

(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12月12日(12.12.2024)



(10) 国際公開番号

WO 2024/253208 A1

(51) 国際特許分類:

A63F 13/69 (2014.01) A63F 13/80 (2014.01)  
A63F 13/53 (2014.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2024/022913

(22) 国際出願日: 2024年6月24日(24.06.2024)

(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 2023-092791 2023年6月5日(05.06.2023) 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).

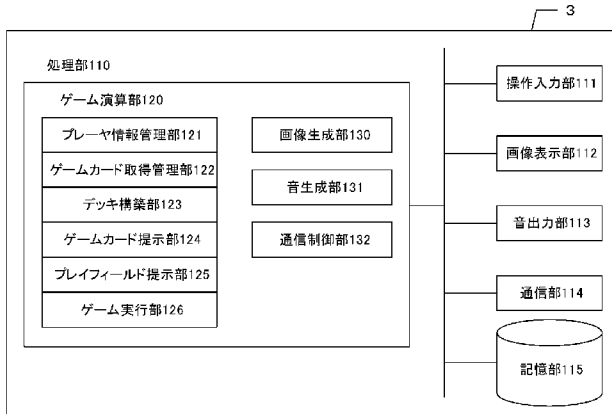
(72) 発明者: 後藤 晃平(GOTO Kohei); 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バ

ンダイ内 Tokyo (JP). 今村 拓也(IMAMURA Takuya); 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内 Tokyo (JP).

(81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, 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.

(54) Title: PROGRAM, TERMINAL, AND GAME METHOD

(54) 発明の名称: プログラム、端末、及びゲーム方法



110 Processing unit  
111 Operational input unit  
112 Image display unit  
113 Sound output unit  
114 Communication unit  
115 Storage unit  
120 Game calculation unit  
121 Player information management unit  
122 Game card acquisition management unit  
123 Deck construction unit  
124 Game card presentation unit  
125 Play field presentation unit  
126 Game execution unit  
130 Image generation unit  
131 Sound generation unit  
132 Communication control unit

(57) Abstract: [Problem] To provide a game that enhances amusement. [Solution] This program causes a computer to function as: a game element presentation means capable of presenting a first-type game element that is associated with a first-type character and includes multiple sets of visually identifiable group identification information, and a second-type game element that is associated with a second-type character and includes any one set of visually identifiable group identification information among the multiple sets of group identification information; and a deck construction means capable of constructing a deck from the second-type game element that includes any one set of group identification information among the multiple sets of group identification information of the first-type game element.

(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, 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:

- 国際調査報告 (条約第21条(3))
  - 優先権主張に対する優先権の回復のための請求に関する情報 (規則26の2.3及び48.2(b) (vii))
- 

(57) 要約: 【課題】 興趣性を向上させるゲームを提供する。【解決手段】 プログラムは、コンピュータを、第1種別のキャラクターに対応付けられ、視覚的に識別可能な複数のグループ識別情報を含む第1種別のゲーム要素と、第2種別のキャラクターに対応付けられ、複数のグループ識別情報のいずれか一つの視覚的に識別可能なグループ識別情報を含む第2種別のゲーム要素と、を提示可能なゲーム要素提示手段、第1種別のゲーム要素の複数のグループ識別情報のいずれかのグループ識別情報を含む第2種別のゲーム要素から、デッキを構築可能なデッキ構築手段、として機能させる。

## 明 細 書

発明の名称： プログラム、端末、及びゲーム方法

### 技術分野

[0001] 本発明は、プログラム、端末、及びゲーム方法に関する。

### 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] このようなゲームにおいて、ストーリー性は重要である。そして、ストーリー性を維持しながら、汎用性の高いゲームは、結果として、ゲームの興趣性を向上させることができる。

[0005] そこで、本発明は、ゲームの興趣性を向上させるプログラム、端末、及びゲーム方法を提供することにある。

### 課題を解決するための手段

[0006] 本発明の一態様は、コンピュータを、第1種別のキャラクターに対応付けられ、視覚的に識別可能な複数のグループ識別情報を含む第1種別のゲーム要素と、第2種別のキャラクターに対応付けられ、複数のグループ識別情報のいずれか一つの視覚的に識別可能なグループ識別情報を含む第2種別のゲーム要素と、を提示可能なゲーム要素提示手段、第1種別のゲーム要素の複数のグループ識別情報のいずれかのグループ識別情報を含む第2種別のゲーム要素から、デッキを構築可能なデッキ構築手段、として機能させるプログラムである。

[0007] 本発明の一態様は、第1種別のキャラクターに対応付けられ、視覚的に識別可能な複数のグループ識別情報を含む第1種別のゲーム要素と、第2種別のキャラクターに対応付けられ、複数のグループ識別情報のいずれか一つの視覚的に識別可能なグループ識別情報を含む第2種別のゲーム要素と、を提示可能なゲーム要素提示手段と、第1種別のゲーム要素の複数のグループ識別情報のいずれかのグループ識別情報を含む第2種別のゲーム要素から、デッキを構築可能なデッキ構築手段と、を備える端末である。

[0008] 本発明の一態様は、コンピュータは、第1種別のキャラクターに対応付けられ、視覚的に識別可能な複数のグループ識別情報を含む第1種別のゲーム要素を提示可能であり、第2種別のキャラクターに対応付けられ、複数のグループ識別情報のいずれか一つの視覚的に識別可能なグループ識別情報を含む第2種別のゲーム要素を提示可能であり、第1種別のゲーム要素の複数のグループ識別情報のいずれかのグループ識別情報を含む第2種別のゲーム要素から、デッキを構築可能である、ゲーム実行方法である。

## 発明の効果

[0009] 本発明によれば、興趣性を向上させるゲームを提供することができる。

## 図面の簡単な説明

[0010] [図1]図1は本実施形態に係るプレイフィールド2の概要図である。

[図2]図2はゲームカード1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10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20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30の表面の一例を示した図である。

[図6]図6はマルチリーダーカード40の表面の一例を示した図である。

[図7]図7はステージカード50の表面の一例を示した図である。

[図8]図8はイベントカード60の表面の一例を示した図である。

[図9]図9はデッキ構築の一例を示す図である。

[図10]図10は本実施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11]図 1 1 はプレーヤ端末 3 の一例であるスマートフォンの装置構成例を示す図である。

[図12]図 1 2 はプレーヤ端末 3 の機能構成例を示すブロック図である。

[図13]図 1 3 はゲームカードデータベース 1 4 0 の一例である。

[図14]図 1 4 はデッキデータベース 1 4 1 の一例を示した図である。

[図15]図 1 5 はゲームサーバ 4 の機能構成例を示すブロック図である。

[図16]図 1 6 はデッキ構築処理の動作フローチャートである。

[図17]図 1 7 はデッキ構築部 1 2 4 が表示するデッキ構築画面の一例である。

[図18]図 1 8 は選択されたグループ識別情報（色情報 2 7）を持つゲームカードの表示の一例を示した図である。

[図19]図 1 9 は選択されたグループ識別情報（色情報 2 7）を持つゲームカードの表示の一例を示した図である。

[図20]図 2 0 はマルチリーダーカード対応のゲームカードの表示の一例を示した図である。

[図21]図 2 1 はプレイフィールドの提示処理の動作フローチャートである。

[図22]図 2 2 はリーダーカード及びデッキ選択画面の一例を示す図である。

[図23]図 2 3 はプレーヤの端末 3 に表示されるプレイフィールド 2 の一例を示す図である。

[図24]図 2 4 はプレーヤの端末 3 に表示されるプレイフィールド 2 の一例を示す図である。

[図25]図 2 5 はカード配置処理のフローチャートである。

[図26]図 2 6 はカードの配置の動作を説明するための図である。

[図27]図 2 7 は攻撃値上昇処理のフローチャートである。

[図28]図 2 8 は攻撃値上昇処理を説明するための図である。

## 発明を実施するための形態

[0011] 本発明の実施の形態を説明する。

[0012] まず、本実施の形態におけるゲームの概要を説明する。

- [0013] 本実施の形態におけるゲームは、ゲーム要素をプレイフィールド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。ゲーム要素はキャラクターが対応付けられており、プレイフィールドにはゲーム要素を配置する複数の領域（エリア）が設けられている。プレーヤはゲーム要素をプレイフィールドのいずれかの領域（エリア）に配置し、ゲーム要素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。
- [0014] ゲーム要素には、第1種別のゲーム要素と、第2種別のゲーム要素と、第3種別のゲーム要素と、第4種別のゲーム要素と、がある。第1種別のゲーム要素と第2種別のゲーム要素と第3種別のゲーム要素とは、特定のキャラクターに対応付けられている。一方、第4種別のゲーム要素は、特定のキャラクターに対応付けられていない。ここで、キャラクターとは、人物、動物、イベント等である。
- [0015] 第1種別のゲーム要素と第2種別のゲーム要素と第3種別のゲーム要素とは、視覚的に識別可能な識別情報を含んでいる。この識別情報は、各要素に対応付けられたキャラクターの属するグループを識別するグループ識別情報である。ここで、グループは、キャラクターの属するチーム、キャラクターが登場するエピソード等である。グループ識別情報は、グループを識別できる情報であれば、種類は問わないが、例えば、グループ名のテキスト情報、グループを識別する色情報等がある。
- [0016] 第1種別のゲーム要素及び第3種別のゲーム要素は、第1種別のキャラクターに対応付けられている。第1種別のキャラクターは、グループのリーダーであり、そのグループの中心的存在のキャラクターである。第1種別のゲーム要素と第3種別のゲーム要素とが異なる所は、含んでいるグループ識別情報の数である。第1種別のゲーム要素は、ゲームにおいて存在するグループ全てのグループ識別情報を含んでいる。一方、第3種別のゲーム要素は、ゲームにおいて存在するグループのうち一つ又は二つのグループ識別情報を含んでいる。
- [0017] 第2種別のゲーム要素は、第2種別のキャラクターに対応付けられている

。第2種別のキャラクターは、グループに属するキャラクターであり、そのグループのリーダーの仲間となるキャラクターや、イベントを発動するキャラクターである。第2種別のゲーム要素は、ゲームにおいて存在するグループのうち一つのグループ識別情報を含んでいる。

[0018] また、第2種別のゲーム要素は、デッキと呼ばれる対戦ゲームに使用する複数の第2種別のゲーム要素の集合体の構築要素となる。但し、デッキの構築要素とすることができる第2種別のゲーム要素は、ゲームに使用する第1種別のゲーム要素又は第3種別のゲーム要素に含まれているグループ識別情報と同じグループ識別情報を含む第2種別のゲーム要素に限られる。すなわち、ゲームに使用する第1種別のゲーム要素又は第3種別のゲーム要素に含まれているグループ識別情報と同じグループ識別情報を含む第2種別のゲーム要素が、ゲームに使用するデッキの構築要素とすることができる。このようにすることにより、リーダーとなる第1種別のキャラクターの仲間や同様なエピソードに登場する第2種別のキャラクターのみが、ゲームに登場することになり、ゲームにストーリー性を与えることができる。

[0019] 第4種別のゲーム要素は、特定のキャラクターと対応付けられておらず、第2種別のゲーム要素をゲームの場に登場させるためのコストの代価となるものである。また、第4種別のゲーム要素は、グループを識別するグループ識別情報を含まない。

[0020] また、第1種別のゲーム要素、第2種別のゲーム要素、第3種別のゲーム要素、及び第4種別のゲーム要素は、仮想的な物品に対応付けられている。仮想的な物品の一例としては、例えば、コンピュータに表示される仮想的なゲームカードである。本実施の形態のゲームにおいて、第1種別のゲーム要素、第2種別のゲーム要素、第3種別のゲーム要素、及び第4種別のゲーム要素は、プレーヤ（コンピュータに操作されるノンプレーヤも含む）の操作に基づいて行動制御がなされるキャラクターが対応付けられた仮想的なゲームカードであるものとし、ゲームカードには対応するキャラクターの図柄（該キャラクターの外観を示した画像）が付されるものとして説明する。更に、

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ゲームカードは、キャラクターのようなゲーム要素を特定可能に構成されるものに限らず、アイテムや発動する効果等、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（例えば、第４種別のゲーム要素）。尚、物品は、ゲームカードに限られることなく、物品に対応付けられたゲーム要素を特定可能に構成された物品であれば、ゲームカードに限られるものではない。仮想的な物品は、例えばキャラクターの外観を有するフィギュア等の造形物であってもよい。

[0021] 図１は本実施形態に係るゲームを説明するための概略図である。図１に示すように、ゲームは、ゲームカード１と、プレイフィールド２とが含まれる。

[0022] ゲームカード１は、上記で説明したゲーム要素に相当し、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１を取得することができる。

[0023] ゲームカード１は、表面と裏面とから構成される。ゲームカード１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１の裏面からは、表面（ゲームカード１がどのようなカードであるか認識できる面）が識別不可能な形態となっている。図２は、ゲームカード１の裏面の一例である。

[0024] ゲームカード１には正位置があり、ユーザから見てゲームカード１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１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１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。

[0025] 本実施の形態のゲームカード１の表面は複数種類用意されている。ゲーム

カード1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、グループ識別情報である色情報を有していないゲームカード1としてコストカード10（第4種別のゲーム要素に相当）を例にして説明する。また、色情報を有しているゲームカード1としてキャラクターカード20（第2種別のゲーム要素に相当）、通常のリーダーカード30（第3種別のゲーム要素に相当）、マルチリーダーカード40（第1種別のゲーム要素に相当）、ステージカード50（第2種別のゲーム要素に相当）、及びイベントカード60（第2種別のゲーム要素に相当）を例にして説明する。しかし、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1の種類はいくつ設けても良い。

[0026] 色情報は、キャラクターカード20、リーダーカード30、マルチリーダーカード40、ステージカード50、及びイベントカード60に対応付けられたキャラクターが属するグループを識別する色の情報である。色情報は、キャラクターカード20、リーダーカード30、マルチリーダーカード40、ステージカード50、及びイベントカード60の同一位置に配置されている。本実施の形態では、キャラクターのグループを合計6グループとし、各グループに、赤色、緑色、青色、紫色、黒色、黄色のいずれかの色情報を割り当てる。そして、色情報の配置部となる六角形を6等分した三角領域毎にひとつの色情報を割り当てる例を説明する。尚、グループ数、又は、各グループを示す色は、適時変更可能である。

[0027] 同じ色情報を有するキャラクターカード20、リーダーカード30、マルチリーダーカード40、ステージカード50、及びイベントカード60に対応付けられているキャラクターは、同じグループに属していることを意味する。グループはチーム（仲間）、エピソード等である。そして、後述するように、デッキは、リーダーカード30及びマルチリーダーカード40の色情報と同一の色情報を持つキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60から構築可能である。これにより、ゲームにストーリー性を持たせることができる。

[0028] <コストカード10>

コストカード10は、第4種別のゲーム要素に相当する。

[0029] 図3は、コストカードの表面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50、及びイベントカード60をユーザの手札からプレイフィールド2に配置するためのコストの要素となる機能である。本カードゲームでは、プレイフィールド2に配置されているコストカード10の枚数に応じて、手札からプレイフィールド2に配置できるゲームカード1が制限される。即ち、手札からゲームカード1をプレイフィールド2に配置するには、ゲームカード1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、手札からプレイフィールド2にゲームカード1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。

[0030] 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、リーダーカード30、又はマルチリーダーカード40の攻撃値を上昇させる機能である。本カードゲームでは、プレイフィールド2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、リーダーカード30、又はマルチリーダーカード40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、リーダーカード30、又はマルチリーダーカード40と、組み合わせることによって、組み合わせたキャラクターカード20、リーダーカード30、又はマルチリーダーカード40の攻撃値が上昇する。

[0031] 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、リーダーカード30、又はマルチリーダーカード40と、組み合わせることによって、キャラクターカード20、リーダ

ーカード30、又はマルチリーダーカード40の攻撃値が“1000”上昇することを意味する。

[0032] <キャラクターカード20>

キャラクターカード20は、第2種別のゲーム要素に相当する。

[0033] 図4は、キャラクターカード20の表面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、パワー情報22、キャラクター名23、キャラクター画像24、コスト情報25、色情報配置部26、及び色情報27が記されている。

[0034] カード種別情報11は、該カードの種別が記載され、キャラクターカード20の場合はキャラクターカードであることがわかる情報である。カード識別情報21は、ゲームカード1を一意に識別する情報であり、カード番号等である。パワー情報22は、対戦相手のゲームカード1に対する攻撃値を示す数値情報である。キャラクター名23は、該キャラクターカード20に対応付けられたキャラクターのキャラクター名である。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である。

[0035] コスト情報25は、ユーザが手札から該キャラクターカード20をプレイフィールド2に配置するのに必要な必要コストの数値等である。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20をプレイフィールド2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。

[0036] 色情報配置部26は、該キャラクターカード20に対応付けられたキャラクターが属するグループに対応する色情報27が配置される部である。本実施の形態は、キャラクターのグループを合計6グループとしているので、色情報配置部26は六角形状をしており、その六角形状が6等分された三角形形状毎にひとつの色情報27が割り当てられる。そして、色情報27が示す色がそのキャラクターが属するグループを示す。キャラクターカード20の色情報27はひとつだけである。図4のキャラクターカード20の例は“赤”の色情報27の例を示しており、キャラクターカード20のキャラクター1

がグループ“赤”に属することを示している。尚、図4の例は色情報27をテキストで示したが、割り当てられた三角形状をグループの色に着色することにより、色情報27を示しても良い。例えば、図4の色情報27の三角形状を“赤”に着色するようにしても良い。

[0037] <リーダーカード30>

リーダーカード30は、第3種別のゲーム要素に相当する。

[0038] 図5は、リーダーカード30の表面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、パワー情報22、キャラクター名23、キャラクター画像24、色情報配置部26、色情報27、及びライフ情報28が記されている。

[0039] カード種別情報11は、該カードの種別が記載され、キャラクターカード30の場合はリーダーカードであることがわかる情報等である。カード識別情報21は、ゲームカード1を一意に識別する情報であり、カード番号等である。パワー情報22は、対戦相手のゲームカード1に対する攻撃値を示す数値情報である。キャラクター名23は、該リーダーカード30に対応付けられたキャラクターのキャラクター名である。キャラクター画像24は、該リーダーカード30に対応付けられているキャラクターの絵柄である。尚、該リーダーカード30に対応付けられたキャラクターは、色情報27で特定されるグループのリーダーとなるキャラクターである。

