

(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
2024年10月3日(03.10.2024)



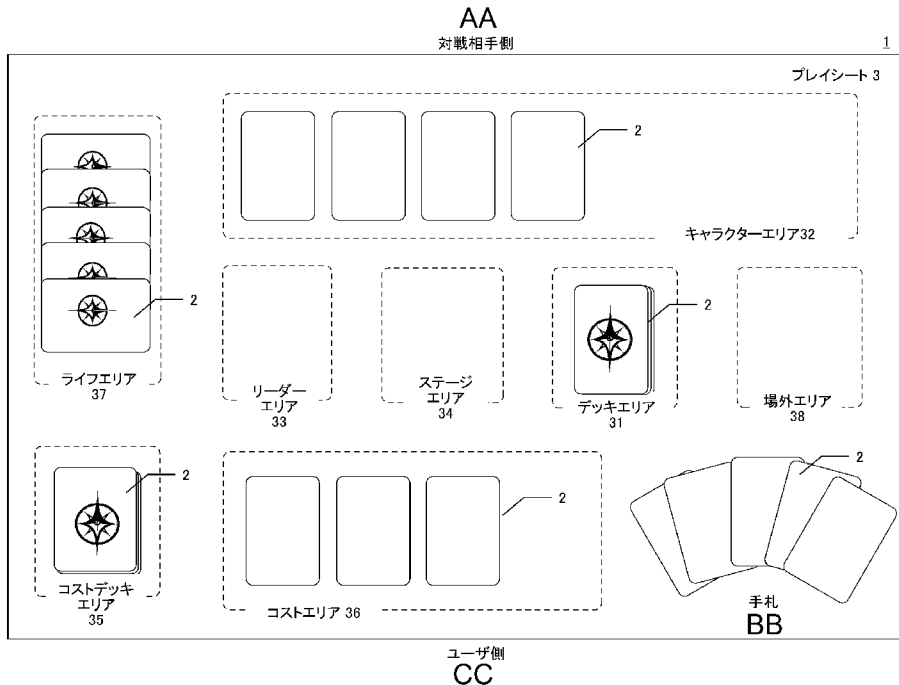
(10) 国際公開番号

WO 2024/203181 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 1/02 (2006.01) A63F 1/06 (2006.01) 〒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).
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2024/009141 (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, CV, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IQ, IR, IS, IT, JM, JO, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, MG, MK, MN, MU, 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, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, WS, ZA, ZM, ZW.
- (22) 国際出願日: 2024年3月8日(08.03.2024)
- (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 2023-050117 2023年3月27日(27.03.2023) 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: 後藤 晃平(GOTO Kohei); 〒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). 小川 詩乃(OGAWA Utano);
- (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, CV, GH, GM, KE, LR, LS,

(54) Title: GAME TOY

(54) 発明の名称: ゲーム玩具



- 3 Play sheet
31 Deck area
32 Character area
33 Leader area
34 Stage area
35 Cost deck area
36 Cost area
37 Life area
38 Out-of-bounds area
AA Opponent side
BB Hand
CC User side

(57) Abstract: [Problem] To provide a game toy and program that improve the appeal of a card game. [Solution] This game toy is provided with: a play sheet that includes a first placement area and a second placement area where game items are placed; a first type of game item on which first information indicating information for placement in the first placement area, and second information indicating an attack value against a game item of an opponent, are written; and a second type of game item that has a first function that serves as an element of the first information and a second function that increases the second information.

[続葉有]



MW, MZ, NA, RW, SC, 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, ME, 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】カードゲームの興趣性を向上させるゲーム玩具及びプログラムを提供すること。【課題を解決するための手段】ゲーム玩具であって、ゲーム物品が配置される第1配置エリア及び第2配置エリアを含むプレイシートと、前記第1配置エリアに配置するための情報を示す第1情報と、対戦相手のゲーム物品に対する攻撃値を示す第2情報と、が記されている第1種別ゲーム物品と、前記第1情報の要素となる第1機能と、前記第2情報を上昇させる第2機能と、を有する第2種別ゲーム物品と、を備える。

明 細 書

発明の名称：ゲーム玩具

規則 26,
26. 04. 2024

技術分野

[0001] 本発明は、ゲーム玩具及びプログラムに関する。

背景技術

[0002] 対戦型のカードゲームにおいて、プレイシート上に配置されている複数種類のカードを組み合わせて特別な効果を発揮させるゲームがある（例えば、特許文献1）。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特開2006-247178号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] カードの種類を増やさずに、カードゲームの興趣性を向上させるカードゲームの実現が望まれている。

そこで、本発明はカードゲームの興趣性を向上させるゲーム玩具及びプログラムを提供することにある。

課題を解決するための手段

[0005] 本発明の一態様は、ゲーム玩具であって、ゲーム物品が配置される第1配置エリア及び第2配置エリアを含むプレイシートと、第1配置エリアに配置するための情報を示す第1情報と、対戦相手のゲーム物品に対する攻撃値を示す第2情報と、が記されている第1種別ゲーム物品と、第1情報の要素となる第1機能と、第2情報を上昇させる第2機能とを果たす第2種別ゲーム物品と、を備える。

発明の効果

[0006] 本発明によれば、興趣性を向上させるゲーム玩具を提供することができる。

図面の簡単な説明

[0007] [図1]図1は本実施形態に係るゲーム玩具の概要図である。

[図2]図2は、ゲームカードの裏面の一例を示した図である。

[図3]図3は、コストカードの表面の一例を示した図である。

[図4]図4は、キャラクターカードの表面の一例を示した図である。

[図5]図5は、リーダーカードの表面の一例を示した図である。

[図6]図6は、ステージカードの表面の一例を示した図である。

[図7]図7は、イベントカードの表面の一例を示した図である。

[図8]図8は、実施例1におけるメインフェイズの場の状態を説明するための一例である。

[図9]図9は、実施例1におけるメインフェイズの場の状態を説明するための一例である。

[図10]図10は、実施例1におけるメインフェイズの場の状態を説明するための一例である。

[図11]図11は、実施例2におけるメインフェイズの場の状態を説明するための一例である。

[図12]図12は、実施例2におけるメインフェイズの場の状態を説明するための一例である。

[図13]図13は、第2の実施の形態のゲームシステムを説明する為の全体構成例である。

[図14]図14はプレーヤ端末500のブロック図である。

発明を実施するための形態

[0008] 本発明の第1の実施の形態を説明する。

本発明はゲーム玩具であり、そのゲームはゲーム物品をプレイシートに配置することにより対戦相手とバトルする対戦型のゲームである。ゲーム物品にはキャラクターが対応付けられており、プレイシートにはゲーム物品を配置す

る複数の領域（エリア）が割り当てられている。プレーヤはゲーム物品をプレイシートのいずれかの領域（エリア）に配置し、ゲーム物品に対応付けられているキャラクターが持つ能力を用いてゲームを実行する。

[0009] ＜第１の実施の形態＞

図１は本実施形態に係るゲーム玩具１を説明するための概略図である。図１に示すように、ゲーム玩具１は、ゲームカード２と、プレイシート３とが含まれる。

[0010] ゲームカード２は、上記で説明したゲーム物品に相当し、プレーヤが保有するカードである。プレーヤは、購入、プレーヤ同士での交換、又は所定の条件をクリアしたプレーヤに対しての配布等によってゲームカード２を取得することができる。

[0011] ゲームカード２は、表面と裏面とから構成される。ゲームカード２の裏面は、いずれの種類であっても同一の絵柄、文字等のいずれか１つが記されている。即ち、ゲームカード２の裏面からは、表面が識別不可能な形態となっている。図２は、ゲームカード２の裏面の一例である。

[0012] ゲームカード２には正位置があり、ユーザから見てゲームカード２の表面に記されている内容がそのまま判断できる状態が正位置である。以下の説明では、ゲームカード２の配置状態が正位置である状態をアクティブ状態と呼ぶ。ゲームカード２の配置状態が正位置から９０度回転された横向きの状態をレスト状態と呼ぶ。尚、予め所定の向きをアクティブ状態として決めておき、所定の向きからゲームカードの向きを変更した場合をレスト状態として決めておいても良い。

[0013] 本実施の形態のゲームカード２の表面は複数種類用意されている。ゲームカード２の表面は、記されている情報の種類によって異なる。以下の説明では、色情報を有していないゲームカード２としてコストカード１０（第２種別ゲーム物品に相当）を、色情報を有しているゲームカード２としてキャラクターカード２０（第１種別ゲーム物品に相当）、リーダーカード３０（第３種別ゲーム物品に相当）、ステージカード４０、及びイベントカード５０のゲー

ムカードの例を用いて説明するが、色情報を有しないカードと色情報を有するカードとがあれば、ゲームカード2の種類はいくつ設けても良い。ユーザは、同一の色情報に属するゲームカード2と、コストカード10とをそれぞれ所定数用意してデッキを構築する。

この色情報は、ゲームカード2に対応付けられているキャラクターの種別を意味しており、例えば、同一の色情報を有するゲームカード2に対応付けられているキャラクターは同一種別のキャラクターであり、種別はチーム（仲間）、エピソード等である。すなわち、同一の色情報に属するゲームカード2に対応付けられているキャラクターは同一のチーム（仲間）を意味する。同一の色情報に属するゲームカード2から構築されるデッキは、同一のチーム（仲間）に対応付けられているキャラクターやスキルの集まりでもある。尚、ひとつのゲームカード2が複数の種別の色情報を持っていたとしても良い。この場合、そのゲームカード2はひとつのキャラクターに対応付けられるが、そのキャラクターが複数の種別（例えば、チーム、エピソード）に属する場合である。また、対戦相手と対戦するにあたって、プレーヤ同士が同一の色情報に属するゲームカード2を用いても、異なる色情報に属するゲームカード2を用いても良いものとする。

[0014] ＜コストカード10＞

図3は、コストカードの一例を示す図である。コストカード10は、第1機能及び第2機能を果たすカードである。第1機能は、キャラクターカード20、ステージカード40、及びイベントカード50をユーザの手札からプレイシート3に配置するための条件の要素となる機能である。本カードゲームでは、プレイシート3に配置されているコストカード10の枚数に応じて、手札からプレイシート3に配置できるゲームカード2が制限される。即ち、手札からゲームカード2をプレイシート3に配置するには、ゲームカード2の条件に合致した枚数分のコストカード10が必要となる。ゆえに、コストカード10は、手札からプレイシート3にゲームカード2を配置するための条件の要素となり、これがコストカード10の第1機能である。

