

1. 一种在计算机设备上执行的程序，该程序用于使用多个卡片来构成游戏的游戏，其特征在于：

5 使用上述卡片的识别信息，生成上述游戏的游戏人使用的卡片的组合，

根据上述游戏人的指示变更上述卡片的组合。

2. 根据权利要求1所述的程序，其特征在于：

上述卡片的组合是进行运动队游戏的运动员的卡片的组合。

10 3. 根据权利要求1所述的程序，其特征在于：

上述程序存储着在该游戏中使用的卡片的卡片信息。

4. 根据权利要求1所述的程序，其特征在于：

上述程序存储在存储媒体中。

15 5. 一种计算机设备，该计算机设备用于执行使用多片卡片来构成游戏的程序，其特征在于：

具有

接收上述卡片的识别信息的接收装置；

使用由上述接收装置接收的上述识别信息，生成上述游戏的游戏人使用的卡片的组合的生成装置；

20 根据上述游戏人的指示变更上述卡片的组合的变更装置。

6. 一种控制方法，是用于使用多片卡片来构成游戏的游戏的计算机设备的控制方法，其特征在于：

具有

接收上述卡片的识别信息的接收步骤；

25 使用在上述接收步骤接收的上述识别信息，生成上述游戏的游戏人使用的卡片的组合的生成步骤；

根据上述游戏人的指示变更上述卡片的组合的变更步骤。

7. 一种控制器，是用于使用多片卡片来构成游戏的游戏的计算机设备的控制器，其特征在于：



[12] 发明专利申请公开说明书

[21] 申请号 02122356.4

[43] 公开日 2003 年 1 月 22 日

[11] 公开号 CN 1392474A

[22] 申请日 2002. 6. 14 [21] 申请号 02122356.4

[74] 专利代理机构 北京康信知识产权代理有限责任
公司
代理人 吴磊

[30] 优先权

- [32] 2001. 6. 18 [33] JP [31] 183372/2001
- [32] 2001. 8. 22 [33] JP [31] 251349/2001
- [32] 2001. 8. 22 [33] JP [31] 251348/2001
- [32] 2001. 8. 22 [33] JP [31] 251347/2001

[71] 申请人 佳能株式会社

地址 日本东京都

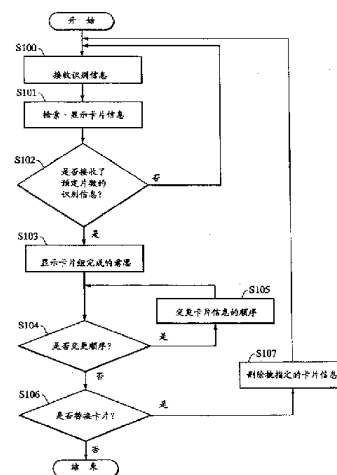
[72] 发明人 山田显季 内尾裕一 高桥健治

权利要求书 7 页 说明书 33 页 附图 20 页

[54] 发明名称 计算机设备及其控制方法, 程序, 控制器, 系统, 卡片

[57] 摘要

本发明目的在于提供维持卡片的商品价值的同时, 融合了卡片与电视游戏的划时代的新的游戏。本发明是使计算机设备执行使用多片卡片来构成游戏的游戏的程序, 使用上述卡片的识别信息, 生成上述游戏的游戏人使用的卡片的组合, 根据上述游戏人的指示, 变更上述卡片的组合。



ISSN 1008-4274

具有

从上述卡片读出识别信息的读出装置；以及

5 为了生成上述游戏的游戏人的卡片的组合，把由上述读出装置读出的上述识别信息向上述计算机设备发送，根据上述游戏人的指示，把指示上述卡片的组合变更的信息向上述计算机设备发送的控制装置。

8. 一种系统，该系统用于执行使用多片卡片来构成游戏的程序，其特征在于：

10 该系统由执行上述程序的计算机设备的控制器和计算机设备构成，其中，计算机设备从该控制器接收由上述控制器读出的上述卡片的识别信息，使用该识别信息生成上述游戏的游戏人使用的卡片的组合，根据上述游戏人的指示变更上述卡片的组合。

9. 一种卡片，该卡片在执行构成游戏的游戏程序的计算机中使用，其特征在于：

15 具有存储上述卡片的识别信息的存储单元，被读出的上述卡片的识别信息为了生成上述游戏的游戏人使用的卡片的组合，在上述计算机设备中使用。

10. 一种程序，该程序用于使计算机执行使用多片卡片来构成游戏的游戏，其特征在于：

20 使用读出的上述卡片的识别信息，限制用于上述游戏的游戏人的卡片登录。

11. 根据权利要求 10 所述的程序，其特征在于：

上述程序通过对每片卡片预先设定可登录片数限制上述卡片登录。

12. 根据权利要求 10 所述的程序，其特征在于：

25 上述程序用表预先管理各个卡片的识别信息和该卡片信息以及其可登录片数。

13. 根据权利要求 12 所述的程序，其特征在于：

上述程序把与上述识别信息相对应的卡片的登录片数与预先存储在上述表中的与该识别信息相对应的卡片的可登录片数相比较，限制上述卡片登录。

14. 根据权利要求 13 所述的程序，其特征在于：

上述程序将卡片的登录片数与卡片的可登录片数相比较，限制上述卡片登录。

15. 根据权利要求 10 所述的程序，其特征在于：

5 上述程序通过预先设定相同卡片的登录限制片数以及表示每片卡片能否登录多片的信息，限制上述卡片登录。

16. 根据权利要求 10 所述的程序，其特征在于：

上述程序用表预先管理各片卡片的识别信息和该卡片信息以及表示能否登录多片该卡片的信息。

10 17. 根据权利要求 16 所述的程序，其特征在于：

上述程序把上述识别信息与预先存储在上述表中的表示与该识别信息相对应的卡片能否登录多片的信息进行比较，把与该读出的识别信息相对应的卡片的登录片数与限制片数进行比较，限制上述卡片登录。

18. 根据权利要求 10 所述的程序，其特征在于：

15 上述程序存储在存储媒体中。

19. 一种计算机设备，该计算机设备执行使用多片卡片来构成游戏的游戏，其特征在于：

使用读出的上述卡片的识别信息，限制用于上述游戏的游戏人的卡片登录。

20 20. 一种控制器，该控制器连接在执行使用多片卡片来构成游戏的游戏的计算机设备上，其特征在于：

使用读出的上述卡片的识别信息，限制用于上述游戏的游戏人的卡片登录。

25 21. 一种控制方法，是执行使用多片卡片来构成游戏的游戏的计算机设备的控制方法，其特征在于：

接收读出的上述卡片的识别信息，使用该接收的上述识别信息限制用于上述游戏的游戏人的卡片登录。

22. 一种系统，该系统执行使用多片卡片来构成游戏的游戏，其特征在于：

该系统由执行上述游戏的计算机设备的控制器和计算机设备构成，其中，计算机设备从该控制器接收由上述控制器读出的上述卡片的识别信息，使用该识别信息限制用于上述游戏的游戏人的卡片登录。

23. 一种卡片，是执行使用多片卡片来构成游戏的游戏的计算机设备中使用的卡片，其特征在于：

具有存储上述卡片的识别信息的存储单元，被读出的上述卡片的识别信息为了限制用于上述游戏的游戏人的卡片登录而使用。

24. 一种程序，该程序用于使计算机设备执行使用多片卡片来构成游戏的游戏，其特征在于：

10 在使用读出的上述卡片的识别信息登录了该卡片以后，为了进行该卡片的使用确认进行再次读请求。

25. 根据权利要求 24 所述的程序，其特征在于：

上述程序进行再次读请求，根据得到的卡片的识别信息决定不允许使用该卡片。

15 26. 根据权利要求 24 所述的程序，其特征在于：

上述程序当进行再次读请求得到的卡片的识别信息与上述识别信息不一致时，不允许使用该卡片。

27. 根据权利要求 24 所述的程序，其特征在于：

20 上述程序进行再次读请求，根据得到的卡片的识别信息决定允许使用该卡片。

28. 根据权利要求 24 所述的程序，其特征在于：

上述程序当进行再次读请求得到的卡片的识别信息与上述识别信息一致时，允许使用该卡片。

29. 根据权利要求 24 所述的程序，其特征在于：

25 上述程序显示讯息，向游戏人通知上述读请求。

30. 根据权利要求 24 所述的程序，其特征在于：

上述程序使在游戏过程中显示的卡片的人物的状态发生变化，向游戏人通知上述读请求。

31. 根据权利要求 24 所述的程序，其特征在于：

上述程序根据对每片卡片设定的信息，选择进行上述读请求的卡片。

32. 根据权利要求 24 所述的程序，其特征在于：

上述程序选择从登录了卡片的时间开始经过了预先决定的时间的卡片作为上述读请求的对象卡片。

33. 根据权利要求 24 所述的程序，其特征在于：

上述程序选择在游戏中卡片的人物变化为更高价值的人物的卡片作为上述读请求对象的卡片。

34. 根据权利要求 24 所述的程序，其特征在于：

根据在游戏中的使用次数选择上述再次读请求的卡片。

35. 根据权利要求 24 所述的程序，其特征在于：

上述程序选择在游戏中使用次数多的卡片作为上述读请求的对象卡片。

36. 根据权利要求 24 所述的程序，其特征在于：

上述程序存储在存储媒体中。

37. 一种计算机设备，该计算机设备执行使用多片卡片来构成游戏的游戏，其特征在于：

在使用读出的上述卡片的识别信息登录了该卡片以后，为了进行该卡片的使用确认进行再次读请求。

38. 一种控制器，该控制器连接在执行使用多片卡片来构成游戏的游戏的计算机上，其特征在于：

在使用读出的上述卡片的识别信息登录了该卡片以后，为了进行该卡片的使用确认进行再次读请求。

39. 一种控制方法，是执行使用多片卡片来构成游戏的游戏的计算机设备的控制方法，其特征在于：

在使用读出的上述卡片的识别信息登录了该卡片以后，为了进行该卡片的使用确认进行再次读请求。

40. 一种系统，该系统用于执行使用多片卡片来构成游戏的游戏，其特征在于：

该系统由执行上述游戏的计算机设备的控制器和计算机设备构成，其中，计算机设备从该控制器接收由该控制器读出的上述卡片的识别信息，在使用该识别信息登录了该卡片以后，为了进行该卡片的使用确认进行再次读请求。

5 41. 一种卡片，该卡片在执行使用多片卡片来构成游戏的游戏程序的计算机设备中使用，其特征在于：

具有存储上述卡片的识别信息的存储单元，被读出的上述卡片的识别信息为了进行上述卡片的使用确认而使用。

10 42. 一种程序，该程序用于使计算机执行使用多片卡片来构成游戏的游戏，其特征在于：

在使用读出的上述卡片的识别信息登录了该卡片以后，根据上述卡片的读出时刻修正上述卡片的卡片信息。

43. 根据权利要求 42 所述的程序，其特征在于：

15 上述程序把游戏人之间的卡片的读出时刻进行比较，根据该比较结果修正该卡片的卡片信息。

44. 根据权利要求 42 所述的程序，其特征在于：

上述程序存储在存储媒体中。

45. 一种计算机设备，该计算机设备执行使用多片卡片来构成游戏的游戏，其特征在于：

20 在使用读出的上述卡片的识别信息登录了该卡片以后，根据上述卡片的读出时刻修正上述卡片的卡片信息。

46. 一种控制方法，是执行使用多片卡片来构成游戏的游戏的计算机设备中的控制方法，其特征在于：

25 在使用读出的上述卡片的识别信息登录了该卡片以后，根据上述卡片的读出时刻修正上述卡片的卡片信息。

47. 一种系统，该系统执行使用多片卡片来构成游戏的游戏，其特征在于：

该系统由执行上述游戏的计算机设备的卡片读出器和计算机设备构成，其中，计算机设备从该卡片读出器接收由该卡片读出器读出的上

述卡片的识别信息，在使用该识别信息登录了该卡片以后，根据上述卡片的读出时刻修正上述卡片的卡片信息。

48. 一种卡片，该卡片在执行使用多片卡片来构成游戏的游戏的计算机设备中使用，其特征在于：

5 具有存储上述卡片的识别信息的存储单元，该识别信息为了根据上述卡片的读出时刻修正上述卡片的卡片信息而使用。

49. 一种主计算机设备，该主计算机设备能够连接多台执行使用多片卡片来构成游戏的游戏的计算机设备，其特征在于：

10 使用读出的上述卡片的识别信息，限制用于上述游戏的游戏人的卡片登录。

50. 一种控制方法，是能够连接多台执行使用多片卡片来构成游戏的游戏的计算机设备的主计算机设备中的控制方法，其特征在于：

接收读出的上述卡片的识别信息，使用该接收的上述识别信息，限制用于上述游戏的游戏人的卡片登录。

15 51. 一种主计算机设备，该主计算机设备能够连接多台执行使用多片卡片来构成游戏的游戏的计算机设备，其特征在于：

在使用读出的上述卡片的识别信息登录了该卡片以后，为了进行该卡片的使用确认而进行再次读请求。

20 52. 一种控制方法，是执行使用多片卡片来构成游戏的游戏的计算机设备中的控制方法，其特征在于：

在使用读出的上述卡片的识别信息登录了该卡片以后，为了进行该卡片的使用确认而进行再次读请求。

计算机设备及其控制方法，程序，控制器，系统，卡片

5 技术领域

本发明涉及计算机设备及其控制方法，在计算机设备上执行的程序，控制器，系统和卡片。

背景技术

10 以往，记录了运动员等的照片或者特性的卡片越是稀有价格高的卡片，越是在发烧友之间高价地进行交易。另外，最近，使用了记录有电视动画片的人物等的照片或者特性的卡片的对战型卡片游戏已进入市场，在这样的对战型卡片游戏中，游戏者是否具有稀有价值高的卡片（例如，攻击力，防守力高的卡片）而分出胜负。

15 从而，游戏人在游戏人之间交易（交换）卡片，或者购入卡片游戏公司销售的套卡片（稀有价值高的卡片与通常的卡片的组合），生成自己专用的卡片组。另外，在这样的游戏卡片中，特征是卡片本身的商品价值高。进而，在电视游戏市场中，开发了同样的对战型卡片游戏，并且进入市场，在游戏者之间稀有价值高的卡片在电视游戏中进行电子交易。

20 这样，卡片游戏市场由使用了实际卡片的以往的卡片游戏市场和在电视游戏中使用虚拟卡片的卡片游戏市场构成。

但是，在上述那样的以往技术中，存在着在以往的卡片游戏中收集的卡片不能够在电视游戏的卡片游戏中使用，不能够扩大卡片游戏市场的问题。

25 即使假设在卡片游戏中能够使用该卡片，但如果不限该卡片的登录（复制），则存在着使卡片的商品价值降低的问题。

进而，即使假设在卡片游戏中能够使用该卡片，但如果在该卡片的登录以后不进行该卡片的使用确认，则可能出现使卡片的商品价值降低

的问题。

另外，即使假设能够在卡片游戏中使用该卡片，但是如果在该卡片的登录后不进行该卡片的使用确认，则通过在多个电视游戏机中无限制地登录1片卡片，持续地进行使用，可能出现实质上损害卡片的稀有价值，不能够使卡片与游戏机联动，难以构筑具有一体感的游戏世界这样的问题。

进而，即使假设能够在卡片游戏中使用该卡片，但是存在着不能够使该卡片具有差异，使卡片的商品价值降低的问题。

10 发明内容

本发明目的在于提供一种在计算机设备上执行的程序，该程序用于使用多个卡片来构成游戏的游戏，其能够提供在维持卡片的商品价值的同时，融合了卡片与电视游戏的崭新的游戏。

为了实现上述目的，在本发明的一实施形式中，提供一种在计算机设备上执行的程序，该程序用于使用多个卡片来构成游戏的游戏，该程序的特征在于使用上述卡片的识别信息，生成上述游戏的游戏人使用的卡片的组合，根据上述游戏人的指示变更上述卡片的组合。

此外，提供一种计算机设备，该计算机设备用于执行使用多片卡片来构成游戏的程序，其特征在于：具有接收上述卡片的识别信息的接收装置；使用由上述接收装置接收的上述识别信息，生成上述游戏的游戏人使用的卡片的组合的生成装置；根据上述游戏人的指示变更上述卡片的组合的变更装置。

此外，提供一种控制方法，是用于使用多片卡片来构成游戏的游戏的计算机设备的控制方法，其特征在于：具有接收上述卡片的识别信息的接收步骤；使用在上述接收步骤接收的上述识别信息，生成上述游戏的游戏人使用的卡片的组合的生成步骤；根据上述游戏人的指示变更上述卡片的组合的变更步骤。

此外，提供一种控制器，是用于使用多片卡片来构成游戏的游戏的计算机设备的控制器，其特征在于：具有从上述卡片读出识别信息的读

出装置；以及为了生成上述游戏的游戏人的卡片的组合，把由上述读出装置读出的上述识别信息向上述计算机设备发送，根据上述游戏人的指示，把指示上述卡片的组合变更的信息向上述计算机设备发送的控制装置。

5 此外，提供一种系统，该系统用于执行使用多片卡片来构成游戏的程序，其特征在于：该系统由执行上述程序的计算机设备的控制器和计算机设备构成，其中，计算机设备从该控制器接收由上述控制器读出的上述卡片的识别信息，使用该识别信息生成上述游戏的游戏人使用的卡片的组合，根据上述游戏人的指示变更上述卡片的组合。

10 此外，提供一种卡片，该卡片在执行构成游戏的游戏程序的计算机中使用，其特征在于：具有存储上述卡片的识别信息的存储单元，被读出的上述卡片的识别信息为了生成上述游戏的游戏人使用的卡片的组合，在上述计算机设备中使用。