[0040] 色情報配置部26は、キャラクターカード20と同様に、該リーダーカード30に対応付けられたキャラクターが属するグループに対応する色情報27が配置される部である。本実施の形態は、キャラクターのグループを合計6グループとしているので、色情報配置部26は六角形状をしており、その六角形状が6等分された三角形状毎にひとつの色情報27を割り当てる。そして、色情報27が示す色がそのキャラクターが属するグループを示す。リーダーカード30の色情報27は一つ又は二つだけである。図5のリーダーカード30の例は“赤”の色情報27の例を示しており、リーダーカード30のリーダー1がグループ“赤”に属することを示している。尚、図5の例

は色情報 27 をテキストで示したが、割り当てられた三角形状をグループの色に着色することにより、色情報 27 を示しても良い。例えば、図 5 の色情報 27 の三角形状を“赤”に着色するようにしても良い。尚、リーダーカード 30 の色情報 27 は一つ又は二つだけとしたが、全グループ数未満の数でも良い。

[0041] 尚、リーダーカード 30 の色情報 27 は、デッキを構築する際の指針になるものであり、リーダーカード 30 をゲームに使用する場合、ゲームに使用するデッキは、リーダーカード 30 の色情報 27 と同一の色情報 27 を持つキャラクターカード 20、ステージカード 50、及びイベントカード 60 から構築することができる。例えば、“赤”の色情報 27 を持つリーダーカード 30 をゲームに使用する場合、“赤”の色情報 27 を持つキャラクターカード 20、ステージカード 50、及びイベントカード 60 から、ゲームに使用するデッキを構築することができる。

[0042] ライフ情報 28 は、後述するプレイフィールド 2 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 の枚数である。

[0043] <マルチリーダーカード 40>

マルチリーダーカード 40 は、第 1 種別のゲーム要素に相当する。

[0044] 図 6 は、マルチリーダーカード 40 の表面の一例を示す図である。マルチリーダーカード 40 には、カード種別情報 11、カード識別情報 21、パワー情報 22、キャラクター名 23、キャラクター画像 24、色情報配置部 26、色情報 27、及びライフ情報 28 が記されている。

[0045] カード種別情報 11 は、該カードの種別が記載され、マルチリーダーカード 40 の場合はリーダーカードであることがわかる情報等である。カード識別情報 21 は、ゲームカード 1 を一意に識別する情報であり、カード番号等である。パワー情報 22 は、対戦相手のゲームカード 1 に対する攻撃値を示す数値情報である。キャラクター名 23 は、該マルチリーダーカード 40 に対応付けられたキャラクターのキャラクター名である。キャラクター画像 24 は、該マルチリーダーカード 40 に対応付けられているキャラクターの絵

柄である。尚、該マルチリーダーカード40に対応付けられたキャラクターは、色情報27で特定されるグループのリーダーとなるキャラクターである。

[0046] 色情報配置部26は、キャラクターカード20と同様に、該マルチリーダーカード40に対応付けられたキャラクターが属するグループに対応する色情報27が配置される部である。

[0047] マルチリーダーカード40がリーダーカード30と異なる所は、リーダーカード30は全グループのうち一部（一つ又は二つ）のグループの色情報27が色情報配置部26に配置されているのに対し、マルチリーダーカード40は全グループの色情報27（赤、緑、青、紫、黒、黄）が色情報配置部26に配置されている点である。これにより、マルチリーダーカード40を使用する場合、全てのグループの色情報27（赤、緑、青、紫、黒、黄）のキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60によりデッキを構築することが可能である。すなわち、色情報27が異なるキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60によりひとつのデッキ（混色デッキ）を構築することが可能である。

[0048] マルチリーダーカード40を設ける理由のひとつは、ゲームカード1の所有枚数の少ないユーザのためである。本ゲームでは、上述したように、使用するリーダーカード30の色情報27と同じ色情報27を持つキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60からしかデッキを構築することはできない。しかし、ゲームカード1の所有枚数が少ないと、リーダーカード30と同一の色情報27を持つキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60を、デッキを構築するために必要となる枚数（例えば、50枚）を揃えることができないことが予想される。このようなケースを放置することは、ユーザにとって酷である。そこで、全ての色情報27を持つマルチリーダーカード40を用意することにより、このような課題を解決する。

[0049] 他の理由は、本ゲームは、ストーリー性を重んじているため、キャラクタ

ーカード20等のキャラクターはいずれかのグループに属することになるが、かならずしも、キャラクターカード20等の特定キャラクターはひとつのグループだけに属しているとは限らないということである。このような場合、キャラクターカード20等に複数の色情報27を持たせることも可能である。しかし、同一のキャラクターではあるが、異なる色情報27を持った複数種類のキャラクターカード20等が存在することになりかねず、ストーリー性が薄れ、また、煩雑となる。そこで、複数のグループに属するキャラクターに対応付けられたキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60から、デッキを構築することが可能なように、全ての色情報27を持つマルチリーダーカード40を用意することにより、このような課題を解決する。

[0050] 上記のような例としては、期間限定で販売されるパッケージに含まれるゲームカード1だけでデッキを構築して、ゲームを行うようなイベント等がある。上述したように、期間限定で販売されるパッケージには異なる色情報27のゲームカード1が混在して販売される。ユーザは、このパッケージに含まれていたゲームカード1が全て同一の色情報27でなくても、マルチリーダーカード40を使用することにより、そのパッケージに含まれるゲームカード1だけでデッキを構築することが可能となる。尚、マルチリーダーカード40は、ユーザが取得できるように、イベントに参加するユーザにマルチリーダーカード40を配布する方法や、全てのパッケージにマルチリーダーカード40を含める方法、マルチリーダーカード40が含まれているパッケージについてはその旨を明記する方法がある。

[0051] また、期間限定で販売されるパッケージに含まれるゲームカード1は、イベント等の終了後であっても、色情報27は単一のものであって、通常のルールの下に使用できるものであり、ユーザにとっても、パッケージに含まれるゲームカード1が無駄になることはない。

[0052] ライフ情報28は、後述するプレイフィールド2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の枚数である。

[0053] <ステージカード50>

ステージカード50は、第2種別のゲーム要素に相当する。

[0054] 図7は、ステージカード50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50は、プレイフィールド2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50に記されている効果がゲーム進行において発揮される。

[0055] ステージカード50には、カード種別情報11、カード識別情報21、コスト情報25、色情報配置部26、色情報27、ステージ画像51、ステージ名52、及びステージ効果情報53が記されている。

[0056] カード種別情報11は、該カードの種別が記載され、ステージカード50の場合はステージカードであることがわかる情報等である。カード識別情報21は、ゲームカード1を一意に識別する情報であり、カード番号等である。

[0057] コスト情報25は、ユーザが手札から該ステージカード50をプレイフィールド2に配置するのに必要なコスト情報であり、必要コストの数値等である。図7の例では、コスト情報25は「2」であり、該ステージカード50をプレイフィールド2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。

[0058] 色情報配置部26は、該ステージカード50に対応付けられたキャラクターが属するグループに対応する色情報27が配置される部である。上述したように、本実施の形態は、キャラクターのグループを合計6グループとしているので、色情報配置部26は六角形状をしており、その六角形状が6等分された三角形状毎にひとつの色情報27が割り当てられる。そして、色情報27が示す色がそのキャラクターが属するグループを示す。ステージカード50の色情報27はひとつだけである。図7のステージカード50の例は“赤”の色情報27の例を示しており、ステージカード50のキャラクターがグループ“赤”に属することを示している。

[0059] ステージ名52はステージカード50に対応付けられたステージ（キャラ

クター)の名称である。ステージ画像51はステージ(キャラクター)の絵柄である。尚、ステージ画像51は、該ステージカード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、プレーヤが一つ一つのステージカード50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。

[0060] ステージ効果情報53は、該ステージカード50がプレイフィールド2に配置されている際の効果に関する情報である。

[0061] <イベントカード60>

イベントカード60は、第2種別のゲーム要素に相当する。

[0062] 図8は、イベントカード60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60は、プレイフィールド2に配置する(場に登場させる)ことによって、イベントカード60に記されているイベントの効果がゲーム進行において発揮される。

[0063] イベントカード60には、カード種別情報11、カード識別情報21、コスト情報25、色情報配置部26、色情報27、イベント画像61、イベント名62、及びイベント効果情報63が記されている。

[0064] カード種別情報11は、該カードの種別が記載され、イベントカード60の場合はイベントカードであることがわかる情報等である。カード識別情報21は、ゲームカード1を一意に識別する情報であり、カード番号等である。

[0065] コスト情報25は、ユーザが手札から該イベントカード60をプレイフィールド2に配置するに必要なコスト情報であり、必要コストの数値等である。図8の例では、コスト情報25は「2」であり、該イベントカード60をプレイフィールド2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。

[0066] 色情報配置部26は、該イベントカード60に対応付けられたイベント(

キャラクター）が属するグループに対応する色情報 27 が配置される部である。上述したように、本実施の形態は、キャラクターのグループを合計 6 グループとしているので、色情報配置部 26 は六角形状をしており、その六角形状が 6 等分された三角形状毎にひとつの色情報 27 が割り当てられる。そして、色情報 27 が示す色がそのキャラクターが属するグループを示す。イベントカード 60 の色情報 27 はひとつだけである。図 8 のイベントカード 60 の例は“赤”の色情報 27 の例を示しており、イベントカード 60 のキャラクターがグループ“赤”に属することを示している。

[0067] イベント名 62 はイベントカード 60 に対応付けられたステージ（キャラクター）の名称である。イベント画像 61 はイベント（キャラクター）の絵柄である。尚、イベント画像 61 は、該イベントカード 60 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 60 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。

[0068] イベント効果情報 63 は、該イベントカード 60 がプレイフィールド 2 に配置されている際の効果に関する情報である。

[0069] 上述した各ゲームカード 1 には各ゲームカード 1 の種別を示すカード種別情報 11 を設けたが、各ゲームカード 1 の種別をカードの基本色で識別するようにしても良い。特に、第 1 種別のゲーム要素に相当するリーダーカード 30 及びマルチリーダーカード 40 と、第 2 種別のゲーム要素に相当するキャラクターカード 20、ステージカード 50 及びイベントカード 60 と、はカードの色彩自体が異なるようにすることが好ましい。第 1 種別のゲーム要素に相当するリーダーカード 30 及びマルチリーダーカード 40 は、デッキを構築する要素とはならず、キャラクターカード 20、ステージカード 50 及びイベントカード 60 はデッキを構築する要素となるため、キャラクターカード 20、ステージカード 50 及びイベントカード 60 が同一の色彩であ

れば、リーダーカード30及びマルチリーダーカード40と、キャラクターカード20、ステージカード50及びイベントカード60と、の色彩が異なっているとしても良いからである。更に、リーダーカード30とマルチリーダーカード40との色彩も、異なっているとしても良い。

[0070] <プレイフィールド2>

次に、プレイフィールド2について図1を用いて説明する。図1に示した例では、プレイフィールド2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、プレイフィールド2は矩形、例えば長方形の形で形成されている。

[0071] プレイフィールド2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、プレーヤがゲームカード1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。

[0072] 図1に示すように、対戦相手側になるプレイフィールド2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。後述するようにキャラクターエリア32は、対戦の中心となるキャラクターカード20が配置されるエリアであるため、対戦相手が視認し易いように対戦相手側の近傍に配置される。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。後述するようにコストエリア36は、ユーザの操作が必要となるコストカード10が配置されるエリアであるため、ユーザ側の近傍に配置されている。デッキエリア31、リーダーエリア33、ステージエリア34、及び場外エリア38は、キャラクターエリア32とコストエリア36との間に形成される。ライフエリア37及びコストデッキエリア35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37及びコストデッキエリア35は、プレイフィールド2の左側の端部に沿って形成されている。

[0073] デッキエリア31は、ユーザが構築したデッキが、ゲームカード1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31には、表面を下にしたゲームカード10が重ねられて載置される。

[0074] キャラクターエリア32は、コストカード10及びキャラクターカード20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20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可能である。キャラクターエリア32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。キャラクターエリア32に配置されるコストカード10は、その一部が隠れるように、キャラクターカード20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20の下にコストカード10を重ねて配置することを、“キャラクターカード20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20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枚重ねるごとにキャラクターカード20の攻撃値が“1000”上昇する例を用いて説明する。

[0075] キャラクターエリア32に配置されているキャラクターカード20は、対戦相手のキャラクターエリア32に配置されているキャラクターカード20と、リーダーエリア33に配置されているリーダーカード30又はマルチリーダーカード40と、のいずれかを攻撃することが可能である。

[0076] リーダーエリア33は、リーダーカード30又はマルチリーダーカード40と、コストカード10と、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又はマルチリーダーカード40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 又はマルチリーダーカード 40 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 又はマルチリーダーカード 40 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 又はマルチリーダーカード 40 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 又はマルチリーダーカード 40 の攻撃値が上昇する。

[0077] 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 又はマルチリーダーカード 40 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 又はマルチリーダーカード 40 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 又はマルチリーダーカード 40 へのパワーの付与とで上昇値が異なっても良い。

[0078] ステージエリア 34 は、ステージカード 50 を配置することが可能なエリアである。ステージカード 50 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可能である。

[0079] 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。

[0080] 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 3

5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。

[0081] 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50、イベントカード60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又はマルチリーダーカード40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。

[0082] 場外エリア38は、使用済みのゲームカード1が配置されるエリアである。

[0083] 以上、本実施の形態のゲームにおいて使用されるゲームカード1及びプレイフィールド2の概略である。

[0084] <ゲームの準備>

まず、ユーザが使用するデッキについて説明する。図9はデッキを説明するための図である。上述したように、デッキは、使用するリーダーカード30と同一の色情報27を持つキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60から構築することができる。例えば、図9に示されるように、使用するリーダーカードが単一の色情報27である「赤」を持つリーダーカード30である場合、色情報27が「赤」であるキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60から、デッキを構築することができる。

[0085] しかし、グループのリーダー以外のキャラクターも異なるグループ間で共同する場合もあり、このような状況をゲームにおいて実現したい場合もあると思われる。この課題を解決する方法として、キャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60の色情報27を複数にすることも考えられるが、この場合、グループ（仲間、エピソード）という概念が曖昧になってしまう恐れがある。

[0086] そこで、本実施の形態では、マルチリーダーカード40を導入し、異なる色情報27を持つキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60からデッキを構築することができるようにする。すなわち、全グループの色情報27である「赤」、「緑」、「青」、「紫」、「黒」、

「黄」のいずれかを持つキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60からデッキ（混色デッキ）を構築することができる。

[0087] 但し、全てのキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60が混色デッキの要素となることができるとすると、グループ（仲間、エピソード）という概念が曖昧になってしまう恐れがある。そこで、本実施の形態では、混色デッキの要素となることができキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60を限定する。このように、混色デッキの要素となることができキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60を、マルチリーダーカード対応のキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60と記載する。尚、混色デッキの要素となることができキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60の取得については、後述する。

[0088] 尚、以下の説明では、本実施の形態では理解を容易にするため、まず、ユーザが使用するリーダーカードが単一の色情報27であるリーダーカード30である場合を説明する。

[0089] ユーザは同一の色情報27が付されているキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60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。

[0090] 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。

[0091] 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。

[0092] 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1を引くものとする。

[0093] ユーザはデッキエリア 3 1 の配置されているゲームカード 1 を、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 のライフ情報 2 8 に記されている数の枚数分を引いてライフエリア 3 7 に伏せて配置する。

[0094] <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。

[0095] 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。

[0096] リフレッシュフェイズでは、プレイフィールド 2（場）に配置されているゲームカード 1 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 1 0 をコストエリア 3 6 にアクティブ状態にして戻す。

[0097] 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 1 を 1 枚引いて手札に加える。

[0098] 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。

[0099] 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 5 0 をステージエリア 3 4 に配置する
- ・イベントカード 6 0 をプレイフィールド 2 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、手札からプレイフィールド 2 にアクティブ状態で配置する。

[0100] 次に、メインフェイズでは、ステージカード 5 0 及びイベントカード 6 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 5 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60は、場外エリア38に移動する。

[0101] 更に、メインフェイズでは、キャラクターカード20及びリーダーカード30にパワーを付与することが可能である。

[0102] 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32に配置されているキャラクターカード20、又はリーダーエリア33に配置されているリーダーカード30の中から、攻撃に使用するゲームカード1（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32に配置されているキャラクターカード20、又はリーダーエリア33に配置されているリーダーカード30（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22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20よりも上回ると勝利となる。

[0103] 攻撃先カードがキャラクターカード20であり、攻撃カードのパワー情報22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20を場外エリア38に配置する。

[0104] 攻撃先カードがリーダーカード30であり、攻撃カードのパワー情報22の数値が攻撃先のリーダーカード30のパワー情報22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37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37に無い場合、ユーザの勝利となり、ゲームが終了する。

[0105] エンドフェイズでは、プレイフィールド2にレスト状態で配置されているゲームカード1をアクティブ状態に変更して終了する。

[0106] 以上が、本実施の形態におけるゲームの概要である。

[0107] 続いて、上述したゲームを実現するゲームシステムの全体構成について説

明する。

[0108] [全体構成]

図10は、本実施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10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3と、ゲームサーバ4とを備えて構成される。プレーヤ端末3とゲームサーバ4とは、通信回線Nに接続可能で、相互に通信可能である。

[0109] 通信回線Nは、データ通信が可能な通信路を意味する。すなわち、通信回線Nは、直接接続のための専用線（専用ケーブル）やイーサネット（登録商標）等によるLANの他、電話通信網やケーブル網、インターネット等の通信網を含み、通信方法については有線／無線を問わない。

[0110] プレーヤ端末3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4とデータ通信を行うことができる。プレーヤ端末3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3は、基本的には、複数存在し、各プレーヤにより操作される。

[0111] ゲームサーバ4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4は、本実施形態の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3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ことができる。