[0015] 第2機能は、該コストカード10と組み合わせたキャラクターカード20又はリーダーカード30の攻撃値情報を上昇させる機能である。本カードゲームでは、プレイシート3に配置されているコストカード10は、キャラクターカード20又はリーダーカード30と組み合わせて使用することが可能である。ユーザが自身のターンで、コストカード10と、キャラクターカード20又はリーダーカード30と組み合わせて使用すると、該ゲームカードは攻撃値が上昇する。

[0016] コストカード10には、図3に示す通り、コストカードであることがわかる情報であるカード種別情報11と、コストカード10の第2機能に関する情報である第2機能情報12とが記されている。図3に示す例では、「自ターン時に+1000」が第2機能情報12として記載されている。この例では、キャラクターカード20又はリーダーカード30と、コストカード10とを組み合わせると、キャラクターカード20又はリーダーカード30の攻撃値が“1000”上昇することを意味する。

[0017] <キャラクターカード>

図4は、キャラクターカード20の一例を示す図である。キャラクターカード20には、カード種別情報11、カード識別情報21、色情報22、キャラクター名23、キャラクター画像24、コスト情報25（第1情報に相当する）、及びパワー情報26（第2情報に相当する）が記されている。

[0018] カード種別情報11には、キャラクターカードであることがわかる情報が記されている。カード識別情報21には、ゲームカード2を一意に識別する情報が記されている。色情報22には、いずれの色に属するゲームカード2であるかを識別できる情報が記されている。キャラクター名23には、該ゲームカードに対応付けられているキャラクターの名称が記されている。キャラクター画像24は、該ゲームカードに対応付けられているキャラクターの絵柄が記されている。コスト情報25には、ユーザが手札から該キャラクターカード20をプレイシート3に配置するための条件である必要コストの数値が記されている。図4の例では、コスト情報25は「2」であり、該キャラクターカード2

0をプレイシート3に配置するためには、コストカード10が2枚必要であることを示している。パワー情報26には、対戦相手のゲームカード2に対する攻撃値を示す数値が記されている。

[0019] <リーダーカード30>

図5は、リーダーカード30の一例を示す図である。リーダーカード30には、カード種別情報11、カード識別情報21、色情報22、キャラクター名23、キャラクター画像24、ライフ情報27、及びパワー情報26（第2情報に相当する）が記されている。

[0020] カード種別情報11には、リーダーカードであることがわかる情報が記されている。カード識別情報21には、キャラクターカード20同様にゲームカード2を一意に識別する情報が記されている。色情報22には、キャラクターカード20同様に、いずれの色に属するゲームカードであるかを識別できる情報が記されている。キャラクター名23には、キャラクターカード20同様に、該ゲームカードに対応付けられているキャラクターの名称が記されている。キャラクター画像24は、キャラクターカード20同様に、該ゲームカードに対応付けられているキャラクターの絵柄が記されている。ライフ情報27には、後述するプレイシート3のライフエリアにゲーム開始時に載置可能なキャラクターカード20の枚数が記されている。パワー情報26には、キャラクターカード20同様に、対戦相手のゲームカード2に対する攻撃値を示す数値が記されている。尚、リーダーカード30は、同一の色情報が記されたキャラクターカード20に対応付けられているキャラクターのリーダーとなるキャラクターが対応付けられる。

[0021] <ステージカード>

図6は、ステージカード40の表面の一例を説明するための図である。ステージカード40は、プレイシート3に配置する（場に登場させる）ことによって、ステージカード40に記されている効果がゲーム進行において発揮される。ステージカード40には、カード種別情報11、カード識別情報21、

色情報 2 2、ステージ名 4 1、ステージ画像 4 2、コスト情報 2 6、及び効果情報 4 3 が記されている。

[0022] カード種別情報 1 1 には、ステージカードであることがわかる情報が記されている。カード識別情報 2 1 には、ゲームカード 2 を一意に識別する情報が記されている。色情報 2 2 には、いずれの色に属するゲームカードであるかを識別できる情報が記されている。ステージ名 4 1 には、該ゲームカードに対応付けられているステージの名称が記されている。ステージ画像 4 2 は、該ゲームカードに対応付けられているステージの絵柄が記されている。ステージ画像 4 2 は、該ステージカード 4 0 が発揮する効果の少なくとも一部が直観的に分かる絵柄が一番好ましい。このようにすることによって、プレーヤーが一つ一つのステージカード 4 0 の効果を覚えていなくても効果の一部が直観的に分かるため、カードが発揮する効果の把握のためにゲーム進行が滞る可能性がなくなりゲームの興趣性が失われることもない。コスト情報 2 5 には、ユーザが手札から該ステージカード 4 0 をプレイシート 3 に配置するための条件である必要コストの数値が記されている。効果情報 4 3 には、該ステージカードがプレイシート 3 に配置されている際の効果に関する情報が記されている。

[0023] <イベントカード>

図 7 は、イベントカード 5 0 の表面の一例を説明するための図である。イベントカード 5 0 は、プレイシート 3 に配置することによって、イベントカード 5 0 に記されている効果がゲーム進行において発揮される。イベントカード 5 0 には、カード種別情報 1 1、カード識別情報 2 1、色情報 2 2、イベント名 5 1、イベント画像 5 2、コスト情報 2 6、及び効果情報 5 3 が記されている。

[0024] カード種別情報 1 1 には、イベントカードであることがわかる情報が記されている。カード識別情報 2 1 には、ゲームカード 2 を一意に識別する情報が記されている。色情報 2 2 には、いずれの色に属するゲームカードであるかを識別できる情報が記されている。イベント名 5 1 には、該ゲームカードに対応付けられているイベントの名称が記されている。イベント画像 5 2 は、該ゲーム

カードに対応付けられているイベントの絵柄が記されている。イベント画像52は、該イベントカード50が発揮する効果の少なくとも一部が直観的に分かる絵柄が一番好ましい。このようにすることによって、プレーヤーが一つ一つのイベントカード50の効果覚えていなくても効果の一部が直観的に分かるため、カードが発揮する効果の把握のためにゲーム進行が滞る可能性がなくなりゲームの興趣性が失われることもない。コスト情報25には、ユーザが手札から該イベントカード50をプレイシート3に配置するための条件である必要コストの数値が記されている。効果情報53には、該イベントカード50がプレイシート3に配置されている際の効果に関する情報が記されている。

[0025] <プレイシート3>

次に、プレイシート3について図1を用いて説明する。図1に示した例では、プレイシート3の上部が対戦相手側になるように示している。図1に示す通り、プレイシート3は矩形、例えば長方形の形で形成されている。プレイシート3は、持ち運びが可能なように、折りたたみ可能に形成されているのが好ましい。更に、折りたたんだ結果のサイズがゲームカード2と同等の大きさになるように形成されていると、ゲームカード2と一体にして持ち運べるため好ましい。

[0026] プレイシート3には、複数のエリア（領域）が形成されている。この複数のエリアは、プレーヤーがゲームカード2を配置する場所を示している。以下の説明では、デッキエリア31、キャラクターエリア32、リーダーエリア33、ステージエリア34、コストデッキエリア35、コストエリア36、ライフエリア37、場外エリア38という名称の8つのエリアがある例を用いて説明する。なお、この8つのエリアは、各々の役割が異なるものであればよく、エリアの名称は、プレーヤーがプレイするうえで理解できるものであればどのようなものであってもよい。

[0027] 図1に示すように、対戦相手側になるプレイシート3の端部（第1端部に相当）に沿ってキャラクターエリア32が形成される。コストエリア36は、対戦相手側の反対側にあるユーザ側の端部（第2端部に相当）に沿って形成

される。デッキエリア 3 1、リーダーエリア 3 3、ステージエリア 3 4、及び場外エリア 3 8 は、キャラクターエリア 3 2 とコストエリア 3 6 との間に形成される。ライフエリア 3 7 及びコストデッキエリア 3 5 は、対戦相手側の端部とユーザ側の端部との間に挟まれている端部（第 3 端部に相当）に沿って形成される。図 1 に示した例では、ライフエリア 3 7 及びコストデッキエリア 3 5 は、プレイシートの左側の端部に沿って形成されている。

[0028] デッキエリア 3 1 は、ユーザが構築したデッキが、ゲームカード 2 0 を識別不可能な状態にして積み上げられる領域である。即ち、デッキエリア 3 1 には、表面を下にしたゲームカード 2 0 が重ねられて載置される。

[0029] キャラクターエリア 3 2 は、コストカード 1 0 及びキャラクターカード 2 0 を配置することが可能なエリアである。キャラクターカード 2 0 は、コスト情報 2 5 の値が、コストエリア 3 6 に配置されているコストカード 1 0 の枚数の合計値以下の場合、ユーザの手札から配置される。キャラクターエリア 3 2 に配置されるコストカード 1 0 は、コストエリア 3 6 からの移動によって配置されるが、コストエリア 3 6 にアクティブ状態で配置されているコストカード 1 0 が移動可能となる。キャラクターエリア 3 2 に配置されるコストカード 1 0 は、その一部が隠れるように、キャラクターカード 2 0 の下に重ねて配置される。以下の説明では、キャラクターカード 2 0 の下にコストカード 1 0 を重ねて配置することを、“キャラクターカード 2 0 にパワーを付与する”と記載する。このパワーの付与によって、キャラクターカード 2 0 の攻撃値が上昇する。以下の説明では、説明を簡略化するためにコストカード 1 0 を 1 枚重ねるごとにキャラクターカード 2 0 の攻撃値が“1 0 0 0”上昇する例を用いて説明する。

[0030] キャラクターエリア 3 2 に配置されているキャラクターカード 2 0 は、対戦相手のキャラクターエリア 3 2 に配置されているキャラクターカード 2 0 及びリーダーエリア 3 3 に配置されているリーダーカード 3 0 のいずれかを攻撃することが可能である。