此外，提供一种程序，该程序用于使计算机执行使用多片卡片来构成游戏的游戏，其特征在于：使用读出的上述卡片的识别信息，限制用于上述游戏的游戏人的卡片登录。

此外，提供一种计算机设备，该计算机设备执行使用多片卡片来构成游戏的游戏，其特征在于：使用读出的上述卡片的识别信息，限制用于上述游戏的游戏人的卡片登录。

20 此外，提供一种控制器，该控制器连接在执行使用多片卡片来构成游戏的游戏的计算机设备上，其特征在于：使用读出的上述卡片的识别信息，限制用于上述游戏的游戏人的卡片登录。

此外，提供一种控制方法，是执行使用多片卡片来构成游戏的游戏的计算机设备的控制方法，其特征在于：接收读出的上述卡片的识别信息，使用该接收的上述识别信息限制用于上述游戏的游戏人的卡片登录。

此外，提供一种系统，该系统执行使用多片卡片来构成游戏的游戏，其特征在于：该系统由执行上述游戏的计算机设备的控制器和计算机设备构成，其中，计算机设备从该控制器接收由上述控制器读出的上述卡

片的识别信息，使用该识别信息限制用于上述游戏的游戏人的卡片登录。

此外，提供一种卡片，是执行使用多片卡片来构成游戏的游戏的计算机设备中使用的卡片、其特征不在于：具有存储上述卡片的识别信息的存储单元，被读出的上述卡片的识别信息为了限制用于上述游戏的游戏人的卡片登录而使用。

此外，提供一种程序，该程序用于使计算机设备执行使用多片卡片来构成游戏的游戏，其特征不在于：在使用读出的上述卡片的识别信息登录了该卡片以后，为了进行该卡片的使用确认进行再次读请求。

此外，提供一种计算机设备，该计算机设备执行使用多片卡片来构成游戏的游戏，其特征不在于：在使用读出的上述卡片的识别信息登录了该卡片以后，为了进行该卡片的使用确认进行再次读请求。

此外，提供一种控制器，该控制器连接在执行使用多片卡片来构成游戏的游戏的计算机上，其特征不在于：在使用读出的上述卡片的识别信息登录了该卡片以后，为了进行该卡片的使用确认进行再次读请求。

此外，提供一种控制方法，是执行使用多片卡片来构成游戏的游戏的计算机设备的控制方法，其特征不在于：在使用读出的上述卡片的识别信息登录了该卡片以后，为了进行该卡片的使用确认进行再次读请求。

此外，提供一种系统，该系统用于执行使用多片卡片来构成游戏的游戏，其特征不在于：该系统由执行上述游戏的计算机设备的控制器和计算机设备构成，其中，计算机设备从该控制器接收由该控制器读出的上述卡片的识别信息，在使用该识别信息登录了该卡片以后，为了进行该卡片的使用确认进行再次读请求。

此外，提供一种卡片，该卡片在执行使用多片卡片来构成游戏的游戏程序的计算机设备中使用，其特征不在于：具有存储上述卡片的识别信息的存储单元，被读出的上述卡片的识别信息为了进行上述卡片的使用确认而使用。

此外，提供一种程序，该程序用于使计算机执行使用多片卡片来构成游戏的游戏，其特征不在于：在使用读出的上述卡片的识别信息登录了

该卡片以后，根据上述卡片的读出时刻修正上述卡片的卡片信息。

此外，提供一种计算机设备，该计算机设备执行使用多片卡片来构成游戏的游戏，其特征在于：在使用读出的上述卡片的识别信息登录了该卡片以后，根据上述卡片的读出时刻修正上述卡片的卡片信息。

5 此外，提供一种控制方法，是执行使用多片卡片来构成游戏的游戏的计算机设备中的控制方法，其特征在于：在使用读出的上述卡片的识别信息登录了该卡片以后，根据上述卡片的读出时刻修正上述卡片的卡片信息。

此外，提供一种系统，该系统执行使用多片卡片来构成游戏的游戏，
10 其特征在于：该系统由执行上述游戏的计算机设备的卡片读出器和计算机设备构成，其中，计算机设备从该卡片读出器接收由该卡片读出器读出的上述卡片的识别信息，在使用该识别信息登录了该卡片以后，根据上述卡片的读出时刻修正上述卡片的卡片信息。

此外，提供一种卡片，该卡片在执行使用多片卡片来构成游戏的游
15 戏的计算机设备中使用，其特征在于：具有存储上述卡片的识别信息的存储单元，该识别信息为了根据上述卡片的读出时刻修正上述卡片的卡片信息而使用。

此外，提供一种主计算机设备，该主计算机设备能够连接多台执行
20 使用多片卡片来构成游戏的游戏的计算机设备，其特征在于：使用读出的上述卡片的识别信息，限制用于上述游戏的游戏人的卡片登录。

此外，提供一种控制方法，是能够连接多台执行使用多片卡片来构成游戏的游戏的计算机设备的主计算机设备中的控制方法，其特征在于：接收读出的上述卡片的识别信息，使用该接收的上述识别信息，限制用于上述游戏的游戏人的卡片登录。

25 此外，提供一种主计算机设备，该主计算机设备能够连接多台执行使用多片卡片来构成游戏的游戏的计算机设备，其特征在于：在使用读出的上述卡片的识别信息登录了该卡片以后，为了进行该卡片的使用确认而进行再次读请求。

此外，提供一种控制方法，是执行使用多片卡片来构成游戏的游戏

的计算机设备中的控制方法，其特征在于：在使用读出的上述卡片的识别信息登录了该卡片以后，为了进行该卡片的使用确认而进行再次读请求。

本发明的其它目的以及特征将通过以下的说明书及附图来说明。

5

附图说明

图 1 是用于说明本实施形式的卡片游戏系统的系统结构图。

图 2 是用于说明本发明的卡片游戏装置中使用的卡片的外观图。

图 3 是图 1 的卡片游戏系统的框图。

10

图 4 示出一般的卡片游戏的游戏方法。

图 5 是用于说明用图 2 的计算机设备 2 执行的卡片组生成流程的流程图。

图 6 是用于说明用图 2 的控制器 6 执行的卡片读出流程的流程图。

15

图 7 示出游戏人 A 的卡片组(卡片的识别信息和该卡片信息的一览表)。

图 8 示出游戏人 B 的卡片组(卡片的识别信息和该卡片信息的一览表)。

图 9 是用于说明用图 1 的计算机设备 2 执行的登录限制 1 流程的流程图。

20

图 10 是用于说明用图 1 的计算机设备 2 执行的登录限制 2 流程的流程图。

图 11 是用于说明用图 1 的计算机设备 2 执行的使用确认 1 流程的流程图。

25

图 12 是用于说明用图 1 的计算机设备 2 执行的使用确认 2 流程的流程图。

图 13 是用于说明用图 1 的计算机设备 2 执行的使用确认 3 流程的流程图。

图 14 是用于说明用图 1 的计算机设备 2 或者图 17 的便携式计算机设备执行的对战流程的流程图。

图 15 示出游戏人 A 的卡片组内卡片的读取时间表。

图 16 示出游戏人 B 的卡片组内卡片的读取时间表。

图 17 是用于说明使用多个便携式计算机设备的卡片游戏系统的系统结构图。

5 图 18 是图 17 的卡片游戏系统的框图。

图 19 是用于说明用图 17 的便携式计算机设备执行的读取处理流程的流程图。

图 20 是用于说明用图 17 的便携式计算机设备执行的卡片信息的修正流程的流程图。

10

具体实施方式

第 1 实施形式

以下对于适用本发明的理想的实施例进行说明。

图 1 是说明示出本发明实施例的卡片游戏系统的结构的系统图。

15 另外，只要没有特别限定，如果是执行本发明功能的设备，则无论是单体设备，还是由多台设备构成的系统，还是经由 LAN、WAN 等网络连接进行处理的系统，都能够适用本发明，这一点是不言而喻的。例如，可以经由网络，控制系统（游戏系统）从服务器下载到后述的计算机设备 2 中执行。

20 图 1 中，1 是 CRT 显示器或者电视显示器等显示器，显示用个人计算机，电视游戏设备装置，机顶盒等计算机设备 2 执行的卡片游戏。3 是插入存储游程序等的软盘的软盘连接器，4 是同样插入存储游戏程序的 CDROM 等的 CDROM 连接器。

25 经由接口线缆 5，控制器 6（卡片读出器）上的键 7（四方向箭头键，开关键 A、B）的信号或者用控制器 6 读入的卡片 8 或者 9 的识别信息（ID）传送到计算机设备 2。另外，控制器 6 还能够接收从计算机设备 2 传送来的信号，在未图示的液晶显示器上显示各个游戏人的卡片信息（对应于识别信息的图像，名称，注释）。这种情况下，对应于游戏人数的控制器连接到计算机设备上。另外，控制器 6 还能够代替接口线缆

5, 以红外线通信进行与计算机设备 2 的信号收发。

图 2 示出卡片 8 的样品。

8a 示出卡片的正面, 例如由对战型卡片游戏的人物的卡片信息(图像 10, 名称 11, 属性, 体力, 攻击力, 防守力, 表示游戏情节等的注释栏 12) 构成。8b 示出卡片的背面, 例如该人物的识别信息存储在磁带 13 中。与以往相同用纸构成卡片, 如果在其背面一侧的磁带 13 或者未图示的条码中存储人物的最低限度的识别信息(ID), 则能够抑制卡片的制造成本。如果对应存储用计算机设备 2 执行的游戏程序中的对应于该识别信息的卡片信息, 则能够把由卡片读出器 6 读出的卡片的识别信息的卡片信息显示在显示器 1 上。

另外, 这里各个卡片与由形成在卡片上的人物和该卡片的识别信息表示的攻击力, 防守力等相对应, 可以具有卡片自身独立的交易价值(不同的经济价值)。

图 3 是卡片游戏系统的框图。

15 计算机设备 2 的 CPU23 根据存储在 ROM21 中的系统程序, 从 HDD (硬盘驱动器) 26 或者 FD I/F27, CD I/F28 上连接的 FD 或者 CDROM 等存储媒体把游戏程序(包括用图 5 流程图所示的游戏程序, 卡片信息以及后述的卡片信息表)读入到 RAM2 中执行, 经由显示器 I/F25 在显示器 1 上显示游戏。另外, 还能够经由收发 I/F20, 从连接到未图示的网络的服务器把上述游戏程序下载到 RAM2 中执行。另外, CPU23 经由连接到系统总线 30 上的 KB I/F24, 接收来自外部的信号。进而, 经由收发 I/F29, 与控制器 6 进行信号收发。

25 卡片读出器 6 的 CPU32 执行存储在 ROM31 中的控制程序(图 6 的流程图), 经由接口线缆 5, 把来自键开关 7(键操作单元)的信号传送到计算机设备 2。另外, CPU300 用 CARD I/F35(读出单元)读出卡片 8 的识别信息, 暂时存储在 RAM34 中, 向计算机设备 2 发送。

图 4 示出卡片游戏的一般的游戏方法。

40 是显示在显示器 1 上的卡片游戏的一个画面, 44 是游戏人 A 的卡片组(例如, 40 片卡片的组合), 45 是游戏人 B 的卡片组(同样是

40 片卡片的组合)。41 是游戏人 A 从卡片组 44 上面顺序抽出的预定片数 (例如 5 片) 的卡片, 42 是游戏人 B 从卡片组 45 上顺序抽出的预定片数的卡片。而且, 各个游戏人把从这些卡片抽出的 1 片卡片在赛场 43 正面向上显示, 比较各个卡片的卡片信息决定胜负。考虑卡片组的卡片
5 的组合或者顺序, 生成强有力的卡片组对游戏胜负产生很大影响。以上说明的动作根据来自控制器 6 的键信号以及识别信息, 通过计算机设备 2 的 CPU23 执行游戏程序实现。另外, 本发明涉及上述卡片组的生成, 以下使用图 5 以及图 6 的流程图, 详细地说明计算机设备 2 与控制器 65 的动作。

10 图 5 是用计算机设备 2 执行的游戏程序 (卡片组生成流程) 的流程图。

该游戏程序, 如果游戏人使用控制器 6, 选择在显示器 1 上显示的游戏菜单画面的「卡片组生成开始」图形文字则启动。

在步骤 100 中, CPU23 经由接口线缆 5, 接收从控制器 6 发送来的
15 卡片 8 的识别信息, 在步骤 101 中, 参照存储在 RAM22 中的卡片信息表 (管理在游戏程序中能够使用的卡片的识别信息和卡片信息的表), 检索对应于该接收的识别信息的卡片信息, 在显示器 1 上一览显示卡片信息 (图像 10, 名称 11, 属性、体力, 攻击力, 防守力, 表示游戏情节等的注释栏 12)。在步骤 102 中, CPU23 每次接收到识别信息时,
20 检查增加计数的计数器, 判断是否接收了预定片数 (例如, 40 片) 的识别信息, 如果没有接收到预定片数的识别信息则直到接收到预定片数为止反复执行从步骤 100 开始的处理。在步骤 102 中如果判断为接收到预定片数时, 在步骤 103 中 CPU23 在显示器 1 上显示表示完成了卡片组生成的意思和卡片组的卡片信息一览表, 同时, 在显示器 1 上显示「卡
25 卡片组生成结束 OK」, 「卡片组变更 (顺序变更)」, 「卡片组变更 (卡片替换)」的图形文字, 等待游戏人的选择指示。在步骤 104 中 CPU23 判断来自控制器 6 的键信号, 判断是否被指示了「卡片组变更 (顺序变更)」, 在判断为被指示了顺序变更时, 在步骤 105 中, 在上述一览表中变更被指定的卡片信息的顺序。如果在步骤 104 中判断为没有被指示

顺序变更，则在步骤 106 中 CPU23 判断来自控制器 6 的键信号，判断是否被指示「卡片组变更（卡片替换）」，在判断为被指示卡片替换时，在步骤 107 中，从上述一览表删除所指定卡片的卡片信息，为了生成预定片数的一览表，反复进行从步骤 100 开始的处理。在步骤 106 中如果
5 判断为没有被指示「卡片组变更（卡片替换）」，即被指示「卡片组生成结束 OK」，则 CPU23 结束该卡片组生成流程。

另外，在上述步骤 103 中，如果在显示器 1 上显示「卡片组生成结束 OK」，「卡片组变更（顺序变更）」，「卡片组变更（卡片替换）」的图形文字，则游戏人以被显示的一览表（预定片数的卡片信息）为参
10 考，使用控制器 6 的键操作单元，指示应该顺序变更的卡片信息或者为了替换而应该删除的卡片信息。另外，上述预定片数能够根据来自控制器 6 的信号任意变更。

图 6 是用控制器 6 执行的控制程序（卡片读出流程）的流程图。存储在 ROM31 中的该控制程序，如果控制器 6 的未图示电源 ON 则启动。

15 在步骤 200 中 CPU32 判断是否按下了用于选择在显示器 1 上显示的游戏菜单画面的「卡片组生成开始」的键操作单元 7 的键开关，在判断为按下了该键开关时，在步骤 201 中，向计算机设备 2 发送该键信号（卡片组生成开始指示）。在步骤 202 中 CPU32 判断读出单元 35 是否
20 读出游戏人插入的卡片的识别信息，在读出了时，在步骤 203 中向计算机设备 2 发送该识别信息。在步骤 204 中判断是否按下用于选择在显示器 1 上显示的「卡片组变更（顺序变更）」的键开关，在按下该键开关时在步骤 205 中向计算机设备 2 发送该键信号（顺序变更指示）和应该顺序变更的卡片信息。在步骤 204 中如果判断为没有按下用于顺序变更的键信号，则 CPU32 在步骤 206 中判断是否按下用于选择「卡片组变
25 更（卡片替换）」的键开关，如果判断为按下该键开关，则在步骤 207 中，向计算机设备 2 发送该键信号和指定应该删除的卡片信息的键信号，反复进行从步骤 202 开始的处理，把新的卡片的识别信息发送到计算机设备 2。在步骤 206 中没有按下用于选择「卡片组变更（卡片替换）」的键开关，即没有按下用于选择「卡片组生成结束 OK」键开关时，CPU32

结束该卡片读出流程。

另外，上述「卡片组生成开始」，「卡片组生成结束 OK」，「卡片组变更（顺序变更）」，「卡片组变更（卡片替换）」图形文字的选择，应该顺序变更的卡片信息或者应该删除的卡片信息的选择，以在显示器 1 上显示的菜单或者一览表为参考，游戏人使用键操作单元 7 的四方向箭头键（光标）或者选择键 A、B 指定。

在上述实施例中说明的本发明适用于由 1 台设备构成的计算机设备（个人计算机，电视游戏装置，机顶盒等），进而也可以适用在由多台设备（例如用网络连接的服务器或者其它的计算机设备）构成的系统中。例如，在网络上，如果使各个游戏人能够参加该卡片游戏，则能够与全世界中的游戏人进行卡片游戏。

与上述相同，如果在卡片上的磁带中存储识别信息（ID），存储游戏程序中对应于该识别信息的卡片信息，构筑卡片游戏，则能够向游戏人广泛地提供低价格的卡片。在构筑登录了新卡片的卡片信息的新卡片游戏时（版本升级），可以向游戏人提供存储了对应于该卡片信息的识别信息的卡片。通过该商务方法，能够在市场迅速地普及本申请发明的新的卡片游戏。另一方面，如果在卡片自身存储识别信息和卡片信息的一部分或者全部，则能够实现卡片游戏自身的扩展性以及低价格。具体地讲，卡片读出器 6 读出卡片的识别信息和卡片信息，CPU32 把它们向计算机设备 2 发送，CPU23 使用存储在游戏程序中的卡片信息表和该发送的识别信息以及卡片信息，能够生成上述的卡片组。这样，通过在各卡片中存储在卡片游戏中使用的卡片的全部卡片信息，能够减轻游戏程序自身，因此能够容易进行游戏程序的版本升级，这是不言而喻的。