[0112] [各装置構成]

図11は、プレーヤ端末3の一例であるスマートフォンの装置構成例を示す図である。図11に示すように、プレーヤ端末3は、ディスプレイ101と、ディスプレイ102と一体構成されるタッチ操作パネル102と、筐体内部に設けられたスピーカ103とを備える。また、プレーヤ端末3には、

図示されていない制御基板、内蔵バッテリー、電源ボタン、音量調節ボタン等が設けられている。

[0113] 制御基板には、CPUやGPU、DSP等の各種マイクロプロセッサ、ASIC、VRAMやRAM、ROM等の各種ICメモリ、携帯電話基地局と無線通信するための無線通信モジュール等が搭載されている。また、制御基板には、タッチ操作パネル102のドライバ回路といった、いわゆるI/F回路（インターフェース回路）等が搭載されている。これら制御基板に搭載されている各要素は、それぞれがバス回路等を介して電氣的に接続され、データの読み書きや信号の送受信が可能に接続されている。

[0114] 図12は、プレーヤ端末3の機能構成例を示すブロック図である。

[0115] 図12に示すように、プレーヤ端末3は、処理部110と、操作入力部111と、画像表示部112と、音出力部113と、通信部114と、記憶部115と、を備える。

[0116] 処理部110は、記憶部115に格納されるプログラムやデータ、操作入力部111からの操作入力信号等に基づいてプレーヤ端末3の動作を統括的に制御する。処理部110の機能は、例えば、CPUやGPU等のマイクロプロセッサ、ASIC、ICメモリ等の電子部品によって実現できる。この処理部110は、主な機能部として、ゲーム演算部120と、画像生成部130と、音生成部131と、通信制御部132と、を備える。

[0117] ゲーム演算部120は、本実施形態のゲームを実現するための種々のゲーム処理を実行し、処理結果を画像生成部130や音生成部131に出力する。ゲーム演算部120は、プレーヤ情報管理部121と、ゲームカード取得部122と、ゲームカード提示部123と、デッキ構築部124と、ゲームフィールド提示部125と、ゲーム実行部126と、を備える。

[0118] プレーヤ情報管理部121は、プレーヤの情報を管理する。管理する情報は、プレーヤのニックネーム等の基本的なユーザ情報を管理する。

[0119] ゲームカード取得管理部122は、ゲームカード1の取得及び管理に関する処理を行う。ゲームカード1の取得及び管理は、ゲームカードデータベ-

ス140を用いて行われる。図13はゲームカードデータベース140の一例である。ゲームカードデータベース140の1レコードは、カード種別情報、カード識別情報、キャラクター名・ステージ名・イベント名、画像データ、コスト情報、ライフ情報、グループ識別情報、マルチリーダーカード対応フラグ、及びプレーヤ保有フラグのフィールドを有している。カード種別情報のフィールドは、該カードの種別が記載され、コストカード、リーダーカード、キャラクターカード、ステージカード、及びイベントカードのいずれかが記載される。カード識別情報のフィールドは、カード番号が記載される。キャラクター名・ステージ名・イベント名のフィールドは、該カードに対応付けられているキャラクター名、ステージ名、イベント名が記載される。画像データのフィールドは、該カードの画像データである。コスト情報のフィールドは、該カードのコスト情報が記載される。ライフ情報のフィールドは、該カードのライフ情報が記載される。グループ識別情報のフィールドは、該カードに対応付けられているキャラクター、ステージ、イベントが属するグループのグループ識別情報が記載される。マルチリーダーカード対応ゲームカードのフィールドは、後述するように混色デッキの構築要素となることの可否の情報であって、可能な場合は“1”、不可能な場合は“0”が記載されている。保有フラグは、プレーヤが保有しているゲームカード1には“1”が記載され、未保有の場合は“0”が記載される。

[0120] ゲームカードデータベース140は、プレーヤがアカウント登録を済ませるとゲームサーバ4又は他のアプリ配信サーバ等から提供され、新しいゲームカード1が提供（販売）される毎に、そのゲームカード1の情報が更新される。

[0121] ゲームカード1は所定の条件を満たすことによりプレーヤに提供される。所定の条件には、代価（金銭やゲーム内貨幣、インターネット上で実施されるくじ引きイベントに参加することによりプレーヤが取得したポイント等）の支払い、ゲーム内又はゲーム外でプレーヤの行動に対して得た対価との交換、ユーザアカウントの登録等がある。ゲームカード取得管理部122は、

ゲームカード提供要求をゲームサーバ4に送信し、ゲームカードの提供条件が満たされる場合にゲームサーバ4から送信されるカード識別情報及び保有フラグの許可を受信すると、該ゲームカード1のカード識別情報のレコードの保有フラグを“1”にする。これにより、プレーヤは、該ゲームカード1を保有したことになる。

[0122] ゲームカード1のひとつの提供方法として、本実施の形態では、それぞれは単一の色情報27のゲームカード1であるが、そのゲームカード1が複数枚パッケージされた所定のパックを提供する。各パックは、同一の色情報27を持つゲームカード1とは限らず、異なる色情報27のゲームカード1も含まれる。このようなパックを複数種類提供する。この複数種類のパックは、異なる色情報27のゲームカード1が含まれ、ゲームカード1に対応付けられたキャラクターは本来同じグループに属するものではないが、各キャラクター同士は何らかの関係にある特定のキャラクター（以下、特定キャラクターと記載する）である。そして、特定キャラクターのゲームカード1（キャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60）は、マルチリーダーカード40を使用することによって、混色デッキを構築することができる。以下、マルチリーダーカード40を使用することによって、混色デッキを構築することができる特定キャラクターのゲームカード1（キャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60）を、マルチリーダーカード対応ゲームカードと記載する。

[0123] 尚、マルチリーダーカード40は、各パックに1枚含めても良いし、マルチリーダーカード40が含まれているパックを予め設定し、そのパックにはマルチリーダーカード40が含まれていることを明記する方法でも良い。

[0124] ゲームカード取得管理部122は、マルチリーダーカード対応ゲームカードを取得した場合、該ゲームカード1のカード識別情報のレコードの保有フラグを“1”にする。

[0125] ゲームカード提示部123は、ゲームカードデータベース140を用いて、図2から図8に示すようなコストカード10、キャラクターカード20、

リーダーカード30、マルチリーダーカード40、ステージカード50、及びイベントカード60を、プレーヤ端末3に提示する。

[0126] デッキ構築部124は、プレーヤが保有するゲームカードからゲームに使用するデッキを構築する。上述したように、デッキは、キャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60から構築することが可能である。

[0127] 本実施の形態におけるゲームでは、上述したように、ゲームで使用するリーダーカード30及びマルチリーダーカード40のグループ識別情報（色情報27）と同じグループ識別情報（色情報27）を持つキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60から構築されたデッキでなければ、そのデッキをそのリーダーカード30及びマルチリーダーカード40と共に使用することができない。例えば、図9の例では、グループ識別情報（色情報27）が赤のリーダーカード30をゲームで使用する場合は、グループ識別情報（色情報27）が赤のキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60から構築されたデッキでなければ使用することができない。一方、マルチリーダーカード40をゲームで使用する場合は、マルチリーダーカード対応ゲームカードであるキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60から構築されたデッキでなければ使用することができない。

[0128] そこで、デッキ構築部124は、プレーヤの利便性を高めるため、デッキを構築するキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60を選択する際に、使用するリーダーカードのグループ識別情報（色情報27）に応じたキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60のみがプレーヤ端末3に表示されるようにするデッキ構築画面を表示する。

[0129] また、デッキ構築部124は、デッキデータベース141を用いてデッキを管理する。図14はデッキデータベース141の一例を示した図である。図14のデッキデータベース141は、デッキ名のフィールドと、デッキの

グループ識別情報のフィールドと、そのデッキを構築するゲームカードのカード識別情報のフィールドと、が関連付けられて記憶されている。尚、デッキのグループ識別情報のフィールドには、単色デッキの場合はその色情報（複数グループの場合は、夫々の色情報）が記載され、マルチリーダーカード対応ゲームカードから構成される混色デッキの場合は、マルチリーダーカード対応デッキと記載される。

[0130] デッキ構築部 124 は、新たにデッキが構築されると、デッキ名とそのデッキを構築するゲームカードのカード識別情報とを、デッキデータベース 141 に書き込み、デッキデータベース 141 を更新する。

[0131] プレイフィールド提示部 125 は、図 1 に示したプレイフィールド 2 を、プレーヤ端末 3 に表示する。

[0132] ゲーム実行部 126 は、プレーヤによるゲームカードの操作に応じて、ゲームカード 1 の配置や移動を行う。また、各ゲームカード 1 のパワー情報、コスト情報、ライフ情報（以下、総称してキャラクター情報と記載する場合がある）等を参照し、各ゲームカード 1 の攻撃、防御、効果やイベントの発動を行い、ゲームの勝敗を決定し、ゲーム全体の進行を管理する。

[0133] 画像生成部 130 は、ゲーム演算部 120 の処理結果に基づいて 1 フレーム時間（例えば 1 / 60 秒）で 1 枚のゲーム画面を生成し、生成したゲーム画面の画像信号を画像表示部 112 に出力する。画像生成部 130 の機能は、例えば、GPU やデジタルシグナルプロセッサ（DSP）等のプロセッサ、ビデオ信号 IC、ビデオコーデック等のプログラム、フレームバッファ等の描画フレーム用 IC メモリ、テクスチャデータの展開用に使用される IC メモリ等によって実現できる。

[0134] 音生成部 131 は、ゲーム演算部 120 の処理結果に基づいてゲームに関する効果音や BGM、操作補助情報の音声情報、各種操作音等の音信号を生成し、音出力部 113 に出力する。音生成部 131 の機能は、例えば、デジタルシグナルプロセッサ（DSP）や音声合成 IC 等のプロセッサ、音声ファイルを再生可能なオーディオコーデック等によって実現できる。

- [0135] 通信制御部 1 3 2 は、ゲームサーバ 4 とのデータ通信のための通信接続及びデータ処理を行う。
- [0136] 操作入力部 1 1 1 は、プレーヤがゲームに関する各種操作を入力するためのものであり、操作入力に応じた操作入力信号を処理部 1 1 0 に出力する。操作入力部 1 1 2 の機能は、例えば、タッチ操作パッド、ホームボタン、ボタンスイッチや、ジョイスティック、トラックボールといった直接プレーヤ A が指で操作する素子はもちろん、加速度センサや角速度センサ、傾斜センサ、地磁気センサといった、運動や姿勢を検知する素子等によっても実現できる。図 1 1 では、タッチ操作パネル 1 0 2 がこれに該当する。
- [0137] 画像表示部 1 1 2 は、画像生成部 1 3 0 から入力される画像信号に基づいて各種ゲーム画面を表示する。画像表示部 5 3 の機能は、例えば、フラットパネルディスプレイ、プロジェクター、ヘッドマウントディスプレイといった表示装置によって実現できる。図 1 1 のプレーヤ端末 3 では、画像表示部 1 1 2 は、ディスプレイ 1 0 1 に該当する。
- [0138] 音出力部 1 1 3 は、音生成部 1 3 1 から入力される音信号に基づいてゲームに関する効果音等を音出力するためのものである。図 1 1 のプレーヤ端末 3 では、音出力部 1 3 1 は、スピーカ 1 0 3 に該当する。
- [0139] 通信部 1 1 4 は、通信回線 N と接続して通信を実現する。通信部 1 1 4 の機能は、例えば、無線通信機、モデム、T A（ターミナルアダプタ）、有線の通信ケーブルのジャックや制御回路等によって実現できる。
- [0140] 記憶部 1 1 5 には、プレーヤ端末 3 を動作させ、プレーヤ端末 3 が備える種々の機能を実現するためのプログラムや、このプログラムの実行中に使用されるデータ等が予め記憶され、或いは処理の都度一時的に記憶される。記憶部 1 1 5 は、例えば R A M や R O M、フラッシュメモリ等の I C メモリ、ハードディスク等の磁気ディスク、C D - R O M や D V D 等の光学ディスク等によって実現できる。
- [0141] 記憶部 1 1 5 には、システムプログラムと、ゲームプログラムとが格納される。システムプログラムは、プレーヤ端末 3 のコンピュータとしての基本

機能を実現するためのプログラムである。ゲームプログラムは、処理部 110 をゲーム演算部 120 として機能させるためのプログラムである。このプログラムは、プレーヤがアカウント登録を済ませるとゲームサーバ 4 又は他のアプリ配信サーバ等から配信される。

[0142] また、記憶部 115 には、上述したゲームカードデータベース 140 及びデッキデータベース 141 が格納される。

[0143] 次に、ゲームサーバ 4 の構成を説明する。図 15 はゲームサーバ 4 の機能構成例を示すブロック図である。

[0144] ゲームサーバ 4 は、処理部 200 と、通信部 201 と、記憶部 202 とを備える。

[0145] 処理部 200 は、プレーヤ管理部 211 と、カード提供部 212 と、ゲーム管理部 213 と、を備える。

[0146] プレーヤ管理部 211 は、ユーザ情報データを用いて、アカウントやゲームの進行状況等を、プレーヤ端末 3 のプレーヤ毎に管理する。また、プレーヤ毎の管理は、プレーヤ毎に用意されたゲームカードデータベース 140 と同様なデータベースにより管理する。また、新規ゲームカード 1 の追加などゲームカードデータベース 140 を更新する必要がある場合、各プレーヤの端末 3 のゲームカードデータベース 140 の更新処理を行う。

[0147] カード提供部 212 は、プレーヤにカードを提供する部であり、ショップと呼ばれる機能を提供する。具体的には、プレーヤの端末 3 からゲームカード 1 の提供要求に応答して、提供画面（例えば、ショップのトップ画面）を端末 3 に送信する。

[0148] カード提供部 212 がショップとしてカードを提供する方法は、（１）希望のゲームカード 1 のみを提供する方法、（２）複数のゲームカード 1 のパッケージ（シリーズのゲームカード 1 が複数集合した集合体）を提供する方法がある。（２）の方法は、例えば、上述したマルチリーダーカード対応ゲームカードを複数含むパッケージである。記憶部 202 には、各カードの取得確率、各パッケージを構成するカードのカード識別情報、各カード等の取

得代価等が格納されており、カード提供部 212 は、それらの情報を用いて、提供するカードのカード識別情報をプレーヤ端末 1 に提供する。また、カード提供部 212 は、カードを取得するための代価（現金、ゲーム内通貨、チケット）の決済も行う。

[0149] ゲーム管理部 213 は、プレーヤと対戦プレーヤとのマッチングを含むゲーム全体を管理する。

[0150] 通信部 201 は、通信回線 N と接続して通信を実現する。

[0151] 記憶部 202 には、システムプログラムと、ゲームプログラムとが格納される。システムプログラムは、ゲームサーバ 4 のコンピュータとしての基本機能を実現するためのプログラムである。ゲームプログラムは、処理部 200 を、プレーヤ管理部 211、カード提供部 212、ゲーム管理部 213 として機能させるためのプログラムである。更に、記憶部 202 には、上述した各種データが格納されている。

[0152] 次に、本実施の形態の動作を説明する。

[0153] まず、ゲームに使用されるデッキの構築の動作について説明する。

[0154] <デッキ構築処理の動作>

デッキ構築部 124 によるデッキ構築処理の動作を説明する。図 16 はデッキ構築処理の動作フローチャートである。

[0155] デッキ構築部 124 は、ゲームのメニュー画面よりデッキ構築画面が選択されると、デッキ構築画面を表示する（Step 100）。図 17 はデッキ構築部 124 が表示するデッキ構築画面の一例である。図 17 のデッキ構築画面において、使用するリーダーカードのグループ識別情報（色情報 27）である赤、緑、青、紫、黒、黄、マルチリーダーカード（全色）のいずれかを選択可能となっている。尚、複数の色情報を同時に選択できるようにしても良い。

[0156] デッキ構築部 124 は、ユーザによるグループ識別情報（色情報 27）の選択の判定を行う（Step 101）。ユーザによるグループ識別情報（色情報 27）の選択がマルチリーダーカード以外である場合（Step 1

02)、デッキ構築部124は、ゲームカードデータベース140に登録されているゲームカードのうち、選択されたグループ識別情報(色情報27)を持ち、かつ、プレーヤが保有(保有フラグ“1”)しているキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60の情報(キャラクター情報、画像)を読み出す(Step 103)。図17のデッキ構築画面の例では、ユーザによって赤が選択されているので、ゲームカードデータベース140から、保有フラグ“1”であり、グループ識別情報(色情報27)が赤のキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60の情報(カード識別番号、キャラクター情報、画像)を読み出す。

[0157] デッキ構築部124は、読み出した情報から、選択されたグループ識別情報(色情報27)を持つキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60を表示する(Step 104)。図18は選択されたグループ識別情報(色情報27)を持つゲームカードの表示の一例を示した図である。図18の例では、グループ識別情報(色情報27)が赤であるキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60が表示されている。そして、プレーヤは、画面をスクロールすることにより、他のキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60を表示させることができる。また、各ゲームカードの下には、デッキの構築要素とするゲームカードを選択する選択ボタンが配置されており、プレーヤは選択ボタンを選択することにより、選択ボタンの上に表示されているキャラクターカード20、ステージカード50、又はイベントカード60を、デッキの構築要素とするゲームカードとして選択可能である。

[0158] プレーヤは、デッキを構築するゲームカードの選択が終わると、図19のように、画面をスクロールさせてゲームカード選択完了ボタンを表示させ、デッキ名を入力し、ゲームカード選択完了ボタンを選択する。

[0159] デッキ構築部124は、ゲームカード選択完了ボタンが選択されたかを判定する(Step 105)。ゲームカード選択完了ボタンが選択された場

合、デッキ名の入力が行われているかの判定を行い（Step 106）、デッキ名の入力が行われていない場合は、デッキ名入力の注意表示を行い（Step 109）、Step 104に戻る。

[0160] デッキ構築部124は、ゲームカード選択完了ボタンが選択され、デッキ名が入力されている場合は、選択されたキャラクターカード20、ステージカード50、又はイベントカード60のカード識別番号、及びグループ識別情報を取得する（Step 107）。

