

2016 年 9 月 29 日(29.09.2016)



(10) 国際公開番号

WO 2016/152241 A1

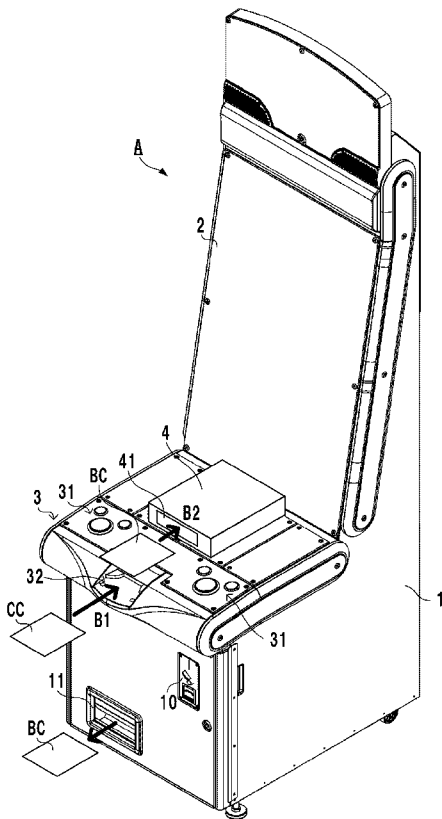
- | | |
|---|--|
| <p>(51) 国際特許分類:
 <i>A63F 13/95</i> (2014.01) <i>A63F 13/20</i> (2014.01)</p> | <p>(81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, KE, KG, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.</p> |
| <p>(21) 国際出願番号: PCT/JP2016/052354</p> | |
| <p>(22) 国際出願日: 2016 年 1 月 27 日(27.01.2016)</p> | |
| <p>(25) 国際出願の言語: 日本語</p> | |
| <p>(26) 国際公開の言語: 日本語</p> | |
| <p>(30) 優先権データ:
 特願 2015-061615 2015 年 3 月 24 日(24.03.2015) JP</p> | |
| <p>(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).</p> | <p>(84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーロパ (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).</p> |
| <p>(72) 発明者: 山田 慎也(YAMADA Shinya); 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目 4 番 8 号 株式会社バンダイ内 Tokyo (JP). 木村 憲司(KIMURA Kenji); 〒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).</p> | |

[続葉有]

(54) Title: GAME DEVICE AND PROGRAM

(54) 発明の名称：ゲーム装置及びプログラム

[图1]



(57) Abstract: [Problem] To provide a technology enabling presentation, to a player, of change of an appearance of an object discharged from a game device. [Solution] A game device comprising: a discharging means that discharges an object in reaction to payment; and a printing means that prints game information which is related to a game, on objects which include the object discharged in reaction to the payment and on which printing is to be performed, wherein the device further comprises an executing means that executes processing regarding the game, a receiving means that receives the object on which printing is to be performed from the outside of the game device, and a control means that controls the printing means to print the game information on the object on which printing is to be performed and which is received by the receiving means.

(57) 要約:【課題】ゲーム装置から排出されたオブジェクトの外観が変化する様をプレイ者に提示可能な技術を提供することにある。【解決手段】対価の支払いに応じてオブジェクトを排出する排出手段と、前記対価の支払いに応じて排出されたオブジェクトを含む印刷対象のオブジェクトにゲームに関連するゲーム情報を印刷する印刷手段と、を備えるゲーム装置であって、前記ゲームに係る処理を実行する実行手段と、受前記ゲーム装置の外部から前記印刷対象のオブジェクトを受け付けられる受け付け手段と、前記受付手段により受け付けられる印刷対象のオブジェクトに前記ゲーム情報を印刷する印刷手段と、前記印刷手段を制御する制御手段とを備えた。

添付公開書類:

— 国際調査報告 (条約第 21 条(3))

明 細 書

発明の名称： ゲーム装置及びプログラム

技術分野

[0001] 本発明は、ゲーム装置及びプログラムに関する。

背景技術

[0002] ゲームの内容に応じた情報を、筐体内でカード等のオブジェクトに印刷して、プレイヤに排出するゲーム装置がある（特許文献１）。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献１：特開２０００－１２６４４３号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] 特許文献１に記載されたゲーム装置は、筐体内に装填されたカードの白紙面にゲームプレイヤの顔画像を印刷して排出する。しかし、排出されたカードは既に完成された形態となっており、例えば印刷内容の変更等、カードの外観が変化する様がプレイヤに提示されることはなく、興趣性に欠いていた。

[0005] 従って、本発明の目的は、ゲーム装置から排出されたオブジェクトの外観が変化する様をプレイヤに提示可能なゲーム装置及びプログラムを提供することにある。

課題を解決するための手段

[0006] 本発明は、対価の支払いに応じてオブジェクトを排出する排出手段と、前記対価の支払いに応じて排出されたオブジェクトを含む印刷対象のオブジェクトにゲームに関連するゲーム情報を印刷する印刷手段と、を備えるゲーム装置であって、前記ゲームに係る処理を実行する実行手段と、前記ゲーム装置の外部から前記印刷対象のオブジェクトを受け付ける受付手段と、前記受付手段により受け付けられた前記印刷対象のオブジェクトに前記ゲーム情報を

印刷するよう、前記印刷手段を制御する制御手段とを備えたことを特徴とする。

発明の効果

[0007] 本発明によれば、ゲーム装置から排出されたオブジェクトの外観が変化するようにプレイヤに提示することができる。

図面の簡単な説明

[0008] [図1]本発明の実施形態に係るゲーム装置筐体の一例を示す斜視図。

[図2]オブジェクトの一例を示すカードの平面図。

[図3]ゲーム装置の機能構成を示したブロック図。

[図4]ゲームにおいて使用される各種データのデータ構造を例示した図。

[図5]第一実施形態によるゲーム装置で実行される判断処理を例示したフローチャート。

[図6]オブジェクトの外観の遷移の一例を示す平面図。

[図7]第二実施形態によるゲーム装置で実行される判断処理を例示したフローチャート。

発明を実施するための形態

[0009] [第1実施形態] 以下、本発明の例示的な実施形態について図面を参照して説明する。なお、各図において同じ参照符号は同様の要素を示し、紙面に対する上下左右方向を本実施形態における装置または部材の上下左右方向として、本文中の説明の際に用いることとする。また、以下に説明する実施形態において、「オブジェクト」としてカード形態の物品を例示して説明に用いるが、本発明の実施においてオブジェクトはこれに限定されず、カード形態以外にも特定の紙媒体、または立体フィギュアや玩具等の立体の形態をオブジェクトとして採用してもよい。