另外，代替磁带，也能够像条码那样，使用可光学读取的媒体进行存储，或者，也可以使用存储芯片进行电存储。特别是，在卡片中存储识别信息和卡片信息时，如果考虑到存储容量，则最好是存储芯片。

另外，作为本申请发明的实施形式，以对战型卡片游戏为例，然而也可以是使用进行运动队游戏的体育运动员的卡片的卡片游戏。例如，把各种运动的队员的卡片任意组合，生成卡片组，能够做成最强的运动

队。例如，卡片组的卡片数对应于各种运动的队员数（棒球 9 名，橄榄球 11 名，篮球 5 名，排球 6 名、足球 11 名）。

如以上说明的那样，如果依据本实施形式，则由于使用由控制器读出的卡片的识别信息，生成游戏的游戏人使用的卡片组，因此能够提供
5 融合了卡片与电视游戏的新的游戏。

另外，如果依据本实施形式，则由于从卡片读出识别信息，生成游戏的游戏人使用的卡片的组合，因此能够根据指示向计算机设备发送读出的识别信息，从而能够提供融合了卡片与电视游戏的新的游戏。

如果依据本实施形式，则能够提供用于执行程序的游戏人的计算机设备的控制器，以及从控制器接收由控制器读出的卡片的识别信息，使用该
10 识别信息生成用于游戏的游戏人的卡片的组合的计算机设备。

另外，如果依据本实施形式，则能够提供卡片，该卡片的特征在于具有存储卡片的识别信息的存储单元，并且由控制器读出的卡片的识别信息，为了生成用于游戏的游戏人的卡片的组合被计算机设备使用。

从而，在维持卡片的商品价值的同时，能够提供融合了卡片和电视
15 游戏的划时代的新游戏。

第 2 实施形式

第 2 实施形式中的卡片游戏系统的结构，卡片游戏系统的框图，卡
20 片，卡片游戏的一般的游戏方法，用计算机设备执行的游戏程序（卡片组生成、流程）以及由控制器执行的控制程序（卡片读出程序），由于与第 1 实施形式相同因此省略说明。

图 7 以及图 8 是通过执行图 5 以及图 6 的流程所示的程序生成的各
25 卡片组的卡片信息一览表，与卡片的识别信息一起，该卡片的信息（姓名，属性，体力，攻击力，防守力）以预定片数登录在计算机设备 2 的 RAM22 的预定区域中，在显示器 1 上按照每个游戏人进行显示。另外，该各卡片组的卡片信息一览表还能够显示在每个游戏人的卡片读出器 6 的显示器（未图示）上。

在对于游戏人 A 的卡片组（图 7）中，可知存在着具有识别信息

“B00010”的姓名“XXXXX”，“属性△”，“体力20000点”，“攻击力50000点”，“防守力60000点”的稀有卡片。另外，对于游戏人B的卡片组（图8）中，可知存在具有识别信息“D00600”的姓名“XXXXX”，“属性□”，“体力60000点”，“攻击力90000点”，
5 “防守力80000点”的稀有卡片。如果游戏人具有这样的稀有卡片，则该游戏人的卡片组为了增加强度，通过在游戏人之间的交易（买卖），游戏的战利品或者购入的卡片组，获得更强的卡片。最近，在发烧友之间以高额的价格交易稀有卡片。

这样非常稀有的价值高的卡片通过复制在游戏中使用时，不仅失去
10 游戏的快乐，而且使稀有卡片的商品价值降低，因此需要限制稀有卡片向计算机设备2（个人计算机，电视游戏机，机顶盒等）的登录。

图9是用计算机设备2执行的程序（登录限制1流程）的流程图。

该程序在图5所示的流程图的步骤100中，从控制器6接收了识别
15 信息后由CPU23启动。CPU23执行了一系列的处理（从步骤300~步骤304）以后，返回到图5的步骤102。另外，该图9所示的程序不需要与图5的程序建立关系，例如也可以应用在不生成卡片组的其它游戏程序中，能够独立地执行。

在图5的步骤100中，CPU23如果经由接口线缆5从控制器6接收到卡片8的识别信息，则在图9的步骤300中，CPU23判断该识别信息
20 是否登录在RAM22的预定区域（例如游戏人的卡片组登录区）中。如果在步骤300中判断为没有登录，则在步骤301中，CPU23参照预先装载到RAM22中的某个卡片信息表（在游戏程序中能够使用的卡片的识别信息和管理该信息以及该卡片的可登录片数的表），把该识别信息和与该识别信息相对应的卡片信息复制到上述区域中，使未图示的计数器
25 增加计数，然后返回到图5的步骤102（结束该流程）。在步骤300中判断为接收的识别数据已经登录在上述预定区中时，CPU23把对应于该识别信息的计数器的值与对应于该识别信息的上述表内的可登录片数进行比较，如果该计数器的值比可登录片数少则在步骤303中把接收的识别信息与该卡片信息登录在上述预定区中，使计数器增加计数，然后

返回到图 5 的步骤 102 (结束该流程)。在步骤 302 中,在 CPU23 判断为计数器的值达到了可登录片数时,在显示器 1 上显示不可登录,然后返回到图 5 的步骤 102 (结束该流程。)。

如以上说明的那样,通过用上述表管理在游戏程序中可使用的每片卡片的可登录片数,例如,把图 7 的识别信息“B00010”或者图 8 的“D00600”所示那样的稀有卡片的登录片数仅取为 1 片,把虽然稀有价值不太高,但是能够使其它卡片的体力,攻击力,防守力增强的增强卡片登录片组取为 4 片。从而,游戏软件厂家通过预先限制卡片的登录片数来做成程序,能够维持稀有卡片的商品价值。

另外,由于用表管理每个卡片可登录片数则数据量过多,因此还能够使该表具有表示能否登录多片的标志。

图 10 是用计算机设备 2 执行的程序(登录限制 2 流程)的流程图。

该程序在图 5 所示的流程图的步骤 100 中,从控制器 6 接收了识别信息以后,由 CPU23 启动。CPU23 执行了一系列的处理(步骤 400 ~ 步骤 405)以后,返回到图 5 的步骤 102。另外,该图 10 所示的程序不需要与图 5 的程序建立关系,例如也能够在不生成卡片组的其它的游戏程序中应用,能够独立地执行。

在图 5 步骤 100 中,CPU23 如果经由接口线缆 5,从控制器 6 接收到卡片 8 的识别信息,则在图 10 的步骤 400 中,CPU23 判断该信息是否登录在 RAM22 的预定区(例如游戏人的卡片组登录区)中。在步骤 400 中如果判断为没有登录,则在步骤 401 中 CPU23 参照预先装载在 RAM22 中的卡片信息表(用标志管理在游戏程序中能够使用的卡片的识别信息和其卡片信息以及能否登录多片该卡片的表),把该识别信息和与该识别信息相对应的卡片信息复制到上述预定区中,使未图示的计数器增加计数,然后返回到图 5 的步骤 102 (结束该流程)。在步骤 400 中判断为接收的识别信息已经登录在预定区中时,在步骤 402 中,CPU23 参照上述表的标志,判断能否登录多片与该识别信息相对应的卡片,如果判断为不是能够登录多片的卡片(例如,该卡片是稀有卡片时),则返回到图 5 的步骤 102 (结束该流程)。在步骤 402 中如果判断为接收

的识别信息的卡片是能够登录多片的卡片（例如，标志 OFF），则在步骤 403 中，CPU23 判断与该接收的识别信息对应的计数器的值是否小于预先确定的限度片数。该限度片数例如标志 OFF 的卡片最大为 4 片能够登录并且预先设定在游戏程序中。在步骤 403 中，如果该计数器的值比该限制片数少，则在步骤 404 中把接收的识别信息和其卡片信息登录在 5 上述预定区中，使计数器增加计数，然后返回到图 5 的步骤 102（结束该流程）。在步骤 403 中，在 CPU23 判断为计数器的值达到限制片数时，在显示器 1 上显示不可登录，然后返回到图 5 的步骤 102（结束该流程）。

10 如以上说明的那样，在游戏程序能够使用的每个卡片中可登录多片时，在表中设定标志 OFF，在不可登录多片时在表中设定标志 ON，通过在游戏程序中设定限制片数（例如把登录最大片数取为 4 片），例如，把图 7 的识别信息“B00010”或者图 8 的“D00600”所示那样的稀有卡片的登录片数取为 1 片，把虽然稀有价值不太高，但是能够使其它卡片的体力，攻击力，防守力增加的增强卡片的登录片数取为 4 片。从而，15 游戏软件厂家不增加用表管理的数据量，设定标志和能够登录的限制片数，做成游戏程序，由此能够维持稀有卡片的商品价值。

另外，在上述实施形式中说明的本发明适用于由 1 台设备构成的计算机设备（个人计算机，电视游戏装置，机顶盒等），进而也能够适用 20 在由多台设备（例如用网络连接的服务器或者其它的计算机设备）构成的系统中。例如，如果在网络上使各个游戏人能够参加该卡片游戏，则能够与全世界中的游戏人进行卡片游戏。

通过在控制器 6（卡片读出器）中执行或者用能够连接多台上述计算机设备 2 的主计算机设备执行图 9 以及图 10 的流程所示的程序（登录限制 1 以及 2），能够实现与上述实施形式相同的动作。例如，考虑 25 把多台便携型计算机设备连接到主计算机设备（个人计算机，电视游戏装置，机顶盒，服务器等）的形态。这种情况下，便携型计算机设备与主计算机设备用有线或无线连接。该程序预先存储在卡片读出器的 ROM31 中，在 CPU32 中执行。另外，该程序存储在连接到计算机设备

2 上的上述总体计算机的存储器中，由未图示的 CPU 执行。另外，该程序也可以存储在存储媒体中，提供给计算机设备 2 或者卡片读出器 6 或者上述总体计算机。

如以上说明的那样，该程序是用于由计算机执行使用多片卡片来构成游戏的卡片游戏的程序，使用读出的卡片的识别信息，限制对于游戏的游戏人的卡片登录。另外，该程序通过对每片卡片预先设定可登录片数限制卡片登录。另外，该程序用表预先管理各卡片的识别信息和其卡片信息以及其可登录片数。另外，该程序把对应于识别信息的卡片的登录片数与预先存储在表中的与该识别信息相对应的卡片的可登录片数进行比较，限制卡片登录。

另外，该程序通过预先设定相同卡片的登录限制片数以及表示每张卡片能否登录多片的信息，限制卡片登录。另外，该程序用表预先管理各卡片的识别信息和其卡片信息以及表示能否登录多片该卡片的信息。另外，该程序把识别信息和表示能否登录多片与预先存储在表中的该识别信息相对应的卡片的信息进行比较，把与该读出的识别信息相对应的卡片的登录片数和限制片数进行比较，限制卡片登录。

从而，执行使用多片卡片来构成游戏的卡片游戏的计算机设备 2 使用读出的卡片的识别信息，能够限制用于游戏的游戏人的卡片登录。

另外，连接到执行使用多片卡片来构成游戏的卡片游戏的计算机设备上的卡片读出器 6 使用读出的卡片的识别信息，能够限制用于游戏的游戏人的卡片登录。

另外，能够连接多台执行使用多片卡片来构成游戏的卡片游戏的计算机设备的主计算机设备使用读出的卡片的识别信息，能够限制用于游戏的游戏人的卡片登录。

另外，代替在上述实施形式中说明过的磁带，能够使用像条码那样的可光学读取的媒体进行存储，另外，也可以使用存储芯片进行电存储。特别是，在卡片中存储识别信息和卡片信息的情况下，如果考虑到存储容量，则最好是存储芯片。

另外，作为本申请发明的实施形式，以对战型卡片游戏为例，然而

也可以是使用进行运动队游戏的体育运动员的卡片的卡片游戏。例如，把各种运动的队员的卡片任意组合，生成卡片组，能够做成最强的运动队。例如，卡片组的卡片数对应于各种运动的队员数（棒球 9 名，橄榄球 11 名，篮球 5 名，排球 6 名、足球 11 名）。

- 5 如以上说明的那样，如果依据本实施形式，则由于使用读出的卡片的识别信息，能够限制用于游戏的游戏人的卡片登录，因此能够提供融合了卡片和电视游戏的新游戏。

另外，通过限制卡片的登录片数，能够维持卡片的稀有价值，进而通过设定的登录片数的多少，能够提供与市场流通量不同的新的价值标准。

10

第 3 实施形式

第 3 实施形式中的卡片游戏系统的结构，卡片游戏系统的框图，卡片，卡片游戏的一般游戏方法，用计算机设备执行的的游戏程序（卡片组生成，流程）以及用控制器执行的控制程序（卡片读出流程）由于与第 1 实施形式相同因此省略说明。

15

在复制图 7、8 所示那样的非常稀有的价值高的卡片，在游戏中使用的情况下，不仅失去游戏的快乐，而且使卡片的商品价值或者稀有价值降低。

- 20 在把卡片向计算机设备 2（个人计算机，电视游戏机，机顶盒等）登录以后通过进行其使用确认，能够维持卡片的商品价值或者稀有价值，进而使卡片与游戏联动能够构筑具有一体感的游戏世界。

图 11 是用计算机设备 2 执行的程序（使用确认 1）的流程图。

- 25 该程序通过执行图 5 所示的流程图的各步骤，生成各个游戏人的卡片组以后，在游戏开始前或者在游戏过程中由 CPU23 启动。另外，该图 11 所示的程序不需要与图 5 的程序建立关系，例如也能够在不生成卡片组的其它游戏程序中应用，可以独立地执行。

在图 11 的步骤 500 中 CPU23 在显示器 1 或者控制器 6（卡片读出器）的未图示的显示器上进行显示，使得再次读入（再读入）位于例如

图 7 或图 8 那样的卡片组一览表最上面的卡片，向游戏人请求该卡片再读入。在步骤 501 中，CPU23 接收从控制器 6 发送来的识别信息（卡片的再读入发送来的识别信息），在步骤 501 中判断与请求再读入的卡片的识别信息是否一致。在步骤 501 中判定为与识别信息不一致时，CPU23 把该卡片置为不允许使用，然后执行步骤 504。在步骤 501 中判断为与识别信息一致时，CPU23 把该卡片置允许使用，然后执行步骤 504。在步骤 504 中，CPU23 判断是否完成卡片组一览表的全部卡片的使用确认，如果判断完成了全部卡片的使用确认则结束使用确认 1 的流程，在判断为没有完成全部的使用确认时，为了进行全部的使用确认，反复执行从步骤 500 开始的处理。

如以上说明的那样，例如，在把卡片登录在多台计算机设备的非易失性存储器中进行游戏时，由于卡片不在手头不能够响应来自计算机设备的卡片使用确认，该卡片成为不允许使用，因此能够防止卡片的复制。另外，由于通过要求一次登录的卡片的使用确认，即使一次登录也必须在以后使用该卡片，因此能够使卡片与游戏联动构筑具有一体感的游戏世界。

但是，对于当前登录在卡片组中的全部的卡片，为了进行卡片的使用确认而请求再读入这一点在愉快地进行游戏方面并不理想。

因此，把请求再读入的卡片与不请求再读入的卡片区别开，例如，如果使稀有的价值高的稀有卡片进行再读入请求，则能够减轻再读入的负荷，能够维持稀有卡片的商品价值。

图 12 是用计算机设备 2 执行的程序（使用确认 2）的流程图。

该程序与在图 11 中所示的流程图相同，通过执行图 5 所示的流程图中的步骤生成各个游戏人的卡片组以后，在游戏开始前或者游戏过程中由 CPU23 启动。另外，该图 12 所示的程序不需要与图 5 的程序建立关系，例如也可以在不生成卡片组的其它的程序中应用，能够独立地执行。

在图 12 的步骤 600 中，CPU23 参照预先装载在 RAM22 中的卡片信息表（管理能够在游戏程序中使用的卡片的识别信息和与该识别信息

对应的卡片信息以及表示是否请求该识别信息的再读入的信息的表)，从例如图 7 或图 8 所示的卡片组一览表的最上面开始顺序地判断是否是请求再读入卡片的识别信息的识别信息。

在步骤 600 中，在判断为所着眼的卡片的识别信息不是请求再读入的识别信息时，在步骤 601 中 CPU23 允许使用该卡片，着眼于卡片组内的下一个卡片，执行上述步骤 600。在步骤 600 中，在判断为所着眼的卡片的识别信息是请求再读入的识别信息时，在步骤 602 中 CPU23 在显示器 1 或者控制器 6 的未图示的显示器上进行显示使得再次读入与该识别信息对应的卡片，向游戏人请求该卡片的再读入。在步骤 603 中，CPU23 接收从控制器 6 发送来的识别信息(通过卡片的再读入发送来的识别信息)，在步骤 602 中判断是否与请求了再读入的卡片的识别信息一致。在步骤 603 中判断为与识别信息不一致时，在步骤 604 中 CPU23 把该卡片置为不允许使用，然后执行步骤 606。在步骤 603 中判断为与识别信息一致时，在步骤 605 中 CPU23 把该卡片置为允许使用，然后执行步骤 606。在步骤 606 中 CPU23 判断是否结束卡片组一览表的全部卡片的使用确认，如果判断为结束了全部卡片的使用确认则结束使用确认 2 的流程，在判断为没有结束全部的使用确认时，为了进行全部卡片的使用确认，反复执行从步骤 600 开始的处理。

如以上说明的那样，例如，如果预先把稀有卡片的识别信息作为再读入请求的识别信息设定在上述卡片信息表中，则把该稀有卡片登录在卡片组中的游戏人如果不能够响应来自计算机设备的使用确认则该卡片成为不允许使用，因此能够防止稀有卡片的复制。另外，通过要求一次登录了的稀有卡片的使用确认，即使一次登录也必须在以后使用稀有卡片，因此能够使稀有卡片与游戏联动构筑具有一体感的游戏世界。进而，由于稀有卡片以外的卡片不要求再读入，因此能够愉快地进行游戏。