[0161] デッキ構築部124は、デッキデータベース141に、デッキ名、そのデッキのグループ識別情報、及び取得したゲームカード識別番号を登録し、デッキデータベース141を更新する（Step 108）。これにより、プレーヤは、新たにデッキを構築して登録することができる。このように構成されたデッキは、単色デッキである。

[0162] 一方、ユーザによるグループ識別情報（色情報27）の選択がマルチリーダーカードである場合（Step 110）、デッキ構築部124は、ゲームカードデータベース140に登録されているゲームカードのうち、マルチリーダーカード対応のゲームカード（マルチリーダーカード対応ゲームカードのフラグが“1”）であり、かつ、プレーヤが保有（保有フラグが“1”）しているキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60の情報（キャラクター情報、画像）を読み出す（Step 111）。

[0163] デッキ構築部124は、読み出した情報から、マルチリーダーカード対応のキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60を表示する（Step 104）。図20はマルチリーダーカード対応のゲームカードの表示の一例を示した図である。図20の例では、異なるグループ識別情報（色情報27）のゲームカードであるが、マルチリーダーカード40と共にゲームで使用可能なキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60が表示されている。そして、プレーヤは、画面をスクロールすることにより、他のキャラクターカード20、ステージカー

ド50、及びイベントカード60を表示させることができる。また、各ゲームカードの下には、デッキの構築要素とするゲームカードを選択する選択ボタンが配置されており、プレーヤは選択ボタンを選択することにより、選択ボタンの上に表示されているキャラクターカード20、ステージカード50、又はイベントカード60を、デッキの構築要素とするゲームカードとして選択可能である。

[0164] マルチリーダーカード対応のキャラクターカード20、ステージカード50、又はイベントカード60の表示後、デッキ構築部124は、Step 105に進み同様な処理を行う。これにより、プレーヤは、新たにデッキを構築して登録することができる。このように構成されたデッキは、混色デッキである。尚、マルチリーダーカード対応のデッキの場合、デッキデータベース141に登録するグループ識別情報は、マルチリーダーカード対応デッキである。

[0165] <プレイフィールド提示処理の動作>

次に、プレイフィールドの提示処理について説明する。図21はプレイフィールドの提示処理の動作フローチャートである。

[0166] プレーヤは、ゲームの対戦に先立って、ゲームに使用するリーダーカード30又はマルチリーダーカード40とデッキとを選択する。

[0167] ゲーム実行部126は、リーダーカード及びデッキ選択画面をプレーヤの端末3に表示する（Step 200）。ゲーム実行部126は、ゲームカードデータベース140から、プレーヤが保有しているリーダーカード30又はマルチリーダーカード40の情報を読み出し、デッキデータベース141からプレーヤが登録しているデッキの名称を読み出す。そして、読み出した情報からリーダーカード及びデッキ選択画面を表示する。図22はリーダーカード及びデッキ選択画面の一例を示す図である。図22のリーダーカード及びデッキ選択画面には、プレーヤが保有しているリーダーカード30又はマルチリーダーカード40が表示され、各カードの下に選択ボタンが表示されている。また、プレーヤが登録しているデッキを選択可能となっている。

。そして、リーダーカード30又はマルチリーダーカード40とデッキとの選択が完了すると、完了ボタンを選択し、ゲームに使用するリーダーカード及びデッキの選択が完了する。

[0168] ゲーム実行部126は、リーダーカード及びデッキの選択の完了の判定を行う（Step 201）。リーダーカード及びデッキの選択完了ボタンが選択された場合（Step 202）、ゲーム実行部126は、選択されたリーダーカードのグループ識別情報（色情報27）と、選択されたデッキのグループ識別情報（色情報27）と、の判定を行う（Step 203）。ゲーム実行部126は、選択されたリーダーカードのグループ識別情報（色情報27）をゲームカードデータベース141から読み出し、選択されたデッキのグループ識別情報（色情報27）をデッキデータベース141から読み出す。そして、リーダーカードのグループ識別情報（色情報27）とデッキのグループ識別情報（色情報27）とを比較することにより行われる。

[0169] 選択されたリーダーカードのグループ識別情報（色情報27）と、選択されたデッキのグループ識別情報（色情報27）と、が同一である場合（Step 204）、ゲーム実行部126は、プレイフィールド提示部125に、プレイフィールド提示の指示を行う。一方、選択されたリーダーカードのグループ識別情報（色情報27）と、選択されたデッキのグループ識別情報（色情報27）と、が同一でない場合（Step 204）、選択されたリーダーカードがマルチリーダーカードであり、選択されたデッキのグループ識別情報（色情報27）がマルチリーダーカード対応デッキであるかを判定する（Step 205）。選択されたリーダーカードがマルチリーダーカードであり、選択されたデッキのグループ識別情報（色情報27）がマルチリーダーカード対応デッキである場合、ゲーム実行部126は、プレイフィールド提示部125に、プレイフィールド提示の指示を行う。

[0170] プレイフィールド提示部125は、プレーヤの端末3にプレイフィールドを表示する（Step 206）。そして、プレイフィールド提示部125は、選択されたリーダーカード30又はマルチリーダーカード40をプレイ

フィールドのリーダーエリア33に配置する（Step 207）。プレイフィールド提示部125は、デッキをデッキエリア31に配置し、コストデッキ（コストカード35のデッキ）をコストエリアデッキ35に配置する（Step 208）。プレイフィールド提示部125は、デッキから所定枚数のゲームカードを手札として表示する（Step 209）。プレイフィールド提示部125は、デッキからリーダーカード30又はマルチリーダーカード40のライフ情報の枚数をライフエリア37に配置し、コストデッキからコストカード10をコストエリア36に所定枚数（例えば3枚）する（Step 210）。

[0171] 図23、図24はプレーヤの端末3に表示されるプレイフィールド2の一例を示す図である。図23に示す例は、プレーヤの選択したマルチリーダーカード40がリーダーカードエリア33に配置され、手札、デッキ、コストカード等が各エリアに配置された状態の例である。プレーヤは、図24に示すように、プレイフィールドを下にスライドすることにより、対戦プレーヤのプレイフィールドも確認することができる。

[0172] こりようにして、プレイフィールド、各ゲームカードの配置が完了して、ゲームの準備が完了する。

[0173] <カード配置処理の動作>

キャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60のゲームフィールドの配置（登場）の処理の動作を説明する。図25はカード配置処理のフローチャートである。

[0174] プレーヤは、手札から、ゲームフィールドの配置（登場）にするキャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60を選択する（Step 300）。

[0175] ゲーム実行部126は、選択されたカードのコストの判定を行う（Step 301）。ゲーム実行部126は、コスエリア36に配置されているコストカード10の枚数をカウントし、選択されたカードのコスト情報以上の枚数のコストカード10がコスエリア36に配置されているかを判定する（

Step 302)。選択されたカードのコスト情報以上の枚数のコストカード10がコストエリア36に配置されている場合、ゲーム実行部126は、コストエリア36に配置されているコストカード10のうち、アクティブ状態のコストカード10の枚数が選択されたカードのコスト情報以上であるかを判定する(Step 303)。

[0176] アクティブ状態のコストカード10の枚数が選択されたカードのコスト情報以上である場合、ゲーム実行部126は、選択されたカードを対応するエリアに配置する(Step 304)。

[0177] ゲーム実行部126は、配置したカードのコスト情報と同数のコストカード10をアクティブ状態からレスト状態に変更する(Step 305)。

[0178] 図26はカードの配置の動作を説明するための図である。図26の例では、メインフェイズにて手札がプレイフィールド2に配置され、更にキャラクターカード20にコストが付与される例を用いて説明する。図26に示す通り、手札にキャラクターカード20\_\_1があり、プレイフィールド2には、

- ・リーダーエリア37にリーダーカード30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。

[0179] プレーヤは、メインフェイズで、手札にあるコスト情報25が“2”、攻撃値情報25が“3000”のキャラクターカード20\_\_1を、キャラクターエリア32に配置するため、キャラクターカード20\_\_1にタッチし、キャラクターエリア32にドラックする。

[0180] ここでは、キャラクターカード20\_\_1のコスト情報25が“2”であるため、ゲーム実行部126は、コストエリア36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10のうち2枚をレスト状態にし、キャラクターエリア32にキャラクターカード20\_\_1が配置する。

[0181] このようにして、キャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60を、ゲームフィールドに配置する。

[0182] <カードの攻撃値の上昇処理の動作>

キャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60のパワー情報（攻撃値）の上昇の処理の動作を説明する。図27は攻撃値上昇処理のフローチャートである。

[0183] コストエリアに配置されているアクティブ状態のコストカード10を、攻撃値を上昇させたいカード（キャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60）に移動させる（Step 400）。

[0184] ゲーム実行部126は、攻撃値を上昇させたいカード（キャラクターカード20、ステージカード50、及びイベントカード60）が特定されると（Step 401）、そのカードの攻撃値を上昇させる（Step 402）。

[0185] 図28は攻撃値上昇処理を説明するための図である。図28のでは、マルチリーダーカード40に複数のパワーが付与される例を説明する。図28に示す通り、手札にキャラクターカード20\_\_1があり、プレイフィールド2には、

- ・リーダーエリア37にマルチリーダーカード40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。

[0186] プレーヤは、メインフェイズで、マルチリーダーカード40\_\_1に対してコストを2つ付与する。この時のプレイは、図28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を、マルチリーダーカード40\_\_1にドラッグ（移動）する。これにより、ゲーム実行部126は、攻撃値を上昇させるマルチリーダーカード40\_\_1を特定することができる。攻撃値の上昇は、1枚のコストカード10につき、攻撃値が1000上昇するので、ゲーム実行部126は、コストカード10\_\_1及び10\_\_2の上に配置されているマルチリーダーカード40\_\_1の攻撃値を、5000から7000に上昇させる。

[0187] 尚、上記説明では、パワー情報 22 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。

[0188] 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。

[0189] 本実施の形態は、ゲームカードにグループ識別情報という概念を導入して、ストーリー性のあるゲームを楽しむことができる。その一方、全グループのグループ識別情報を持つマルチリーダーカードを設けることにより、ゲームカードの所持枚数が少ないプレーヤや、グループという概念を超えて関連性のあるキャラクターを同時に使用させる場合も対応することができる。

[0190] 上記の実施の形態の一部又は全部は、以下の付記のようにも記載されるが、以下には限られない。

[0191] [付記 1]

コンピュータを、

第 1 種別のキャラクターに対応付けられ、視覚的に識別可能な複数のグループ識別情報を含む第 1 種別のゲーム要素と、第 2 種別のキャラクターに対応付けられ、前記複数のグループ識別情報のいずれか一つの視覚的に識別可能なグループ識別情報を含む第 2 種別のゲーム要素と、を提示可能なゲーム要素提示手段、

前記第 1 種別のゲーム要素の複数のグループ識別情報のいずれかのグループ識別情報を含む第 2 種別のゲーム要素から、デッキを構築可能なデッキ構築手段、

として機能させるプログラム。

[0192] [付記 2]

前記第 1 種別のゲーム要素は、前記第 2 種別のキャラクターが属する全て

のグループのグループ識別情報を含んでいる、  
付記 1 に記載のプログラム。

[0193]     [付記 3]

前記ゲーム要素提示手段は、前記第 1 種別のキャラクターに対応付けられ、前記複数のグループ識別情報のいずれか一つ又二つの視覚的に識別可能なグループ識別情報を含む第 3 種別のゲーム要素を提示可能であり、

前記デッキ構築手段は、前記第 3 種別のゲーム要素のグループ識別情報と同一のグループ識別情報を含む第 2 種別のゲーム要素から、デッキを構築可能である、

付記 1 又は付記 2 に記載のプログラム。

[0194]     [付記 4]

前記ゲーム要素提示手段は、前記グループ識別情報を、前記第 1 種別のゲーム要素、前記第 2 種別のゲーム要素、及び前記第 3 種別のゲーム要素の同一位置に表示する、

付記 1 から付記 3 のいずれかに記載のプログラム。

[0195]     [付記 5]

前記グループ識別情報は、色情報である、

付記 1 から付記 4 のいずれかに記載のプログラム。

[0196]     [付記 6]

前記ゲーム要素提示手段は、複数種類の色情報を隣接した態様で、前記第 1 種別のゲーム要素上に表示する、

付記 1 から付記 5 のいずれかに記載のプログラム。

[0197]     [付記 7]

前記デッキ構築手段は、

ユーザが保有する第 2 種別のゲーム要素のうち、ユーザが選択したグループ識別情報の第 2 種別のゲーム要素を提示する第 2 種別のゲーム要素提示手段と、

提示された同一グループ識別情報の第 2 種別のゲーム要素から、デッキを

構築する第２種別のゲーム要素を選択可能な選択手段と、  
選択された第２種別のゲーム要素からデッキを構築する構築手段と、  
を備える、  
付記１から付記６のいずれかに記載のプログラム。

[0198] [付記８]

前記デッキ構築手段は、  
ユーザが保有する第２種別のゲーム要素のうち、前記第１種別のゲーム要素をゲームに使用する場合において使用可能な第２種別のゲーム要素を提示する第２種別のゲーム要素提示手段と、  
提示された第２種別のゲーム要素から、デッキを構築する第２種別のゲーム要素を選択可能な選択手段と、  
選択された第２種別のゲーム要素からデッキを構築する構築手段と、  
を備える、  
付記１から付記７のいずれかに記載のプログラム。

[0199] [付記９]

前記プログラムは、前記コンピュータを、  
前記第１種別のゲーム要素をゲームに使用する場合において使用可能な第２種別のゲーム要素を複数含む集合体の形式で取得可能な取得手段として機能させる、  
付記１から付記８のいずれかに記載のプログラム。

[0200] [付記１０]

前記提示手段は、前記グループ識別情報を含まない第４種別のゲーム要素を提示可能であり、  
前記プログラムは、前記コンピュータを、提示されている第４種別のゲーム要素を対価として、前記第２種別のゲーム要素を、ゲームの場に配置可能なゲーム要素配置手段として機能させる、  
付記１から付記９のいずれかに記載のプログラム。

[0201] [付記１１]

前記プログラムは、前記コンピュータを、  
提示されている第4種別のゲーム要素を対価として、前記第2種別のゲーム要素の攻撃力を上昇させる、ゲーム実行手段として機能させる、  
付記1から付記10のいずれかに記載のプログラム。

[0202] [付記12]

コンピュータを、ゲームの場となるプレイフィールドを提示するプレイフィールド提示手段として機能させ、  
前記プレイフィールドは、前記第1種別のゲーム要素又は前記第3種別のゲーム要素が配置される第1エリアと、前記第2種別のゲーム要素が配置される第2エリアと、前記第4種別のゲーム要素が配置される第3エリアと、を含む、  
付記1から付記11のいずれかに記載のプログラム。

[0203] [付記13]

前記提示手段は、前記第1種別のゲーム要素、前記第2種別のゲーム要素、前記第3種別のゲーム要素、及び第4種別のゲーム要素を、カード形状の形態により提示する、  
付記1から付記12のいずれかに記載のゲーム玩具。

[0204] [付記14]

第1種別のキャラクターに対応付けられ、視覚的に識別可能な複数のグループ識別情報を含む第1種別のゲーム要素と、第2種別のキャラクターに対応付けられ、前記複数のグループ識別情報のいずれか一つの視覚的に識別可能なグループ識別情報を含む第2種別のゲーム要素と、を提示可能なゲーム要素提示手段と、

前記第1種別のゲーム要素の複数のグループ識別情報のいずれかのグループ識別情報を含む第2種別のゲーム要素から、デッキを構築可能なデッキ構築手段と、  
を備える端末。

[0205] [付記15]

コンピュータは、

第1種別のキャラクターに対応付けられ、視覚的に識別可能な複数のグループ識別情報を含む第1種別のゲーム要素を提示可能であり、

第2種別のキャラクターに対応付けられ、前記複数のグループ識別情報のいずれか一つの視覚的に識別可能なグループ識別情報を含む第2種別のゲーム要素を提示可能であり、

前記第1種別のゲーム要素の複数のグループ識別情報のいずれかのグループ識別情報を含む第2種別のゲーム要素から、デッキを構築可能である、ゲーム実行方法。

[0206] 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。

## 符号の説明

- [0207]
- |     |             |
|-----|-------------|
| 1   | ゲームカード      |
| 2   | プレイフィールド    |
| 3   | 端末          |
| 4   | ゲームサーバ      |
| 10  | コストカード      |
| 20  | キャラクターカード   |
| 30  | リーダーカード     |
| 40  | マルチリーダーカード  |
| 50  | ステージカード     |
| 60  | イベントカード     |
| 121 | プレーヤ情報管理部   |
| 122 | ゲームカード取得部   |
| 123 | ゲームカード提示部   |
| 124 | デッキ構築部      |
| 125 | ゲームフィールド提示部 |

1 2 6 ゲーム実行部

## 請求の範囲

- [請求項1]           コンピュータを、
- 第1種別のキャラクターに対応付けられ、視覚的に識別可能な複数のグループ識別情報を含む第1種別のゲーム要素と、第2種別のキャラクターに対応付けられ、前記複数のグループ識別情報のいずれか一つの視覚的に識別可能なグループ識別情報を含む第2種別のゲーム要素と、を提示可能なゲーム要素提示手段、
- 前記第1種別のゲーム要素の複数のグループ識別情報のいずれかのグループ識別情報を含む第2種別のゲーム要素から、デッキを構築可能なデッキ構築手段、
- として機能させるプログラム。
- [請求項2]           前記第1種別のゲーム要素は、前記第2種別のキャラクターが属する全てのグループのグループ識別情報を含んでいる、
- 請求項1に記載のプログラム。
- [請求項3]           前記ゲーム要素提示手段は、前記第1種別のキャラクターに対応付けられ、前記複数のグループ識別情報のいずれか一つ又二つの視覚的に識別可能なグループ識別情報を含む第3種別のゲーム要素を提示可能であり、
- 前記デッキ構築手段は、前記第3種別のゲーム要素のグループ識別情報と同一のグループ識別情報を含む第2種別のゲーム要素から、デッキを構築可能である、
- 請求項2に記載のプログラム。
- [請求項4]           前記ゲーム要素提示手段は、前記グループ識別情報を、前記第1種別のゲーム要素、前記第2種別のゲーム要素、及び前記第3種別のゲーム要素の同一位置に表示する、
- 請求項3に記載のプログラム。
- [請求項5]           前記グループ識別情報は、色情報である、
- 請求項4に記載のプログラム。