[0010] <ゲーム装置及びゲームの概要> 図1は、本実施形態に係るゲーム装置Aの斜視図である。以下、本実施形態のゲーム装置Aで実行されるゲームの概要について図1を参照して説明する。ゲーム装置Aは、対価の支払いに応じてカード（オブジェクト）を排出する機能と、プレイ可能なゲームを提供す

るゲーム機能と、画像等をカードに印刷をする機能とを備える。ゲーム装置 A は、対価の支払いに応じて提供するゲームに係る処理を実行し、該ゲームの結果に応じて決定された画像等を、装置に挿入されたカードに印刷をする印刷機能付きのゲーム装置である。

[0011] ゲーム装置 A は、その筐体が本体部 1 と表示部 2 と操作盤 3 と印刷部 4 とに大別される。操作盤 3 は水平方向に棚上に配置されており、表示部 2 は垂直方向に僅かに傾斜して延設されている。印刷部 4 は、操作盤 3 と表示部 2 との間に配置される。本体部 1 は、側面視で L 字型をなし、表示部 2 と操作盤 3 と印刷部 4 とを支持する。

[0012] 本実施形態のゲーム装置 A では、プレイヤーによって本体部 1 正面の投入口 10 に対価である硬貨が投入されたことが検出されると、該検出をトリガとして後述の制御部 101 の制御の下、実行部 106 により対応する処理が実行され、1 回のゲームプレイが可能となる（図 3 参照）。また、硬貨投入後ゲームプレイが開始される前に、本体部 1 正面の排出部 11 からblankカード BC が排出され、プレイヤーは 1 回のゲームプレイについて少なくとも 1 枚のblankカード BC を入手できる。

[0013] blankカード BC とは、例えば、図 2（A）、（B）、（C）に示されるような、後述するゲーム情報を印刷することが可能なblank領域（空白領域）を有するカードである。図 2（A）、（B）、（C）に示すカード C1、C2、C3 はいずれもblankカード BC を例示したものであり、ゲームに係る処理においてblankカード BC の種類を識別するためのオブジェクト情報が付されている。オブジェクト情報は、図 2（A）～（C）に示されるように、図柄（例えば、リング 51、52、53）や文字列等の視覚的にblankカード BC の種類を峻別できるような情報に限られるものではない。例えばオブジェクト情報として、バーコード等の任意の方式で示されるビットパターンや内蔵された IC チップに記憶された情報等、プレイヤーによって視覚的に認識可能であるか否かに依らず、ゲーム装置 A においてblankカード BC を識別可能な情報が用いられてよい。また以下の説明において「

「空白領域」とは、空白カードBCに初期的に図柄が印刷されていない空白の領域のみを指すのではなく、予めゲーム情報を印刷する領域として定められた領域であって、まだ領域内のいずれにもゲーム情報が印刷されていない状態の領域を指すものとするが、既に背景画像等の図柄が印刷されている領域であってもよい。再び図1を参照して、本体部1の内部には上記カードC1、C2、C3を含む複数の種類の空白カードBCが、ランダムな順序で積層された状態で収容される図示しないストッカ部が搭載され、ストッカ部から1枚ずつ取得された空白カードBCが排出部11から排出される。

[0014] プレイヤは、空白カードBCを受け取った後、所有しているキャラクタカードCCを操作盤3に設けられたカード挿入部32に図1中矢印B1方向へ挿入して認識させることにより、該カードに対応するキャラクタをゲームに使用するキャラクタ（使用キャラクタ）として登録する。本実施形態ではキャラクタカードCCは、空白カードBCの空白領域にゲーム情報としてキャラクタ画像やそのステータスが印刷されたカード、あるいはこれと同等の情報が初期的に印刷された（空白カードBCの状態を介さずに印刷された）カードである。キャラクタカードCCに対応するキャラクタを特定する情報や該カードに付されたゲーム情報の少なくとも一部は、例えば図2（G）に示されるように二次元コード56を認識することにより取得可能に構成されてよい。

[0015] 空白カードBCに印刷されるゲーム情報は、該空白カードBCをキャラクタカードCCとする際に印刷される印刷対象のキャラクタに対応して定められた、ゲームに係る処理において利用可能な情報や、該キャラクタについて後述の管理部104（図3参照）において管理される情報を含むものであってよい。本実施形態のゲーム装置では、上述したように印刷対象のキャラクタに対応するキャラクタ画像と、少なくとも該キャラクタを特定する情報とがゲーム情報として空白カードBCに印刷されキャラクタカードCCとして排出される。この他、例えばゲームにおいてキャラクタが成長す

る様を順次カードに出力していくゲームの場合は、ゲーム情報には、レベル、各種パラメータ、装備品等、次にゲームに使用された際に対応するキャラクタのステータスを確定させるための情報が含まれていてもよい。この場合、キャラクタを特定する情報やステータスを確定させるための情報は、例えば上述のように二次元コード56に変換されて印刷される等、所定の認識処理により情報が取得可能な態様でブランクカードBC（キャラクタカードCC）に付されてよい。

[0016] 使用キャラクタの登録が完了すると、ゲームは使用キャラクタを用いて対戦ゲームを行うパートに遷移する。本実施形態のゲーム装置Aで実行されるゲームでは、使用キャラクタと、ゲーム中で登場するキャラクタ（敵キャラクタ）との対戦が実現され、対応するゲーム画面が表示部2に表示される。その際、プレイヤは、操作盤3に設けられた操作部31のボタンを使用して適宜コマンドを選択して、敵キャラクタに対する攻撃や防御の命令を使用キャラクタに行うことができる。

[0017] プレイヤの使用キャラクタと敵キャラクタとの勝敗が決した後、使用キャラクタ及び敵キャラクタのうちのいずれかのキャラクタをブランクカードBCに印刷させる（カード化）対象（対象キャラクタ）として決定することができる。本明細書では便宜上、カード化の対象キャラクタの決定をゲーム結果とし、該ゲーム結果を受けて印刷制御部107（図3参照）は印刷部4に、該対象キャラクタに係る画像やステータスを含むゲーム情報をブランクカードBCに印刷させる。ブランクカードBCへのゲーム情報の印刷が完了すると、本実施形態のゲーム装置Aにおけるプレイヤの1回のゲームプレイに係る体験が終了する。

[0018] 印刷部4は、ゲーム装置Aの手前側に開口し、ブランクカードBCの挿入を受け付け、印刷終了後に印刷済みのカードを排出する受付排出部41と、挿入されたブランクカードBCのオブジェクト情報を取得する取得部105（図3参照）と、図示しないプリンタ（印刷装置）とを備える。このときブランクカードBCに印刷されるゲーム情報は、取得部105により取得された