但是，越是具有大量稀有卡片的游戏人再读入就越麻烦，因此还要考虑不能够愉快地进行游戏的情况。

为此，在各个稀有卡片中设定进行再读入请求的条件，通过在发生了该条件时请求再读入，能够获得稀有卡片的再读入的繁琐与稀有卡片

的价值维持的平衡。

图 13 是用计算机设备 2 执行的程序（使用确认 3）的流程图。

该程序与在图 11 或者图 12 中所示的流程图相同，通过执行图 5 所示的流程图各步骤生成了各个游戏人的卡片组以后，在游戏开始前或者游戏过程中由 CPU23 启动。另外，该图 13 所示的程序不需要与图 5 的程序建立关系，例如在不生成卡片组的其它的程序中也能够应用，可以独立地执行。

在图 13 的步骤 700 中，CPU23 参照预先装载在 RAM22 中的卡片信息表（管理在游戏程序中能够使用的卡片的识别信息和与该识别信息对应的卡片信息以及在该卡片是稀有卡片时所设定的再读入请求的条件的表），从例如图 7 或图 8 所示的卡片组一览表的最上面开始顺序判断是否发生了在稀有卡片中预先设定的条件。在步骤 700 中判断为没有发生上述条件时，CPU23 把该稀有卡片置为允许使用，着眼卡片组内的下一个稀有卡片，执行上述步骤 700。另外在不设定上述条件的普通卡片中，不使用而忽略该使用确认 3 流程，直接置为允许使用。

例如，在上述条件是从稀有卡片的登录时间或者上一次的再读入时间可以经过的允许时间时，在步骤 700 中 CPU23 参照未图示的定时器，判断是否从稀有卡片的登录时间或者再读入时间经过了预先确定的允许时间。另外，CPU23 在 RAM22 中保持把在图 5 的步骤 101 中接收的稀有卡片的各个识别信息登录在 RAM22 的预定区（例如，游戏人的卡片组登录区）时的时间（登录时间）或者通过上一次正常的再读入的识别信息的再接收时间（再读入时间）。

在步骤 700 中判断为经过了正在着眼的稀有卡片的允许时间时，CPU23 在步骤 701 中，在显示器 1 或者控制器 6 的未图示的显示器上显示该稀有卡片的再读入，向游戏人请求该稀有卡片的再读入。另一方面，在步骤 700 中判断为没有经过该允许时间时，CPU23 着眼于下一个稀有卡片，反复进行同样的处理。

在步骤 702 中，CPU23 接收从控制器 6 发送来的识别信息（通过稀有卡片的再读入发送来的识别信息），判断与请求再读入的稀有卡片的

识别信息是否一致。在步骤 702 中判断为与识别信息不一致时，在步骤 703 中 CPU23 把该卡片置为不允许使用，然后执行步骤 705。在步骤 702 中判断为与识别信息一致时，在步骤 704 中 CPU23 把该卡片置允许使用，然后执行步骤 705。在步骤 705 中 CPU23 判断是否完成卡片组一览表的全部稀有卡片的使用确认，如果判断为完成全部稀有卡片的使用确认则结束使用确认 3 流程，在判断为没有完成全部的使用确认时，为了进行全部稀有卡片的使用确认，反复执行从步骤 700 开始的处理。

如以上说明的那样，通过预先保持稀有卡片的登录时间或者再读入时间，在从该时间经过了预先确定的允许时间时请求再读入，能够降低再读入的繁琐。例如，关于不需要再读入的稀有卡片（稀有价值不太高的稀有卡片），通过把作为其再读入条件的允许时间设定为例如 1000 年，事实上能够做成不需要再读入。通过这样做，能够减少再读入请求，实现简单的结构。另外通过这样做，无须是否需要再读入这样的判断，仅单纯地进行允许时间与经过时间的比较能够实现，因此能够实现程序的简化。

另外，上述预定条件也可以不限于在稀有卡片中预先设定的上述允许时间，也可以是进行再读入请求时从登录的稀有卡片中随机地决定请求再读入的稀有卡片。不一定是真正的随机（游戏上的随机实际上通过计算生成的情况很多），只要从游戏人看来不能预想在下一次再读入请求哪一片稀有卡片即可。这种情况下，对于卡片组内的稀有卡片能够随机地进行再读入请求。

另外，也可以是在与登录了上述预定条件的稀有卡片对应的人物在游戏进行的结果向更高价值的人物变化的情况下，把该稀有卡片决定为再读入请求的卡片。这种情况下，在游戏进行过程中，对于人物变化为价值更高的人物的稀有卡片能够进行再读入请求。通过这样做，在继续使用更眷恋的方便性高的人物时，由于需要原本的稀有卡片，因此能够提高稀有卡片与游戏内人物的联动性。

另外，也可以把在游戏中使用上述预定条件次数多的稀有卡片决定为再读入请求的卡片。这种情况下，对于游戏中使用频率高的稀有卡片

能够进行再读入请求。

另外，通过分别组合上述预定条件，像一种游戏那样提供再读入的行为自身，能够进一步降低物理上的以及精神上的作业繁琐性。

进而，在上述实施形式中，在游戏人不能够响应再读入请求时（请求的卡片的识别信息与再读入的识别信息不一致时），在图 11 的步骤 502，图 12 的步骤 604，图 13 的步骤 703 中把该卡片置为不允许使用，作为其通知方法，可以在显示器 1 或者控制器 6 的未图示显示器上显示讯息，也可以通过使在游戏中显示的该卡片的人物变化为「死亡，气绝，消耗，蛹化，卵化，冬眠，睡眠，出走」等状态，向游戏人通知该卡片成为不允许使用。

另外，在上述实施形式中说明了根据一定条件，为了获得继续使用许可而发生再读入请求的情况，而作为进一步降低游戏中的压力的方法，更理想的是设计游戏使得游戏人自发地进行再读入。也可以是根据一定的条件，与卡片关联的人物转移到「不允许使用」状态，通过卡片的再读入，能够再次向「允许使用」状态转移。例如，做成为如果与卡片联动的人物满足预定了条件（图 12 步骤 600，图 13 的步骤 700），自动地陷入「冬眠，蛹化，卵化，睡眠，出走」等状态，如果不再读入卡片则不能够在游戏中使用的状态。这种情况下，进而通过与上述相同，考虑预定条件的组合，能够期待更高的效果。

进而，也可以是作为游戏的对战结果，同样地在游戏中显示的人物变化到「死亡，气绝，消耗，蛹化，卵化，冬眠，睡眠，出走」等状态时，使该卡片成为不允许使用。通过这样做，加强对于人物的状态变化的心理影响，能够提高卡片再读入与游戏进行的一体化。

另外，在上述的实施形式中说明的本发明适用于由 1 台设备构成的计算机设备（个人计算机，电视游戏装置，机顶盒等），进而也能够适用于由多台设备（例如用网络连接的服务器或者其它的计算机设备）构成的系统。例如，如果在网络上使各个游戏人能够参加该卡片游戏，则能够与全世界中的游戏人进行卡片游戏。

通过用控制器 6（卡片读出器）执行或者用能够连接多台上述计算

机设备 2 的总体计算机执行图 11, 图 12 以及图 13 的流程中所示的程序 (使用确认 1、2 以及 3), 能够实现与上述实施形式相同的动作。例如, 考虑把多台便携式计算机设备连接到总体计算机 (个人计算机, 电视游戏装置, 机顶盒, 服务器等) 的形态。这种情况下, 便携式计算机设备
5 与主计算机设备通过有线或无线连接。

该程序预先存储在卡片读出器的 ROM31 中由 CPU32 执行。另外, 该程序存储在连接到计算机设备 2 的上述总体计算机的存储器中, 由未图示的 CPU 执行。另外, 该程序也可以存储在存储媒体中, 提供给计算机设备 2 或者卡片读出器 6 或者上述总体计算机。

10 如以上说明的那样, 该程序是用于使计算机设备执行使用多片卡片来构成游戏的卡片游戏的程序, 在使用读出的卡片的识别信息登录了该卡片以后, 为了进行该卡片的使用确认进行再次读请求。另外, 该程序在进行再次读请求而得到的卡片的识别信息与原来的识别信息不一致时, 成为不允许使用该卡片。另外, 该程序在进行再次读请求而得到的
15 卡片的识别信息与原来的识别信息一致时, 成为可以使用该卡片。另外, 该程序显示讯息向游戏人通知读请求。另外, 该程序使在游戏过程中显示的卡片人物状态发生变化并且向游戏人通知读请求。另外, 该程序根据对每片卡片设定的信息选择进行读请求的卡片。另外, 该程序选择从登录了卡片的时间起经过预先确定的时间的卡片作为读请求的对象卡
20 片。另外, 该程序选择在游戏过程中卡片人物变化为更高价值的人物的卡片作为读请求的对象卡片。另外, 该程序选择在游戏过程中使用次数多的卡片作为读请求的对象卡片。

从而, 执行使用多片卡片来构成游戏的卡片游戏的计算机设备 2 在使用读出的卡片的识别信息登录了该卡片以后, 为了进行该卡片的使用
25 确认能够进行再次读请求。

另外, 与计算机设备连接的执行使用多片卡片来构成游戏的卡片游戏的卡片读出器 6 在使用读出的卡片的识别信息登录了该卡片以后, 为了进行该卡片的使用确认能够进行再次读请求。

另外, 能够连接多台计算机设备的执行使用多片卡片来构成游戏的

卡片游戏的主计算机设备在使用读出的卡片的识别信息登录了该卡片以后，为了进行该卡片的使用确认进行再次读请求。

另外，代替磁带，也能够像条码那样使用可光学读取的媒体进行存储，另外，也可以使用存储芯片进行电存储。特别是，在卡片中存储识别信息和卡片信息时，如果考虑到存储容量则最好是存储芯片。

另外，作为本申请发明的实施形式，以对战型卡片游戏为例，然而也可以是使用进行运动队游戏的体育运动员的卡片的卡片游戏。例如，把各种运动的队员的卡片任意组合，生成卡片组，能够做成最强的运动队。例如，卡片组的卡片数对应于各种运动的队员数（棒球9名，橄榄球11名，篮球5名，排球6名、足球11名）。

如以上说明的那样，如果依据本实施形式，则由于使用在外部读出的上述卡片的识别信息登录了该卡片以后，为了进行该卡片的使用确认能够进行再次读请求，因此能够提供融合了卡片与电视游戏的新的游戏。

另外，如果依据本发明，则通过在登录了卡片以后进行其使用确认，能够维持卡片的商品价值或者稀有价值，进而还能够使卡片与游戏联动构筑具有一体感的游戏世界。

第4实施形式

第4实施形式中的卡片游戏系统的结构，卡片游戏系统的框图，卡片，卡片游戏的一般游戏方法，用计算机设备执行的的游戏程序（卡片组生成，流程），用控制器执行的控制程序（卡片读出流程）由于与第1实施形式相同因此省略说明。

如果在图5所示处理的卡片生成以后，由游戏人开始指示卡片对战，则CPU23执行图14的流程图中所示的程序（对战流程）。

在步骤801中，CPU23在显示器1或者控制器6的未图示的显示器上显示对战开始，使各个游戏人开始对战。在步骤802中，判断对战人A的卡片是否战胜对战人B的卡片，在对战人A的卡片取胜时在步骤804中CPU23修正对应于对战人B的卡片的识别信息的卡片信息，在

对战人 A 失败时在步骤 803 中 CPU23 修正游戏人 A 的卡片的卡片信息。这时的胜负可以按照从卡片的卡片信息的体力，攻击力，防守力计算的总计数单纯地决定。另外，上述卡片信息的修正包括失败者的卡片的卡片信息的体力，攻击力，防守力的减少，姓名或者属性的变更。另外，
5 可以使胜利者的卡片的卡片信息的体力，攻击力，防守力增加，或者改变姓名和属性。另外，通过使卡片信息的体力，攻击力，防守力为 0，还能够实质上使该卡片成为不允许使用。如果卡片信息的体力，攻击力，防守力不是 0 则设定允许使用标志，该卡片成为能够使用。另外，卡片信息的修正也可以是该卡片的人物的姓名，图像，属性，体力，攻击力，
10 防守力的某一个或者它们的组合。例如，参照识别信息，通过检索存储在存储器中的图像，修正该图像，对于作战能力的增加或者减少的卡片，通过使人物的图像变化，能够扩大卡片与卡片游戏的一体感。

在步骤 805 中 CPU23 判断是否继续对战，如果继续则反复进行从步骤 802 开始的处理，如果不继续则结束该流程。

15 如以上说明的那样，使用由控制器 6 读出的卡片的识别信息登录了该卡片以后，能够根据游戏对战中的胜负修正卡片的卡片信息。

另外，图 15 示出存储游戏人 A 的卡片组内的各卡片的读出时间的表 302。另外，图 16 示出存储游戏人 B 的卡片组内的各卡片的读取时间的表 303。

20 在每次用控制器 6 读卡片时，控制器 6 内的 CPU23 向计算机设备 2 传送该卡片的读取时间（年月日时刻）和识别信息，计算机设备 2 的 CPU23 伴随着上述卡片组生成，生成上述读取时间表 302 以及 303。

以下，使用该读取时间表 302，303 说明本实施形式。

25 在本实施形式中，以上说明了在 1 台计算机设备 2 中多个游戏人 A，B 使用各自的卡片进行卡片游戏的情况，下面说明相互连接便携式计算机设备 50、60 进行卡片游戏的情况。

图 17 是说明示出本实施形式的卡片游戏系统的结构的系统图。

读取设备（读出器）51 读出卡片上的磁带或者条码等信息（识别信息），传送到便携式计算机设备 50。在便携式计算机设备 50 上设置显

示游戏的信息的显示器 53, 安装保存有游戏程序的游戏匣的游戏匣插入口 54, 输入上下左右等方向的方向输入按钮 55, 指定确定或者取消的决定按钮 56A 以及取消按钮 56B。便携式计算机设备 60 是与便携式计算机设备 50 相同的游戏设备, 读取设备 61 ~ 取消按钮 66B 分别与 51 ~ 56B 相对应, 具有相同的功能。便携式计算机设备 50 和便携式计算机设备 60 用连接线缆 67 连接, 双方向进行信息的通信。

在这里, 说明使用了游戏匣便携式计算机设备 50 经由有线的连接线缆 67 与便携式计算机设备 60 连接的形态, 然而只要没有指定, 如果能够执行本发明的功能, 则便携式计算机设备 50、60 即使不是便携性, 而是图 1 所示那样固定型的计算机设备 2, 显示器 53 是与本体分开的显示器 1 或者 TV 等也都能够适用本发明。同样, 保存了游戏程序的媒体也可以不是安装在游戏匣插入口 54 的游戏匣, 而是安装在未图示的便携式计算机设备 50 内的, 外部的, 经由 LAN、WAN 等网络连接的 CD-ROM 驱动器或者 DVD 驱动器 HDD。另外, 便携式计算机设备 50 与便携式计算机设备 60 的连接也可以不是用有线的连接线缆 67, 而是由红外线, 无线等进行的连接, 另外也可以不是直接连接而是经由多台设备进行连接。

图 18 是图 17 的卡片游戏系统的框图。

CPU71 根据存储在 ROM72 中的游戏程序 (包括图 5, 9, 19 以及图 20 的流程图中所示的程序, 卡片信息以及卡片输出图像等) 控制便携式计算机设备 50 的动作。另外, 该游戏程序由于包括图 5 和图 9 的流程图中所示的程序, 因此能够用便携式计算机设备执行在上述第 1 实施形式中说明过的卡片组生成或者对战。另外, 经由 CTRG I/F74 (匣接口) 读取插入到匣插入口 54 的游戏匣中的存储媒体内存储的程序, 根据该程序进行控制。另外, 也可以把游戏程序暂时读入到内部 RAM73 中, 执行 RAM 上的程序。KB I/F75 (键盘接口) 检测设置在计算机设备 50 上的方向按钮 55 或者决定按钮 56A, 取消按钮 56B 等的输入, 向 CPU71 发送检测的信息。LCD I/F76 (LCD, 液晶显示器接口) 根据程序在显示器 53 上显示游戏进行过程中所需要的信息。GAME I/F77 (游

戏接口)使用有线或者无线等的连接装置(图中是连接线缆67)进行便携式计算机设备50与便携式计算机设备60的通信,相互发送卡片组一览表或者读取时间表等。卡片读出器I/F78与卡片读取设备51连接,把卡片读取信息(识别信息等)传送到RAM73。

5 另外,由于便携式计算机设备60的内部构造与便携式计算机设备50相同,进行相同的动作,因此省略各结构的说明。

图19是用便携式计算机设备50执行的程序(读取处理流程)的流程图。

该程序在游戏人A把便携式计算机设备50用的游戏匣安装到匣插入口54,把未图示的电源开关置为ON时启动。在电源开关ON的同时,
10 CPU71经由CTRGI/F74,读取程序,并且使程序启动,进行经由LCD I/F76的显示器53的初始化以及游戏自身的初始化,使程序启动。接着进入到步骤901,首先选择使游戏人A进行卡片的读取和登录,还是进行使用了登录完毕的卡片的对战游戏。在步骤901中判断为选择指示了在显示器53上显示的「对战」时,进入到步骤905,转移到进行对战模式。
15 从图20的步骤1001开始说明对战模式的详细情况。

