介して対峙する画面が、提示制御部１０７により提示される。このとき、戦闘キャラクタのプレイ時パラメータ７２２は、出目の種類や、出目確定後の行動に反映されればよい。また、対戦シーケンスでは、ゲームバランスが変化し得るため、戦闘キャラクタとしても登録されている場合を除き、探索キャラクタは登場しないよう制御される。即ち、基本的には探索キャラクタは探索シーケンスにのみ登場するよう制御されるものであり、対戦シーケンス用に同一のカードを用いた登録がなされた場合のみ、戦闘キャラクタ管理テーブルに基づき同一キャラクタが登場し得るが、これは探索キャラクタが「追加で（３体に加えて）」戦闘キャラクタ群に含められるものとは異なる。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Ｓ２０４に移す。

[0070] Ｓ２０４で、制御部１０１は、今回のゲームプレイにあたり新たなカードを

印刷部１５０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、物品情報（出力物品情報）を生成する生成処理を実行する。

[0071] 〈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４のフローチャートを用いて詳細を説明する。

[0072] Ｓ４０１で、制御部１０１は、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、少なくとも戦闘キャラクタとして登録したキャラクタ群のうち、プレイユーザのユーザ名が関連付けられたキャラクタを含み、この他、対戦ゲームのプレイ内容に基づいて増減する。制御部１０１は、例えば実施された対戦ゲームがＮＰＣ対戦であった場合は、戦闘キャラクタ管理テーブルに含まれるキャラクタに加えて、相手キャラクタ群を候補キャラクタとして決定してもよい。また、例えばゲーム処理において実施された対戦ゲームが対人対戦（他のユーザとの対戦）であった場合は、対象の増減はさせなくてよい。増減し得る候補キャラクタの決定は、これに限られるものではなく、本発明の実施におい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。

[0073] なお、候補キャラクタは対戦シーケンス用に登録されたキャラクタに限られ、探索シーケンス用に登録されたキャラクタは、同一のカードを両シーケンス用に登録に使用しない限りは候補キャラクタに含まれることはない。

[0074] Ｓ４０２で、制御部１０１は、Ｓ４０１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１３０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

プレイ内容に応じて成長した戦闘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。

[0075] Ｓ４０３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、及び対戦ゲームのプレイ内容に基づくパラメータ（新たなランク情報７１４）の決定を行い、プレイユーザのユーザ名及びカード化対象キャラクタのキャラクタＩＤ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戦闘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。

[0076] 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Ｓ２０５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１５０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１５０に送信され、印刷部１５０はこれに基づきカードを印刷し、排出する。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。

[0077] なお、本実施形態のゲーム装置１００では、探索シーケンスに係るゲームの開始前に、探索シーケンス及び対戦シーケンスのそれぞれに登場させるキャラクタの登録を受け付け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。例えば登録は、ゲームシーケンスごとに行われるものであってもよく、対戦シーケンスに登場させるキャラクタの登録は、探索シーケンスの後、対戦シーケンスの開始前もしくは途中等、新たなカードの排出を行う前までに行われるものであってよい。

[0078] 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。

[0079] ［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

[0080] １００：ゲーム装置、１０１：制御部、１０２：記録媒体、１０３：メモリ、１０４：支払検出部、１０５：取得部、１０６：キャラクタＤＢ、１０７：提示制御部、１０８：印刷制御部、１０９：操作入力部、１１０：通信部、１２０：リーダ、１３０：表示部、１４０：音声出力部、１５０：印刷部

# 請求の範囲

[請求項1] 第１の段階及び第２の段階のそれぞれにおいて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の少なくとも一部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、　前記取得された物品情報に基づく新たな物品を生成する生成手段と、を有し、
前記生成手段は、前記第２の段階で取得された物品情報に基づいて、前記新たな物品を生成するゲーム装置。

[請求項2] 前記生成手段は、前記第１の段階で取得された物品情報に基づく前記新たな物品は生成しない請求項１に記載のゲーム装置。

[請求項3] 前記取得された物品情報に対応するゲーム要素は、該物品情報が前記第１の段階及び前記第２の段階のいずれで取得されたかによって、前記ゲームにおける取り扱いが異なる請求項１または２に記載のゲーム装置。

[請求項4] 前記ゲームは、ゲーム要素の提示を含む複数のシーケンスを有し、
前記第１の段階で取得された物品情報に対応する第１のゲーム要素と、前記第２の段階で取得された物品情報に対応する第２のゲーム要素とは、前記ゲームの異なるシーケンスで提示される請求項１乃至３のいずれか１項に記載のゲーム装置。