- [0031] リーダーエリア33は、リーダーカード30及びコストカード10が配置されるエリアである。リーダーエリア33のリーダーカード30は、ゲーム開始時から配置される。リーダーエリア33に配置されるコストカード10は、コストエリア36からの移動によって配置されるが、コストエリア36にアクティブ状態で配置されているコストカード10が移動可能となる。リーダーエリア33に配置されるコストカードは、その一部が隠れるように、リーダーカード30の下に重ねて配置される。以下の説明では、リーダーカード30の下にコストカード10を重ねて配置することを、“リーダーカード30にパワーを付与する”と記載する。このパワーの付与によって、リーダーカード30の攻撃値が上昇する。以下の説明では、説明を簡略化するために、コストカード10を1枚重ねるごとにリーダーカード30の攻撃値が“1000”上昇する例を用いて説明する。また、キャラクターカード20へのパワーの付与同様に、リーダーカード30へのパワーの付与でもコストカード10を1枚重ねるごとに攻撃値が“1000”上昇する例を用いているが、キャラクターカード20へのパワーの付与とリーダーカード30へのパワーの付与とで上昇値が異なっても良い。
- [0032] ステージエリア34は、ステージカード40を配置することが可能なエリアである。ステージカード40は、コスト情報25の値が、コストエリア36に配置されているコストカード10の枚数の合計値以下の場合、ユーザの手札から配置される。
- [0033] コストデッキエリア35は、コストカード10を配置することが可能なエリアである。ゲーム開始時には、コストデッキエリア35には予め決められた枚数のコストカード10が重ねて載置されている。以下の説明では、説明の簡略化のために、ゲーム開始時のコストデッキエリアには10枚のコストカード10が重ねて載置されているものとして説明する。
- [0034] コストエリア36は、コストデッキエリア35から所定枚数のコストカード10が配置されるエリアである。以下の説明では、コストデッキエリア35から2枚のコストカード10を引いて配置する例を用いて説明する。

[0035] ライフエリア 37 は、キャラクターカード 20、ステージカード 130、イベントカード 50 の少なくともいずれかのゲームカードが、リーダーエリア 33 に配置されているリーダーカード 30 のライフ情報 27 に記されている数値分配置されるエリアである。

場外エリア 38 は、使用済みのゲームカード 2 が配置されるエリアである。

[0036] <ゲームの準備>

ユーザは、自身のプレイシート 3 と対戦相手のプレイシート 3 とを対面させて配置する。

ユーザは同一の色情報が付されているキャラクターカード 20、ステージカード 40、及びイベントカード 50 を選択して、デッキエリア 31 に配置するデッキを構築する。構築するデッキの枚数は予め定められている。以下の説明では一例として 50 枚を例にして説明する。構築したデッキは表面を伏せた状態でデッキエリア 31 に配置する。

ユーザは、構築したデッキと同一の色情報が付されているリーダーカード 30 を 1 枚選択して、リーダーエリア 33 に表向きで配置する。

所定数のコストカード 10 をコストデッキエリア 35 に配置する。以下の説明では一例として 10 枚を例にして説明する。

ユーザはデッキエリア 31 の配置されているゲームカードから手札として所定の枚数のゲームカードを引く。ここでは 5 枚のゲームカード 2 を引くものとする。

[0037] ユーザはデッキエリア 31 の配置されているゲームカード 2 を、リーダーエリア 33 に配置されているリーダーカード 30 のライフ情報 27 に記されている数の枚数分を引いてライフエリア 37 に伏せて配置する。

[0038] <ゲームの流れ>

ゲームが開始されると、対戦相手との間で先攻と後攻とが決められ、先攻のプレーヤから交互にターンが繰り返される。

各ターンは、リフレッシュフェイズ、ドローフェイズ、コストフェイズ、メインフェイズ、及びエンドフェイズ等の複数のフェイズから構成される。以下の説明では説明の簡略化のために5つのフェイズを例にして説明するが、各ターンのフェイズの種類はいくつでもよい。

[0039] リフレッシュフェイズでは、プレイシート3（場）に配置されているゲームカード2をアクティブ状態にする。また、キャラクターエリア3 2及びリーダーエリア3 3に配置されているコストカードをコストエリア3 6にアクティブ状態にして戻す。

ドローフェイズでは、デッキエリア3 1からゲームカード2を1枚引いて手札に加える。

コストフェイズでは、コストデッキエリア3 5からコストカード1 0を2枚引いてコストエリア3 6にアクティブ状態で配置する。

メインフェイズでは、

- ・手札からキャラクターカード2 0をキャラクターエリア3 2に配置する
- ・手札からステージカード4 0をステージエリア3 4に配置する
- ・イベントカード5 0をプレイシート3に出す

の少なくともいずれか1つを行う。このとき、コスト情報2 5の値がコストエリア3 6に配置されているアクティブ状態のコストカード1 0の枚数以下であるキャラクターカード2 0、ステージカード4 0、及びイベントカード5 0を、手札からプレイシート3にアクティブ状態で配置する。

[0040] 次に、メインフェイズでは、ステージカード4 0及びイベントカード5 0の効果を発動することが可能である。効果を発動したステージカード4 0は、アクティブ状態からレスト状態にする。効果を発動したイベントカード5 0は、場外エリア3 8に移動する。

更に、メインフェイズでは、キャラクターカード2 0及びリーダーカード3 0にパワーを付与することが可能である。

[0041] 続いて、対戦相手に対して攻撃を実行する。ユーザは、自エリアのキャラクターエリア3 2に配置されているキャラクターカード2 0、又はリーダーエリ

ア 3 3 に配置されているリーダーカード 3 0 の中から、攻撃に使用するゲームカード 2（攻撃カード）を決定する。次に、攻撃先となる対戦相手のキャラクターエリア 3 2 に配置されているキャラクターカード 2 0、又はリーダーエリア 3 3 に配置されているリーダーカード 3 0（攻撃先カード）を決定する。攻撃カードを用いて、攻撃先カードを攻撃する。対戦の勝敗は、攻撃カードのパワー情報 2 6 の数値が攻撃先カードのパワー情報の数値よりも上回るか否かによって決定する。攻撃先カードであるキャラクターカード 2 0 よりも上回ると勝利となる。

[0042] 攻撃先カードがキャラクターカード 2 0 であり、攻撃カードのパワー情報 2 6 の数値が攻撃先カードのパワー情報の数値よりも上回る場合、該自ターンでのバトルにおいてユーザが勝利したこととなる。攻撃を受けた対戦相手は、攻撃を受けたキャラクターカード 2 0 を場外エリア 3 8 に配置する。

[0043] 攻撃先カードがリーダーカード 3 0 であり、攻撃カードのパワー情報 2 6 の数値が攻撃先カードのパワー情報の数値よりも上回る場合、該自ターンでのバトルにおいてユーザが勝利したこととなる。攻撃を受けた対戦相手は、ライフエリア 3 7 に配置されているゲームカード 1 枚を手札に加える。この時に、対戦相手が手札に加えるゲームカードがライフエリア 3 7 に無い場合、ユーザの勝利となり、ゲームが終了する。

エンドフェイズでは、プレイシート 3 にレスト状態で配置されているゲームカード 2 をアクティブ状態に変更して終了する。

[0044] 〈実施例 1〉

本実施の形態における実施例 1 では、メインフェイズにて手札がプレイシート 3 に配置され、更にキャラクターカード 2 0 にコストが付与される例を用いて説明する。本実施例では、図 8 に示す通り、手札にキャラクターカード 2 0 __ 1 があり、プレイシート 3 には、

- ・キャラクターエリア 3 2 にキャラクターカード 2 0 __ 2 と 2 0 __ 3 との 2 枚

- ・リーダーエリア 3 7 にリーダーカード 3 0 が 1 枚

・コストエリア 3 6 にアクティブ状態のコストカード 1 0 __ 1 から 1 0 __ 3 の 3 枚

が配置されている状態の例を用いて説明する。

[0045] ユーザは、メインフェイズで、手札にあるコスト情報 2 5 が “2”、攻撃値情報 2 5 が “3 0 0 0” のキャラクターカード 2 0 __ 1 を、キャラクターエリア 3 2 に配置しようとする。ここでは、キャラクターカード 2 0 __ 1 のコスト情報 2 5 が “2” であるため、コストエリア 3 6 に配置されているアクティブ状態の 3 枚のコストカード 1 0 のうち 2 枚がレスト状態になり、キャラクターエリア 3 2 にキャラクターカード 2 0 __ 1 が配置される。この時のプレイシート 3 のゲームカード 2 の配置は、図 9 に示すように、

・キャラクターエリア 3 2 にキャラクターカード 2 0 __ 1 から 2 0 __ 3 の 3 枚

・リーダーエリア 3 7 にリーダーカード 3 0 が 1 枚

・コストエリア 3 6 にレスト状態のコストカード 1 0 __ 1 及び 1 0 __ 2 の 2 枚と、アクティブ状態のコストカード 1 0 __ 3 が 1 枚

が配置されている状態になる。

[0046] 更に、ユーザは、キャラクターカード 2 0 __ 1 に対してコストを付与する。この時のプレイシート 3 のゲームカード 2 の配置は、図 1 0 に示すように、アクティブ状態だったコストカード 1 0 __ 3 がキャラクターカード 2 0 __ 1 の下に配置される。パワーの付与毎に攻撃値が 1 0 0 0 上昇するため、コストカード 1 0 __ 3 の上に配置されているキャラクターカード 2 0 __ 1 の攻撃値情報 2 5 は、2 0 0 0 から 3 0 0 0 に上昇する。

[0047] <実施例 2>

本実施の形態における実施例 2 では、リーダーカード 2 0 に複数のパワーが付与される例を説明する。本実施例では、図 1 1 に示す通り、プレイシート 3 には、

・キャラクターエリア 3 2 にキャラクターカード 2 0 __ 1 と 2 0 __ 2 との 2 枚

- ・リーダーエリア 37 にリーダーカード 30__1 が 1 枚
- ・コストエリア 36 にアクティブ状態のコストカード 10__1 から 10__3 の 3 枚