在步骤901中CPU71判断为游戏人A选择指示了在显示器53上显示的「卡片读取」时,进入到步骤902,进行卡片的读取。如果游戏人A把手持的卡片插入到读出器51中,则读出卡片的识别信息等向便携式计算机设备50发送。如果读取(发送)结束则进入到步骤903,CPU71
20 取得接收到该识别信息时的当前的日时,作为读取时间,与卡片的识别信息相对应存储在RAM73中。CPU使用便携式计算机设备50内的电池驱动式(未图示)的内部时钟,取得当前日时,作为卡片的读取时间在RAM73中存储接收到识别信息的接收时间(年月日时刻),但也可以用其它方法取得读取时间进行存储。然后在步骤904中CPU71把RAM73内的读取时间保存在游戏匣内的未图示的非易失性存储器中。
25 通过对于所需要的卡片反复执行步骤902~904,最终在非易失性存储器中生成图15或者图16所示的读取时间表。

这时也可以在其它的保存媒体中保存。如果结束了读取时间的保

存,则结束该读取处理流程。另外,在步骤 904 以后,CPU71 通过执行图 5 的流程图所示的程序,能够生成上述的卡片组。

从而,反复执行图 19 的步骤 902~904,执行图 5 的流程图所示的一系列的步骤,能够在每个游戏人登录图 7 或图 8 所示的卡片组一览表,进而,能够生成图 15 或者图 16 所示的读取时间表。

另外,如果不需要生成卡片组,则 CPU71 也可以返回到步骤 901。

另外,在流程中的任一个状态下,通过未图示的电源开关的 OFF 可以强制地结束游戏。该程序在便携式计算机设备 50 以及便携式计算机设备 60 中是共同的,在便携式计算机设备 60 上也能够进行同样的动作。

图 20 是用便携式计算机设备 50 以及便携式计算机设备 60 执行的程序(卡片修正流程)的流程图。从步骤 1001~1006 是用便携式计算机设备 50 的 CPU71 执行的程序,从步骤 1007~1012 是用便携式计算机设备 60 的 CPU81 执行的程序。与它们分别对应的步骤进行相同的动作。

首先,在图 19 的步骤 905 中如果转移到对战模式,则最初在步骤 1001(1007)中,经由连接线缆 67,取得对方一侧的卡片组一览表(图 7、图 8)和卡片的读取时间表(图 15、图 16)(图中是 1000)。然后在步骤 1002(1008)中,CPU71(81)参照识别信息,判断在所取得的对方一侧的读取时间表中是否存在自身的读取时间表中保有的卡片。如果自身没有保有对方一侧保有的卡片,则进入到步骤 1006(1012),能够开始对战。

在步骤 1002(1008)中,判断为自身保有着与对方保有卡片同一类型的卡片时,CPU71(81)进入到步骤 1003(1009),比较读取时间表,判断该卡片的对方一侧的读取时间是否比自身的读取时间早。如果自身的读取时间相对早(时间上靠前),则可以得到该卡片的使用权,进入到步骤 1005(1011)。例如,CPU71(81)把图 15 和图 16 的读取时间表进行比较,判断为游戏人 A 与游戏人 B 共同具有 D00600(识别信息)的卡片,判断为游戏人 A 的 D00600 的读取时间(200108221012)比游

戏人 B 的读取时间 (200108221313) 早。游戏人 A 得到该卡片的使用权。

在对方的读取时间相对早 (时间上靠前) 时, CPU71 (81) 进入到步骤 1004 (1010), 修正该自身的卡片的卡片信息, 然后进入到步骤 1005。另外, 该卡片信息的修正包括卡片信息的体力, 攻击力, 防守力的减少, 姓名或者属性的变更。或者反之也可以使卡片信息的体力, 攻击力, 防守力增加, 改变姓名或者属性。另外, 通过使卡片信息的体力, 攻击力, 防守力为 0, 还能够实质上使该卡片成为不允许使用。

在步骤 1005 (1011) 中, 判断上述读取时间的比较是否对于所需要的卡片组内全部的卡片进行了比较, 在对于全部的保有卡片还没有结束读取时间的比较时进入到步骤 1002 (1008)。在结束了所有的比较时进入到步骤 1006 (1012)。

在步骤 1006 (1012) 中, 实际上是进行使用了卡片的对战, 这时, 修正在步骤 1004 (1010) 中进行了卡片修正的卡片的作战能力。如果减少卡片信息的体力, 攻击力, 防守力则作战能力减少, 反之如果增加则作战能力增加。另外, 如果把卡片信息的体力, 攻击力, 防守力修正为 0 (设定不允许使用标志) 则该卡片成为不能够使用。如果卡片信息的体力, 攻击力, 防守力不是 0 则设定允许使用标志, 该卡片成为能够使用。另外, 卡片信息的修正可以是该卡片的人物的姓名, 图像, 属性, 体力, 攻击力, 防守力的某一个或者它们的组合。另外, 通过参照识别信息检索并修正存储在存储器中的图像, 能够使作战能力增加或者减少了的卡片的人物的图像变化, 因此能够扩大卡片与卡片游戏的一体感。如果结束对战则该卡片修正流程结束。

另外, 对战开始时, 通过执行图 14 所示的程序, 能够根据对战结果进一步修正卡片信息。

如以上说明的那样, 在使用由卡片读出器 51 或者 61 读出的卡片的识别信息登录了该卡片以后, 能够根据卡片读取时间修正卡片的卡片信息。

另外, 如以上说明的那样, 在使用由卡片读出器 51 或者 61 读出的

卡片的识别信息登录了该卡片以后，能够根据游戏对战中的胜负修正卡片的卡片信息。

从而，通过按照卡片的读取时间修正游戏中的卡片的卡片信息，能够产生与卡片的价值不同的读取时间的价值。特别是，关于稀有
5 的卡片，通过添加该稀有卡片的读取时间这样的价值，能够进而使卡片具有古董品的价值和意义。

另外，作为上述读取时间，也能够使用执行游戏的时间·按压键的次数·存储和装载次数等。这种情况下，最好是能够确认并非仅仅是一
10 直接通电源的形态。例如，在预定的时间没有键输入时，转移到节能模式形态的情况下，最好是使用节能模式时（+上述预定时间）的时间不包含在游戏时间内等的方法。

另外，上述预定的条件需要设定成在众多的用户之间成为相同的条件。在众多的游戏人进行对战时，由于有时相互的便携式计算机设备的
15 本体时钟不同，因此需要把当前的时间与读取时刻进行比较，使用其相对的时间差。如果设便携式计算机设备 A 的当前时刻为 T1A，便携式计算机设备 A 读取了卡片的时间为 T2A，便携式计算机设备 B 的当前时刻为 T1B，用便携式计算机设备 B 读取了卡片的时间为 T2B，则便携式计算机设备 A 的卡片读取开始的经过时间 ΔTA 成为 $T2A - T1A$ ，便携式计算机设备 B 的卡片读取开始的经过时间 ΔTB 成为 $T2B - T1B$ 。由
20 此，通过使用 ΔTA 与 ΔTB 的大小关系或者相对时间差，能够忽略当前时间的差异。另外，通过使用各个便携式计算机设备的当前时刻的差 $T1A - T1B$ ，能够使时间条件成为相同。

另外，需要使在便携式计算机设备本体的时刻变更中相对时间差不
25 变化。在重新设定便携式计算机设备的时刻时，读取时间与当前时间的
时间差发生变化。因此产生修正该差的需要。

另外，在进行了便携式计算机设备本体的时刻变更时，需要预先保留其履历。在变更了便携式计算机设备的本体时刻时，保持其履历，对于读取时刻，通过根据履历进行修正，能够维持各个游戏人之间的公平性。

另外，通过根据与便携式计算机设备的时刻不同的基准时钟进行处理，能够消除便携式计算机设备具有的时钟时刻的修正的影响。

另外，还能够根据预定的条件，变更·替换读入的卡片的卡片信息。在容忍使相同卡片读入到多台便携式计算机设备中时，通过使这些卡片的内容具有差异，能够使其具有稀有卡片等的卡片的价值。

另外，还能够使用最初读入的日期·时刻。例如，预先存储最初读入的读入时的日期·时刻，在以众多人数进行对战时，首先读入一侧的卡片成为允许使用，读入日期·时刻靠后一侧的卡片成为不允许使用。或者根据两者卡片的读取时间的差异对于两者的卡片的每一个进行某种修正。通过这样做，尽早得到卡片就很重要，另外，到手并结束了读取的卡片即使送给其他人损害也很少。进而，在公开的比赛等相互不认识的伙伴之间对战时，得知两者具有的卡片的读取时间的瞬间具有非常高的紧张感，能够增加游戏自身的趣味性。另外，设定成使得在后读出了卡片的游戏人有利时，需要继续具有该卡片，能够提高卡片的商品价值。另外，也可以不使用相对的时间差，而根据从绝对的读取时刻开始的经过时间独立地在各个便携式计算机设备上构筑现状的信息。

如以上说明的那样，该程序是用于使计算机执行使用多片卡片来构成游戏的卡片游戏的程序，在使用读出的卡片的识别信息登录了卡片以后，修正该卡片的卡片信息。另外，卡片信息包括与该识别信息对应的人物的姓名，图像，属性，体力，攻击力，防守力的每一个。另外，该程序修正卡片信息变更该卡片的作战能力。另外，该程序修正卡片信息变更该卡片的人物的图像。另外，该程序根据卡片游戏的胜负修正卡片的卡片信息。另外，该程序根据卡片的读出时刻修正卡片的卡片信息。另外，该程序把游戏人之间的相同卡片的读出时刻进行比较，根据该比较结果修正该卡片的卡片信息。

另外，代替磁带，也能够像条码那样使用可光学读取的媒体进行存储，另外，也可以使用存储芯片进行电存储。特别是，在卡片中存储识别信息和卡片信息时，如果考虑到存储容量则最好是存储芯片。

另外，作为本申请发明的实施形式，以对战型卡片游戏为例，然而

也可以是使用进行运动队游戏的体育运动员的卡片的卡片游戏。例如，把各种运动的队员的卡片任意组合，生成卡片组，能够做成最强的运动队。例如，卡片组的卡片数对应于各种运动的队员数（棒球9名，橄榄球11名，篮球5名，排球6名、足球11名）。

5 如以上说明的那样，如果依据本实施形式，则在用读出的卡片的识别信息登录了该卡片以后，能够修正卡片的卡片信息。

另外，能够根据卡片游戏的胜负修正卡片的卡片信息。另外，能够根据卡片的读出时刻修正卡片的卡片信息。

10 从而，由于能够使用读出的卡片的识别信息，修正卡片的卡片信息，因此能够提供融合了卡片与电视游戏的新的游戏。

另外，由于通过修正卡片的卡片信息，使得卡片具有差异，因此能够提高卡片的商品价值。

15 另外，本发明的目的也可以通过存储了实现上述实施形式1~4的功能的软件程序代码的存储媒体，并且由系统或者装置的计算机（或者CPU或MPU）读出并执行存储在存储媒体中的程序代码而实现。

这种情况下，从存储媒体读出的程序代码自身实现上述的实施形式1~4的功能，存储了该程序代码的存储媒体构成本发明。

20 作为用于供给程序代码的存储媒体，例如能够使用软盘，硬盘、光盘，光磁盘，CD—ROM，CDR，CD—RW，磁带，非易失性的存储卡，ROM，DVD—ROM，DVD—RAM等。

另外，通过计算机设备执行读出的程序代码，不仅能够实现上述实施形式1~4的功能，还包括能够根据该程序代码的指示，在计算机上工作的OS（操作系统）等进行实际处理的一部分或者全部，并且根据该处理实现上述实施形式1~4的功能的情况。

25 进而，还包括从存储媒体读出的程序代码写入到插入在计算机设备的功能扩展口中或者在计算机设备上连接的功能扩展单元中所具备的存储器中以后，根据该程序代码的指示，该功能扩展口或者功能扩展单元所具备的CPU等进行实际处理的一部分或者全部，并且根据该处理实现上述实施形式1~4的功能的情况。

另外，为了用计算机设备实现本发明的功能处理，安装到该计算机设备中的程序代码自身也是实现的发明的。即，本发明的权利要求中也包括用于实现本发明的功能处理的计算机程序自身。

5 作为该计算机程序的供给方法，不限定于像上述那样，存储在 FD 或者 CD—ROM 中，使计算机设备进行读取，安装到该计算机设备中的情况，也可以通过使用客户计算机的浏览器与网络的主页连接，从该主页下载本发明的计算机程序自身或者包括压缩、自动安装功能的文件进行供给。另外，也能够通过把构成本发明的程序的程序代码分割为多个文件，从不同的主页下载各个文件来实现。即，对于多个用户使其下载
10 用计算机实现本发明的功能处理的程序文件的 WWW 服务器也与本发明有关。

另外，也可以如下实现，把本发明的程序加密，存储在 FD 等存储媒体中，分发给使用者，对于满足了预定条件的使用者，经由网络从主页下载解密的密钥信息，通过使用该密钥信息执行加密了的程序，安装
15 到计算机设备中。