オブジェクト情報により示されるブランクカードBCの種類に応じて、その印刷内容が制御される。即ち、同一のキャラクタであっても、挿入されたブランクカードBCがいずれの種類であるかに応じて、印刷制御部107は、該キャラクタの異なった図柄をブランクカードBCに印刷するよう印刷部4を制御できる。

[0019] 本実施形態に係り実行されるゲームでは、ゲーム中に登場するキャラクタの各々について、複数の種類の画像が予め設けられている。複数の種類の画像は、レアリティ、グレード、レベル、クラス、ランク等の所定の順序付けがなされて定義された階級ごとに定められるものであり、例えば図2(D)～(F)に示されるような1つのキャラクタについて異なる成長段階、異なる形態、異なるポージングやアングルを提示する画像であってよい。本実施形態では、各階級はオブジェクト情報により示される印刷対象のブランクカードBCの種類ごとに1対1に対応付けられて管理されるものとする。なお、本実施形態ではブランクカードBCの種類は階級と対応付けられるものとして説明するが、階級に限らず、例えばキャラクタの装いや性別等のカテゴリや種別等の順序付けの概念のない分類と対応付けられるものであってもよい。

[0020] このように本実施形態のゲーム装置Aでは、ゲームプレイに先立ってプレイヤーが入手したブランクカードBCに対して、ゲーム結果に応じたキャラクタが印刷されるため、カードの外観が変化する様をプレイヤーに提示することができる。またさらに、ブランクカードBCがいずれの種類であるかによって、同一のキャラクタであっても異なる図柄のカードを入手することができるため、プレイヤーのゲームに対する興味を高めることができる。特に、図2(A)～(C)に示したようにブランクカードBCの種類が視覚的に識別可能に構成される場合、プレイヤーは入手したブランクカードBCに応じてプレイ後に得られるカードに対する期待を予め持った状態でゲームをプレイできるため、よりゲームへの興味を高めることができる。

[0021] <ゲーム装置Aの構成> 次に、図3のブロック図を参照してゲーム装置A

の例示的な機能構成について説明する。制御部 101 は、例えば CPU であり、ゲーム装置が有す

る各ブロックの動作を制御する。具体的には制御部 101 は、例えば記録媒体 102 に記憶されている各ブロックの動作プログラムを読み出し、メモリ 103 に展開して実行することにより各ブロックの動作を制御する。

[0022] 記録媒体 102 は、例えば不揮発性メモリや HDD 等の恒久的にデータを保持可能な記録装置である。記録媒体 102 は、ゲーム装置 A が有する各ブロックの動作プログラムに加え、各ブロックの動作において必要となるパラメータ等の情報やゲーム装置 A が実行するゲームに使用される各種のグラフィックスデータを記録する。メモリ 103 は、例えば揮発性メモリ等の一時的なデータ記憶に使用される記憶装置である。メモリ 103 は、各ブロックの動作プログラムの展開領域としてだけでなく、各ブロックの動作において出力された中間データ等を一時的に記憶する格納領域としても用いられる。

[0023] 管理部 104 は、本実施形態のゲーム装置 A において実行されるゲームに登場するキャラクタに関連する各種パラメータ等を定めたキャラクタ情報を管理するデータベースである。キャラクタ情報はゲームに登場する各キャラクタについて管理され、例えば図 4 (A) に示されるデータ構造を有している。図 4 (A) の例では、キャラクタの識別情報であるキャラクタ ID 301 に関連付けて、キャラクタについて予め定められた、体力や攻撃力等のキャラクタ固有の能力パラメータを示す能力情報 302、攻撃技（敵キャラクタに対してダメージや行動不能等の不利益な効果を与える）や回復技（味方キャラクタのダメージを回復する効果を与える）等のキャラクタに命令可能なコマンドに係るパラメータを示すコマンド情報 303、キャラクタの画像を形成するグラフィック情報 304 が管理されている。

[0024] 本実施形態に係るゲームでは、上述したように挿入された空白カード B C がいずれの種類であるかに応じて、例えば図 2 (D) ~ (F) に示されるように、印刷対象のキャラクタについてカードに印刷される画像（キャラクタ画像 61 乃至 63）が変化する。従って、グラフィック情報 304 は、ブ

ランクカードBCから取得されたオブジェクト情報に含まれる該カードの種類を示す情報に対応付けられた階級ごとに、異なる画像の情報を管理する。またこれに加え、例えば能力情報302やコマンド情報303も階級ごとに異なる値を示すよう管理されていてもよく、カード化時にはランクカードBCの種類に対応する階級を示す情報（階級情報）が取得され、ゲーム情報としてキャラクタカードCCの印刷に使用されるものであってもよい。なお、ランクカードBCの種類を示す情報は、階級情報（階級ID等）により代用されてもよく、この場合オブジェクト情報は該階級情報を含む。

[0025] また管理部104に管理されるキャラクタ情報は、キャラクタのキャラクタIDと該キャラクタに関連付けられた各種パラメータやグラフィックス情報等との対応付けのみを示す情報であってもよい。この場合、キャラクタIDに関連付けられて管理される情報は、対応付けされている情報やデータの格納場所を指し示すものであってよく、例えば後述の実行部106や印刷制御部107は、該情報に従い記録媒体102から該当の情報やデータを取得すればよい。なお、本実施形態において、管理部104は、ゲーム装置A内にある形態を例示したが、管理部104は外部サーバ等のゲーム装置Aと通信可能に構成された外部機器が備えるものであってもよく、この場合、図示しない通信部を介して情報取得可能に構成されるものであってもよい。

[0026] 取得部105は、本実施形態のゲーム装置Aが備える、キャラクタカードCCまたはランクカードBCから所定の情報を取得する。本実施形態では取得部105は、カード挿入部32及び受付排出部41の各々に設けられ、検出されたカードからゲーム情報及びオブジェクト情報をそれぞれ取得する。情報取得の方式は、特定のビットパターンや二次元コード等の符号化された可視または不可視の状態で付された情報に所定の演算を適用することにより取得する方式に限られず、カードに印刷された画像そのものや文字列等を画像解析することにより取得する方式を採用してもよい。あるいは、パターンや画像を解析する手法ではなく、上述したように内蔵されたICチップ等から情報を近接無線通信等により取得する方式が採用されてもよい。なお、本

実施形態ではユーザが1回のゲームプレイに係り入手したblankカードBC以外もカード印刷に使用可能なように、受付排出部41に取得部105を設けるものとして説明するが、1回のゲームプレイに係り入手したblankカードBCのみを使用可能とする構成では、取得部105は受付排出部41に設けられる必要はない。例えばこの場合は排出部11に取得部105が設けられ、対価の支払いに応じてblankカードBCが排出される際にオブジェクト情報が取得されるものであってもよい。また、取得部105を複数個所に設ける必要はなく、カード挿入部32等の1箇所に設けられた取得部105を共用して、ゲーム情報及びオブジェクト情報を取得する構成であってもよい。