が配置されている状態の例を用いて説明する。

- [0048] ユーザは、メインフェイズで、リーダーカード 20__1 に対してコストを 2 つ付与する。この時のプレイシート 3 のゲームカード 2 の配置は、図 12 に示すように、アクティブ状態だったコストカード 10__1 及び 10__2 がリーダーカード 30__1 の下に配置される。パワーの付与毎に攻撃値が 1000 上昇するため、コストカード 10__1 及び 10__2 の上に配置されているリーダーカード 30__1 の攻撃値情報 25 は、5000 から 7000 に上昇する。
- [0049] 尚、上記説明では、色情報 22 にいずれの色に属するゲームカードであるかを識別できる情報が記されている構成を用いて説明したが、該ゲームカードが属する色が、表面のいずれかに着色されている構成であっても良い。このように構成すると、該カードが属する色を着色部分の色によって直観的に把握できるため、ユーザはデッキを構成しやすくなる。
- [0050] また、上記説明では、パワー情報 26 を対戦相手に対する攻撃値として説明したが、攻撃値及び対戦相手から自ゲームガード 2 に対する攻撃の防御値の少なくともいずれか一方であっても良い。このようにすると、対戦内容のバリエーションが増え、ゲームの興趣性が向上する。
- [0051] 本実施の形態によると、コストカード 10 は、該コストカード 10 と組み合わせたゲームカードの攻撃値が上昇する機能を第 2 機能として果たすように構成されているため、組み合わせるゲームカードによってゲーム進行が多様になり、ゲームの興趣性が向上する。

[0052] <第 2 の実施の形態>

次に第 2 の実施の形態について説明する。上記実施の形態 1 のゲーム玩具は、対戦ゲームとしてコンピュータに実行させることが可能である。図 13 は、本実施の形態におけるゲームシステムの全体構成例を示す図である。図 1

3に示すように、ゲームシステムは、ゲームのプレーヤA、B毎に用意されるプレーヤ端末500とゲームサーバ600とを備えて構成される。

[0053] プレーヤ端末500は、ゲームプログラムを実行することのできるコンピュータであり、無線通信基地局等を介して通信回線Nに接続し、ゲームサーバ600とデータ通信を行うことができる。プレーヤ端末500は、例えば、スマートフォンや、携帯電話機、携帯型ゲーム装置、据置型家庭用ゲーム装置、業務用ゲーム装置、パソコン、タブレット型コンピュータ、据置型家庭用ゲーム装置のコントローラ等である。プレーヤ端末500は、基本的には、複数存在し、各プレーヤにより操作される。

[0054] ゲームサーバ600は、単数又は複数のサーバ装置や記憶装置等を含んで構成されたサーバシステムである。ゲームサーバ600は、上記実施形態のカードゲームの制御を行い、カードゲームを運営するための各種サービスを提供し、ゲームの運営に必要なデータの管理や、プレーヤ端末500でのゲームの実行に必要なゲームプログラムやデータの配信等を行う。

[0055] 図14はプレーヤ端末500の構成の一例を示したブロック図である。図14に示すように、プレーヤ端末500は、通信部501、記憶部502、および制御部503を有する。

[0056] 通信部501は、ゲームサーバ600、他のプレーヤ端末500など、他の装置との間の通信を制御する処理部であり、例えば、ネットワークインタフェースカードなどの通信インタフェースである。

記憶部502は、各種データや、制御部503が実行するプログラムを記憶し、例えば、メモリやハードディスクなどである。

[0057] 制御部503は、プレーヤ端末500全体を司る処理部であり、例えば、プロセッサなどである。制御部503は、ゲームカード管理部531と、プレイシート表示部532と、ゲーム情報計算部533と、ゲーム実行部534と、を備える。なお、各処理部は、プロセッサが有する電子回路の一例やプロセッサが実行するプロセスの一例である。

[0058] ゲームカード管理部531は、上述したコストカード10、キャラクターカード20、リーダーカード30、ステージカード40、及びイベントカード50を管理する。

プレイシート表示部532は、プレーヤ端末500に、プレーヤ及び対戦プレーヤのプレイシート3を表示する。

ゲーム情報計算部533は、上述したコスト情報25及びパワー情報26等を用いて、ゲームの進行に必要な計算を行う。

ゲーム実行部534は、対戦の演出、進行を管理し、実行する。

このような端末によれば、有体物ためゲームカードを用いなくても、ゲームを実行することができる。

[0059] 本実施の形態によると、実施の形態1で説明したカードゲームの制御をプレーヤ端末500にて実行し、対戦プレーヤ等のマッチングや全体のゲーム管理をゲームサーバ600で行うことにより、オンラインにてカードゲームを実行することができるため、プレーヤの興趣性が増加する。

尚、上述した例では、ゲームサーバ600を介したゲームの例を説明したが、プレーヤ端末500だけで、ゲームを実行することも可能である。

[0060] 以上、好ましい実施の形態をあげて本発明を説明したが、本発明は必ずしも上記実施の形態に限定されるものではなく、その技術的思想の範囲内において様々に変形し実施することが出来る。

[0061] [付記1]

ゲーム玩具であって、

ゲーム物品が配置される第1配置エリア及び第2配置エリアを含むプレイシートと、

前記第1配置エリアに配置するための情報を示す第1情報と、対戦相手のゲーム物品に対する攻撃値を示す第2情報と、が記されている第1種別ゲーム物品と、

前記第1情報の要素となる第1機能と、前記第2情報を上昇させる第2機能と、を有する第2種別ゲーム物品と、

を備えるゲーム玩具。

[0062] [付記 2]

前記第 1 機能は、前記第 1 種別ゲーム物品を前記第 1 配置エリアに配置する際に発揮する

付記 1 に記載のゲーム玩具。

[0063] [付記 3]

前記第 2 種別ゲーム物品は、ユーザの自ターン時に、前記第 1 配置エリアに配置されている第 1 種別ゲーム物品に重ねて配置することが可能である、
付記 1 又は付記 2 に記載のゲーム玩具。

[0064] [付記 4]

前記プレイシートは、矩形を成し、折り畳み可能に形成されている、
付記 1 から付記 3 のいずれかに記載のゲーム玩具。

[0065] [付記 5]

前記第 1 配置エリアは、前記プレイシートの第 1 端部に沿って形成され、
前記第 2 配置エリアは、前記第 1 端部の反対側の第 2 端部に沿って形成されている、
付記 1 から付記 4 のいずれかに記載のゲーム玩具。

[0066] [付記 6]

前記第 1 端部は、対戦相手側の端部であり、
前記第 2 端部は、ユーザ側の端部である、
付記 1 から付記 5 のいずれかに記載のゲーム玩具。

[0067] [付記 7]

前記プレイシートは、前記第 1 配置エリアと前記第 2 配置エリアとの間に形成されている第 3 配置エリアを含み、
前記第 3 配置エリアは前記第 1 種別ゲーム物品を複数配置可能である、
付記 1 から付記 6 のいずれかに記載のゲーム玩具。

[0068] [付記 8]

前記第 1 種別ゲーム物品は、少なくとも一部が重なるようにして、前記第 3 配置エリアに配置可能である、

付記 1 から付記 7 のいずれかに記載のゲーム玩具。

[0069] [付記 9]

前記プレイシートは、前記第 1 端部と前記第 2 端部とに挟まれている第 3 端部の反対側の第 4 端部に沿って形成されている第 4 配置エリアを含み、

前記第 4 配置エリアは、前記第 1 情報及び前記第 2 情報を識別不可能な状態で、複数の前記第 1 種別ゲーム物品を重ねて配置可能に形成されている、
付記 1 から付記 8 のいずれかに記載のゲーム玩具。

[0070] [付記 10]

対戦相手への攻撃又は対戦相手からの攻撃に対する防御の時に、前記第 1 配置エリアの第 1 種別ゲーム物品は、第 1 の方向から第 2 の方向に変化可能である、

付記 1 から付記 9 のいずれかに記載のゲーム玩具。

[0071] [付記 11]

前記 1 種別ゲーム物品は、前記第 2 配置エリアに配置され、該第 1 種別ゲーム物品の第 1 情報に応じた数の前記第 2 種別ゲーム物品が、第 1 の方向から第 2 の方向に変化可能である場合、前記第 1 配置エリアに配置可能である、
付記 1 から付記 10 のいずれかに記載のゲーム玩具。

[0072] [付記 12]

第 3 種別ゲーム物品を含み、

前記プレイシートは、前記第 3 種別ゲーム物品がひとつ配置可能な第 5 配置エリアを含み、

前記第 1 種別ゲーム物品及び前記第 3 種別ゲーム物品は、色情報を有し、

前記プレイシートに配置可能な前記第 1 種別ゲーム物品と前記第 3 種別ゲーム物品とは、同一の色情報を有している、

付記 1 から付記 11 のいずれかに記載のゲーム玩具。

[0073] [付記 13]

前記第 3 種別ゲーム物品と同一の色情報を有している前記第 1 種別ゲーム物品から第 1 デッキが構成され、

前記第 2 種別ゲーム物品から第 2 デッキが構成される、
付記 1 から付記 1 2 のいずれかに記載のゲーム玩具。

[0074] [付記 1 4]

各第 1 種別ゲーム物品は、異なるキャラクターに対応付けられ、
前記第 1 種別ゲーム物品に対応付けられるキャラクターは、同一の種別に
属し、

前記第 3 種別ゲーム物品に対応付けられるキャラクターは、前記種別の
リーダーとなるキャラクターである、
付記 1 から付記 1 3 のいずれかに記載のゲーム玩具。

[0075] [付記 1 5]

ゲーム装置であって、
ゲーム物品が配置される第 1 配置エリア及び第 2 配置エリアを含むプレイ
シートと、前記第 1 配置エリアに配置するための情報を示す第 1 情報と、対戦
相手のゲーム物品に対する攻撃値を示す第 2 情報と、が記されている第 1 種別
ゲーム物品と、前記第 1 情報の要素となる第 1 機能と、前記第 2 情報を上昇さ
せる第 2 機能と、を有する第 2 種別ゲーム物品と、を表示する表示手段と、
ゲームを制御する制御手段と、
を備え、

前記制御手段は、前記第 1 種別ゲーム物品と、前記第 2 種別ゲーム物品
と、を組み合わせ、該第 1 種別ゲーム要素の第 2 情報を上昇させる、
ゲーム装置。

符号の説明

[0076] 1 ゲーム玩具
2 カードゲーム
3 プレイシート
10 コストカード10

2 0	キャラクターカード
3 0	リーダーカード
4 0	ステージカード
5 0	イベントカード
3 1	デッキエリア
3 2	キャラクターエリア
3 3	リーダーエリア
3 4	ステージエリア
3 5	コストデッキエリア
3 6	コストエリア
3 7	ライフエリア
3 8	場外エリア
5 0 0	プレーヤ端末
6 0 0	ゲームサーバ