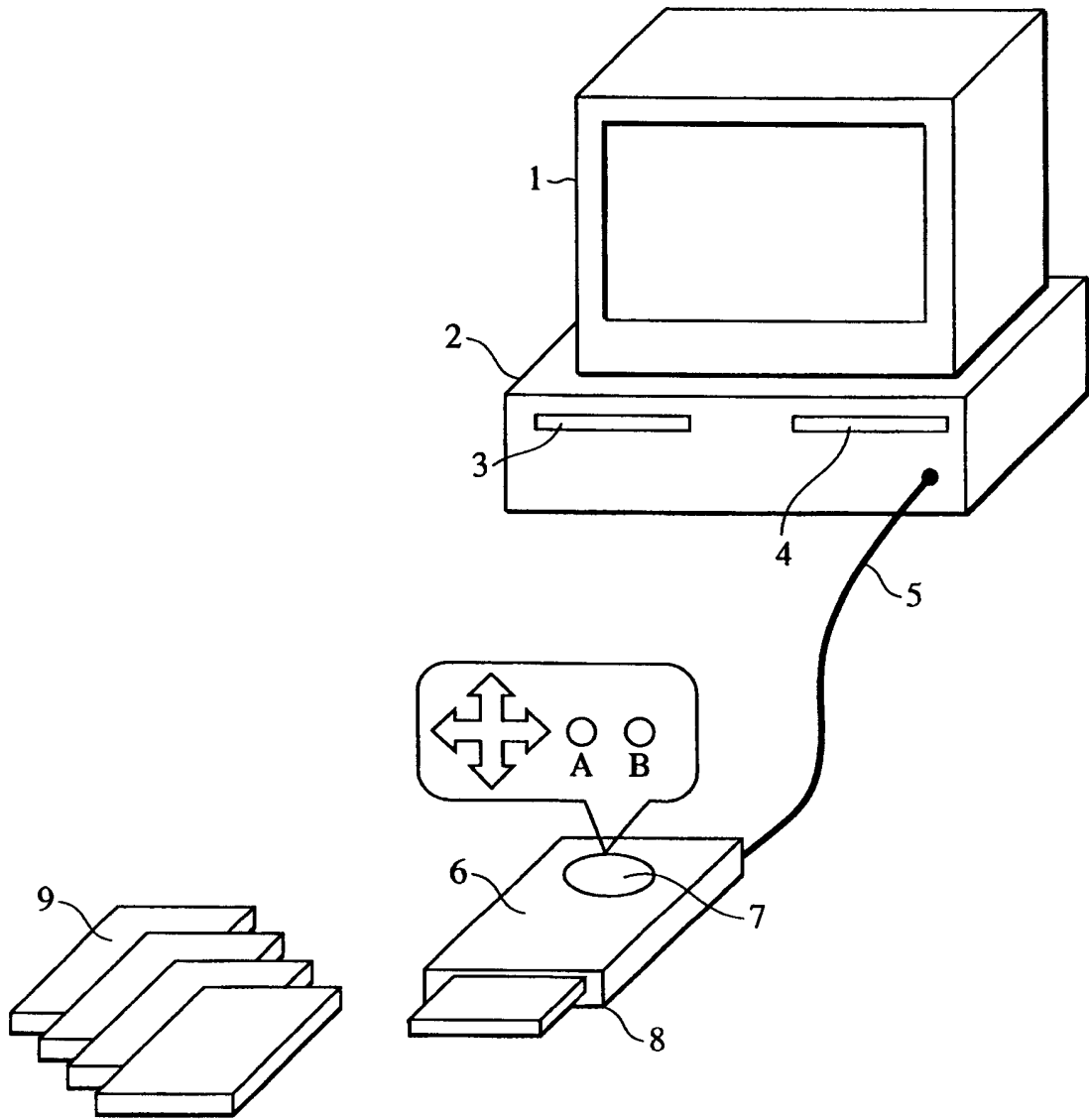


图 1

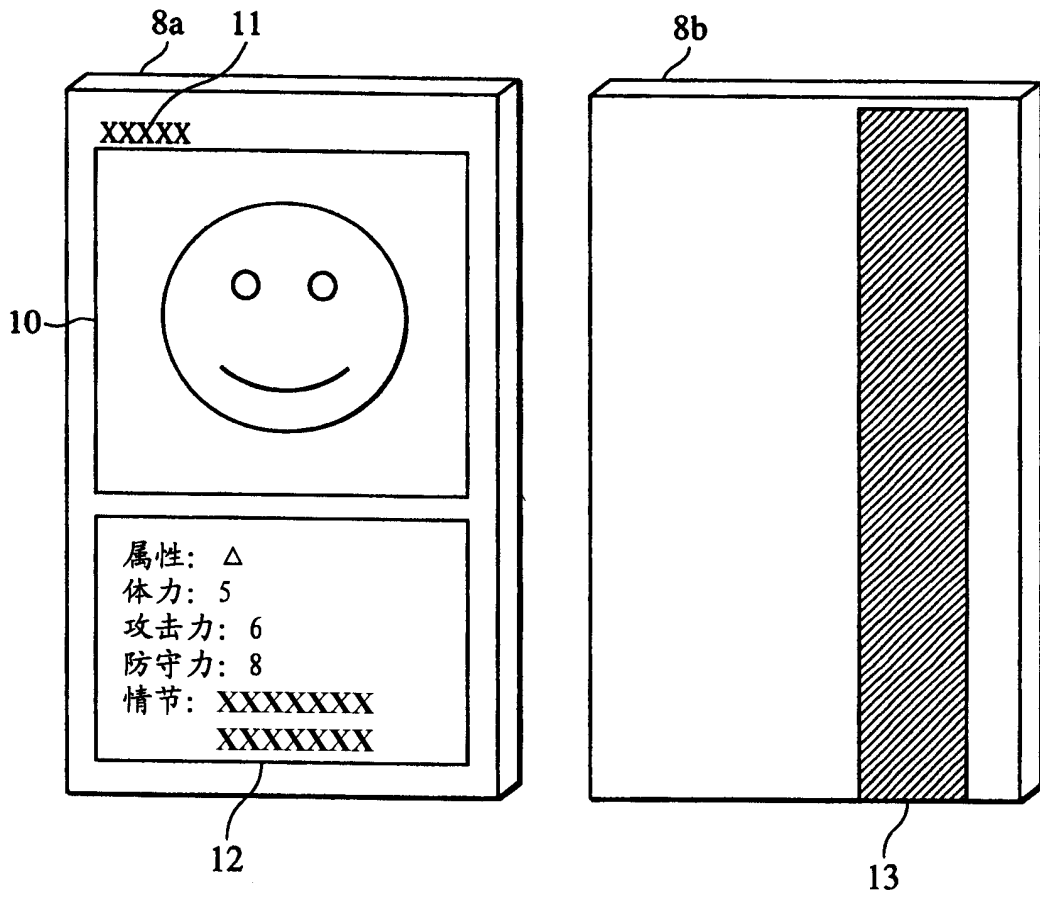


图 2

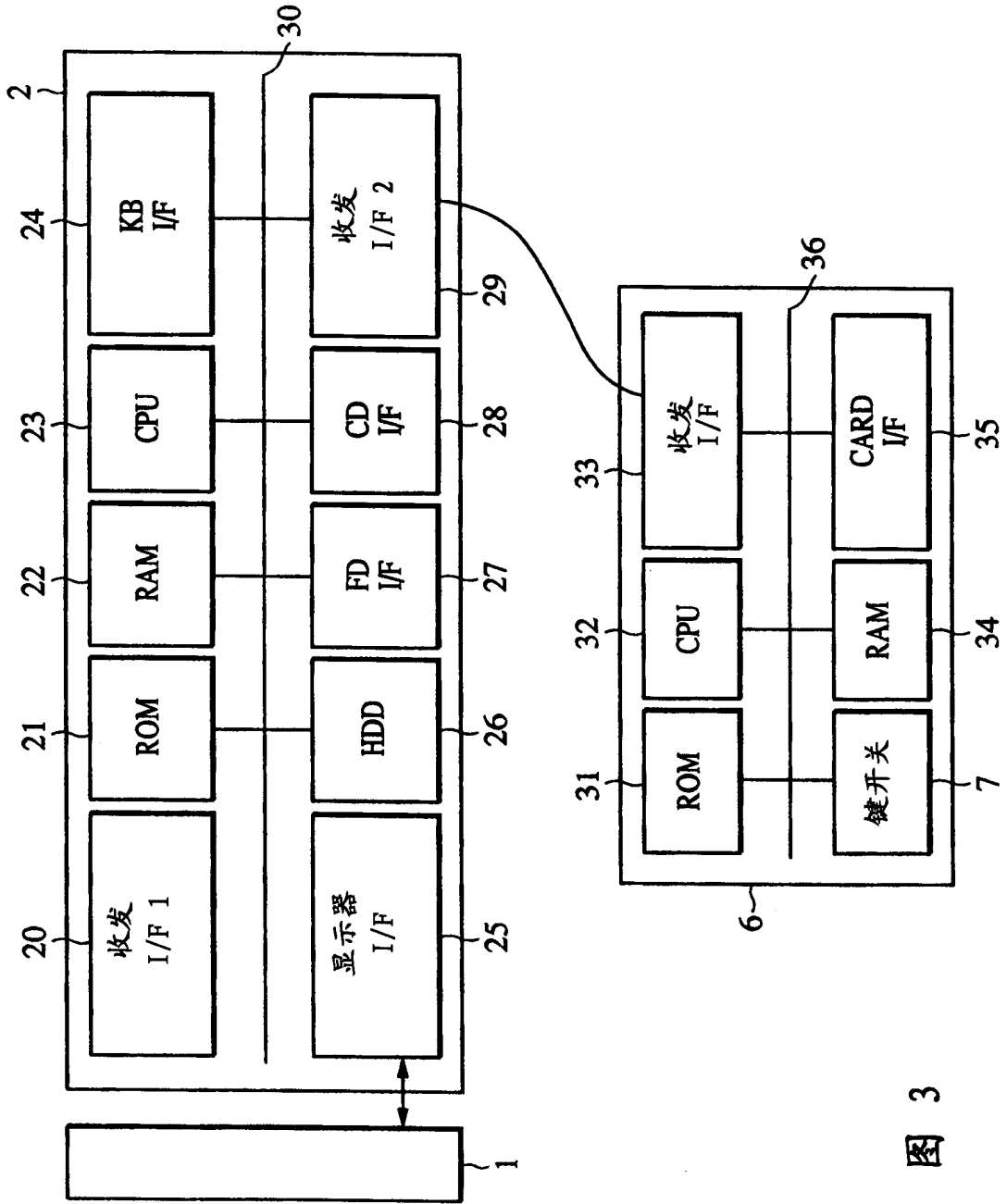


图 3

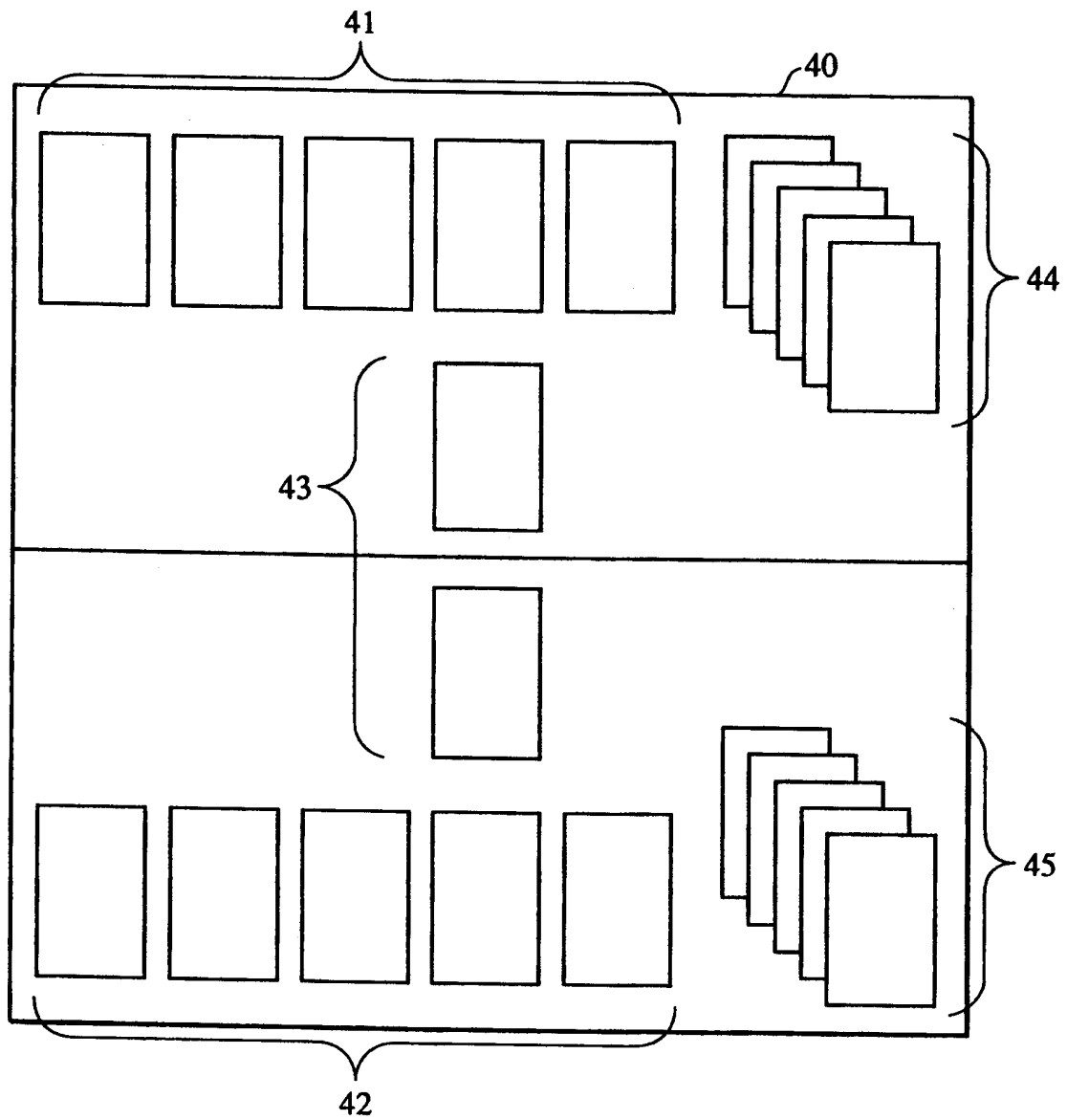


图 4

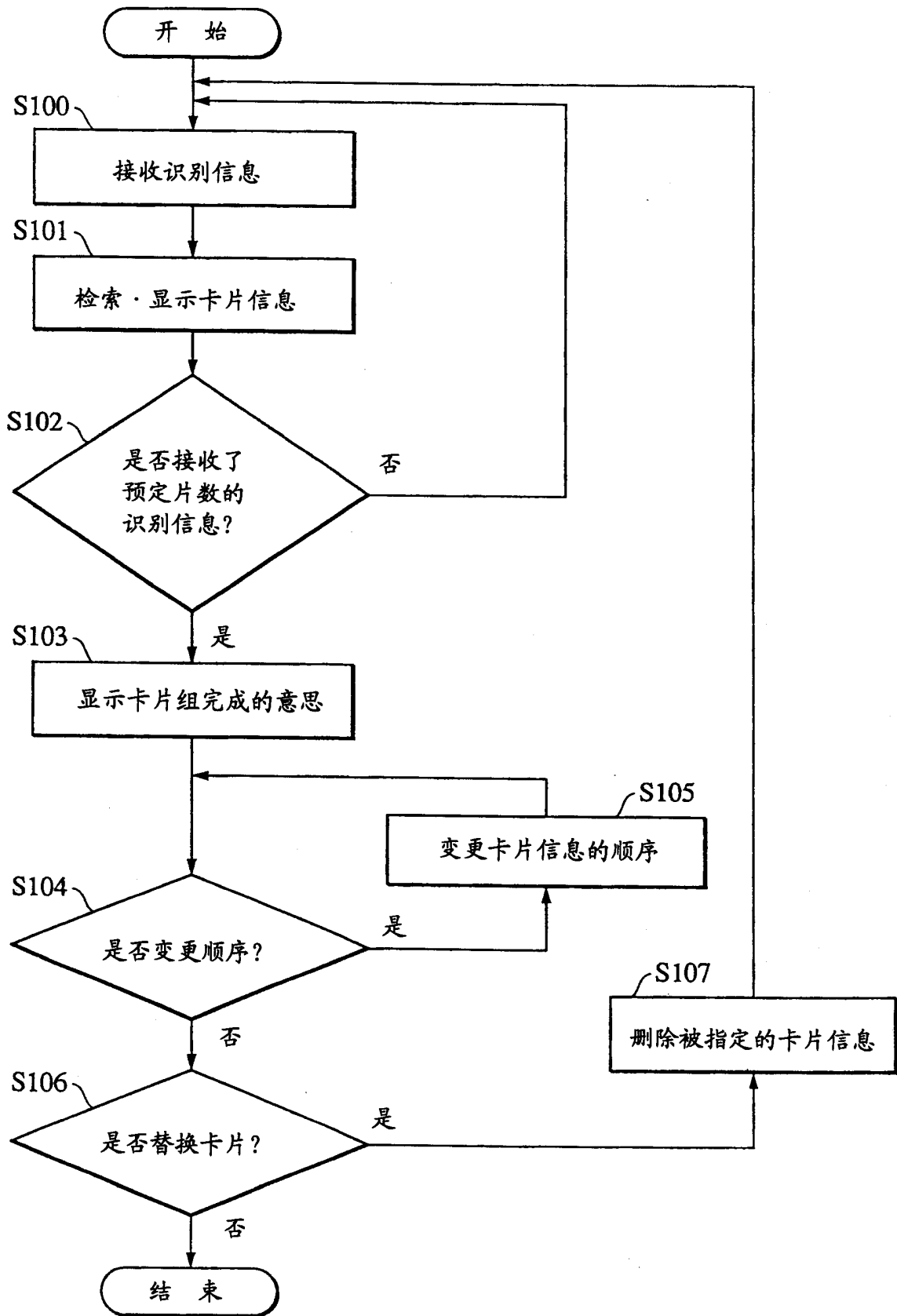


图 5

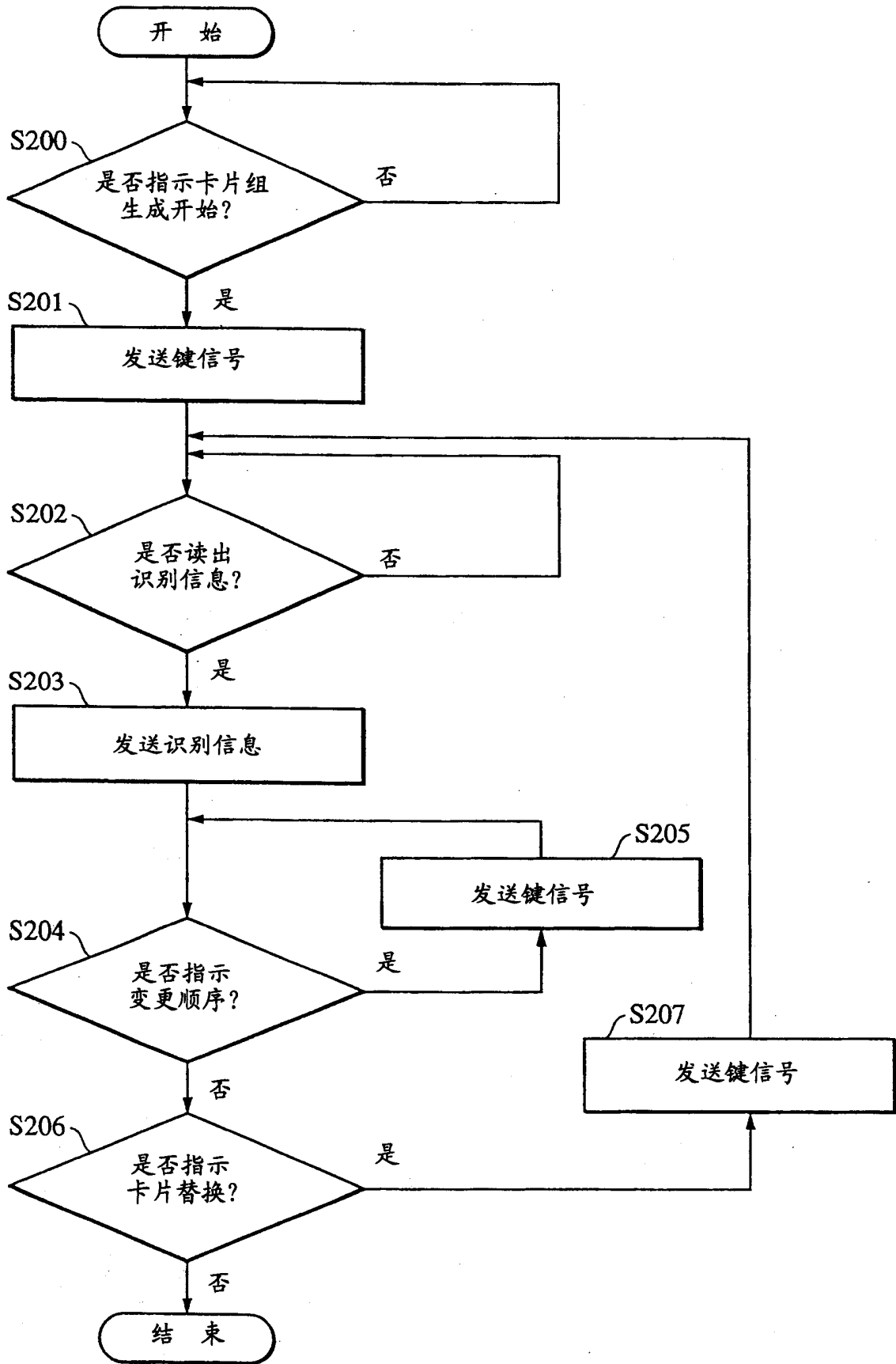


图 6

300

识别信息	姓名	属性	体力	攻击力	防守力
A00001	XXXXXX	○	100	2100	40
B00010	XXXXXX	△	20000	50000	60000
D00100	XXXXXX	○	5	1000	10
C00020	XXXXXX	×	4000	7000	500
D00025	XXXXXX	□	600	30	800
.....
.....

图 7

301

识别信息	姓名	属性	体力	攻击力	防守力
C00055	XXXXXX	×	500	1000	800
A00222	XXXXXX	○	2000	400	70
B00030	XXXXXX	△	900	10	600
D00600	XXXXXX	□	60000	90000	80000
B00050	XXXXXX	△	30	600	40
.....
.....