[0027] 実行部106は、ゲームに係る処理を実行する。ゲームに係る処理では、取得部105により取得されたゲーム情報に含まれる使用キャラクタのキャラクタIDに基づき管理部104から取得された、該キャラクタの各種パラメータ等に基づき、ゲームの進行の制御が実行される。上述したように本実施形態に係るゲームでは、ゲームに係る処理の結果として最終的に印刷対象のキャラクタが決定され、例えば該キャラクタのキャラクタIDが制御部101や印刷制御部107にゲーム結果の情報として伝送される。印刷対象のキャラクタは、例えばゲームプレイ中に登場した使用キャラクタ及び敵キャラクタのうちのプレイヤまたは抽選処理により選択される、あるいはゲーム結果に応じて選定されるキャラクタ群の中から抽選処理により選択されるものであってよい。

[0028] 印刷制御部107は、ゲーム結果の情報と、取得部105から受信した受付排出部41に挿入されたblankカードBCのオブジェクト情報とに基づき、印刷部4の動作を制御する。印刷部4は、受付排出部41が受け付けたblankカードBCに対して、ゲーム結果の情報に係る印刷対象のキャラクタに係るゲーム情報を印刷する。受付排出部41は、blankカードBCがゲーム装置Aの外部から印刷部4に対して投入されたか否か、ゲーム装置Aの外部へ排出されたか否かを検知する図示しない検知部を備える。検知部とし

ては、光センサやカードの衝突を検知する接触センサ等採用することができる。受付排出部41は、ブランクカードBCの通過を印刷制御部107へ通知する。印刷制御部107は、ブランクカードBCのオブジェクト情報に紐づけ付されたゲーム情報、具体的には例えば印刷対象キャラクタの、ブランクカードBCの種類に対応する階級のキャラクタ画像を取得し、印刷部4に印刷させる。またキャラクタカードCCに印刷するものとして定められている情報に従い、例えば二次元コード等の態様で、キャラクタIDを含むその他のゲーム情報を印刷部4に印刷させる。

[0029] <印刷制御処理> 以下、本実施形態のゲーム装置Aで印刷制御部107により実行される、ブランクカードBCへの印刷内容を決定し、印刷部4の印刷動作を制御する印刷制御処理について、図5のフローチャートを参照して詳細を説明する。本印刷制御処理は、例えば実行部106による1回のゲームプレイについてのゲームに係る処理が実行され、ゲーム結果として印刷対象のキャラクタが確定した際に開始されるものとして説明する。

[0030] 図5を参照して、S501で、印刷制御部107は、受付排出部41が印刷を行うブランクカードBC（印刷カード）を受け付けたか否かを判断する。印刷制御部107は、例えば取得部105により印刷カードから取得されたオブジェクト情報がメモリ103に格納されたか否かを判断することにより、本ステップの判断を行ってよい。印刷制御部107は、印刷カードが受け付けられたと判断した場合は処理をS502に移し、受け付けられていないと判断した場合は本ステップの処理を繰り返す。

[0031] S502で、印刷制御部107は、印刷カードに印刷するゲーム情報を生成する。具体的には印刷制御部107は、まず実行部106から受信したゲーム結果の情報と、メモリ103に格納されている印刷カードのオブジェクト情報とを参照し、印刷対象のキャラクタのキャラクタID及び印刷カードの種類に対応する階級情報を取得する。そして印刷制御部107は、取得したキャラクタID及び階級情報に基づき、印刷対象のキャラクタのキャラクタ画像を含む、ゲーム情報として印刷するための情報を、管理部104のキャラ

ラクタ情報を参照して収集する。そして印刷制御部 107 は、収集した情報に基づいて最終的に印刷カードに印刷する印刷内容（画像）を生成する。S503 で、印刷制御部 107 は、決定した印刷内容を印刷部 4 に伝送し、印刷カードに対して印刷させてキャラクタカード CC として排出させる。

[0032] 以上説明したように、本実施形態のゲーム装置 A は、ゲーム装置 A から排出されたブランクカード BC（オブジェクト）の外観が変化する様をプレイヤーに提示することができる。また、ブランクカード BC の種類に応じて印刷内容が制御されるため、同一のキャラクタであっても様々な印刷内容のカードをプレイヤーに提供することが可能であり、プレイヤーのゲームに対する興味を向上させることができる。さらには、印刷を行うブランクカード BC の種類が視覚的に判別でき、プレイヤーが印刷対象のキャラクタを選択可能にゲームが構成される場合、プレイヤーは事前に印刷される階級を把握可能なため、該階級のカードを所望するキャラクタを容易に印刷対象として選択することができる。即ち、カード収集を目的とするプレイヤーに対し、戦略的に所望のカードを取得できる仕組みを提供することができる。

[0033] なお、本実施形態ではゲームに登場するキャラクタの各々について各階級のキャラクタ画像が用意されているものとして説明したが、本発明の実施はこれに限られるものではなく、従来のカードゲームのように任意のキャラクタについて設けられる階級は限定的なものであってよい。例えばブランクカード BC の種類に対応する階級が印刷対象のキャラクタについて設けられていない場合、階級順列において該階級に最も近い階級のキャラクタ画像を印刷させる、対応する階級が存在しないため他のキャラクタの選択を促す通知を行う、該階級のキャラクタ画像を有する他のキャラクタに印刷対象を変更して印刷させる等、印刷制御処理の処理内容は適宜変更してよい。

[0034] [第 1 変形例] 上述した第 1 実施形態では、ブランク領域にキャラクタ画像が印刷されていないブランクカード BC を用いて、該カードの種類に応じたキャラクタカード CC を印刷する態様について説明した。しかしながら、本発明の実施はこれに限られるものでなく、例えば既にキャラクタ画像の印

刷がなされたキャラクタカードC C、あるいは予めベースとなるキャラクタが図柄となっているブランクカードB Cに対して追加の画像要素を重畳印刷することにより、印刷後のキャラクタについて印刷前と異なる外観が形成されるように新たなゲーム情報（例えば、アイテム等）を印刷する構成でも、カードの外観が変化する様をプレイヤに提示することが可能である。以下、本変形例に係る、追加印刷によるカードの外観を変化させる態様について図6を参照して詳細を説明する。