請求の範囲

- [請求項1] ゲーム玩具であって、
- ゲーム物品が配置される第1配置エリア及び第2配置エリアを含むプレイシートと、
- 前記第1配置エリアに配置するための情報を示す第1情報と、対戦相手のゲーム物品に対する攻撃値を示す第2情報と、が記されている第1種別ゲーム物品と、
- 前記第1情報の要素となる第1機能と、前記第2情報を上昇させる第2機能と、を有する第2種別ゲーム物品と、
- を備えるゲーム玩具。
- [請求項2] 前記第1機能は、前記第1種別ゲーム物品を前記第1配置エリアに配置する際に発揮する
- 請求項1に記載のゲーム玩具。
- [請求項3] 前記第2種別ゲーム物品は、ユーザの自ターン時に、前記第1配置エリアに配置されている第1種別ゲーム物品に重ねて配置することが可能である、
- 請求項2に記載のゲーム玩具。
- [請求項4] 前記プレイシートは、矩形を成し、折り畳み可能に形成されている、
- 請求項3に記載のゲーム玩具。
- [請求項5] 前記第1配置エリアは、前記プレイシートの第1端部に沿って形成され、
- 前記第2配置エリアは、前記第1端部の反対側の第2端部に沿って形成されている、
- 請求項4に記載のゲーム玩具。
- [請求項6] 前記第1端部は、対戦相手側の端部であり、
- 前記第2端部は、ユーザ側の端部である、
- 請求項5に記載のゲーム玩具。

- [請求項7] 前記プレイシートは、前記第1配置エリアと前記第2配置エリアとの間に形成されている第3配置エリアを含み、
前記第3配置エリアは、前記第1種別ゲーム物品を複数配置可能である、
請求項6に記載のゲーム玩具。
- [請求項8] 前記第1種別ゲーム物品は、少なくとも一部が重なるようにして、前記第3配置エリアに配置可能である、
請求項7に記載のゲーム玩具。
- [請求項9] 前記プレイシートは、前記第1端部と前記第2端部とに挟まれている第3端部の反対側の第4端部に沿って形成されている第4配置エリアを含み、
前記第4配置エリアは、前記第1情報及び前記第2情報を識別不可能な状態で、複数の前記第1種別ゲーム物品を重ねて配置可能に形成されている、
請求項7に記載のゲーム玩具。
- [請求項10] 対戦相手への攻撃又は対戦相手からの攻撃に対する防御の時に、前記第1配置エリアの第1種別ゲーム物品は、第1の方向から第2の方向に変化可能である、
請求項7に記載のゲーム玩具。
- [請求項11] 前記第1種別ゲーム物品は、前記第2配置エリアに配置され、該第1種別ゲーム物品の第1情報に応じた数の前記第2種別ゲーム物品が、第1の方向から第2の方向に変化可能である場合、前記第1配置エリアに配置可能である、
請求項1に記載のゲーム玩具。
- [請求項12] 第3種別ゲーム物品を含み、
前記プレイシートは、前記第3種別ゲーム物品がひとつ配置可能な第5配置エリアを含み、

前記第 1 種別ゲーム物品及び前記第 3 種別ゲーム物品は、色情報を有し、

前記プレイシートに配置可能な前記第 1 種別ゲーム物品と前記第 3 種別ゲーム物品とは、同一の色情報を有している、請求項 1 に記載のゲーム玩具。

[請求項13] 前記第 3 種別ゲーム物品と同一の色情報を有している前記第 1 種別ゲーム物品から第 1 デッキが構成され、

前記第 2 種別ゲーム物品から第 2 デッキが構成される、請求項 1 2 に記載のゲーム玩具。

[請求項14] 各第 1 種別ゲーム物品は、異なるキャラクターに対応付けられ、前記第 1 種別ゲーム物品に対応付けられるキャラクターは、同一の種別に属し、

前記第 3 種別ゲーム物品に対応付けられるキャラクターは、前記種別のリーダーとなるキャラクターである、請求項 1 3 に記載のゲーム玩具。

[請求項15] 第 1 配置エリア、第 2 配置エリア、第 3 配置エリア、第 4 配置エリア、及び第 5 配置エリアが形成されたプレイシートと、

前記第 1 配置エリアに配置されるゲーム物品であって、前記第 1 配置エリアに配置するために必要となる消費コストを示すコスト情報と、対戦相手のゲーム物品に対する攻撃値を示す攻撃値情報と、属するグループの情報を示すグループ情報と、が記載された第 1 種別ゲーム物品と、

前記第 2 配置エリアに配置されるゲーム物品であって、前記消費コストの単位及び前記攻撃値を上昇させる単位となることが識別可能な絵柄が記載された第 2 種別ゲーム物品と、

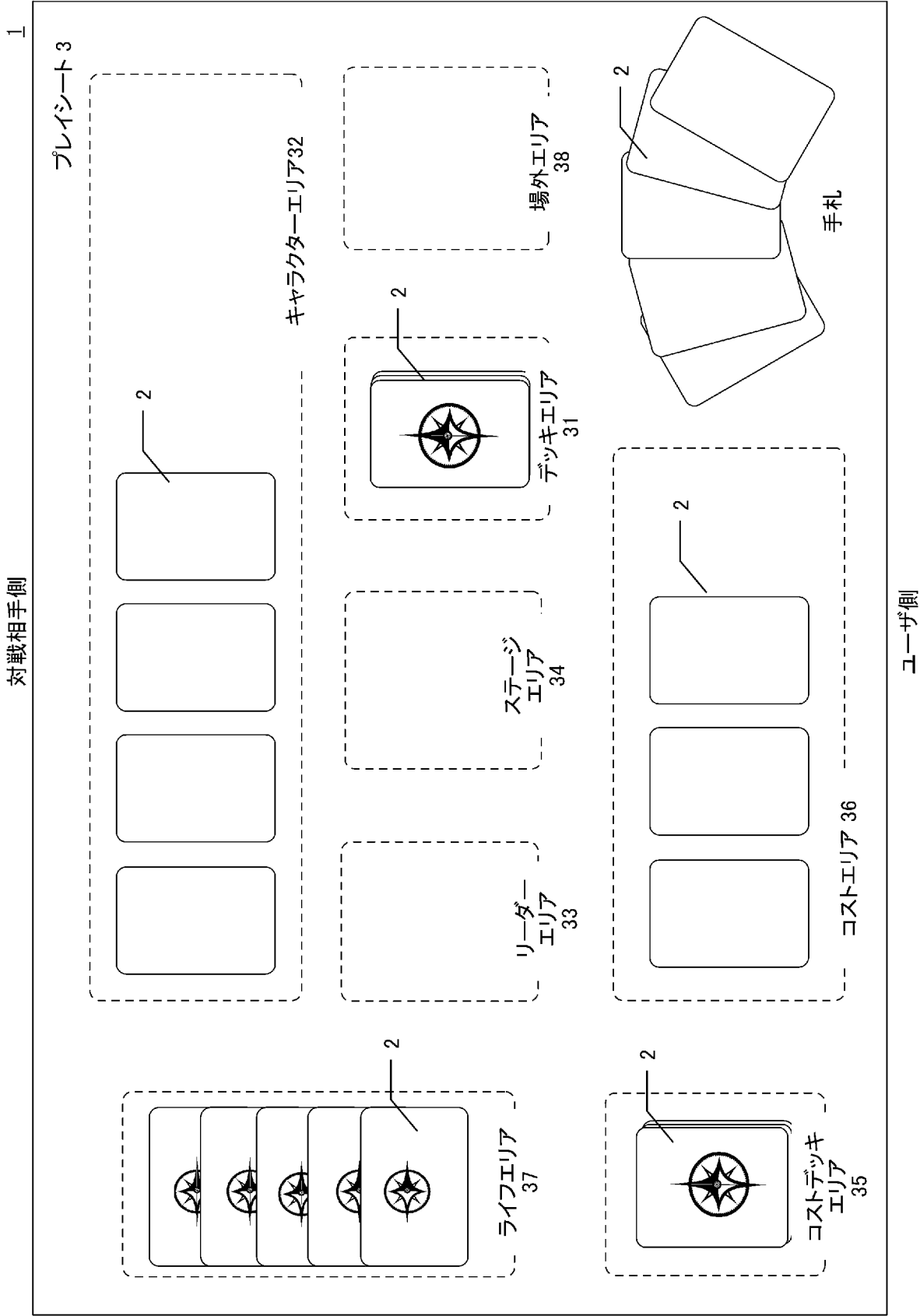
前記第 3 配置エリアに配置されるゲーム物品であって、前記攻撃値情報と前記グループ情報とが記載された第 3 種別ゲーム物品と、

を備え、

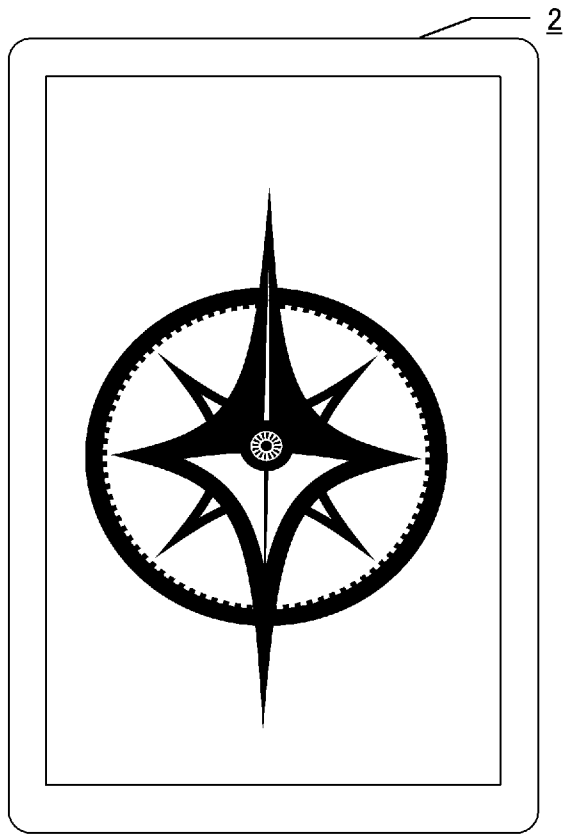
前記第4配置エリアは、前記第3種別ゲーム物品のグループ情報と同一のグループ情報が記載された複数の前記第1種別ゲーム物品から構成された第1デッキが配置されるエリアであり、