图 8

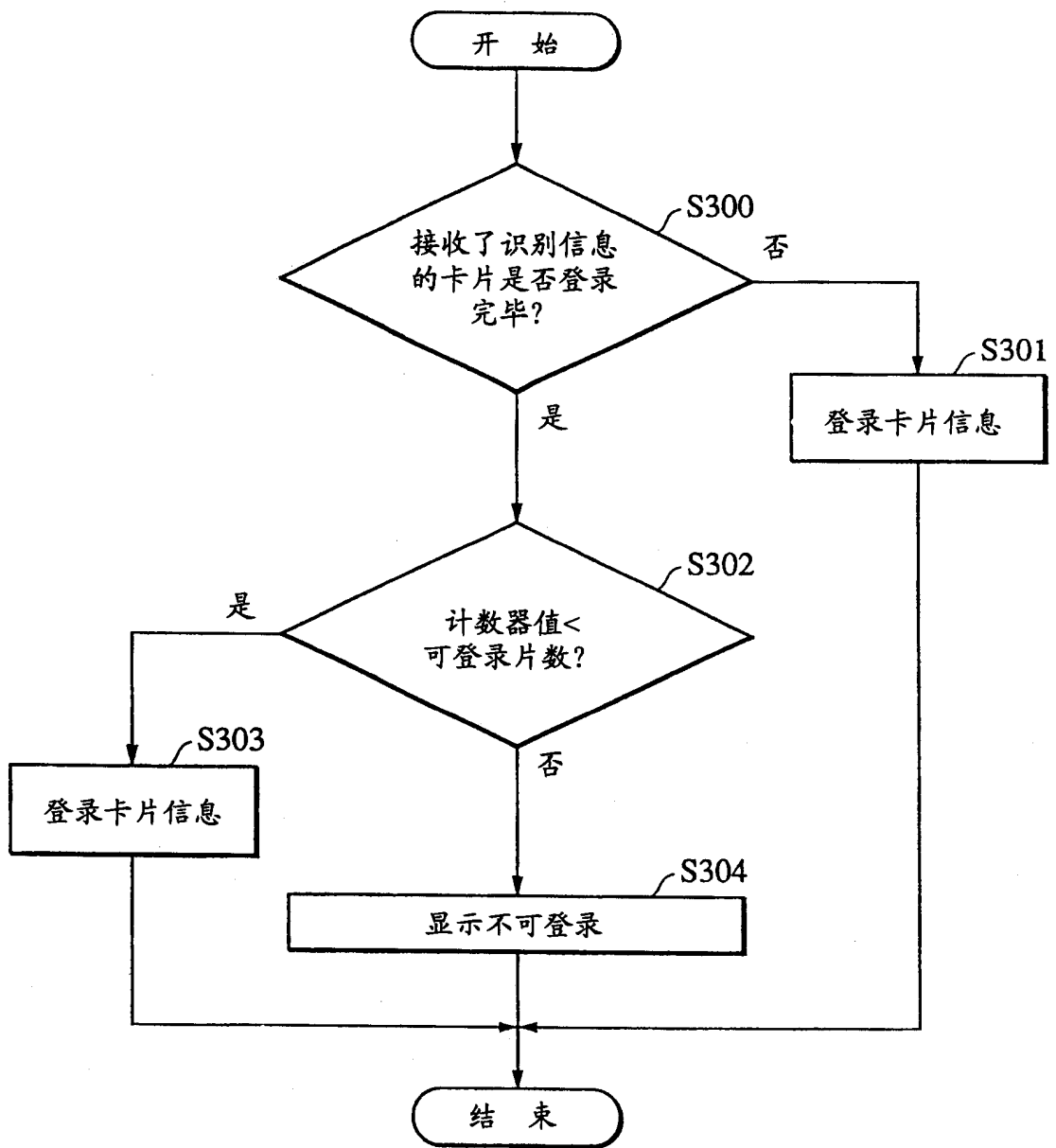


图 9

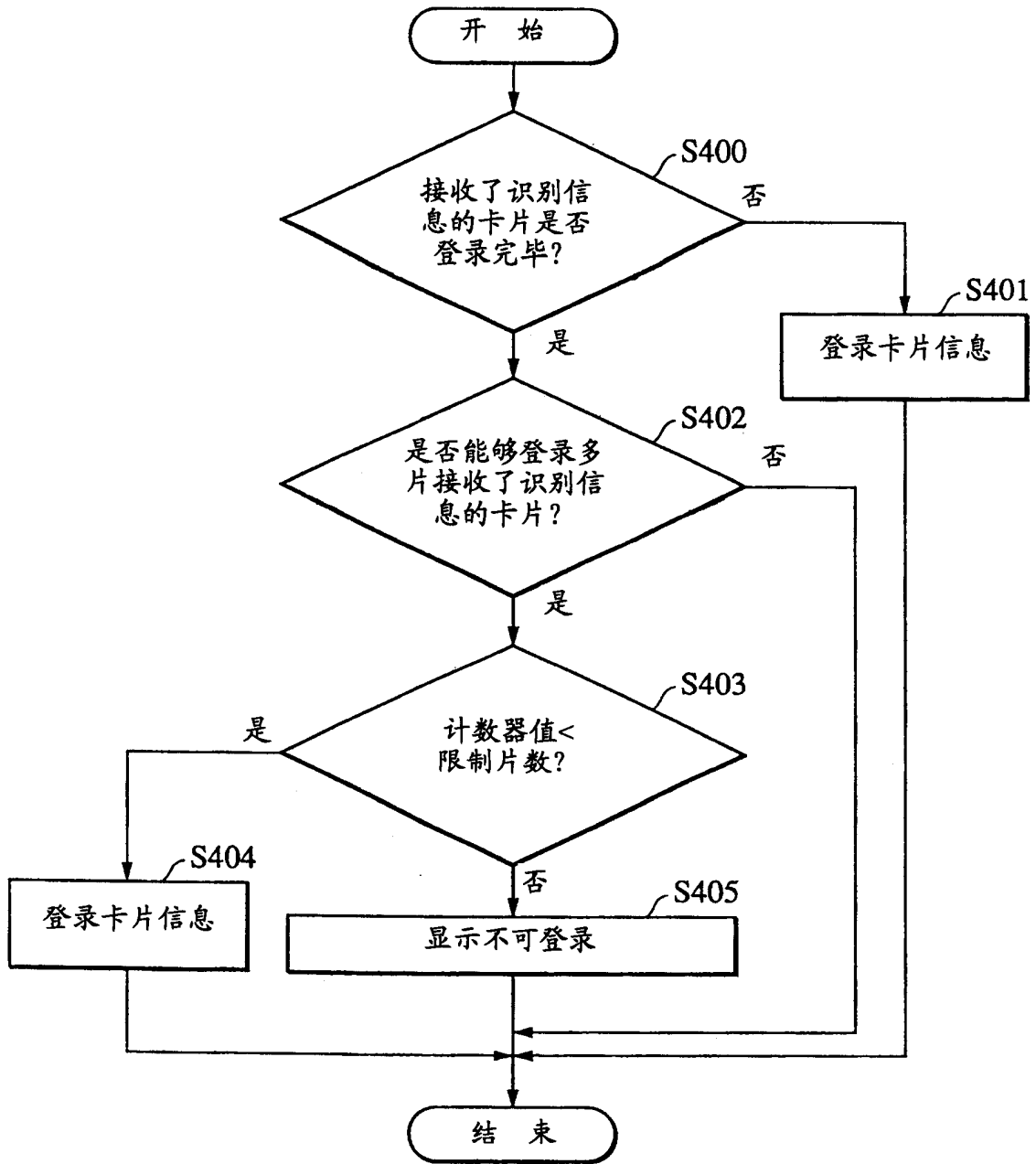


图 10

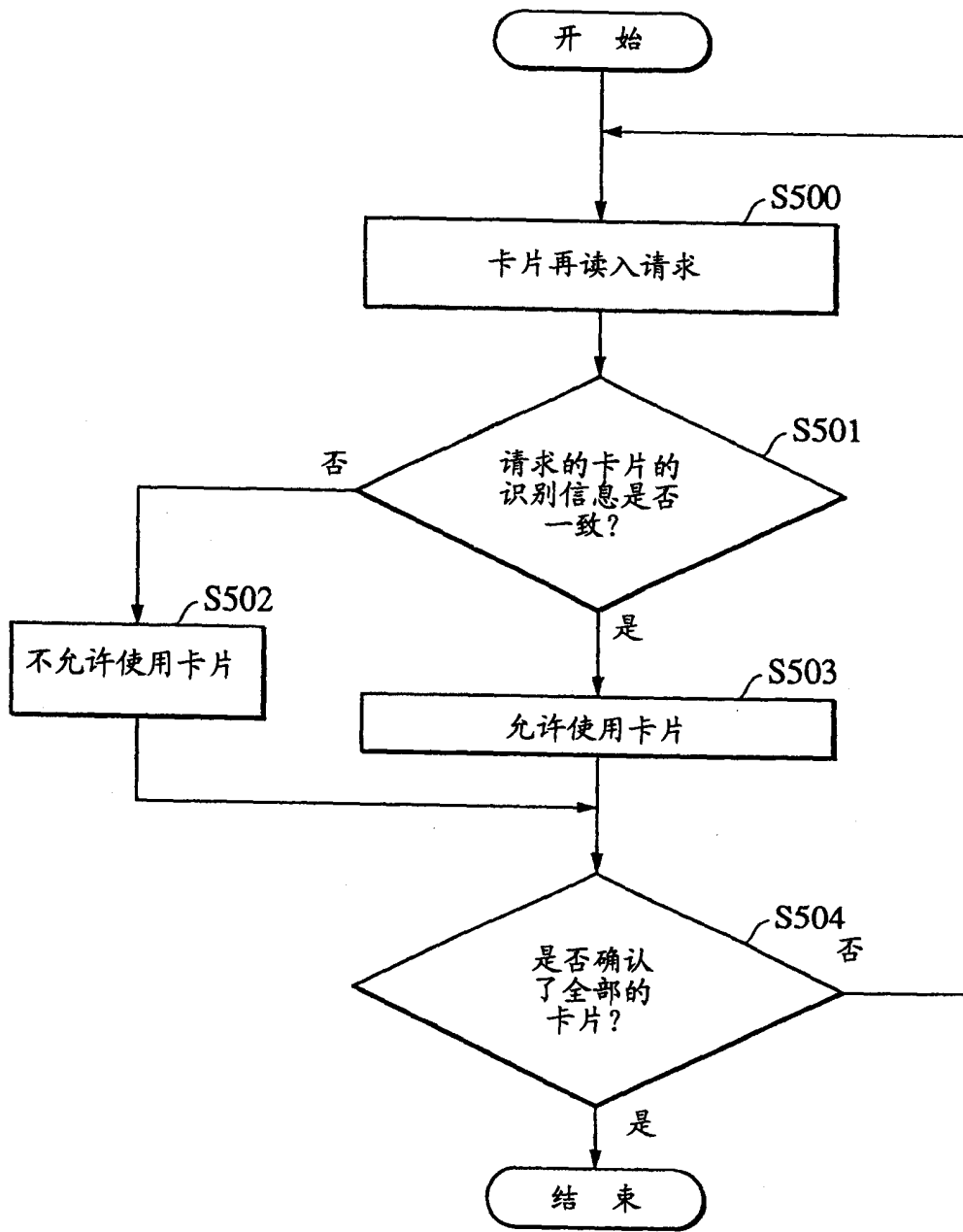


图 11

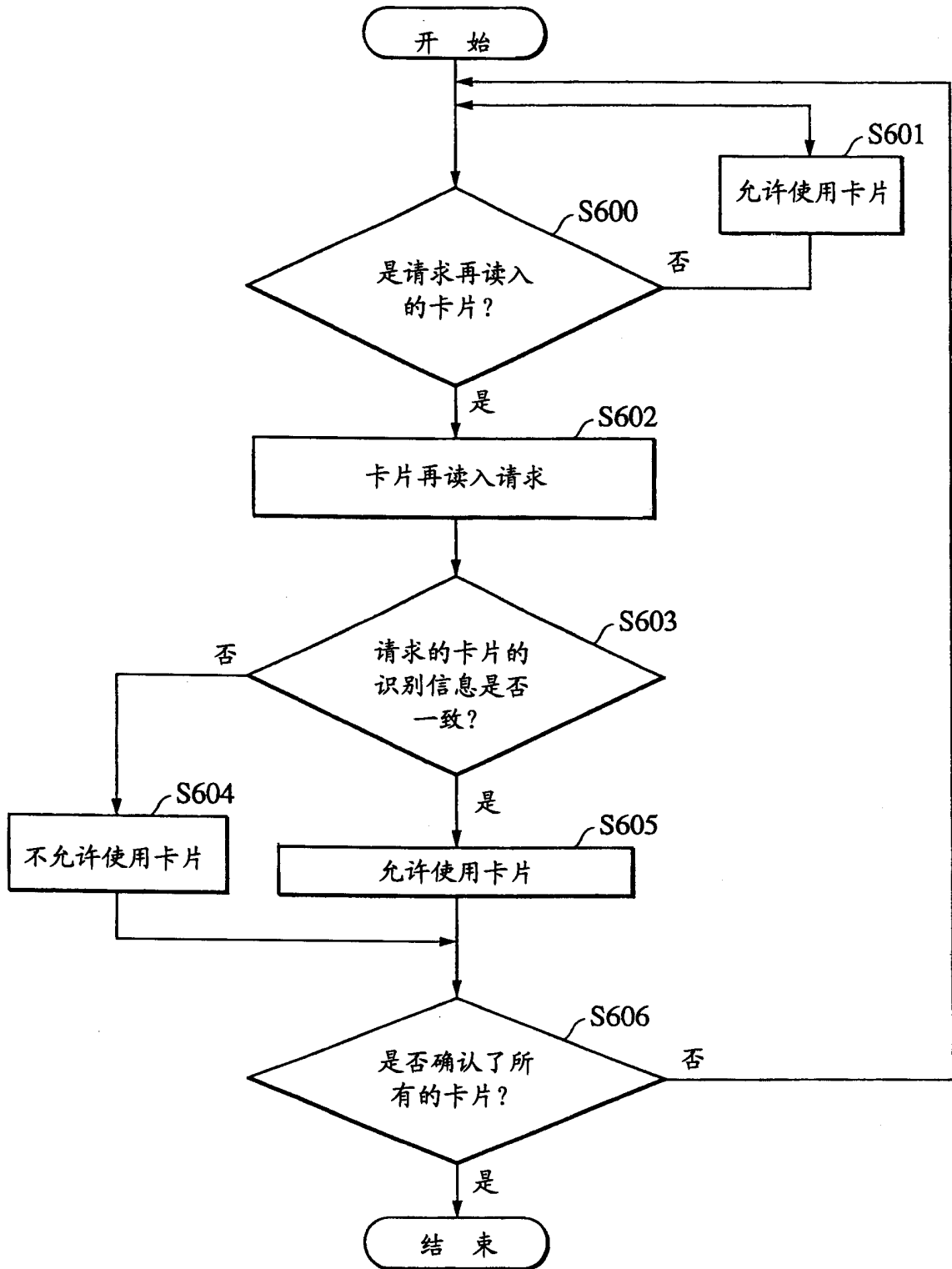


图 12

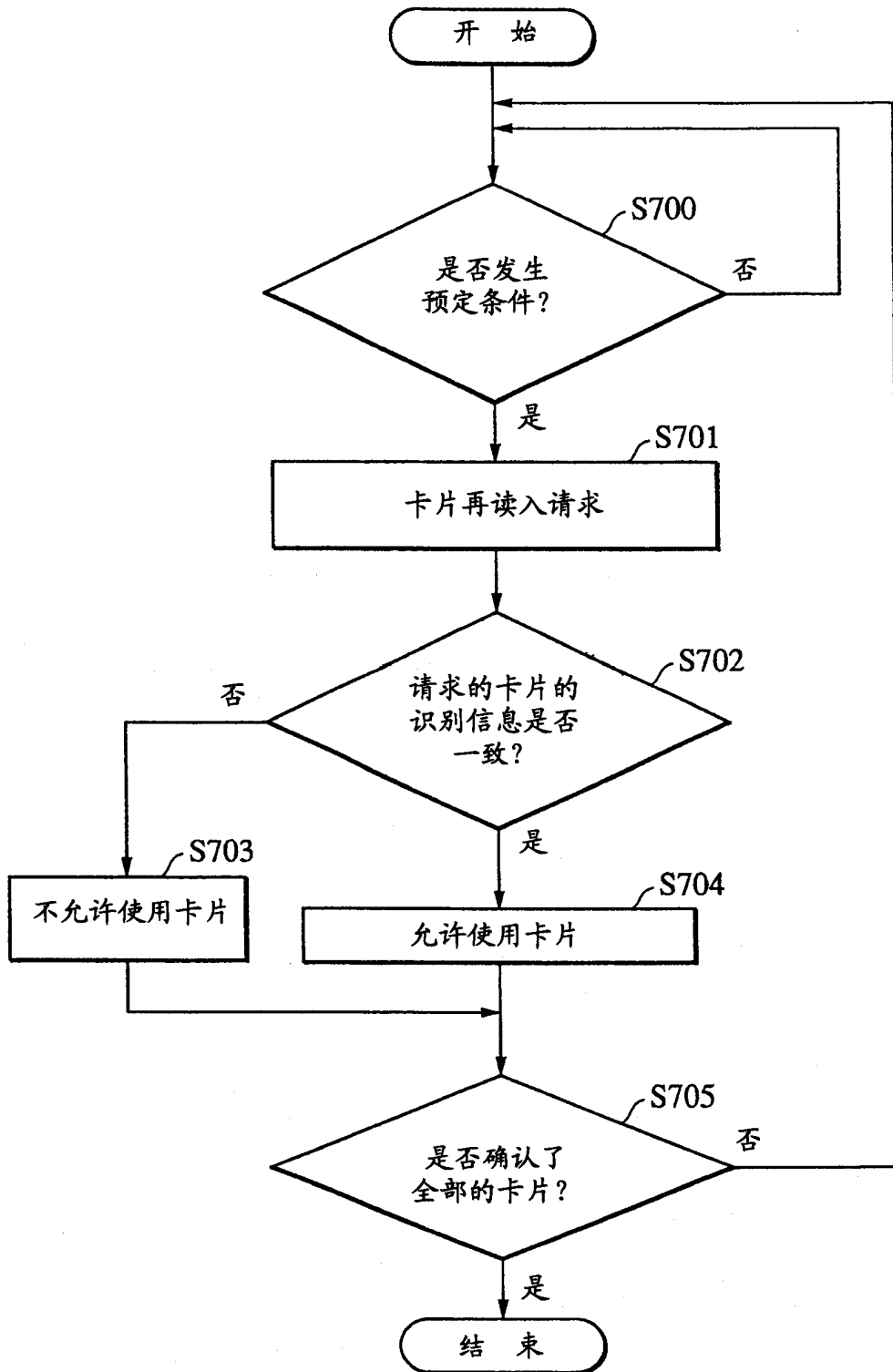


图 13

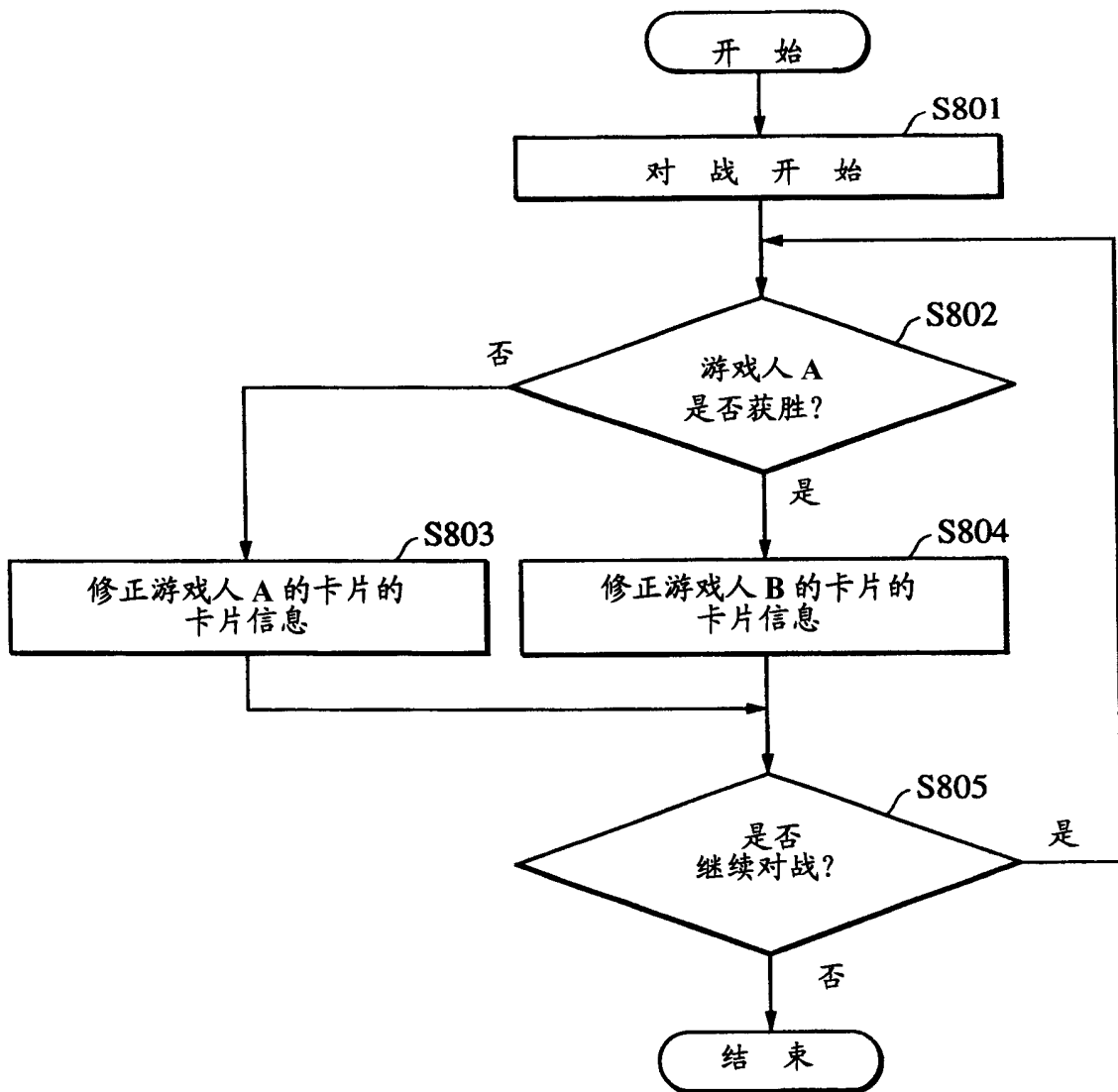


图 14

302

识别信息	卡片读入时间(年月日时刻)
A00001	200108221010
B00010	200108221011
D00600	200108221012