[0035] <カード外観の変化遷移> 図6（A）は、対価の支払いに応じてゲーム装置Aの排出部12から排出された、あるいは既にキャラクタ画像の印刷が行われたカード80（ブランクカードB CもしくはキャラクタカードC C）を示す。カード80には、カード中央に女の子のシルエット82が表示され、カード80の下部にハートとリボンの共通柄81が表示され、カード80の右上隅に二次元コード83aが表示される。本変形例において、オブジェクト情報は二次元コード83aとして変更可能に記録されるものとする。図6（B）は、後述する印刷部4による1回目の追加印刷が行われたカード84を示す。図6（C）は、図6（B）に示すカード84に対して、後述する2回目の追加印刷が行われたカード86を示す。

[0036] <オブジェクト情報> 第1実施形態ではブランクカードB Cの有するオブジェクト情報がブランクカードB Cの種類を示す固定の情報を含み、該種類に対応付けられた階級のキャラクタ画像が印刷される態様であったが、本変形例では、印刷対象となる印刷カードの有するオブジェクト情報は印刷ごとに変更可能なように構成される。即ち、図6（A）～（C）において83a→83b→83cとその遷移が示されるように、二次元コードの一部にオブジェクト情報を含むように構成され、該情報が追加印刷ごとに書き換えられていくことによりオブジェクト情報の変更が実現される。本変形例ではオブジェクト情報は、例えば印刷がなされた回数（印刷回数）の情報、あるいは印刷回数に応じて変化する成長段階の情報を含むものとする。該情報は、例

例えば印刷制御処理の開始前に取得部 105 により取得され、S502において二次元コードの作成に際し更新される。そして印刷制御部 107 は、更新後のオブジェクト情報に基づいて二次元コードを生成し、印刷カードに印刷する印刷内容を生成すればよい。

[0037] <キャラクタ情報> また本変形例のゲーム装置 A では、管理部 104 の管理するキャラクタ情報も、オブジェクト情報の構成に併せて第 1 実施形態と異なる構成で管理される。具体的には、各キャラクタについて定められるグラフィック情報 304 が、印刷回数あるいは印刷回数に応じて変化する成長段階の各々について異なる画像の情報を管理するよう構成される。本変形例のゲームでは、例えば印刷回数に応じて外観を変化させるアイテム（コスチューム）が異なるように、キャラクタ画像に追加印刷を行う回数ごとに異なるアイテム画像が対応付けられてグラフィック情報 304 が構成されているものとして説明する。

[0038] <追加印刷> 本変形例のゲームでは、ゲーム結果が確定して印刷カードが挿入された場合に、印刷制御部 107 は S502 の印刷内容の生成に際し、オブジェクト情報を参照して印刷カードに対して何回目の追加印刷を行う段階であるかを判断する。そして印刷制御部 107 はキャラクタ情報を参照し、該段階に対応する画像を収集して印刷内容を生成する。このようにすることで、例えば 1 回目の追加印刷では、図 6（B）に示されるように服 85 がシルエット 82 に重畳印刷される印刷内容として生成される。また例えば 2 回目の追加印刷では、図 6（C）に示す新たな服 87 及び靴 88 がシルエット 82 及び服 85 に重畳印刷される印刷内容として生成される。また本変形例のゲームでは 2 段階の追加印刷で外観の変化が完了するものとして定められており、2 回目の追加印刷では最終的なコーディネートが完成したものとして、カード 84 の余白部分の他の装飾柄 89 も印刷内容に含まれる（図 6（C）参照）。

[0039] なお、本変形例のゲームでは追加印刷を行う回数に応じてアイテム画像が対応付けられて管理されるものとして説明したが、本発明の実施はこれに限ら

れるものではない。例えばオブジェクト情報が重畳印刷されるアイテムの部位ごとに印刷回数の情報を有し、グラフィック情報 304 が追加印刷を行う回数に応じたアイテム画像を部位ごとに管理するものである場合は、ゲーム内において入手したアイテムが対応する部位の印刷回数に応じてグレードアップされていく等の印刷表現を実現することができる。また装飾柄 89 のような追加的な要素も、各部位に追加印刷されているアイテムの組み合わせ、即ち各部位になされた追加印刷の回数の組み合わせが所定の条件を満たしたことに応じて、特定のコーディネートが完成したものとして印刷されるよう構成してもよい。

[0040] また例えば、各部位について追加印刷可能な回数が定められており、ゲーム内で入手したアイテムを重畳印刷するか否かをプレイヤーが選択可能に構成される場合、グラフィック情報 304 は上記のように構成される必要はなく、オブジェクト情報から取得した印刷可能な回数を超えていなければ、印刷制御部 107 が入手したアイテムに対応するアイテム画像を印刷可能なように構成してもよい。このようにすることで、プレイヤー自身がオリジナルの服装の組み合わせを実現してカードに印刷して残すことができ、ゲームの成果物を明確に残すと共に、オリジナリティの高いカードを作成することができる。

[0041] [第 2 実施形態] 上述した第 1 実施形態では、印刷対象のキャラクタが決定された後、該キャラクタについて空白カード BC に印刷する印刷内容を該カードが有するオブジェクト情報に基づいて制御する態様について説明した。本実施形態では、ゲームに係る処理における印刷対象のキャラクタの決定を、印刷を行う空白カード BC のオブジェクト情報に基づいて制御することにより、印刷内容を制御する態様について説明する。

[0042] <ゲーム内容の説明> 本実施形態のゲーム装置 A で実行されるゲームでは、例えば、対戦ゲームにおいて使用キャラクタと敵キャラクタとの対戦が所定の段階まで進んだ後に、敵キャラクタを捕獲するために空白カード BC を使用することを想定する。本実施形態において捕獲とは、敵キャラクタ

をブランクカードBCに印刷させることを示す。このとき、例えば図2（A）、（B）、（C）に示す3種類のブランクカードBCは、それぞれのオブジェクト情報に基づくゲーム内での異なる捕獲能力を示しているとする。

[0043] <ゲーム装置Aの構成> 本実施形態のゲーム装置Aは、第1実施形態のゲーム装置Aと基本的に同様の構成を有するが、管理部104により管理される情報が次のように異なる。本実施形態の管理部104は、ブランクカードBCが有しているオブジェクト情報を以下のように管理している。例えば図4（B）に示すようにオブジェクト情報として1つのカードに管理されるデータが、カード（オブジェクト）の識別情報であるオブジェクトID401に関連付けて、オブジェクトが属するとして予め定められた分類情報402及びその他情報403とする。分類情報402は、ゲームに係る処理においてオブジェクトの識別に用いられ、ゲーム内での分類を特定する情報を含む。本実施形態では、その他情報403に捕獲可能なキャラクタのキャラクタ情報を備える。捕獲対象のキャラクタとして、例えば図2（D）、（E）、（F）に示す異なる態様のキャラクタ61、62、63を想定した場合、それぞれのキャラクタに対して、上記その他情報403のキャラクタ情報に応じた捕獲確率が定められている。例えば、図2（B）に示すブランクカードに対しては、図2（E）に示すキャラクタ62の捕獲確率は60%であるが、図2（F）に示すキャラクタ63の捕獲確率は30%であるように設定する。なお、上記の捕獲確率は一例であって、全てのキャラクタについて共通である必要はない。