[請求項6] 前記ゲーム要素提示手段は、複数種類の色情報を隣接した態様で、前記第1種別のゲーム要素上に表示する、請求項5に記載のプログラム。

[請求項7] 前記デッキ構築手段は、ユーザが保有する第2種別のゲーム要素のうち、ユーザが選択したグループ識別情報の第2種別のゲーム要素を提示する第2種別のゲーム要素提示手段と、提示された同一グループ識別情報の第2種別のゲーム要素から、デッキを構築する第2種別のゲーム要素を選択可能な選択手段と、選択された第2種別のゲーム要素からデッキを構築する構築手段と、を備える、請求項3に記載のプログラム。

[請求項8] 前記デッキ構築手段は、ユーザが保有する第2種別のゲーム要素のうち、前記第1種別のゲーム要素をゲームに使用する場合において使用可能な第2種別のゲーム要素を提示する第2種別のゲーム要素提示手段と、提示された第2種別のゲーム要素から、デッキを構築する第2種別のゲーム要素を選択可能な選択手段と、選択された第2種別のゲーム要素からデッキを構築する構築手段と、を備える、請求項7に記載のプログラム。

[請求項9] 前記プログラムは、前記コンピュータを、前記第1種別のゲーム要素をゲームに使用する場合において使用可能な第2種別のゲーム要素を複数含む集合体の形式で取得可能な取得手段として機能させる、請求項8に記載のプログラム。

[請求項10] 前記提示手段は、前記グループ識別情報を含まない第4種別のゲーム要素を提示可能であり、

前記プログラムは、前記コンピュータを、提示されている第4種別のゲーム要素を対価として、前記第2種別のゲーム要素を、ゲームの場に配置可能なゲーム要素配置手段として機能させる、  
請求項8に記載のプログラム。

[請求項11] 前記プログラムは、前記コンピュータを、  
提示されている第4種別のゲーム要素を対価として、前記第2種別のゲーム要素の攻撃力を上昇させる、ゲーム実行手段として機能させる、  
請求項10に記載のプログラム。

[請求項12] コンピュータを、ゲームの場となるプレイフィールドを提示するプレイフィールド提示手段として機能させ、  
前記プレイフィールドは、前記第1種別のゲーム要素又は前記第3種別のゲーム要素が配置される第1エリアと、前記第2種別のゲーム要素が配置される第2エリアと、前記第4種別のゲーム要素が配置される第3エリアと、を含む、  
請求項11に記載のプログラム。

[請求項13] 前記提示手段は、前記第1種別のゲーム要素、前記第2種別のゲーム要素、前記第3種別のゲーム要素、及び第4種別のゲーム要素を、カード形状の形態により提示する、  
請求項10に記載のゲーム玩具。

[請求項14] 第1種別のキャラクターに対応付けられ、視覚的に識別可能な複数のグループ識別情報を含む第1種別のゲーム要素と、第2種別のキャラクターに対応付けられ、前記複数のグループ識別情報のいずれか一つの視覚的に識別可能なグループ識別情報を含む第2種別のゲーム要素と、を提示可能なゲーム要素提示手段と、

前記第1種別のゲーム要素の複数のグループ識別情報のいずれかの

グループ識別情報を含む第2種別のゲーム要素から、デッキを構築可能なデッキ構築手段と、  
を備える端末。

[請求項15]

コンピュータは、

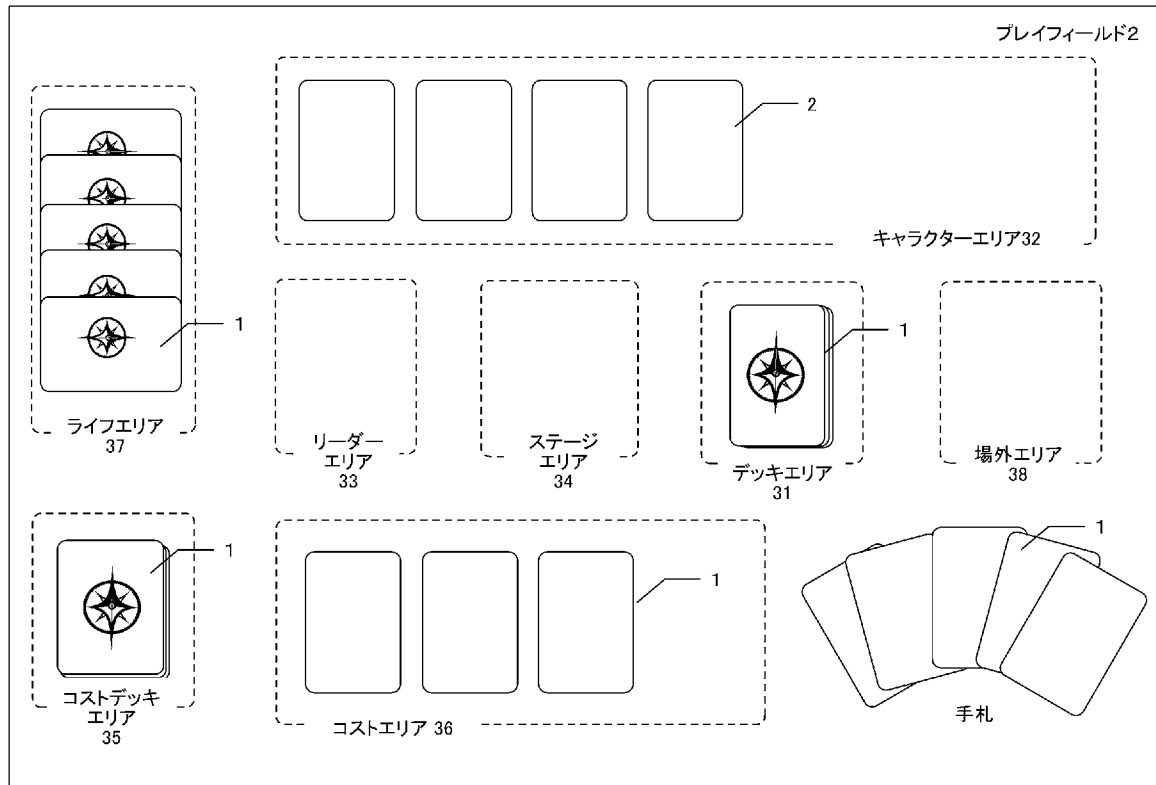
第1種別のキャラクターに対応付けられ、視覚的に識別可能な複数のグループ識別情報を含む第1種別のゲーム要素を提示可能であり、

第2種別のキャラクターに対応付けられ、前記複数のグループ識別情報のいずれか一つの視覚的に識別可能なグループ識別情報を含む第2種別のゲーム要素を提示可能であり、

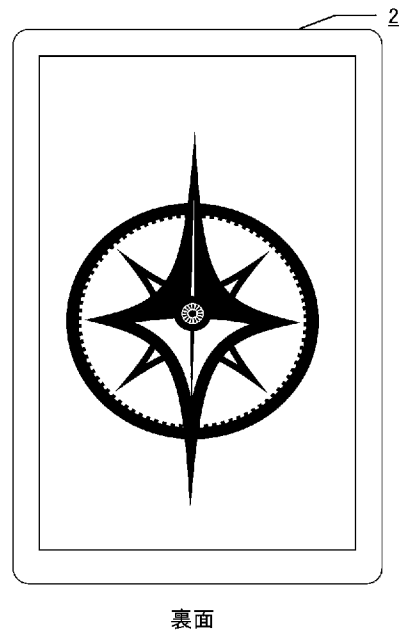
前記第1種別のゲーム要素の複数のグループ識別情報のいずれかのグループ識別情報を含む第2種別のゲーム要素から、デッキを構築可能である、

ゲーム実行方法。

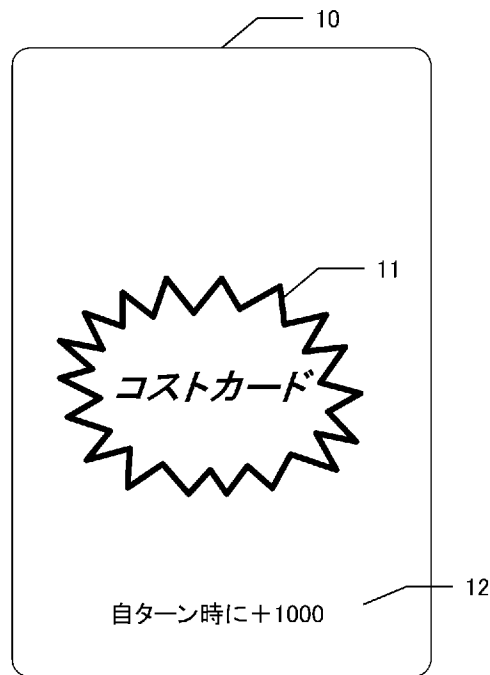
[図1]



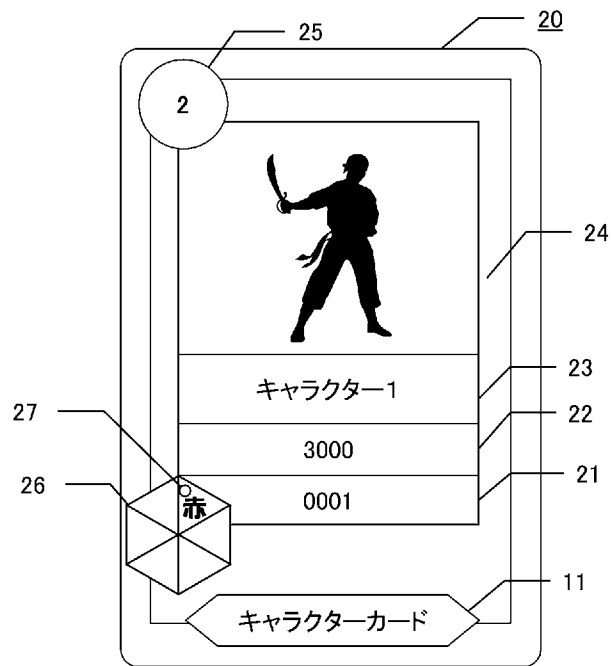
[図2]



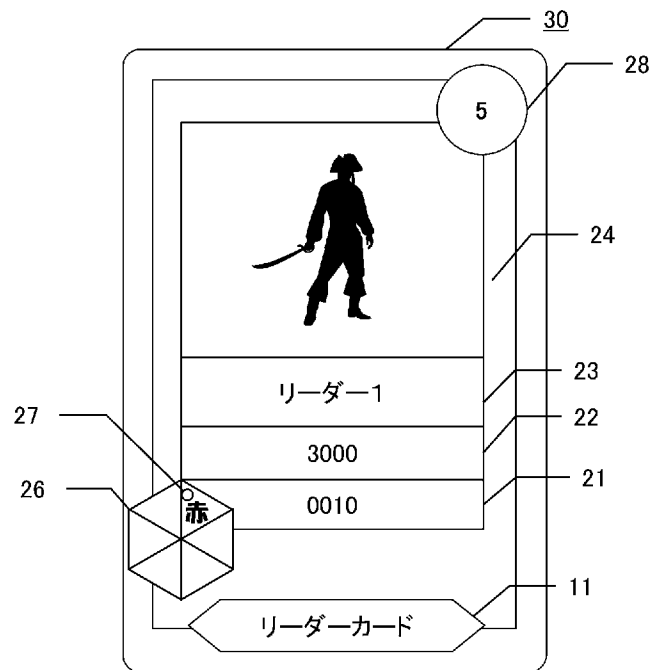
[図3]



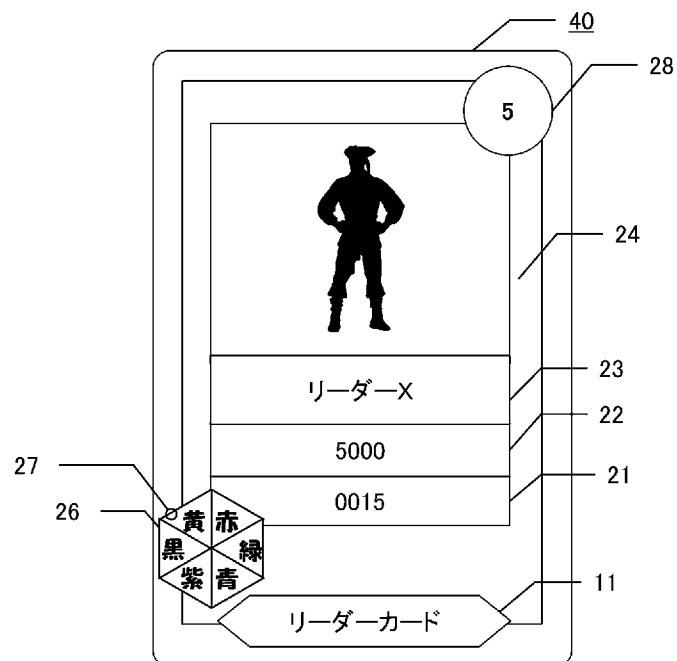
[図4]



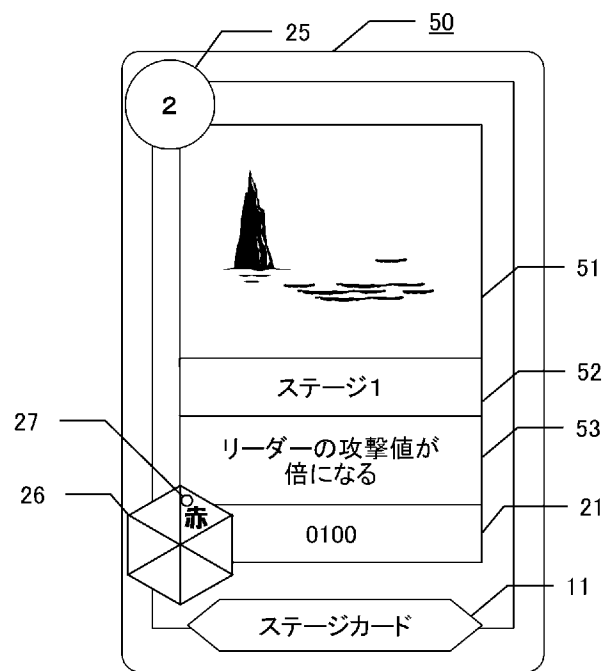
[図5]



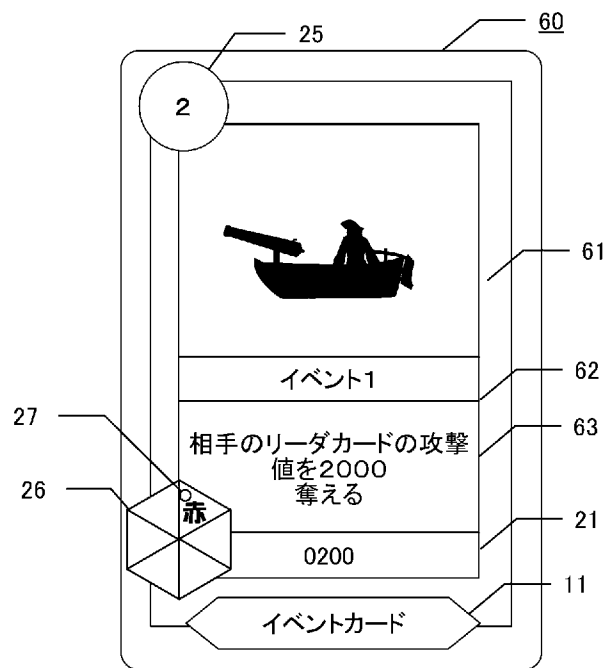
[図6]



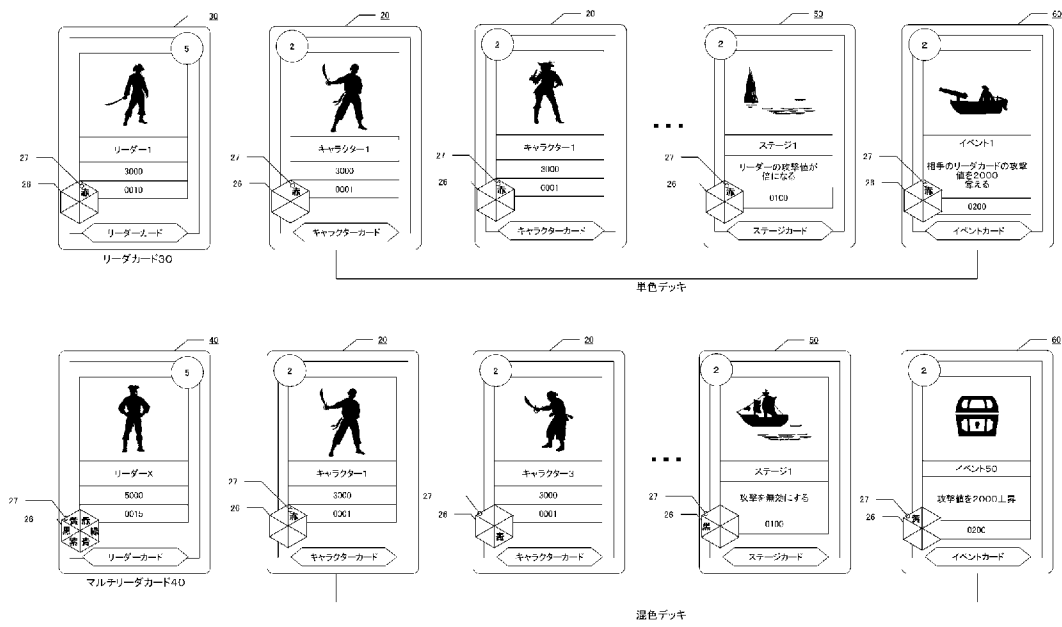
[図7]