[請求項5] 前記第１のゲーム要素は、前記ゲームの第１のシーケンスに登場させる第１のキャラクタ、及び前記第１のシーケンスに係る処理で参照される、該第１のキャラクタに関連する第１の関連情報と、を含み、
前記第２のゲーム要素は、前記ゲームの第２のシーケンスに登場させる第２のキャラクタ、及び前記第２のシーケンスに係る処理で参照される、該第２のキャラクタに関連し、前記第１の関連情報とは異なる第２の関連情報と、を含み、　前記実行手段は、前記ゲームのプレイ内容に応じて前記第２の関連情報を変更し、　前記生成手段は、変更後の前記第２の関連情報に対応する情報を含む物品情報を付して、前

記新たな物品を生成する請求項４に記載のゲーム装置。

[請求項6] 前記第２のシーケンスは、前記ゲームにおいて前記第１のシーケンスの後に至るシーケンスであり、 前記第１のシーケンスにおいて前記第１のキャラクタに割り当てられる役割と、前記第２のシーケンスにおいて前記第２のキャラクタに割り当てられる役割とは異なる請求項５に記載のゲーム装置。

[請求項7] 前記第１のシーケンスにおいて前記第１のキャラクタに割り当てられる役割は、前記第１のキャラクタ及び前記第２のキャラクタと異なる第３のキャラクタの行動に同行する同行キャラクタであり、 前記第２のシーケンスにおいて前記第２のキャラクタに割り当てられる役割は、前記第１のキャラクタ、前記第２のキャラクタ及び前記第３のキャラクタと異なる第４のキャラクタを相手とする対戦ゲームにおける行動キャラクタである請求項５または６に記載のゲーム装置。

[請求項8] 前記第１のキャラクタは、前記第１のシーケンスに登場するが、前記第２のシーケンスには登場しない請求項５乃至７のいずれか１項に記載のゲーム装置。

[請求項9] 前記第１の段階で物品情報が取得された物品につき、前記第２の段階で物品情報が取得された場合に、該物品に係る前記第１のキャラクタは、前記第２のキャラクタとして前記第２のシーケンスにも登場する請求項８に記載のゲーム装置。

[請求項10] 前記第１の関連情報は、キャラクタごとに予め定められるものであって、前記ゲームのプレイ内容に依らず固定である請求項５乃至９のいずれか１項に記載のゲーム装置。

[請求項11] 前記取得手段は、前記第１の段階における物品情報の取得と前記第２の段階における物品情報の取得とを一時に行うものであり、 前記提示手段は、前記実行手段による前記ゲームの実行前に、 前記第１の段階で物品情報が取得された場合、前記第１のゲーム要素に係る前記第１のキャラクタを提示し、 前記第２の段階で物品情報が取得

された場合、前記第２のゲーム要素に係る前記第２のキャラクタ及び前記第２の関連情報を提示する請求項５乃至１０のいずれか１項に記載のゲーム装置。

[請求項12] 前記提示手段は、前記第１の段階で取得された物品情報に対応するゲーム要素、及び前記第２の段階で取得された物品情報に対応するゲーム要素を、前記生成手段による前記新たな物品の生成が行われるよりも前に提示する請求項１乃至１１のいずれか１項に記載のゲーム装置。

[請求項13] 前記取得手段は、前記第１の段階における物品情報の取得と前記第２の段階における物品情報の取得とを一時に行うものであり、 前記第２の段階における物品情報の取得は、前記第１の段階における物品情報の取得に次いで行われ、 前記取得手段は、前記第１の段階及び前記第２の段階のそれぞれにおいて、少なくとも１つの物品情報を取得する請求項１乃至１２のいずれか１項に記載のゲーム装置。

[請求項14] 前記提示手段は、前記第１の段階及び前記第２の段階のいずれにおける物品情報の取得が行われているかを示す情報をさらに提示する請求項１３に記載のゲーム装置。

[請求項15] 前記取得手段が取得する物品情報の上限数は、各段階において予め定められており、 前記第２の段階において取得される物品情報の上限数は、前記第１の段階において取得される物品情報の上限数より多い請求項１乃至１４のいずれか１項に記載のゲーム装置。

[請求項16] 前記提示手段は、前記第１の段階及び前記第２の段階の少なくともいずれかで、取得された物品情報が上限数に満たない場合に、取得された物品情報に基づかないゲーム要素をさらに提示する請求項１５に記載のゲーム装置。

[請求項17] 前記取得手段は、前記第１の段階において物品情報が取得されなかった場合に、前記第２の段階における物品情報の取得を行わない請求項１乃至１６のいずれか１項に記載のゲーム装置。