[0044] <キャラクタ決定処理> 図7を参照して、本実施形態の印刷制御処理について説明する。プレイヤは、上記本対戦ゲームの結果、表示部21に表示された敵キャラクタを捕獲するためのガイダンスに従い、印刷部4の受付排出部41にカードCを投入する。S701で、印刷制御部107は、受付排出部41が印刷を行うブランクカードBC（印刷カード）を受け付けたか否かを判断する。印刷制御部107は、印刷カードが受け付けられたと判断した場合は処理をS702に移し、受け付けられていないと判断した場合は本ス

トップの処理を繰り返す。

[0045] S 7 0 2 で、印刷制御部 1 0 7 は、投入されたblankカード B C の種類と捕獲対象の敵キャラクタのキャラクタ情報を参照して、当該カードによる敵キャラクタの捕獲確率を取得し、確率に基づいて抽選処理を行う。S 7 0 2 の抽選結果により、S 7 0 3 で印刷制御部 1 0 7 は、敵キャラクタを捕獲成功か失敗かを判断する。捕獲成功な場合、S 7 0 4 で印刷制御部 1 0 7 は、印刷内容の敵キャラクタを決定する。また、捕獲失敗な場合、S 7 0 5 で印刷制御部 1 0 7 は、印刷内容を別のキャラクタに決定する。ここで、別のキャラクタとは、ゲームに頻繁に登場し、大した価値もないキャラクタを例示する。S 7 0 6 で、印刷制御部 1 0 7 は、決定した印刷内容を印刷部 4 に伝送し、印刷カードに対して印刷させてキャラクタカード C C として排出させる。

[0046] 本実施形態によれば、blankカード B C のオブジェクト情報とゲームに関連するゲーム情報との対応関係に応じて、blankカード B C へのゲーム情報の印刷の可否を判断するため、プレイヤは印刷（ゲーム内においては敵キャラクタの捕獲）が実行されるか否かを緊張感を持って臨むことができ、ゲームの興趣性を大いに向上させることができる。さらに、捕獲したキャラクタが印刷されることで、プレイヤは、ゲームの成果が明確なカードを手にすることができる。

[0047] [第 2 変形例] 上記した第 2 実施形態では、キャラクタ情報がblankカード B C に応じて、印刷対象のキャラクタを決定していたが、本変形例では、blankカード B C に所定のキャラクタが付されている場合に捕獲確率が異なる態様を説明する。例えば、対価の支払いに応じて排出されたblankカード B C に所定のキャラクタが印刷されており、このカード B C のデータ構造には、オブジェクト情報に関連付けられた所定のキャラクタの情報が含まれている。このとき、プレイヤが上記本対戦ゲームの結果、このカード B C を印刷部 4 に投入することで、カード B C に既に印刷された所定のキャラクタと例えばゲームのストーリー上密接に関係した敵キャラクタ等を印刷さ

せることができる。つまり、所定のキャラクタに応じて、印刷対象となる上記敵キャラクタの捕獲確率を上げることで、所定のキャラクタが印刷されたカードBCでは容易に特定の敵キャラクタを捕獲することができる。したがって、プレイヤーはゲーム中でキャラクタを育成して、カードに印刷可能とさせる等演出を体験することができる。さらに、特定の敵キャラクタのみと関連する情報をカードBCのオブジェクト情報に付与しておくことで、上記特定の敵キャラクタがゲーム情報として決定された場合に、特定の敵キャラクタを印刷する際に、その形態や能力等を変化させ、例えば、外観が全く異なるキャラクタへ成長あるいは変化させるようにしてもよい。

[0048] なお、上記実施形態では、ブランクカードBCに対する対価として硬貨を例示したが、これに限定されず、硬貨と等価なメダル等を使用してもよい。また、ブランクカードBCは、本体部1内のストック部から排出される形態を例示したが、本体部1内に装備されたプリンタで、未印刷のロール状のシートに対して画像やオブジェクト情報等を印刷し、切断装置によってカード状に1枚ずつ切断される形態を採用してもよい。このとき切断装置は、プリンタと別体として設けてもよい。

[0049] また、印刷部4は、本体部1に一体に取り付けられる形態を例示したが、これに限定されず、ゲーム装置Aとは別体で、ゲーム装置Aに接続された形態を採用してもよい。さらに、印刷部4は、ゲーム装置Aの上部に露出する形態に限らず、本体部1の側部に露出する形態や、本体部1の内部に内装される形態を採用してもよい。また、印刷部4は、印刷部4を備えていない既存のゲーム機筐体へ追加して取り付け可能なものを採用してもよい。

[0050] さらに、受付排出部41は、ゲーム装置Aの手前側に開口した形態を例示したが、ゲーム装置Aの上方や側方（左右の操作部31が並ぶ左右方向）に向かって開口する形態を採用してもよく、プレイヤーの利便性を考慮していずれの方向を採用してもよい。また、受付排出部41は、カードの受付と排出との両方を行う形態を例示したが、受付と排出とをそれぞれ別々に行う受付部及び排出部を備えた形態を採用してもよい。

- [0051] なお、印刷部4が受け付け、印刷が可能なカードとしては、上記対価の支払いに応じて排出されたブランクカードBCに限定されず、取得部105でオブジェクト情報が識別可能なカードであればよい。例えば、雑誌の付録として頒布されるカードや、イベント等で頒布されるカード、ゲーム機能の付いていないカード販売装置にて販売されるカード、小売店で販売されるカード等を用いてもよい。つまり、排出部12から排出されたブランクカードBC以外であっても、取得部105でオブジェクト情報が識別可能な上記カードは、印刷対象のカード（オブジェクト）となる。
- [0052] また、ブランクカードBCのオブジェクト情報としてカードに表示される形態は、上記したグレードを段階的に例示するためのリングの数に限定されず、カード内に表示された文字、数字、記号、図柄、またはこれらの組み合わせや、不可視であってプレイヤーには識別不可能な文字、数字、記号、図柄またはこれらの組み合わせであってもよい。
- [0053] また、オブジェクト情報として1つのカードについて管理されるデータのその他情報403には、例えばゲームプレイの結果、ゲーム情報が印刷されたカードに対してその印刷回数や印刷されたキャラクタの情報、カードに対応するキャラクタが成長したことを示す成長パラメータの情報等を含んでもよい。また、カードには、オブジェクト情報を有しないカードを採用してもよく、オブジェクト情報にかかわらずゲーム情報を印刷してもよい。
- [0054] また、対価の支払いに応じて排出されるカードとして、異なるオブジェクト情報を有したカードに限らず、ホログラム加工や箔押し加工がなされた価値の高いカードを用意することで、プレイヤー自身が印刷の際に使用するカードを選択することができる。したがって、プレイヤーのカードに対する選択肢の幅を広げ、ゲームに対する満足度を向上させることができる。また、カードと印刷されるキャラクタ（ゲーム情報）との組み合わせをプレイヤーが調整できることで、プレイヤー個人しか所有していない、価値の高いカードを作成することができる。