前記第5配置エリアは、複数の前記第2種別ゲーム物品から構成された第2デッキが配置されるエリアである、
ゲーム玩具。

[図 1]

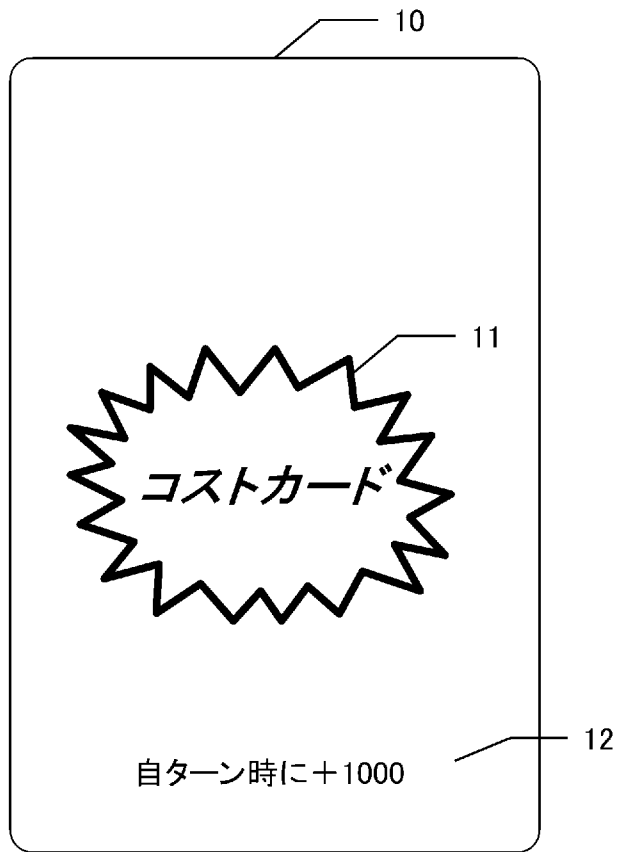


[図 2]

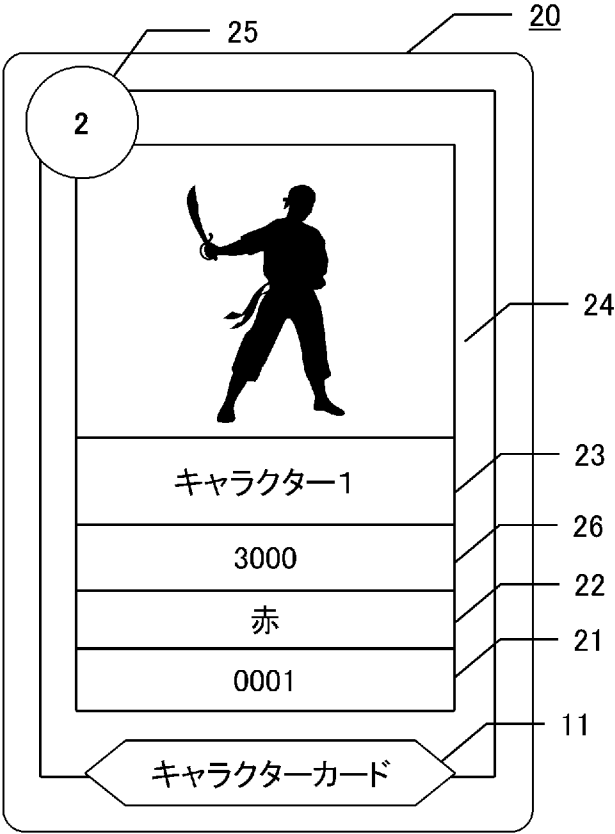


裏面

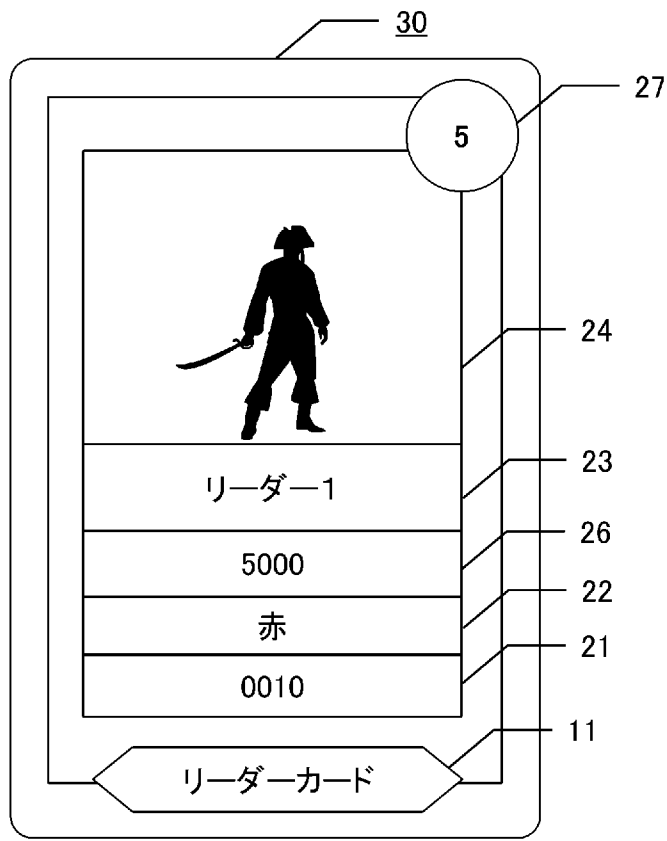
[図 3]



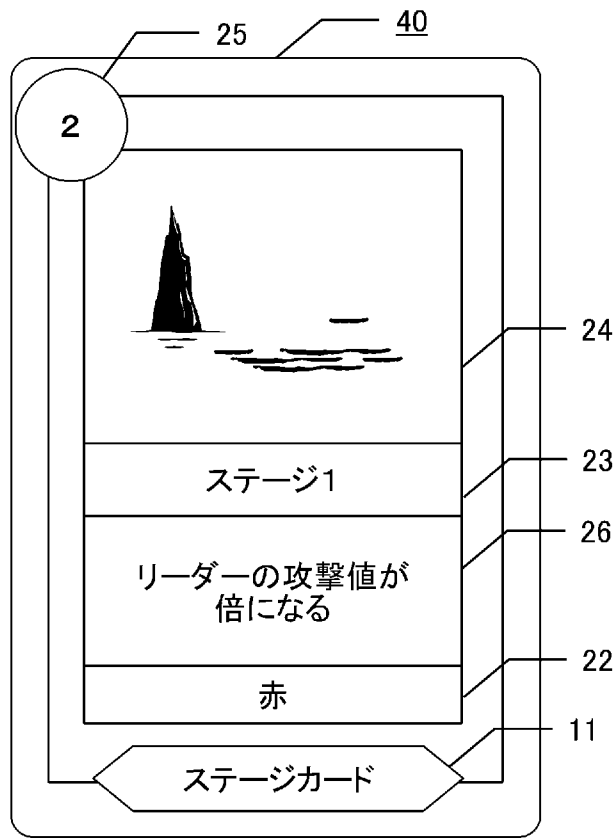
[図 4]



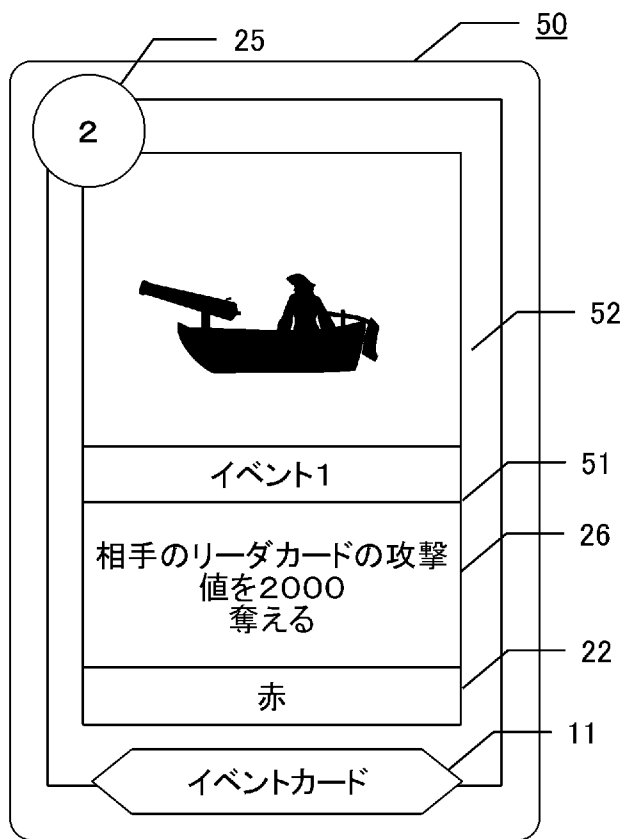
[図 5]