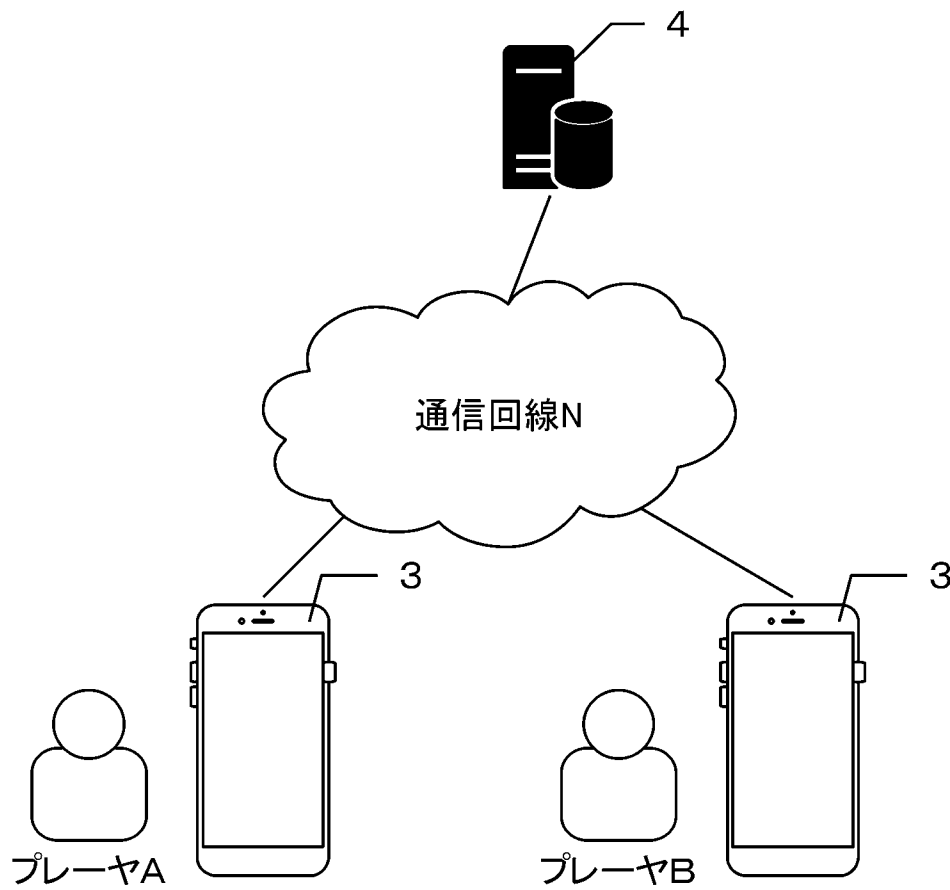
[図8]



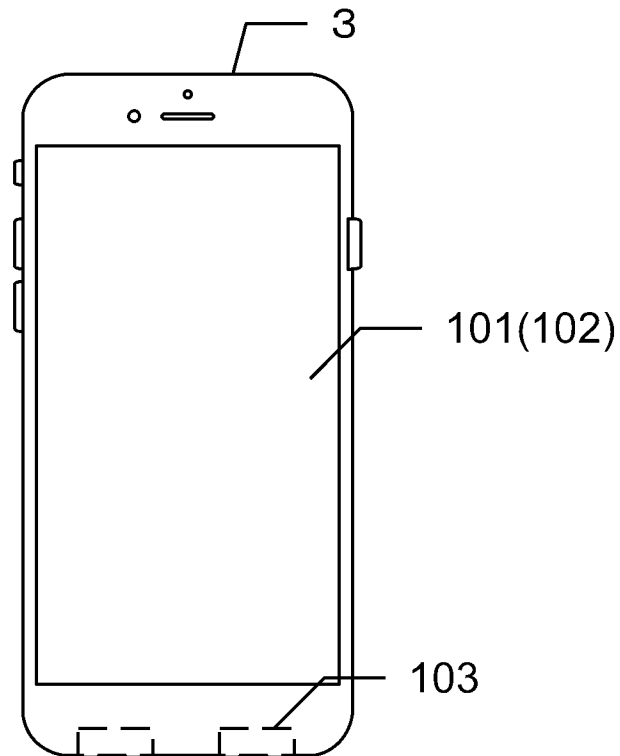
[図9]



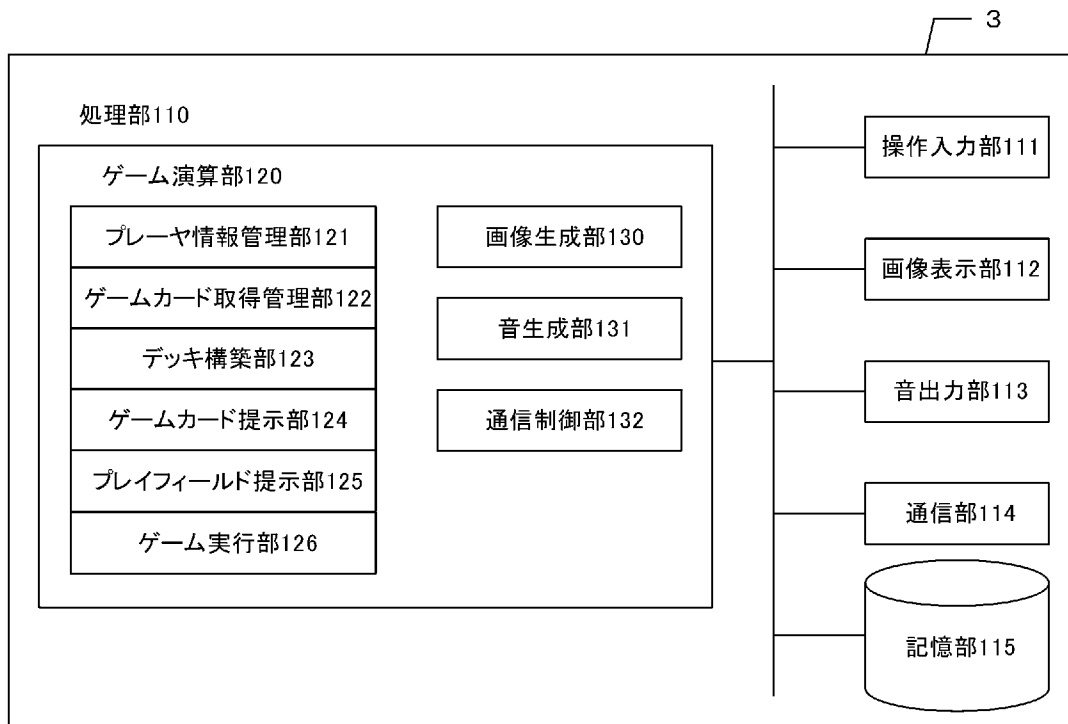
[図10]



[図11]



[図12]



[図13]

ゲームカードデータベース140

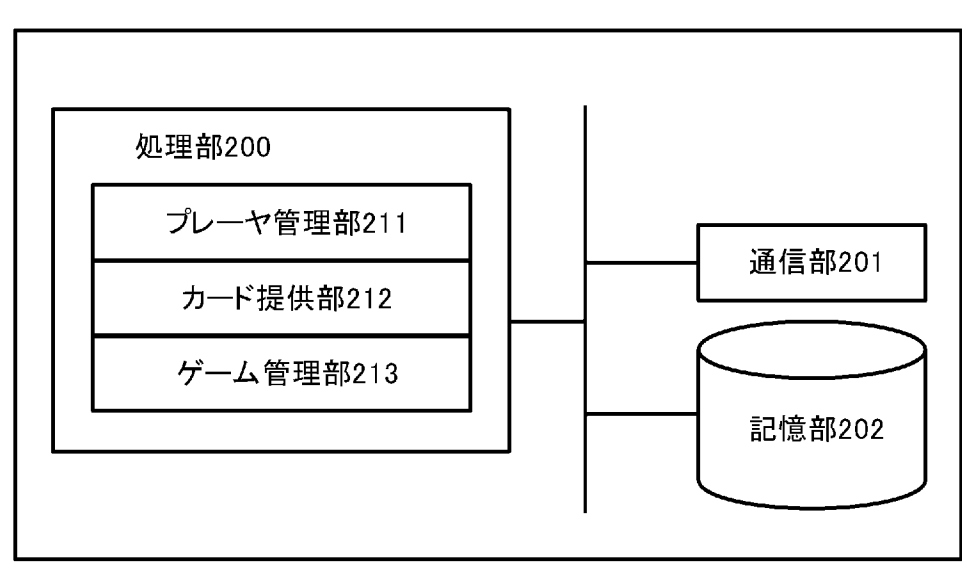
| カード種別情報   | カード識別情報 | パワー情報 | キャラクター名<br>ステージ名<br>イベント名 | 画像        | コスト情報 | ライフ情報 | グループ識別情報        | マルチリーダー<br>カード対応<br>ゲームカード | 保有  |
|-----------|---------|-------|---------------------------|-----------|-------|-------|-----------------|----------------------------|-----|
| リーダーカード   | 0010    | 3000  | リーダー1                     | 111111... |       | 5     | 赤               | 0                          | 1   |
| リーダーカード   | 0011    | 5000  | リーダーX                     | 11100...  |       | 5     | 赤、緑、青、紫、<br>黒、黄 | 1                          | 1   |
| キャラクターカード | 0001    | 3000  | キャラクター1                   | 010101... | 2     |       | 赤               | 1                          | 1   |
| キャラクターカード | 0002    | 2000  | キャラクター2                   | 000...    | 2     |       | 青               | 0                          | 0   |
| ...       | ...     | ...   | ...                       | ...       | ...   | ...   | ...             | ...                        | ... |

[図14]

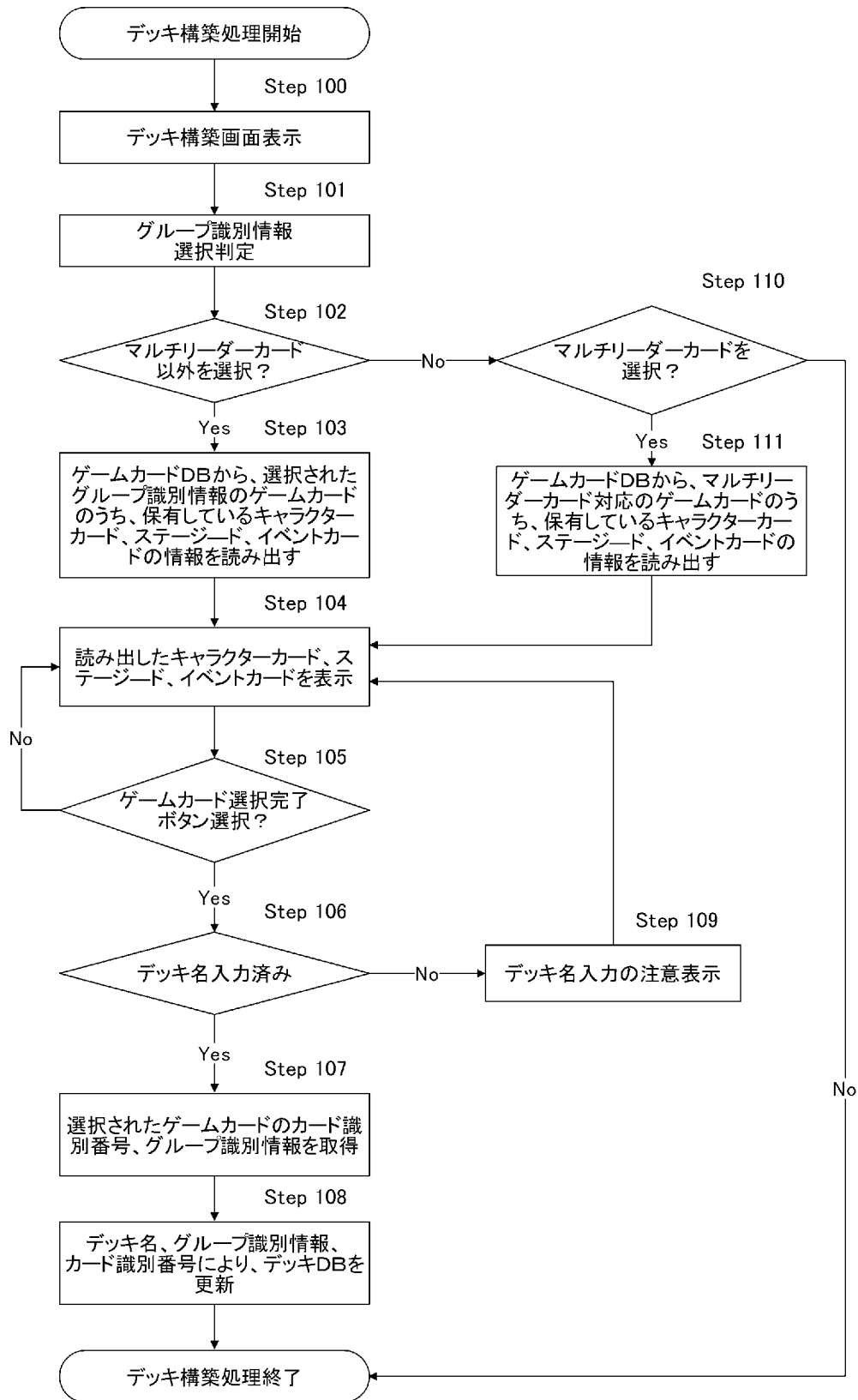
デッキデータベース141

| デッキ名 | グループ識別情報            | カード識別情報 |
|------|---------------------|---------|
| デッキX | マルチリーダー<br>カード対応デッキ | 0001    |
|      |                     | 0003    |
|      |                     | 00014   |
|      |                     | ...     |
| デッキY | 赤                   | 0002    |
|      |                     | 0018    |
|      |                     | 0100    |
|      |                     | ...     |

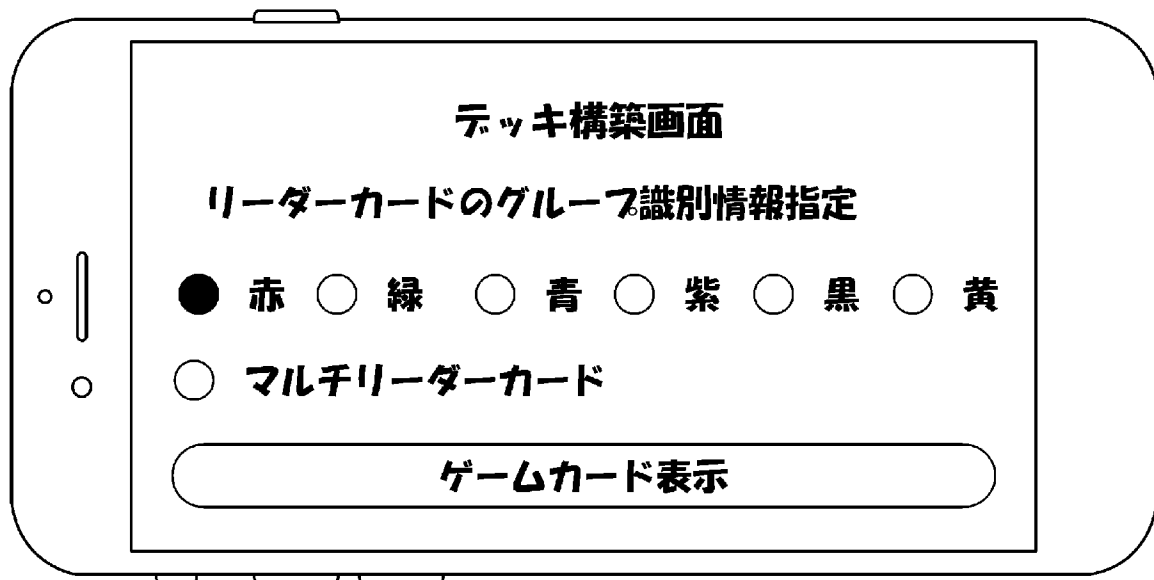
[図15]



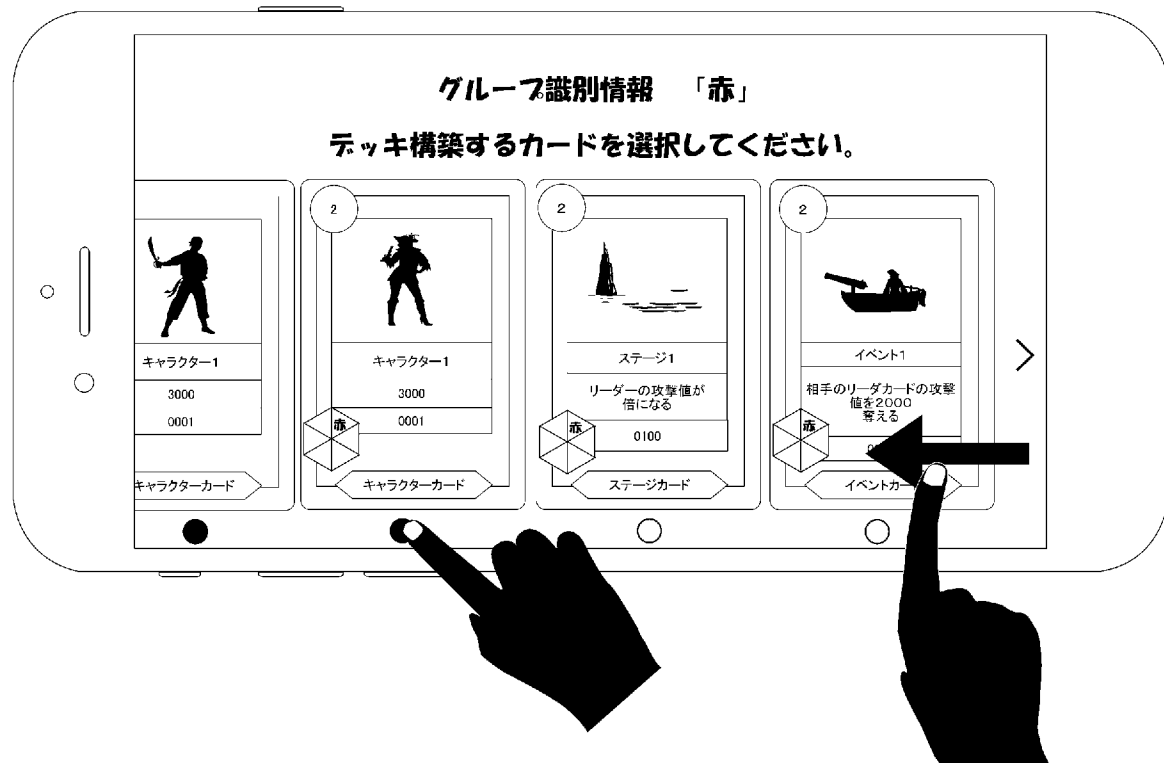
[図16]