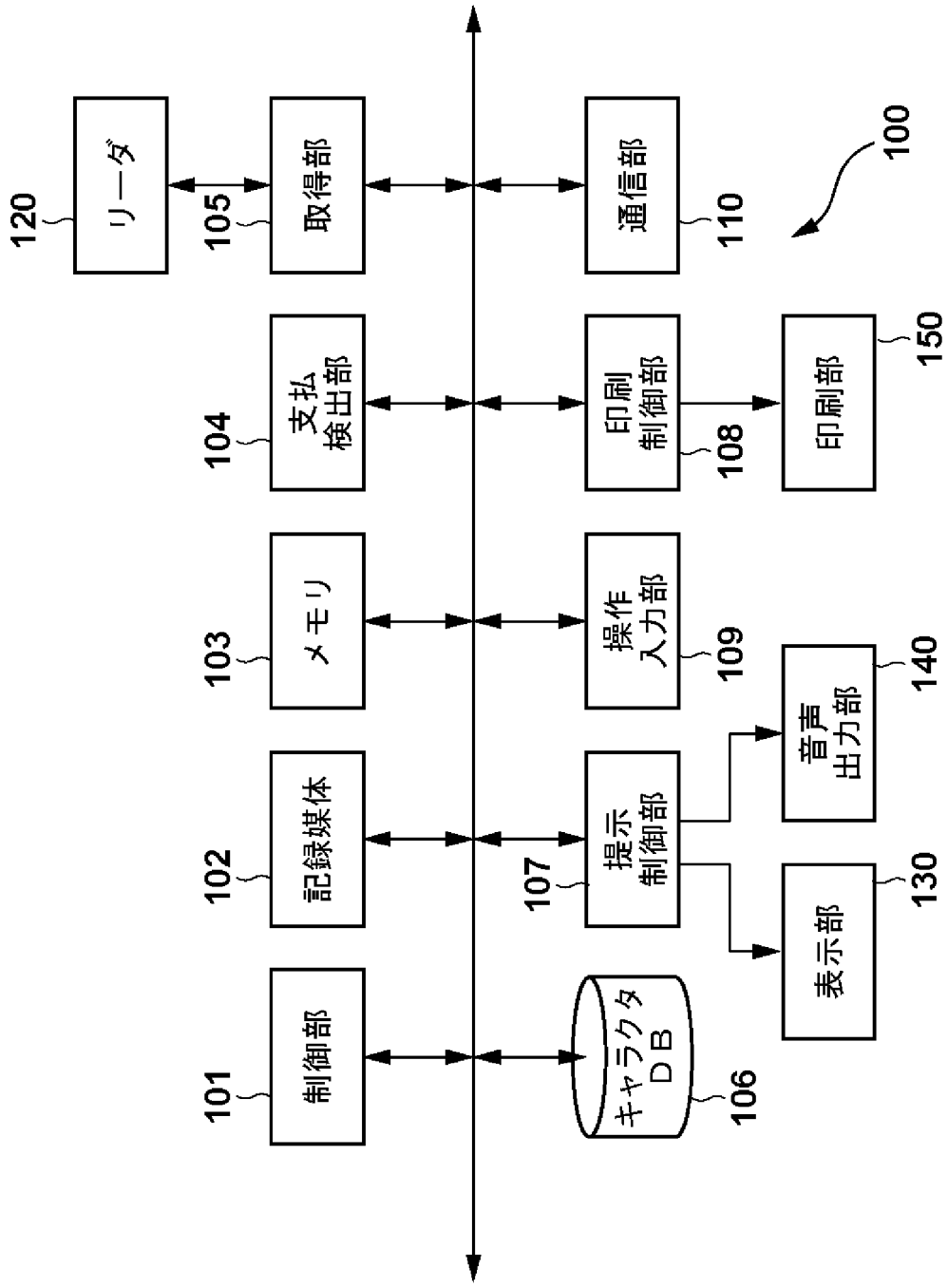
[請求項18] 前記ゲームのプレイユーザに固有のユーザ情報を設定する設定手段をさらに有し、 物品が有する物品情報は、該物品が対応付けられたユーザに係るユーザ情報を含み、 前記生成手段は、前記第２の段階で取得された物品情報に含まれるユーザ情報が予め定められたユーザ情報である場合に、前記新たな物品に付す物品情報のユーザ情報を、前記ゲームのプレイユーザにより設定された前記固有のユーザ情報に変更して、前記新たな物品を生成する請求項１乃至１７のいずれか１項に記載のゲーム装置。