[0055] 本発明は上記実施の形態に制限されるものではなく、本発明の精神及び範囲から離脱することなく、様々な変更及び変形が可能である。また本発明に係るゲーム装置は、1以上のコンピュータを該ゲーム装置として機能させるプログラムによっても実現可能である。該プログラムは、コンピュータが読み取り可能な記録媒体に記録されることにより、あるいは電気通信回線を通じて、提供／配布することができる。

符号の説明

[0056] 1 本体部、2 表示・展示部、3 操作盤、4 印刷部、12 排出部、41 受付排出部、101 制御部、104 管理部、106 取得部、107 実行部、A ゲーム装置、C カード（オブジェクト）

請求の範囲

- [請求項1] 対価の支払いに応じてオブジェクトを排出する排出手段と、前記対価の支払いに応じて排出されたオブジェクトを含む印刷対象のオブジェクトにゲームに関連するゲーム情報を印刷する印刷手段と、を備えるゲーム装置であって、前記ゲームに係る処理を実行する実行手段と、前記ゲーム装置の外部から前記印刷対象のオブジェクトを受け付ける受付手段と、前記受付手段により受け付けられた前記印刷対象のオブジェクトに前記ゲーム情報を印刷するよう、前記印刷手段を制御する制御手段と、を備えたことを特徴とするゲーム装置。
- [請求項2] 前記オブジェクトは、前記ゲームに係る処理において該オブジェクトの識別に用いられるオブジェクト情報を有し、前記ゲーム装置は、前記印刷対象のオブジェクトの有する前記オブジェクト情報を取得する取得手段をさらに備え、前記制御手段は、前記取得手段により取得された前記オブジェクト情報に基づいて、前記印刷手段を制御することを特徴とする請求項1に記載のゲーム装置。
- [請求項3] 前記オブジェクト情報は、少なくとも前記オブジェクトの前記ゲーム内での分類を特定する情報を含むことを特徴とする請求項2に記載のゲーム装置。
- [請求項4] 前記ゲーム情報と前記オブジェクト情報との前記ゲーム内における対応を管理する管理手段をさらに備えることを特徴とする請求項2または3に記載のゲーム装置。
- [請求項5] 前記制御手段は、前記取得手段により取得された前記オブジェクト情報に対応付けられて前記管理手段により管理される前記ゲーム情報を印刷させることを特徴とする請求項4に記載のゲーム装置。
- [請求項6] 前記取得手段は、前記対価の支払いに応じて排出されるオブジェクトの排出前に、該オブジェクトの前記オブジェクト情報を取得することを特徴とする請求項2から5のいずれか一項に記載のゲーム装置。
- [請求項7] 前記制御手段は、前記実行手段の前記ゲームに係る処理の実行により

得られたゲーム結果に応じて、前記印刷手段に印刷させる前記ゲーム情報を決定することを特徴とする請求項 1 から 6 のいずれか一項に記載のゲーム装置。

[請求項8] 前記印刷対象のオブジェクトは、前記ゲーム情報を印刷可能な空白領域を有し、前記制御手段は、前記印刷手段に、前記空白領域の少なくとも一部に前記ゲーム情報を印刷させることを特徴とする請求項 1 から 7 のいずれか一項に記載のゲーム装置。

[請求項9] 前記制御手段は、前記排出手段による前記オブジェクトの排出後、且つ前記実行手段の前記ゲームに係る処理の実行によるゲーム結果が得られた後に、前記印刷手段に前記ゲーム情報を印刷させることを特徴とする請求項 1 から 8 のいずれか一項に記載のゲーム装置。

[請求項10] 前記制御手段は、前記印刷対象のオブジェクトに前記ゲーム情報が既に印刷されている場合に、該ゲーム情報とは異なる新たなゲーム情報をさらに前記印刷対象のオブジェクトに印刷するよう前記印刷手段を制御することを特徴とする請求項 1 から 9 のいずれか一項に記載のゲーム装置。

[請求項11] 前記ゲーム情報は、実行された前記ゲームにおいて登場したキャラクタまたは該キャラクタに関連するアイテムの画像を含むことを特徴とする請求項 10 に記載のゲーム装置。

[請求項12] 前記制御手段は、前記印刷対象のオブジェクトに既に印刷されたキャラクタの異なる外観が形成されるように、前記印刷手段に前記新たなゲーム情報を印刷させることを特徴とする請求項 11 に記載のゲーム装置。