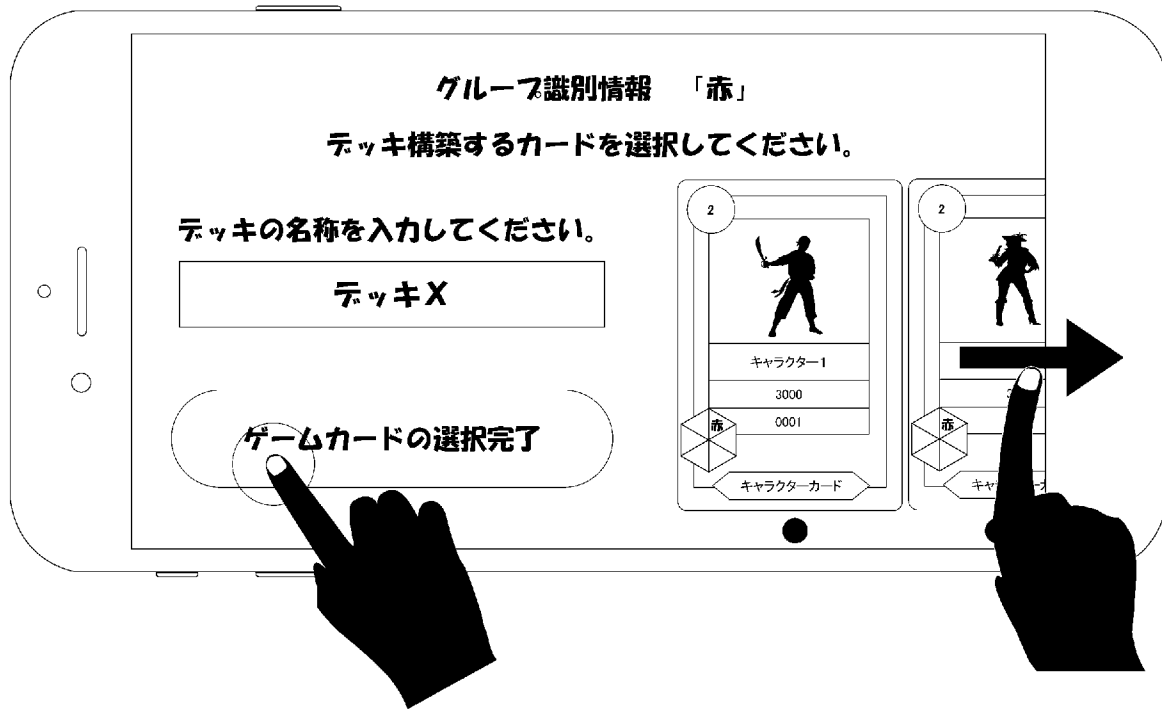
[図17]



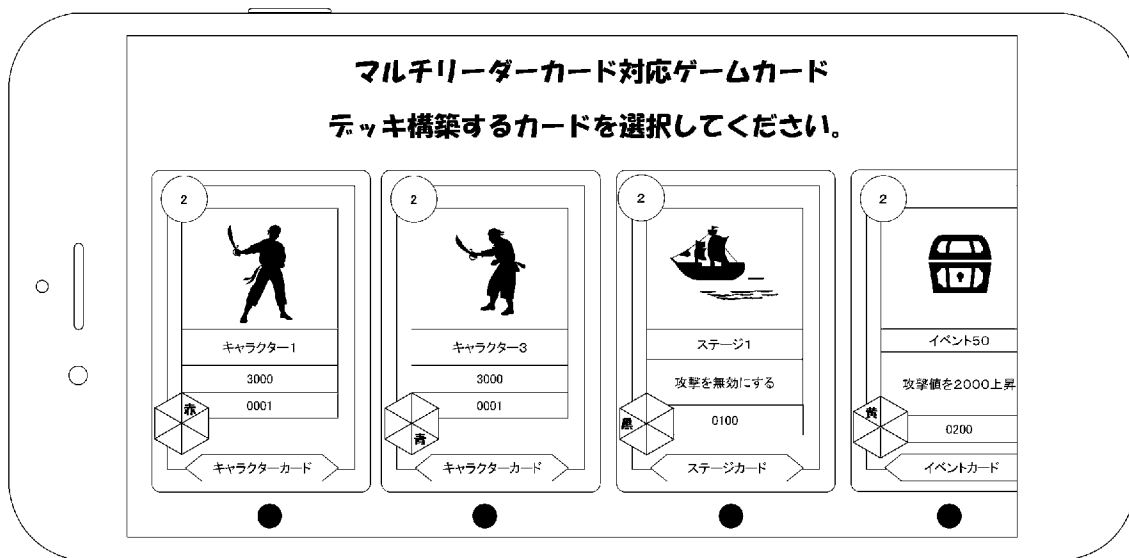
[図18]



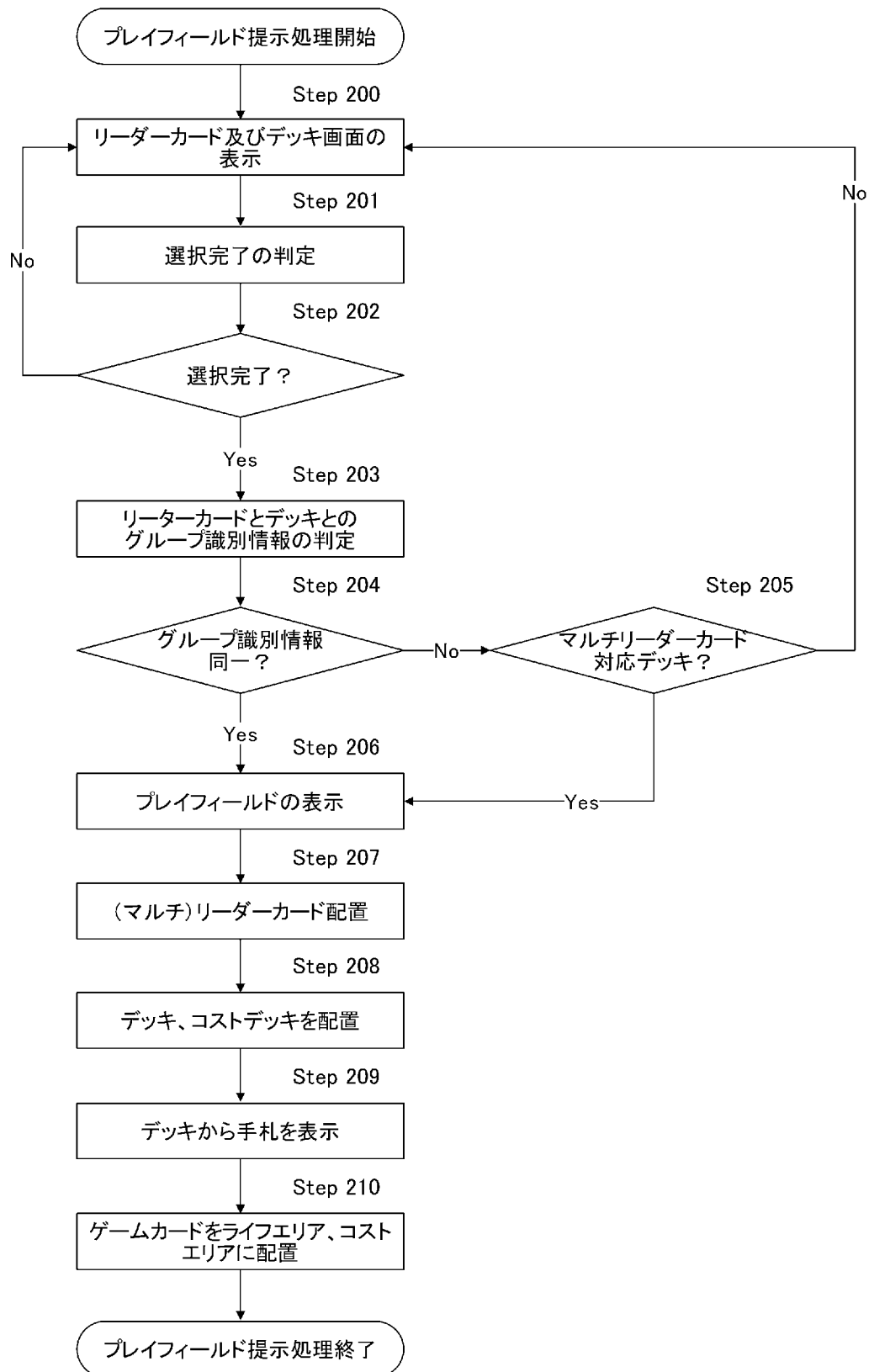
[図19]



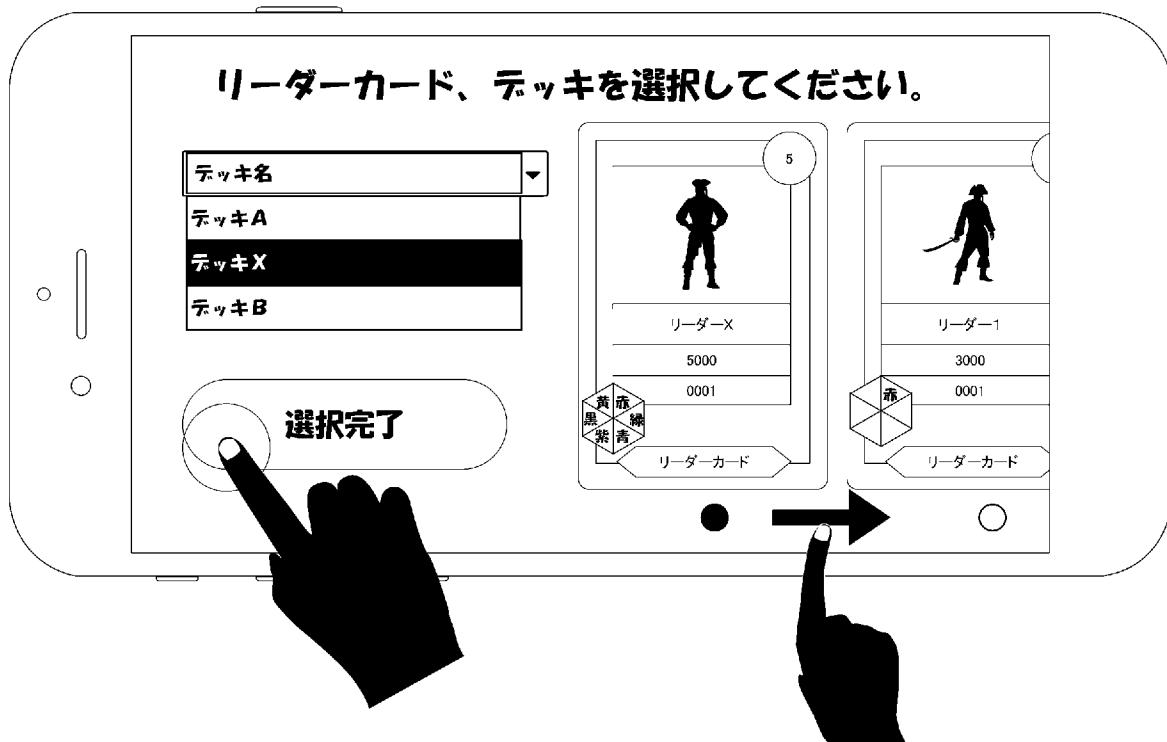
[図20]



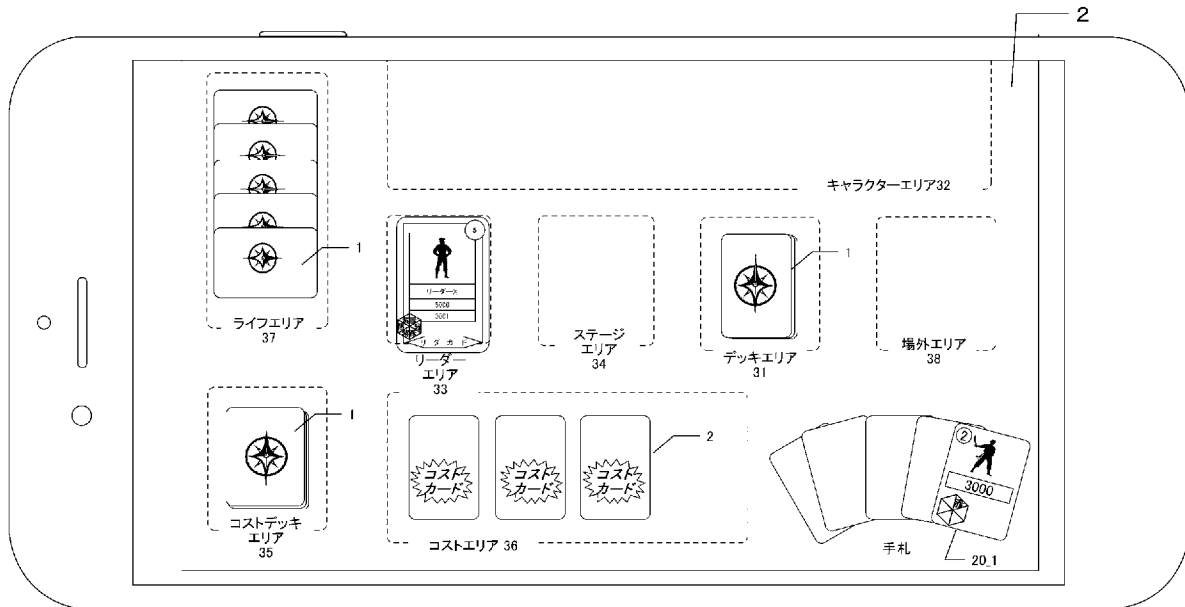
[図21]



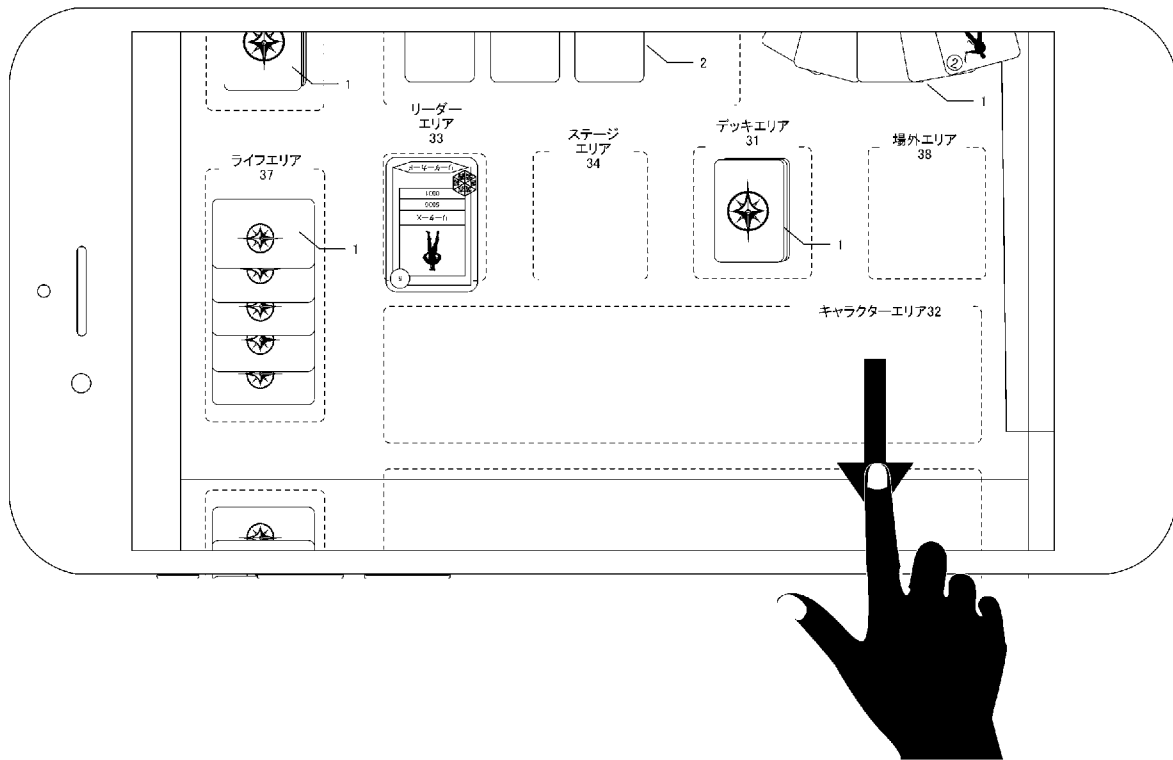
[図22]