[請求項19] 前記設定手段は、前記固有のユーザ情報の設定対象から前記予め定められたユーザ情報を除外する請求項１８に記載のゲーム装置。

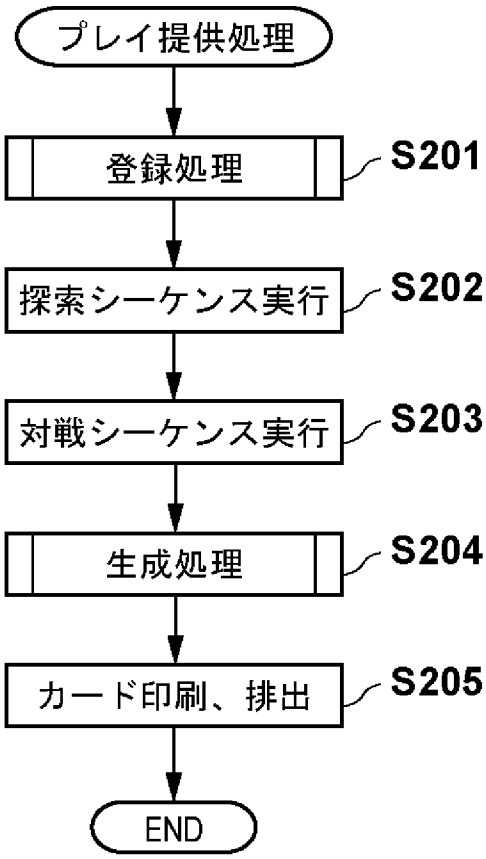
[請求項20] 請求項１乃至１９のいずれか１項に記載のゲーム装置の、第１の段階及び第２の段階において取得される物品情報を有して構成されたゲーム用物品。

[請求項21] コンピュータを、請求項１乃至１９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。

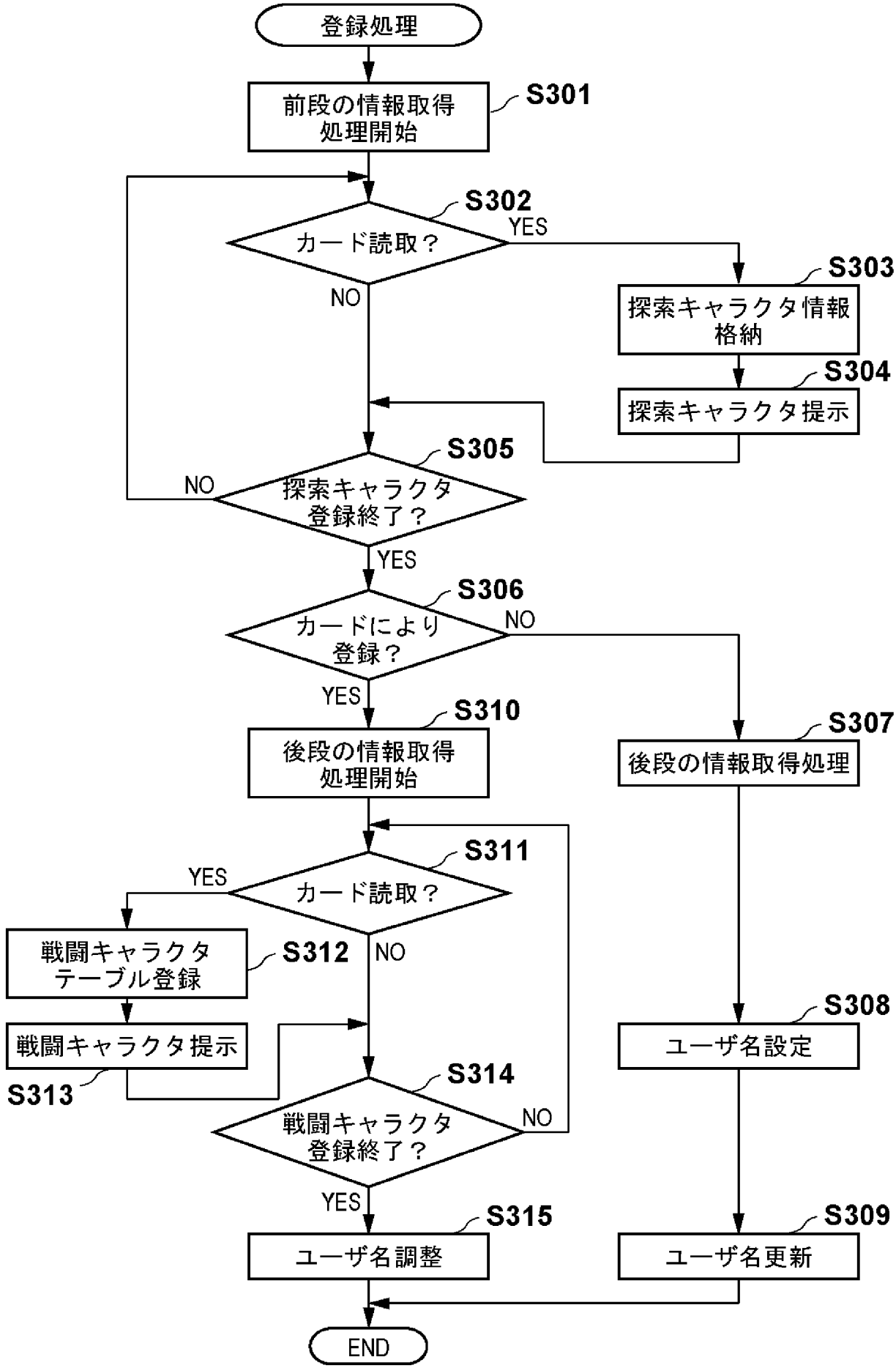
[図1]