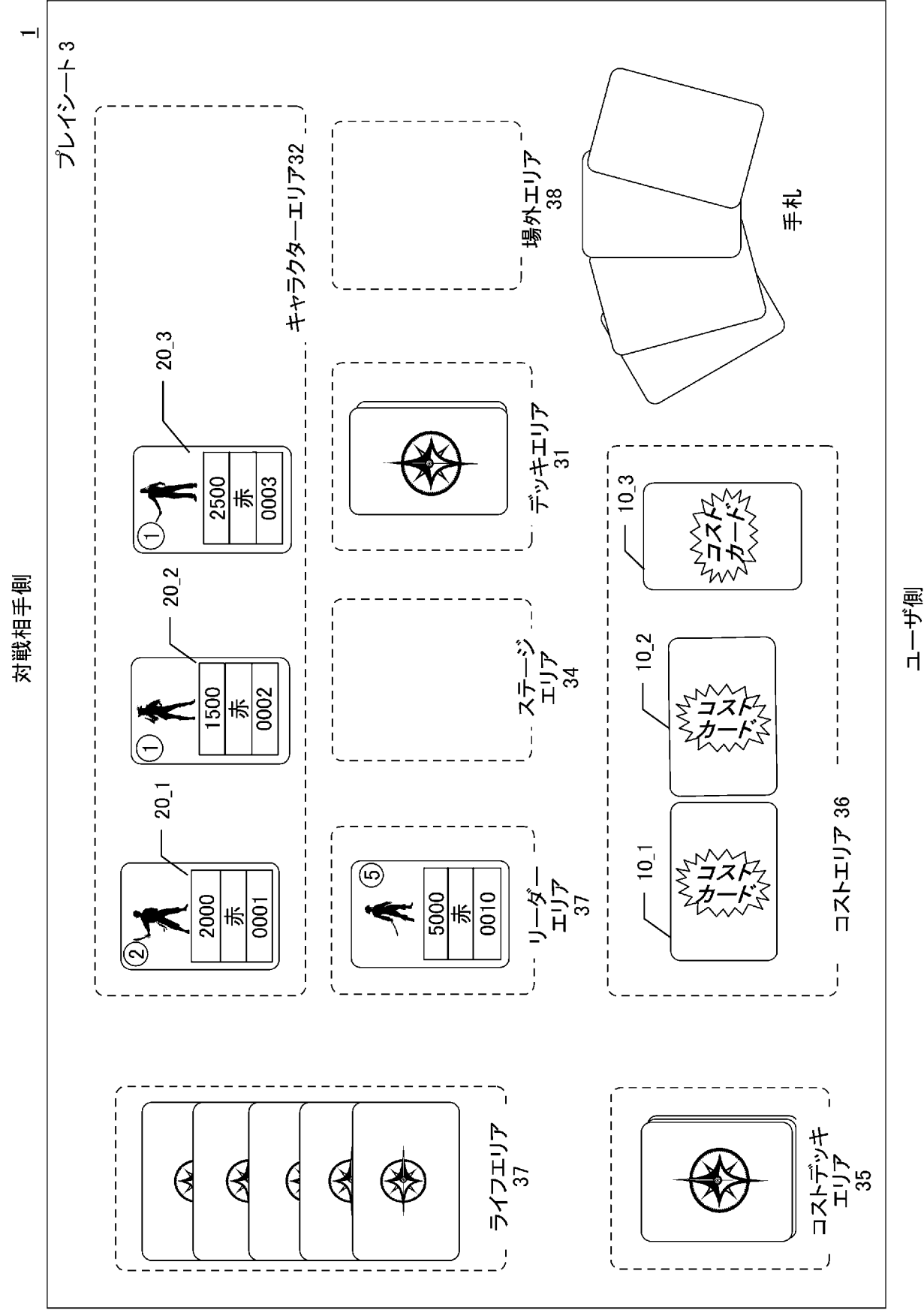
[図 6]



[図 7]



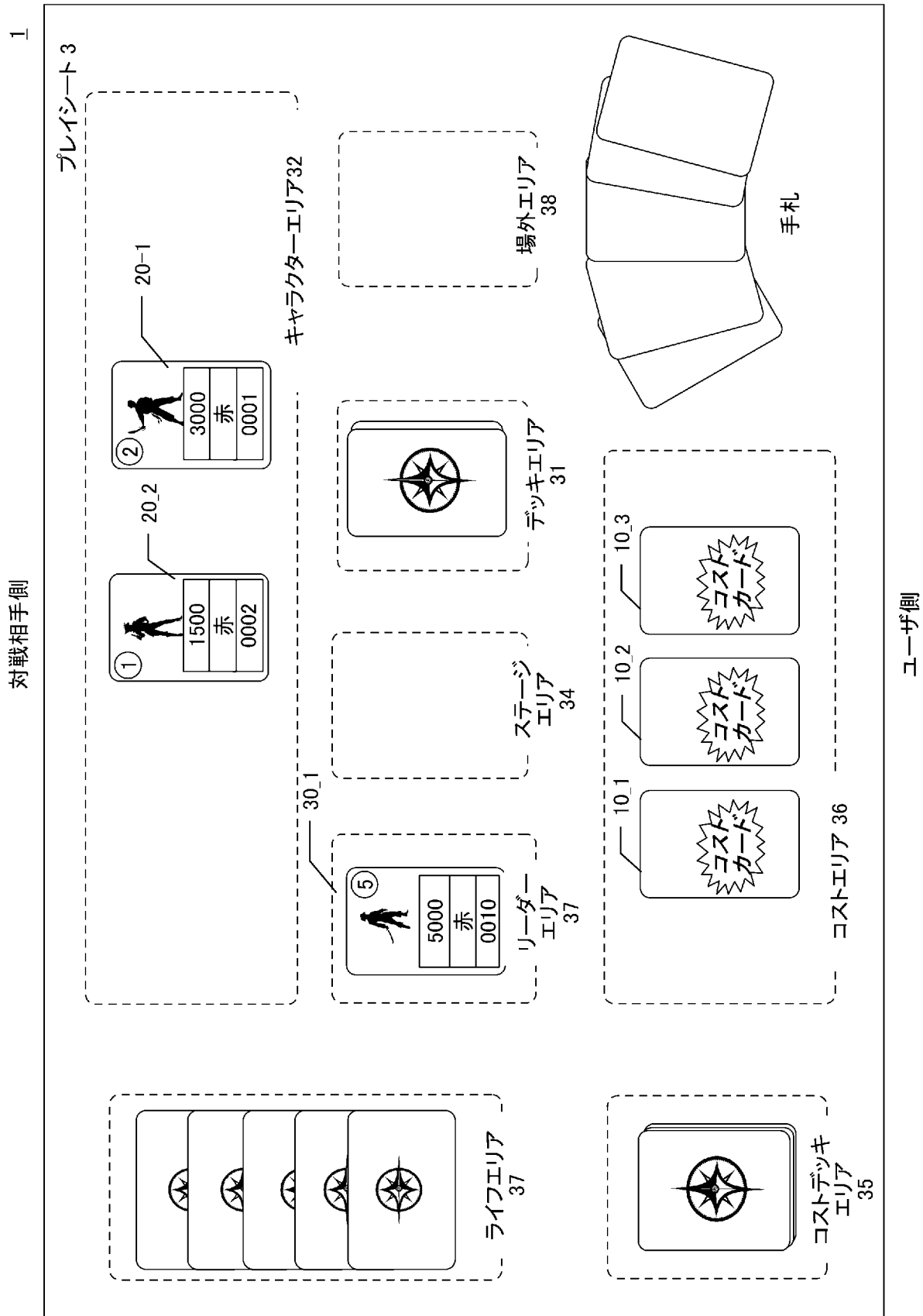
[図 9]