C00020	200108221013
D00025	200108221014
.....
.....

图 15

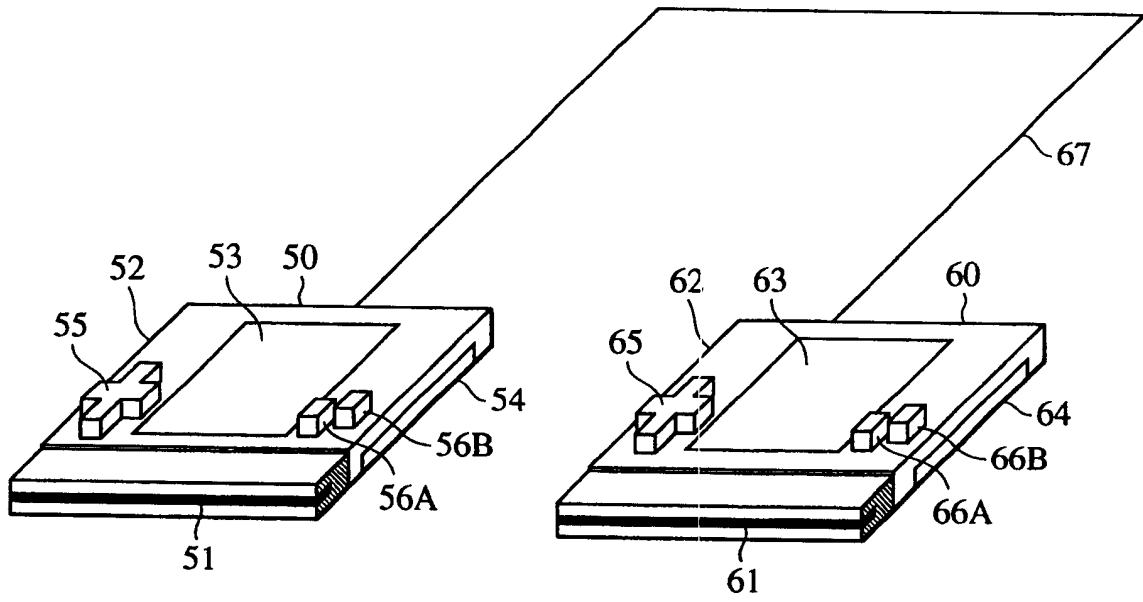


图 17

303

识别信息	卡片读入时间(年月日时刻)
C00055	200108221310
A00222	200108221311
B00030	200108221312
D00600	200108221313
B00050	200108221314
.....
.....

图 16

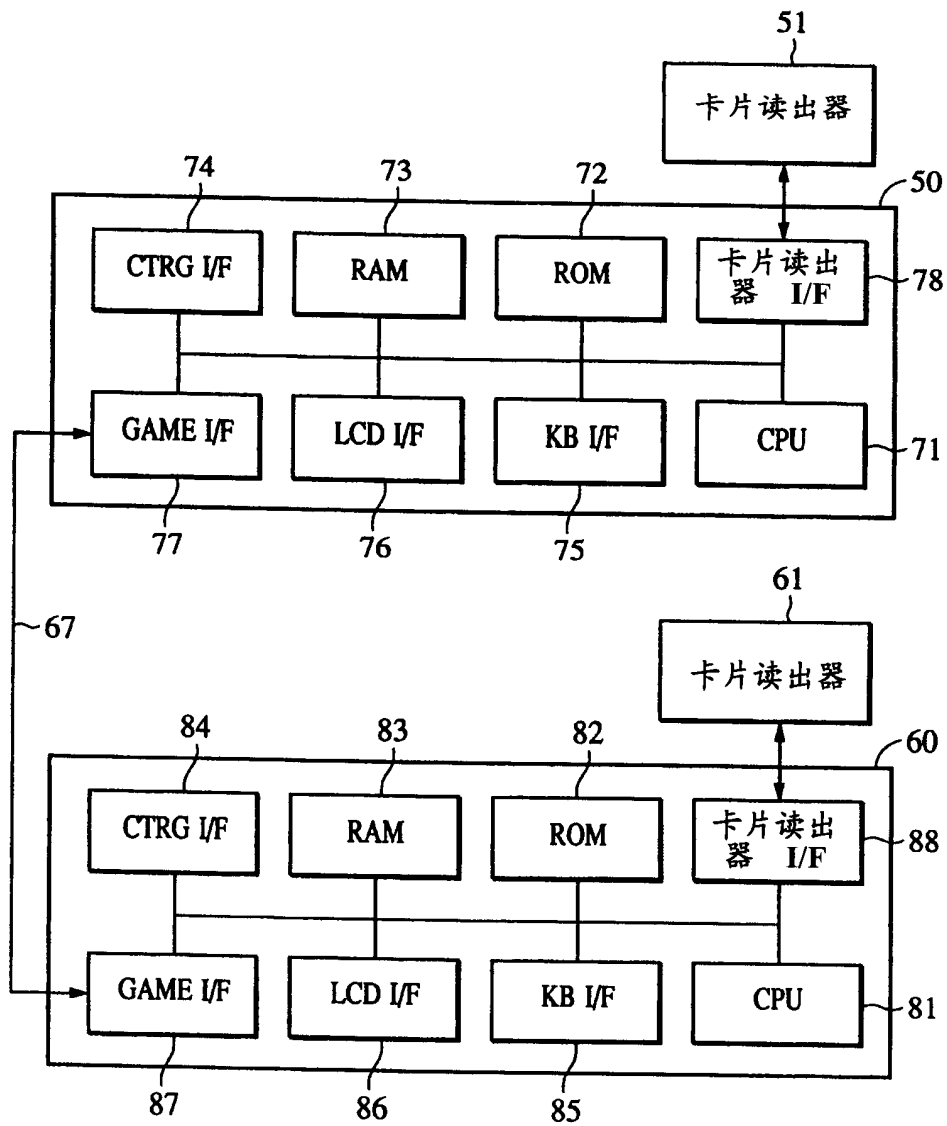


图 18

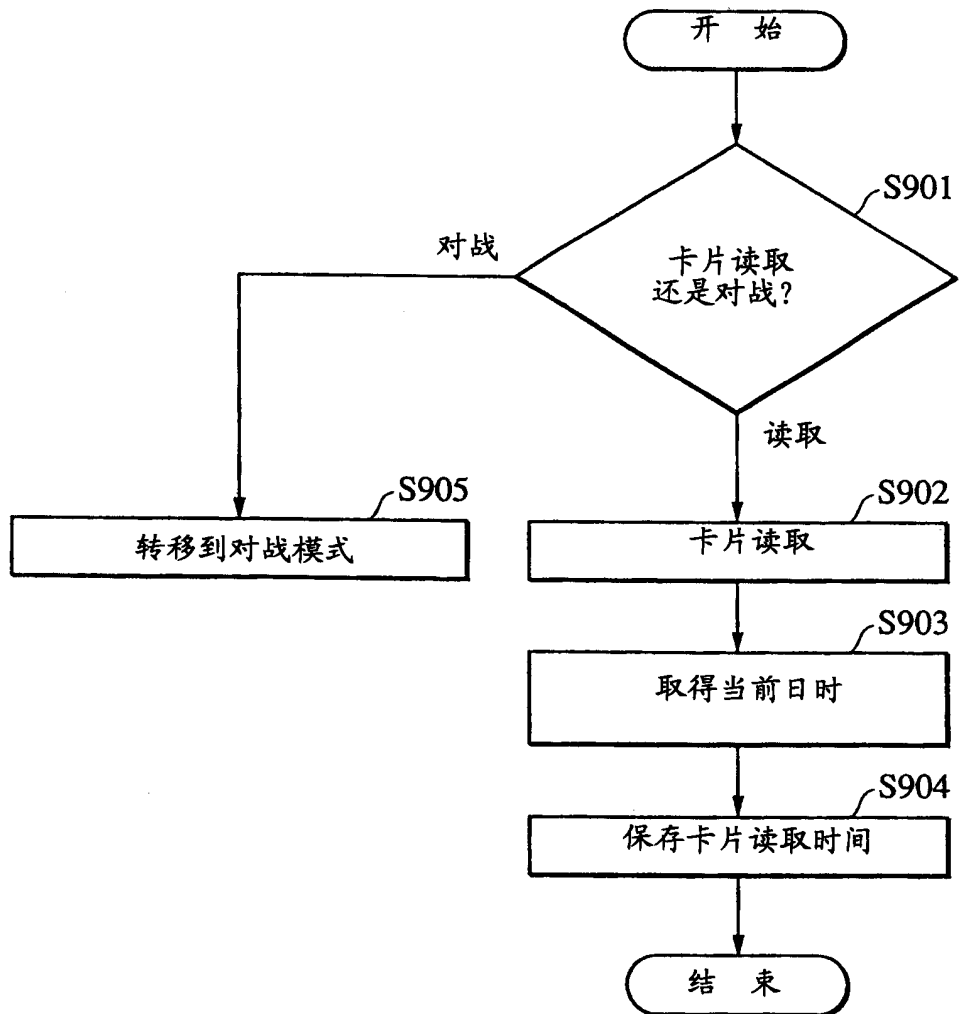


图 19

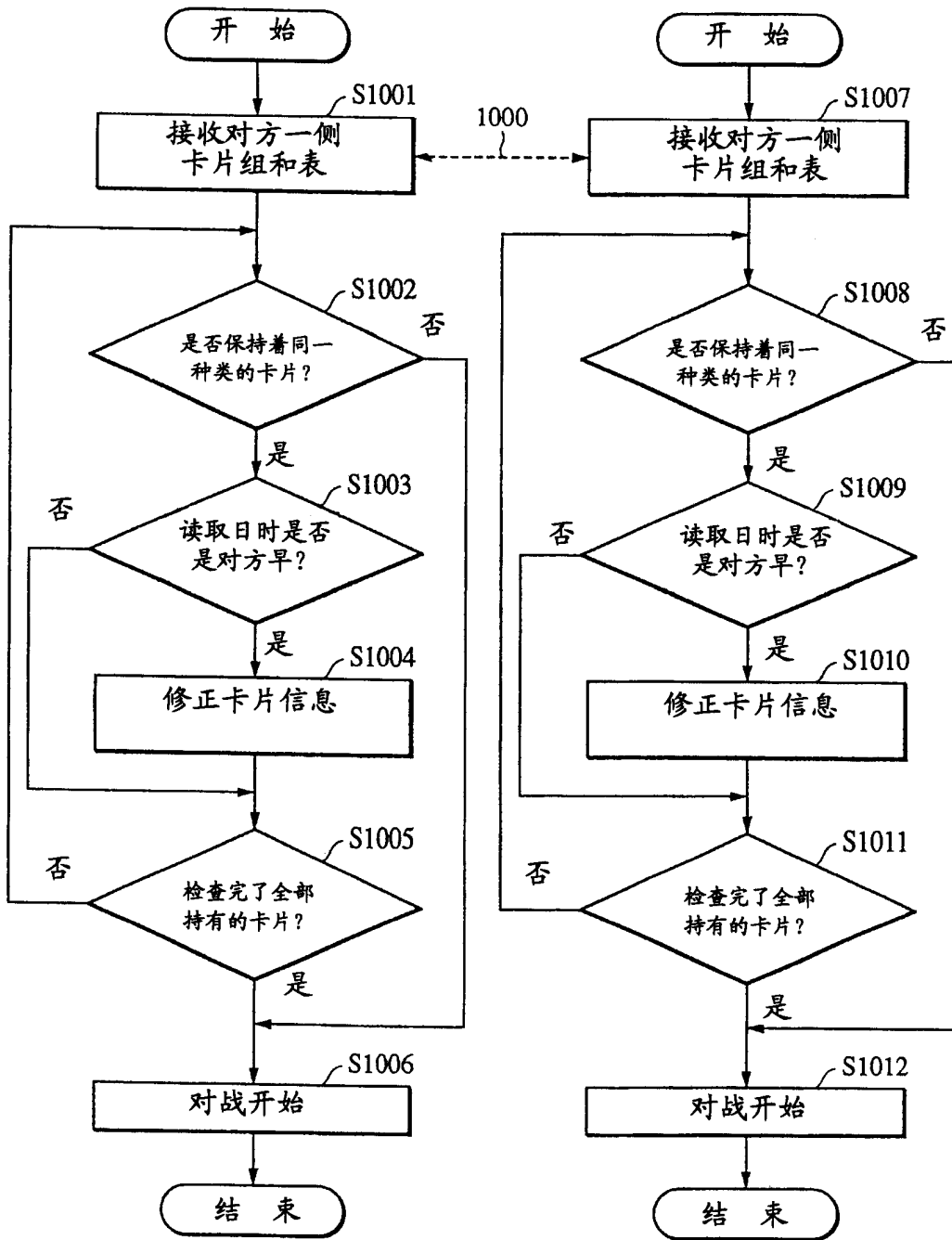


图 20