100
120
リーダ
105
取得部
110
通信部
104
支払
検出部
108
印刷
制御部
150
印刷部
103
メモリ
109
操作
入力部
140
音声
出力部
102
記録媒体
107
提示
制御部
130
表示部
101
制御部
106
キャラクタ
DB

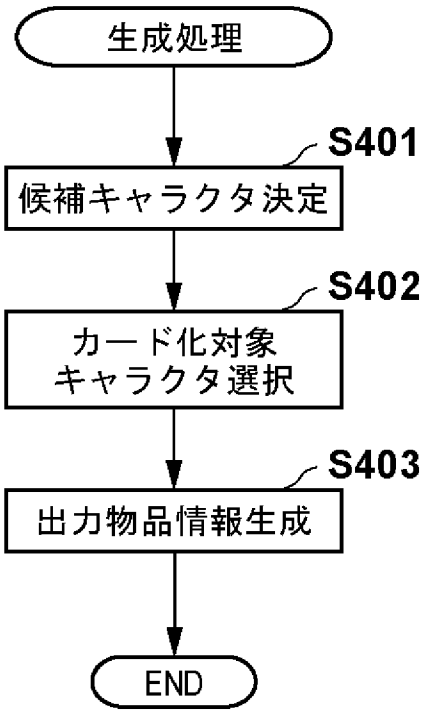
[図2]


プレイ提供処理
登録処理
S201
探索シーケンス実行
S202
対戦シーケンス実行
S203
生成処理
S204
カード印刷、排出
S205
END

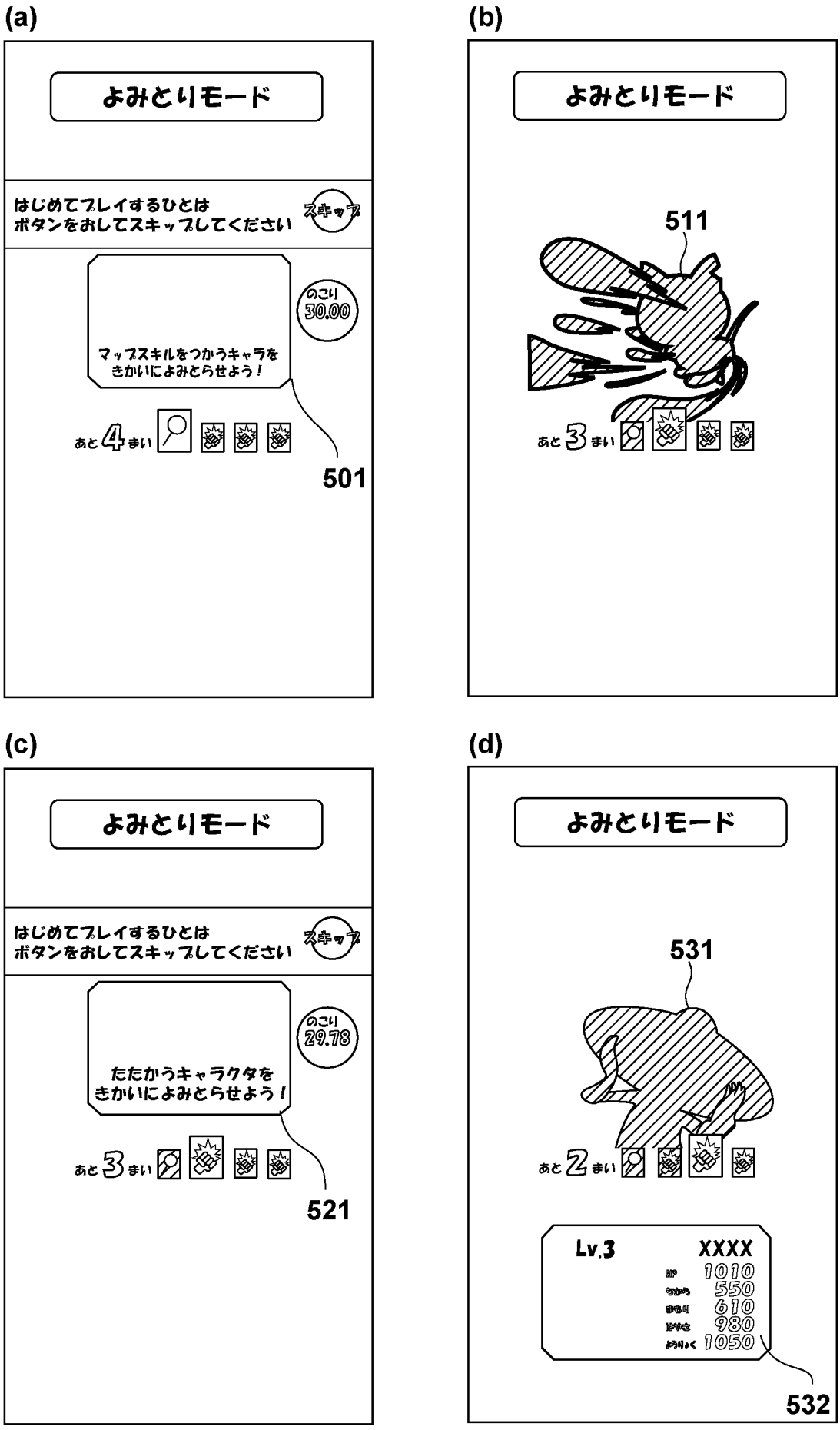
[図3]