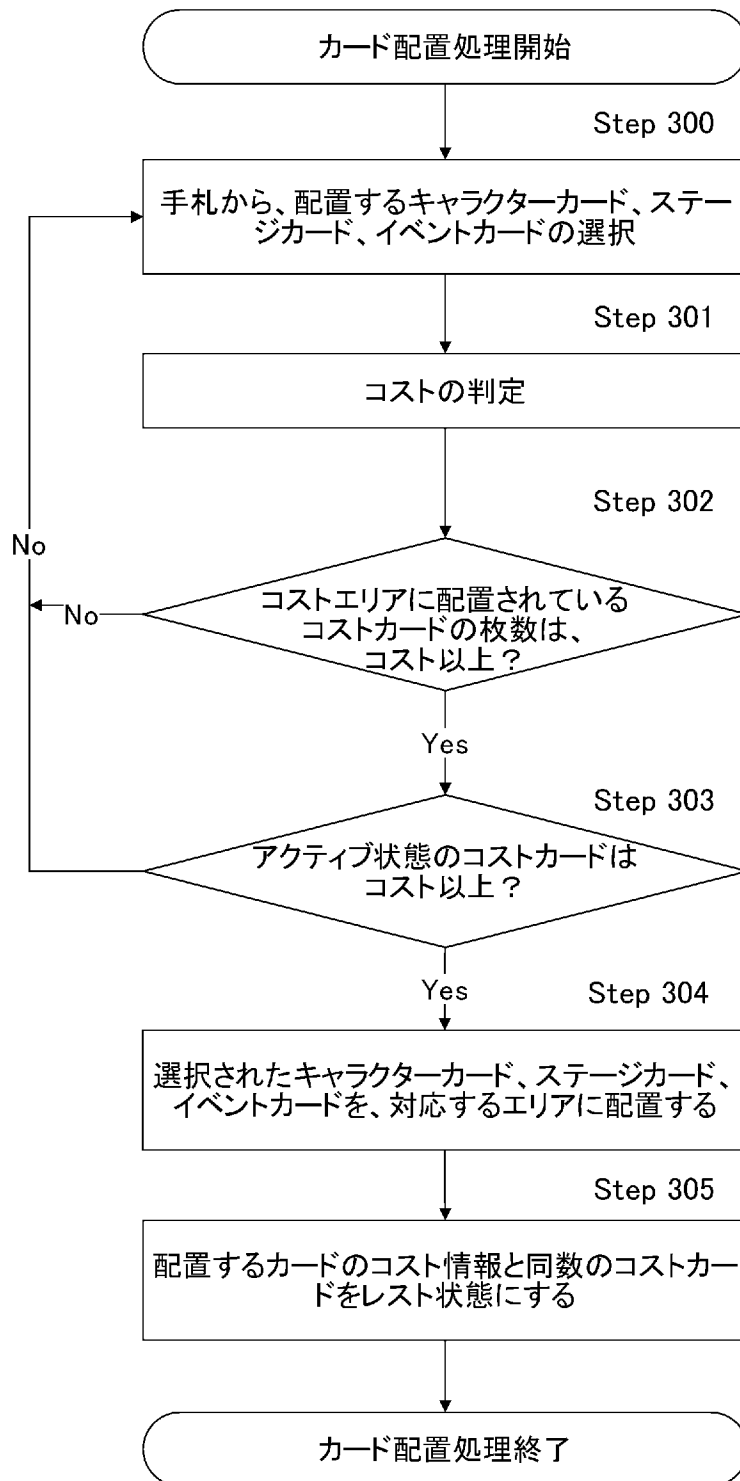
[図23]



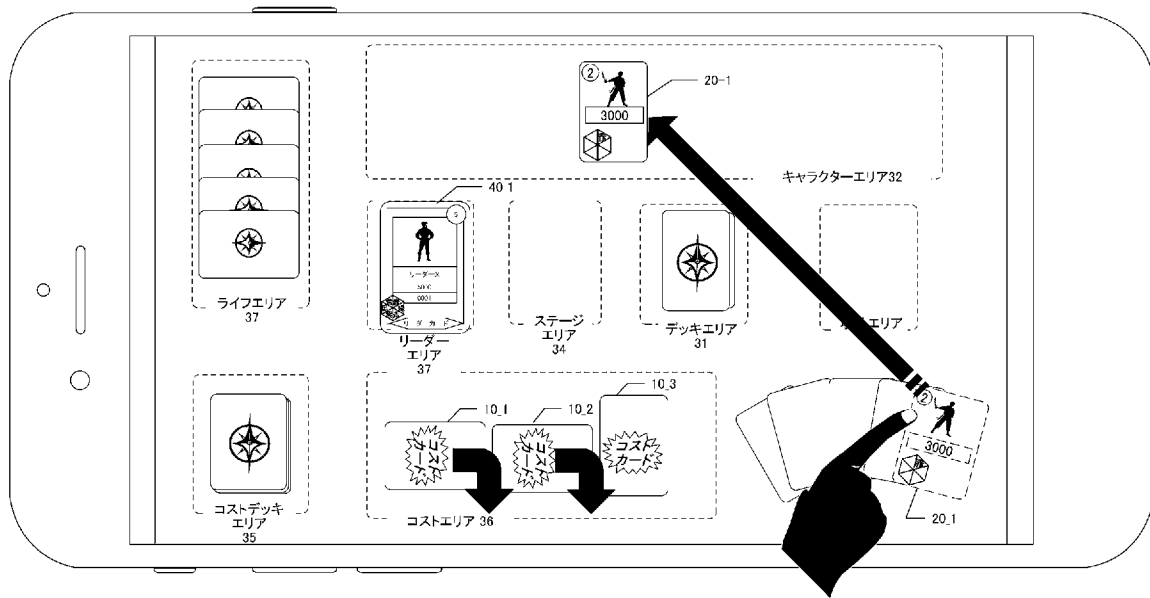
[図24]



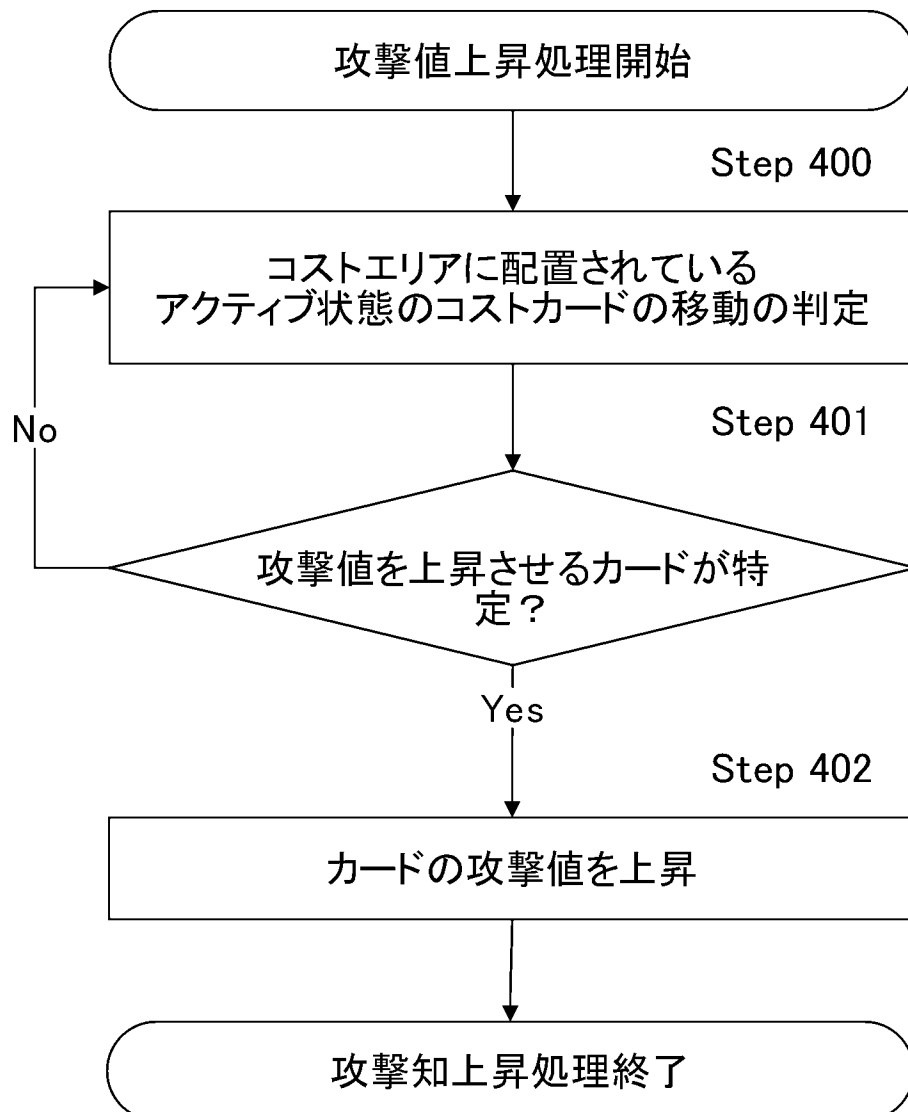
[図25]



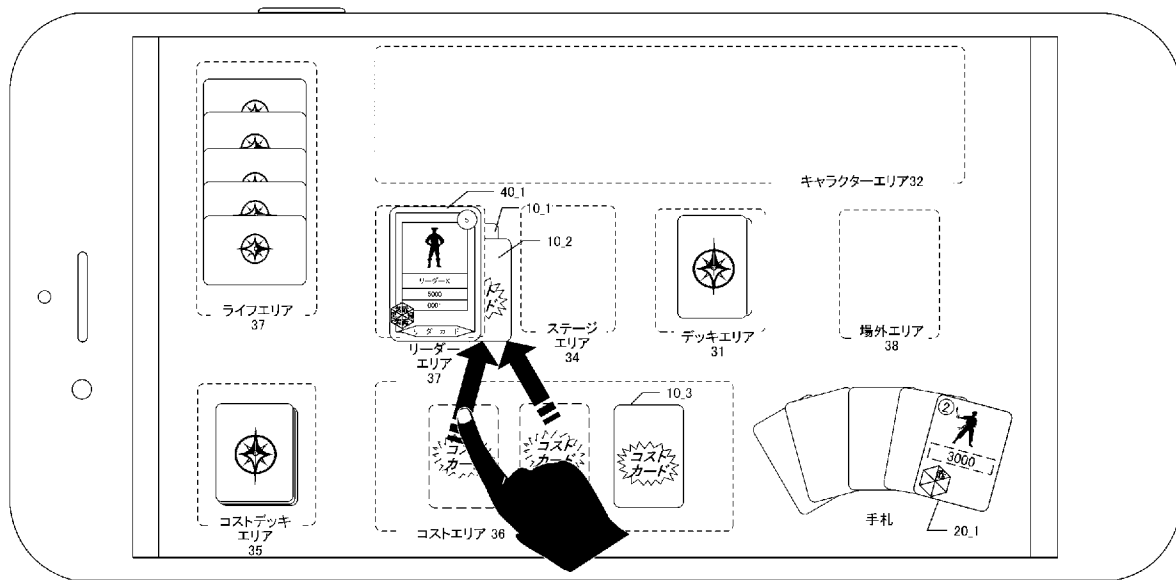
[図26]



[図27]



[図28]



## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2024/022913

**A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER****A63F 13/69**(2014.01)i; **A63F 13/53**(2014.01)i; **A63F 13/80**(2014.01)i

FI: A63F13/69 520; A63F13/53; A63F13/80 B

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

**B. FIELDS SEARCHED**

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

A63F13/00-13/98

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         | [初心者向け]ワンピースカードのルールをよりわかりやすく解説! , [online]. Card With. 24 February 2023, [retrieved on 09 May 2024], internet: <URL:https://cardtith.org/rule/>, in particular, see " How to build a deck", "How to place cards", non-official translation ([For beginners] Explaining the rules on ONE PIECE Cards in a more understandable way!)        | 1-6, 10-15            |
| Y         | ブースターパック ROMANCE DAWN, [online]. ONE PIECE カードゲーム公式 サイト, 22 July 2022, [retrieved on 10 May 2024], internet:<URL:https://onepiece-cardgame.com/products/boosters/op01.php>, in particular, see "Introducing the mixed-color leader card", non-official translation (Booster pack ROMANCE DAWN. The Official Site of ONE PIECE Card Game.) | 1-6, 10-15            |
| Y         | JP 2021-145888 A (KABUSHIKI KAISHA BANDAI) 27 September 2021 (2021-09-27) paragraphs [0011]-[0101], fig. 1-11                                                                                                                                                                                                                             | 1-6, 10-15            |
| Y         | JP 2003-175145 A (KONAMI CO., LTD.) 24 June 2003 (2003-06-24) paragraphs [0025]-[0053], fig. 1-18                                                                                                                                                                                                                                         | 2-6, 10-13            |



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

“&amp;” document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

01 August 2024

Date of mailing of the international search report

13 August 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

International application No.

PCT/JP2024/022913

| C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                       |
|----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| Category*                              | Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Relevant to claim No. |
| Y                                      | [公式]★ルールがすぐわかる★ONE PIECEカードゲーム遊び方PV Ver.1.11 (2022.09.30更新), You Tube [online][video]. [公式]ONE PIECEカードゲームチャンネル, 30 September 2022, [retrieved on 10 May 2024], internet:<URL:https://www.youtube.com/watch?v=tQsPK7hBIJQ&t=7s>, in particular, see playback time 0:31 to 8:09, non-official translation ([Official] ★The rules are easy to understand★ How to play the ONE PIECE Card Game PV Ver1.11 (updated 30 September 2022). [Official] ONE PIECE Card Game Channel.)           | 10-13                 |
| A                                      | WO 2021/045056 A1 (CYGAMES CO., LTD.) 11 March 2021 (2021-03-11)<br>entire text, all drawings                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 1-15                  |
| P, A                                   | JP 7444956 B1 (KABUSHIKI KAISHA BANDAI) 06 March 2024 (2024-03-06)<br>entire text, all drawings                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 1-15                  |
| P, A                                   | OFFICIAL EVENTS 8パックバトル 当たったカードでデッキを組んで勝利を目指そう! , [online]. ONE PIECEカードゲーム公式サイト, 27 June 2023, [retrieved on 10 May 2024], internet: <URL:https://web.archive.org/web/20230627070843/https://www.onepiece-cardgame.com/events/2023/official-events/8-packs-battle/>, in particular, see "Participant commemorative gift", non-official translation (OFFICIAL EVENTS 8Packs Battle: Let's build a deck with the winner's card and aim for victory! ONE PIECE Card Game Official Site.) | 1-15                  |

INTERNATIONAL SEARCH REPORT  
Information on patent family members

International application No.  
**PCT/JP2024/022913**

| Patent document<br>cited in search report |             |    | Publication date<br>(day/month/year) | Patent family member(s) | Publication date<br>(day/month/year) |
|-------------------------------------------|-------------|----|--------------------------------------|-------------------------|--------------------------------------|
| JP                                        | 2021-145888 | A  | 27 September 2021                    | (Family: none)          |                                      |
| JP                                        | 2003-175145 | A  | 24 June 2003                         | (Family: none)          |                                      |
| WO                                        | 2021/045056 | A1 | 11 March 2021                        | US 2022/0387878 A1      |                                      |
|                                           |             |    |                                      | whole document          |                                      |
|                                           |             |    |                                      | CN 114364438 A          |                                      |
| JP                                        | 7444956     | B1 | 06 March 2024                        | (Family: none)          |                                      |

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC））

A63F 13/69(2014.01)i; A63F 13/53(2014.01)i; A63F 13/80(2014.01)i  
FI: A63F13/69 520; A63F13/53; A63F13/80 B

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））  
A63F13/00-13/98

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<br>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<br>請求項の番号 |
|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| Y               | [初心者向け]ワンピースカードのルールをよりわかりやすく解説!, [online], Card With, 2023.02.24, [検索日2024.05.09], インターネット:<URL: https://cardtith.org/rule/>, 特に、「デッキの組み方」および「カードの置き方」を参照                                                                              | 1-6, 10-15     |
| Y               | ブースターパック ROMANCE DAWN, [online], ONE PIECEカードゲーム公式サイト, 2022.07.22, [検索日 2024.05.10], インターネット:<URL: https://onepiece-cardgame.com/products/boosters/op01.php>, 特に「混色のリーダーカードが登場」を参照                                                     | 1-6, 10-15     |
| Y               | JP 2021-145888 A (株式会社バンダイ) 27.09.2021 (2021 - 09 - 27)<br>段落[0011]-[0101], 第1-11図                                                                                                                                                     | 1-6, 10-15     |
| Y               | JP 2003-175145 A (コナミ株式会社) 24.06.2003 (2003 - 06 - 24)<br>段落[0025]-[0053], 第1-18図                                                                                                                                                      | 2-6, 10-13     |
| Y               | [公式]★ルールがすぐわかる★ONE PIECEカードゲーム遊び方PV<br>Ver.1.11(2022.09.30更新), You Tube [online][video], [公式]ONE PIECEカード<br>ゲームチャンネル, 2022.09.30, [検索日2024.05.10], インターネット:<URL: https://www.youtube.com/watch?v=tQsPK7hBlJQ&t=7s>, 特に再生時刻0:31〜8:09参照 | 10-13          |

☒ 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

01.08.2024

国際調査報告の発送日

13.08.2024

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）

安田 明央 2D 9309

電話番号 03-3581-1101 内線 3241

様式 PCT/ISA/210（第2ページ）（2022年7月）

| C. 関連すると認められる文献 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                |
|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| 引用文献の<br>カテゴリ*  | 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<br>請求項の番号 |
| A               | WO 2021/045056 A1 (株式会社Cygames) 11.03.2021 (2021 - 03 - 11)<br>全文, 全図                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 1-15           |
| P, A            | JP 7444956 B1 (株式会社バンダイ) 06.03.2024 (2024 - 03 - 06)<br>全文, 全図                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 1-15           |
| P, A            | OFFICIAL EVENTS 8パックバトル 当たったカードでデッキを組んで勝利を目指そう!, [online], ONE PIECEカードゲーム公式サイト, 2023.06.27, [検索日 2024.05.10], インターネット: <URL : <a href="https://web.archive.org/web/20230627070843/https://www.onepiece-cardgame.com/events/2023/official-events/8-packs-battle/">https://web.archive.org/web/20230627070843/https://www.onepiece-cardgame.com/events/2023/official-events/8-packs-battle/</a> >, 特に「参加記念品」を参照 | 1-15           |

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/JP2024/022913

| 引用文献 |             |    | 公表日        | パテントファミリー文献        | 公表日 |
|------|-------------|----|------------|--------------------|-----|
| JP   | 2021-145888 | A  | 27.09.2021 | (ファミリーなし)          |     |
| JP   | 2003-175145 | A  | 24.06.2003 | (ファミリーなし)          |     |
| WO   | 2021/045056 | A1 | 11.03.2021 | US 2022/0387878 A1 |     |
|      |             |    |            | whole documents    |     |
|      |             |    |            | CN 114364438 A     |     |
| JP   | 7444956     | B1 | 06.03.2024 | (ファミリーなし)          |     |