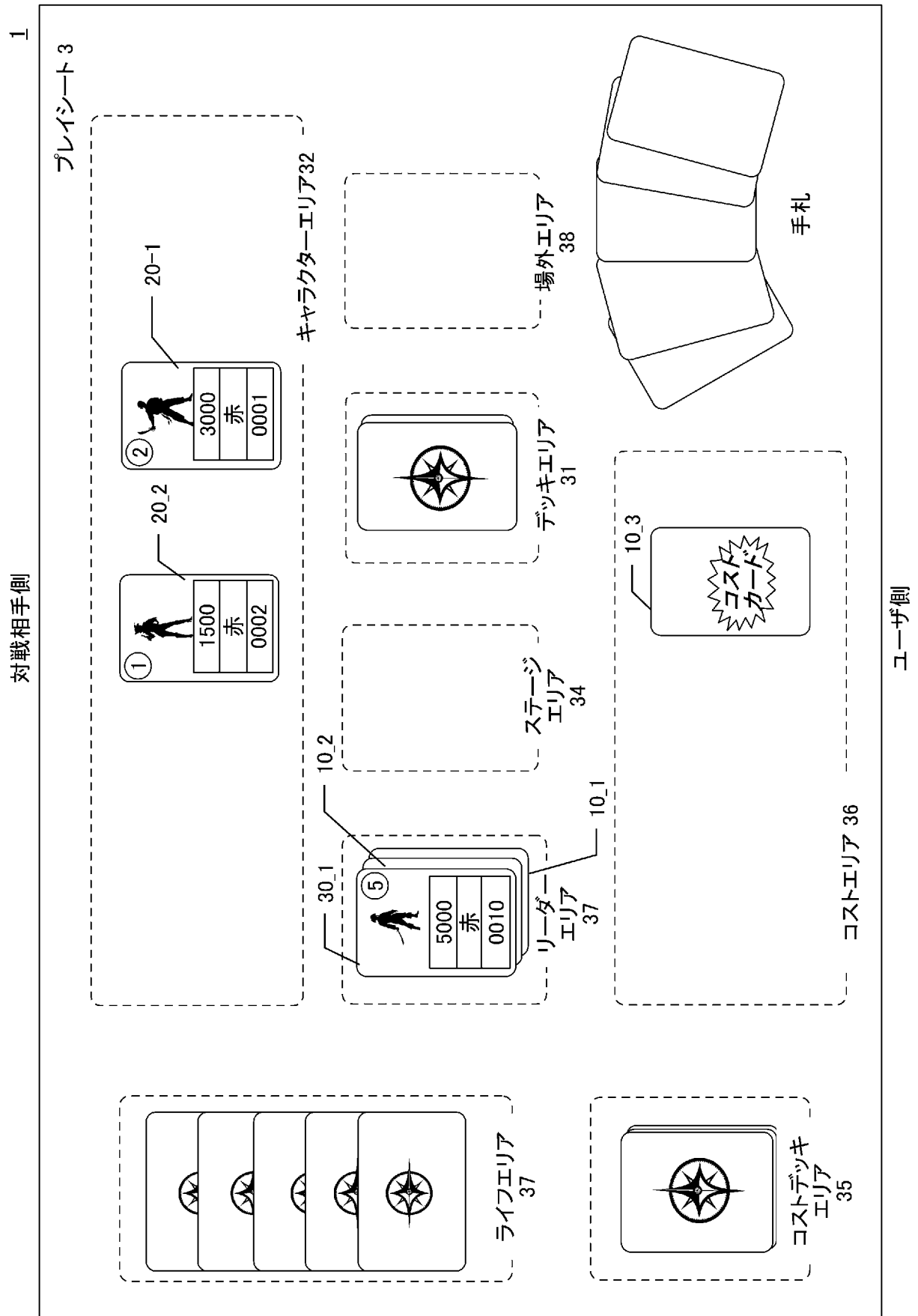
対戦相手側



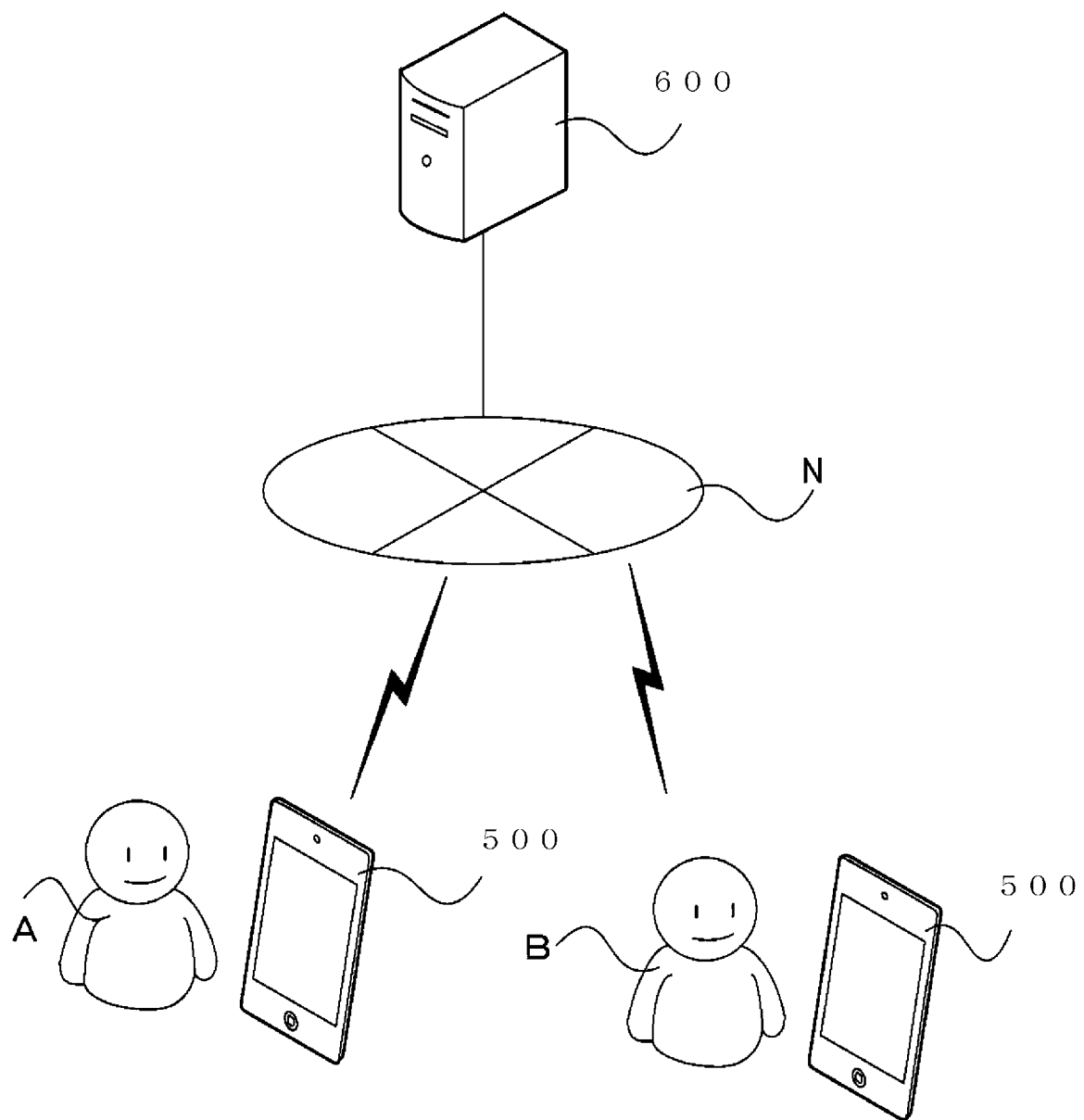
[図 11]



[図 12]

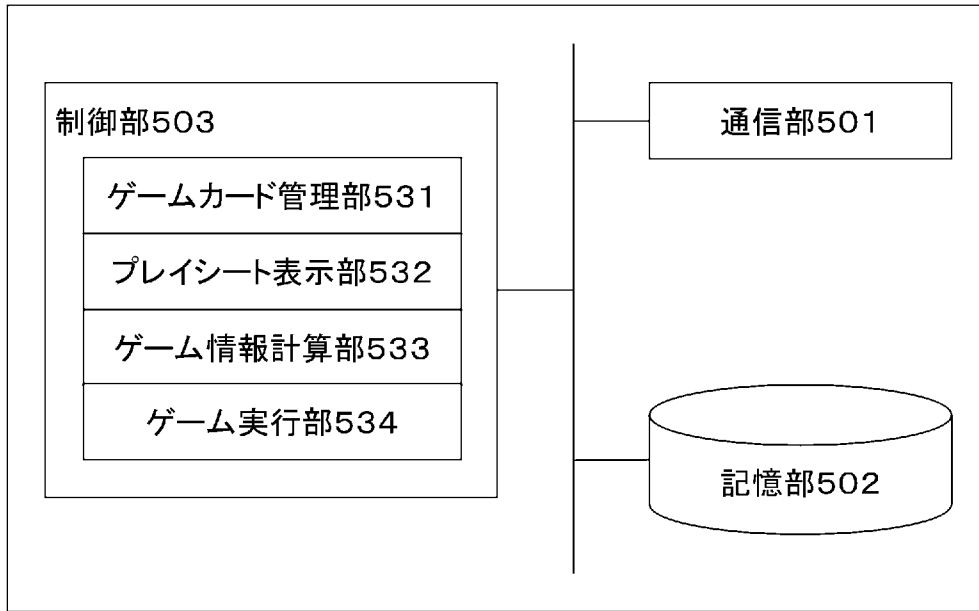


[13]



[図 14]

プレーヤ端末500



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2024/009141

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER A63F 1/02 (2006.01)i; A63F 1/06 (2006.01)i FI: A63F1/02 A; A63F1/06 A 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) A63F1/02; A63F1/06 Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched Published examined utility model applications of Japan 1922-1996 Published unexamined utility model applications of Japan 1971-2024 Registered utility model specifications of Japan 1996-2024 Published registered utility model applications of Japan 1994-2024 Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)		
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2017-023177 A (KABUSHIKI KAISHA BANDAI) 02 February 2017 (2017-02-02) paragraphs [0015]-[0019], [0021], [0028], fig. 6-7	1-15
Y	JP 2004-073692 A (KONAMI CO., LTD.) 11 March 2004 (2004-03-11) paragraphs [0016], [0019]-[0021], [0028], [0043]-[0044], fig. 1, 2, 4, 6	1-15
Y	JP 2019-141687 A (KABUSHIKI KAISHA BANDAI) 29 August 2019 (2019-08-29) paragraphs [0012], [0015], fig. 3	3-10
Y	JP 3211524 U (FUN DEAL KK) 20 July 2017 (2017-07-20) paragraphs [0033]-[0034], [0048], [0052], [0056]-[0057], fig. 3	5-10, 12-15
A	JP 2014-233388 A (GREE ENTERTAINMENT PRODUCTS INC.) 15 December 2014 (2014-12-15) entire text, all drawings	1-15
☐ 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 “D” document cited by the applicant in the international application “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 12 April 2024		Date of mailing of the international search report 23 April 2024
Name and mailing address of the ISA/JP Japan Patent Office (ISA/JP) 3-4-3 Kasumigaseki, Chiyoda-ku, Tokyo 100-8915 Japan		Authorized officer Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.
PCT/JP2024/009141

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)	Publication date (day/month/year)
JP	2017-023177	A	02 February 2017	WO 2017/010173 A1 paragraphs [0015]-[0019], [0021], [0028], fig. 6-7 CN 105944375 A TW 201706022 A HK 1225683 A	
JP	2004-073692	A	11 March 2004	US 2004/0036220 A1 paragraphs [0036]-[0037], [0054], [0078]-[0079], fig. 1, 2, 4, 6 US 2007/0045962 A1	
JP	2019-141687	A	29 August 2019	(Family: none)	
JP	3211524	U	20 July 2017	(Family: none)	
JP	2014-233388	A	15 December 2014	(Family: none)	

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC））

A63F 1/02(2006.01)i; A63F 1/06(2006.01)i

FI: A63F1/02 A; A63F1/06 A

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））

A63F1/02; A63F1/06

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 - 2024年

日本国実用新案登録公報

1996 - 2024年

日本国登録実用新案公報

1994 - 2024年

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

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
Y	JP 2017-023177 A（株式会社バンダイ） 02.02.2017（2017 - 02 - 02） 段落[0015]-[0019], [0021], [0028], 図6-7	1-15
Y	JP 2004-073692 A（コナミ株式会社） 11.03.2004（2004 - 03 - 11） 段落[0016], [0019]-[0021], [0028], [0043]-[0044], 図1, 2, 4, 6	1-15
Y	JP 2019-141687 A（株式会社バンダイ） 29.08.2019（2019 - 08 - 29） [0012], [0015], 図3	3-10
Y	JP 3211524 U（株式会社ファンディール） 20.07.2017（2017 - 07 - 20） 段落[0033]-[0034], [0048], [0052], [0056]-[0057], 図3	5-10, 12-15
A	JP 2014-233388 A（グリーエンターテインメントプロダクツ株式会社） 15.12.2014 （2014 - 12 - 15） 全文, 全図	1-15

☐ 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

“D” 国際出願で出願人が先行技術文献として記載した文献

“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抵触するものではなく、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

12. 04. 2024

国際調査報告の発送日

23. 04. 2024

名称及びあて先

日本国特許庁(ISA/JP)

〒100-8915

日本国

東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

権限のある職員（特許庁審査官）

酒井 保 2D 3500

電話番号 03-3581-1101 内線 3247

様式 PCT/ISA/210（第2ページ）（2022年7月）

国際調査報告
パテントファミリーに関する情報

国際出願番号

PCT/JP2024/009141

引用文献			公表日	パテントファミリー文献	公表日
JP	2017-023177	A	02.02.2017	WO 2017/010173 A1 段落[0015]-[0019], [0021], [0028], 図6-7 CN 105944375 A TW 201706022 A HK 1225683 A	
JP	2004-073692	A	11.03.2004	US 2004/0036220 A1 段落[0036]-[0037], [0054], [0078]-[0079], 図1, 2, 4, 6 US 2007/0045962 A1	
JP	2019-141687	A	29.08.2019	(ファミリーなし)	
JP	3211524	U	20.07.2017	(ファミリーなし)	
JP	2014-233388	A	15.12.2014	(ファミリーなし)	