登録処理
前段の情報取得処理開始
S301
S302
カード読取？
YES
NO
S303
探索キャラクタ情報格納
S304
探索キャラクタ提示
S305
探索キャラクタ登録終了？
NO
YES
S306
カードにより登録？
NO
YES
S310
後段の情報取得処理開始
S307
後段の情報取得処理
S311
カード読取？
YES
NO
戦闘キャラクタテーブル登録
S312
戦闘キャラクタ提示
S313
S314
戦闘キャラクタ登録終了？
NO
YES
S315
ユーザ名調整
S308
ユーザ名設定
S309
ユーザ名更新
END

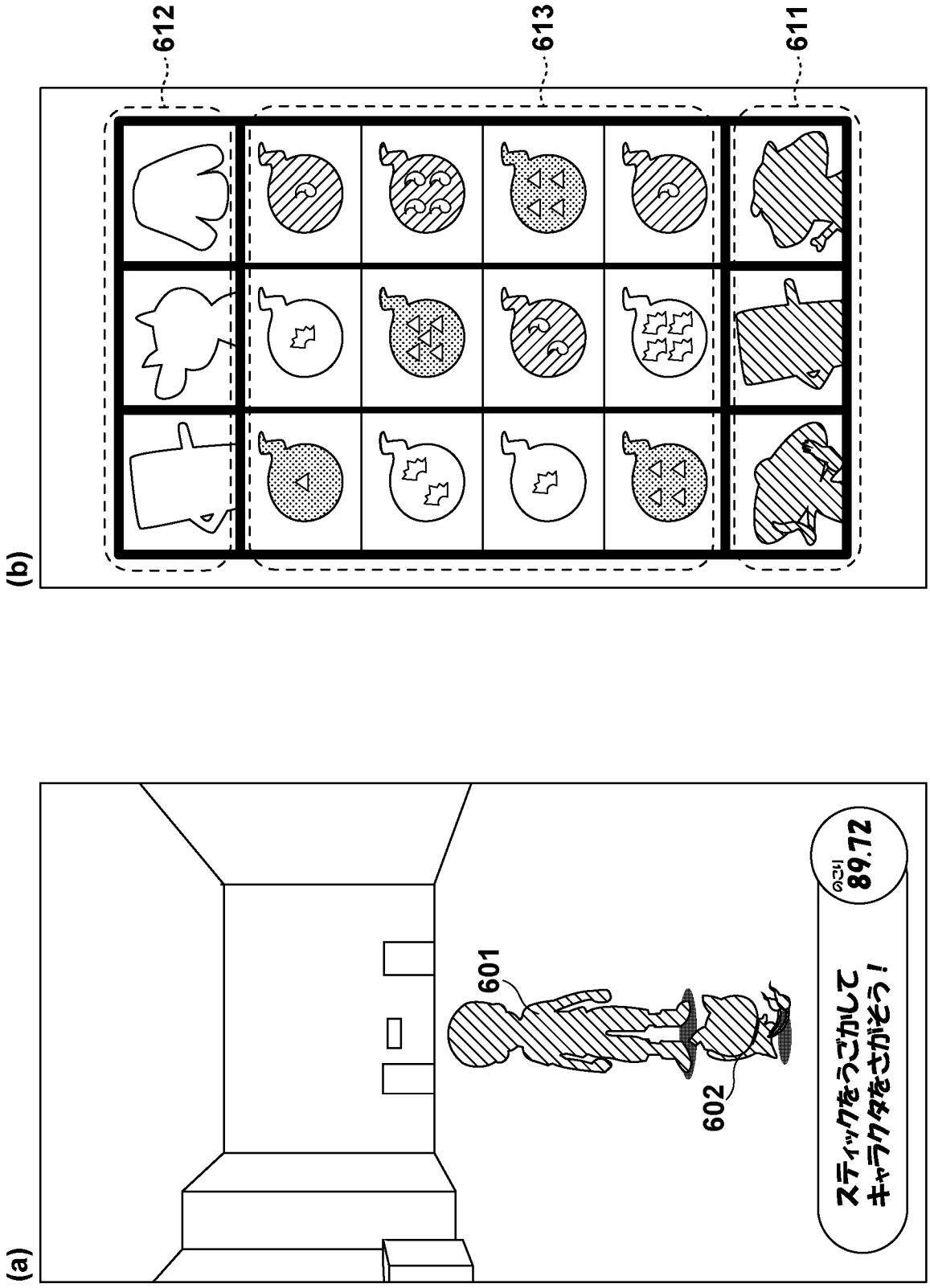
[図4]



[図5]


(a)
よみとりモード
はじめてプレイするひとは
ボタンをおしてスキップしてください
スキップ
のこり
30.00
マップスキルをつかうキャラを
きかいによみとらせよう！
あと4まい
501
(b)
よみとりモード
511
あと3まい
(c)
よみとりモード
はじめてプレイするひとは
ボタンをおしてスキップしてください
スキップ
のこり
29.78
たたかうキャラクタを
きかいによみとらせよう！
あと3まい
521
(d)
よみとりモード
531
あと2まい
Lv.3
XXXX
1010
550
610
980
1050
532

[図6]



[図7]

(a)

| | |
|---|---|
| キャラクタＩＤ | 701 |
| 提示用情報 | 702 |
| 同行時効果 | 703 |
| 基本パラメータ | 704 |
| 成長時変化情報 | 705 |

(b)

| | |
|---|---|
| カードＩＤ | 711 |
| ユーザ名 | 712 |
| キャラクタＩＤ | 713 |
| ランク情報 | 714 |

(c)

| | |
|---|---|
| キャラクタＩＤ | 721 |
| プレイ時パラメータ | 722 |
| 提示用情報 | 723 |
| カード使用フラグ | 724 |
| カードユーザ名 | 725 |

# INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2017/015686

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER
*A63F13/95*(2014.01)i, *A63F1/00*(2006.01)i, *A63F13/20*(2014.01)i, *A63F13/213*(2014.01)i, *A63F13/25*(2014.01)i, *A63F13/45*(2014.01)i, *A63F13/533*(2014.01)i, *A63F13/58*(2014.01)i, *A63F13/79*(2014.01)i, *A63F13/80*(2014.01)i,

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)
A63F13/00-13/98, A63F9/24, A63F1/00, G06K7/10

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

| | | | |
|---|---|---|---|
| Jitsuyo Shinan Koho | 1922-1996 | Jitsuyo Shinan Toroku Koho | 1996-2017 |
| Kokai Jitsuyo Shinan Koho | 1971-2017 | Toroku Jitsuyo Shinan Koho | 1994-2017 |

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

| Category* | Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages | Relevant to claim No. |
|---|---|---|
| X<br>Y | JP 5723047 B1 (Bandai Co., Ltd.),<br>27 May 2015 (27.05.2015),<br>paragraphs [0011] to [0066]; fig. 1 to 7<br>(Family: none) | 1-6,10,12,<br>15,20-21<br>1,7-9,11-19,<br>21 |
| Y | JP 2016-19696 A (Sega Games Co., Ltd.),<br>04 February 2016 (04.02.2016),<br>paragraphs [0077] to [0092]; fig. 22 to 25<br>(Family: none) | 1,12-17,21 |
| Y | JP 2013-126459 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.),<br>27 June 2013 (27.06.2013),<br>paragraphs [0019] to [0021]<br>& WO 2013/088792 A1 | 7-9,11,13-14 |

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C. ☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance
"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date
"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)
"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means
"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed
"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 | Date of mailing of the international search report |
|---|---|
| 01 June 2017 (01.06.17) | 13 June 2017 (13.06.17) |

| Name and mailing address of the ISA/ | Authorized officer |
|---|---|
| Japan Patent Office<br>3-4-3,Kasumigaseki,Chiyoda-ku,<br>Tokyo 100-8915,Japan | Telephone No. |

**INTERNATIONAL SEARCH REPORT**

International application No.
PCT/JP2017/015686

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

| Category* | Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages | Relevant to claim No. |
|---|---|---|
| Y | JP 2015-116268 A (Bandai Co., Ltd.), 25 June 2015 (25.06.2015), paragraph [0029] (Family: none) | 16,18-19 |
| Y | JP 2006-68143 A (Aruze Corp.), 16 March 2006 (16.03.2006), paragraphs [0049] to [0072]; fig. 9 to 15 & US 2006/0046809 A1 paragraphs [0084] to [0117]; fig. 9 to 15 & KR 10-2006-0050812 A & CN 1743037 A | 17 |
| A | JP 2016-41184 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 31 March 2016 (31.03.2016), paragraphs [0010] to [0102]; fig. 1 to 14 (Family: none) | 1-21 |
| A | JP 2015-202134 A (Kabushiki Kaisha Takara Tomy Arts), 16 November 2015 (16.11.2015), paragraphs [0012] to [0107]; fig. 1 to 33 (Family: none) | 1-21 |
| A | JP 2003-236032 A (Nintendo Co., Ltd.), 26 August 2003 (26.08.2003), paragraphs [0009] to [0054]; fig. 1 to 10 & US 2006/0040746 A1 paragraphs [0046] to [0109]; fig. 1 to 10 | 1-21 |
| A | JP 2002-65936 A (Denso Corp.), 05 March 2002 (05.03.2002), paragraphs [0010] to [0044]; fig. 1 to 9 (Family: none) | 1-21 |
| A | US 2005/0020337 A1 (SIMMONS, Gregory C), 27 January 2005 (27.01.2005), paragraphs [0001] to [0294]; fig. 1 to 19 & GB 120439 D0 & WO 2003/018156 A1 & EP 1427495 A1 | 1-21 |

**INTERNATIONAL SEARCH REPORT**

International application No.
PCT/JP2017/015686

Continuation of A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER
(International Patent Classification (IPC))

*G06K7/10*(2006.01)i

(According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC)

国際調査報告

国際出願番号　ＰＣＴ／ＪＰ２０１７／０１５６８６

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, A63F1/00(2006.01)i, A63F13/20(2014.01)i, A63F13/213(2014.01)i, A63F13/25(2014.01)i, A63F13/45(2014.01)i, A63F13/533(2014.01)i, A63F13/58(2014.01)i, A63F13/79(2014.01)i, A63F13/80(2014.01)i, G06K7/10(2006.01)i

B.　調査を行った分野

調査を行った最小限資料（国際特許分類（ＩＰＣ））

Int.Cl.　A63F13/00-13/98, A63F9/24, A63F1/00, G06K7/10

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

| | |
|---|---|
| 日本国実用新案公報 | １９２２－１９９６年 |
| 日本国公開実用新案公報 | １９７１－２０１７年 |
| 日本国実用新案登録公報 | １９９６－２０１７年 |
| 日本国登録実用新案公報 | １９９４－２０１７年 |

国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）

C.　関連すると認められる文献

| 引用文献のカテゴリー＊ | 引用文献名　及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示 | 関連する請求項の番号 |
|---|---|---|
| X | JP 5723047 B1（株式会社バンダイ）2015.05.27, 段落[0011]-[0066], 図1-7（ファミリーなし） | 1-6,10,12,15,20-21 |
| Y | | 1,7-9,11-19,21 |
| Y | JP 2016-19696 A（株式会社セガゲームス）2016.02.04, 段落[0077]-[0092], 図22-25（ファミリーなし） | 1,12-17,21 |

☑ 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 | 国際調査報告の発送日 |
|---|---|
| ０１．０６．２０１７ | １３．０６．２０１７ |

国際調査機関の名称及びあて先
日本国特許庁（ＩＳＡ／ＪＰ）
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）　２Ｄ　３６１２
古川　直樹
電話番号　０３－３５８１－１１０１　内線　３２４１

Ｃ（続き）．　関連すると認められる文献

| 引用文献のカテゴリー＊ | 引用文献名　及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示 | 関連する請求項の番号 |
|---|---|---|
| Y | JP 2013-126459 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2013.06.27, 段落[0019]-[0021] & WO 2013/088792 A1 | 7-9,11,13-14 |
| Y | JP 2015-116268 A (株式会社バンダイ) 2015.06.25, 段落[0029] (ファミリーなし) | 16,18-19 |
| Y | JP 2006-68143 A (アルゼ株式会社) 2006.03.16, 段落[0049]-[0072], 図 9-15 & US 2006/0046809 A1, 段落[0084]-[0117], FIGS.9-15 & KR 10-2006-0050812 A & CN 1743037 A | 17 |
| A | JP 2016-41184 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2016.03.31, 段落[0010]-[0102], 図 1-14 (ファミリーなし) | 1-21 |
| A | JP 2015-202134 A (株式会社タカラトミーアーツ) 2015.11.16, 段落[0012]-[0107], 図 1-33 (ファミリーなし) | 1-21 |
| A | JP 2003-236032 A (任天堂株式会社) 2003.08.26, 段落[0009]-[0054], 図 1-10 & US 2006/0040746 A1, 段落[0046]-[0109], FIGS.1-10 | 1-21 |
| A | JP 2002-65936 A (株式会社デンソー) 2002.03.05, 段落[0010]-[0044], 図 1-9 (ファミリーなし) | 1-21 |
| A | US 2005/0020337 A1 (SIMMONS, Gregory C) 2005.01.27, 段落[0001]-[0294], FIGS.1-19 & GB 120439 D0 & WO 2003/018156 A1 & EP 1427495 A1 | 1-21 |