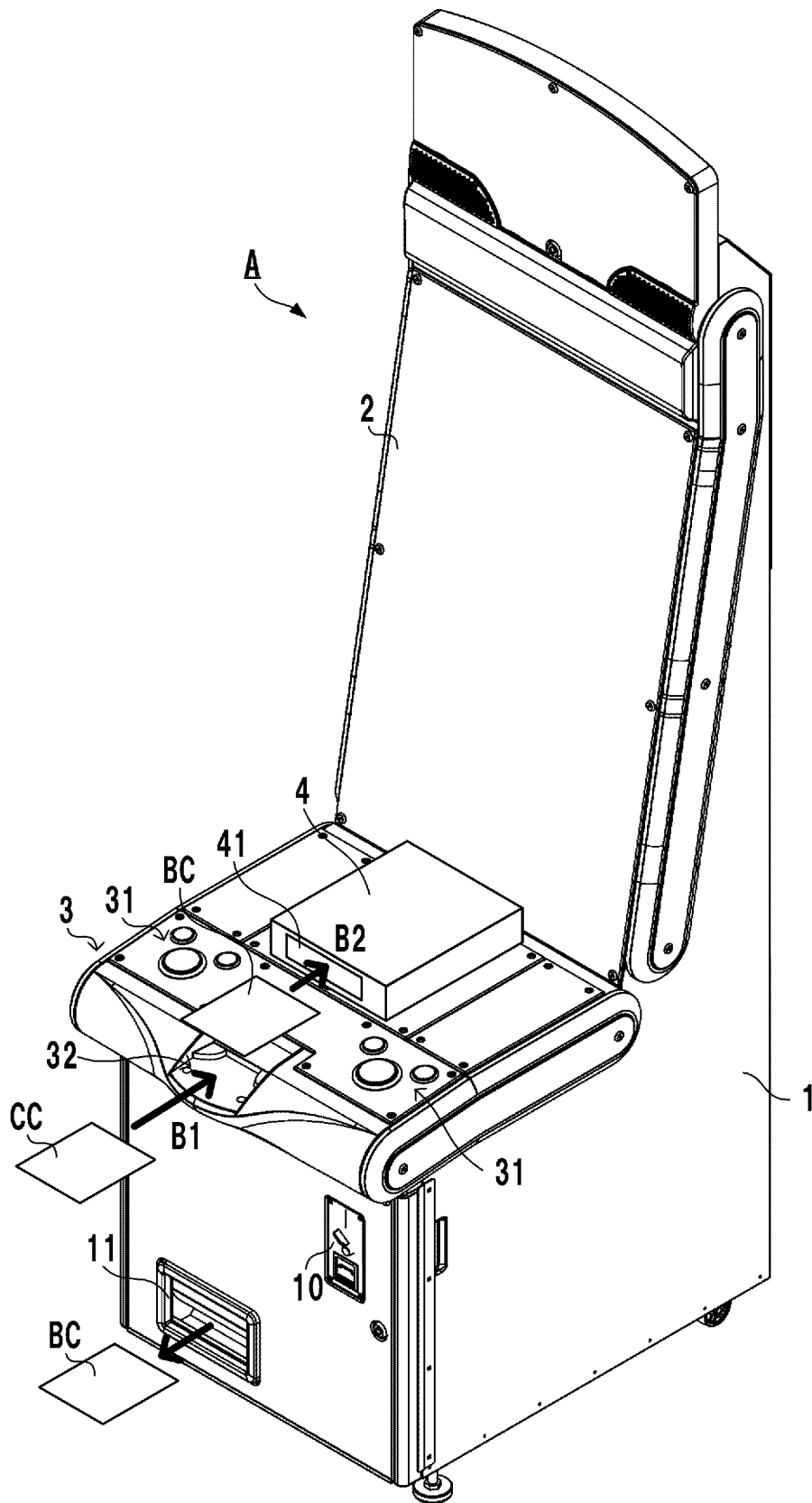
[請求項13] 前記印刷手段により前記ゲーム情報が印刷された前記印刷対象のオブジェクトを前記ゲーム装置の外部に排出する印刷後排出手段をさらに備えることを特徴とする請求項 1 から 12 のいずれか一項に記載のゲーム装置。

[請求項14] 印刷される前記ゲーム情報は、前記印刷対象のオブジェクトへの印刷

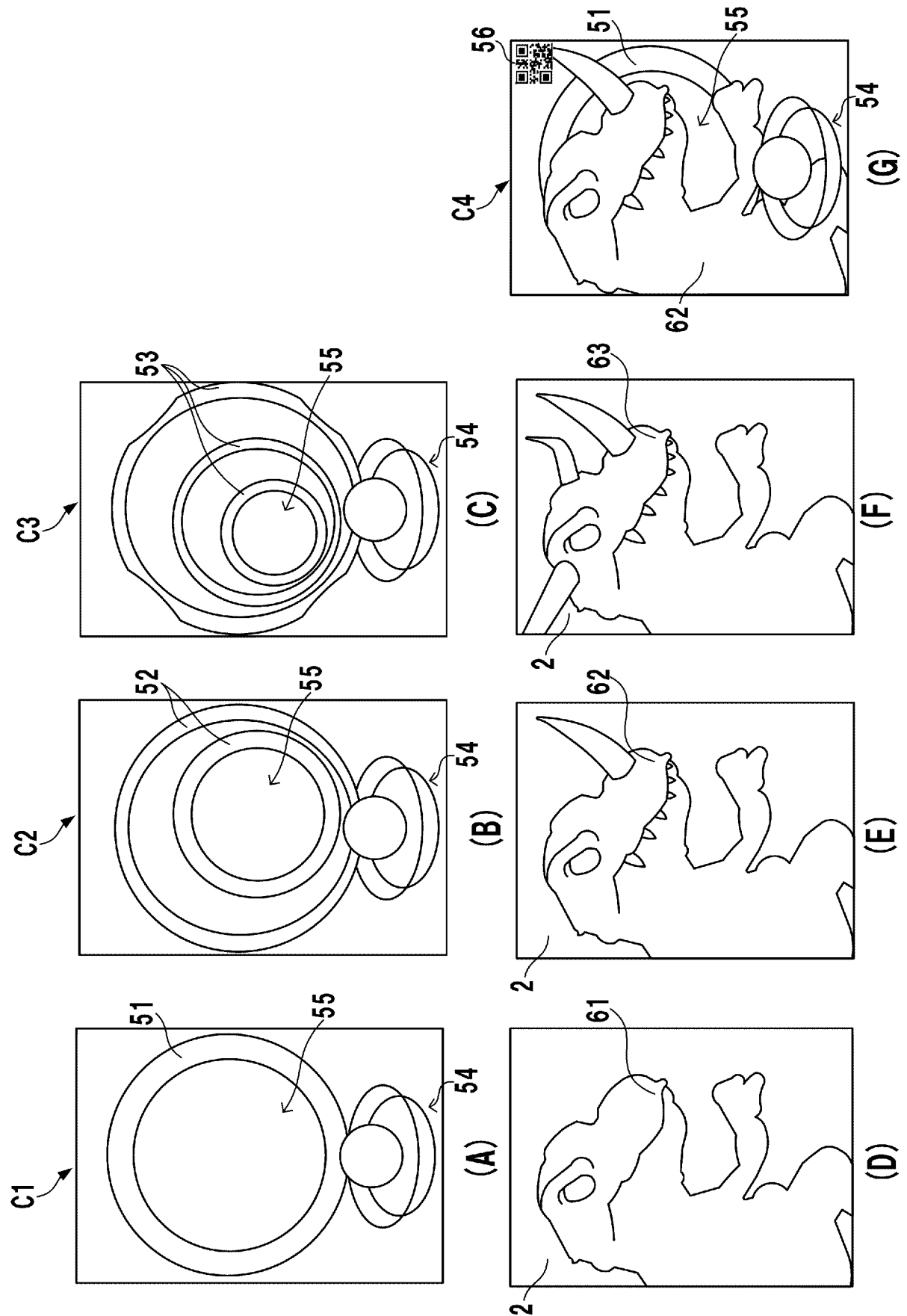
がなされた回数の情報を含むことを特徴とする請求項 1 から 13 のいずれか一項に記載のゲーム装置。

[請求項15] コンピュータを、請求項 1 から 14 のいずれか一項に記載のゲーム装置の制御手段として機能させるためのプログラム。

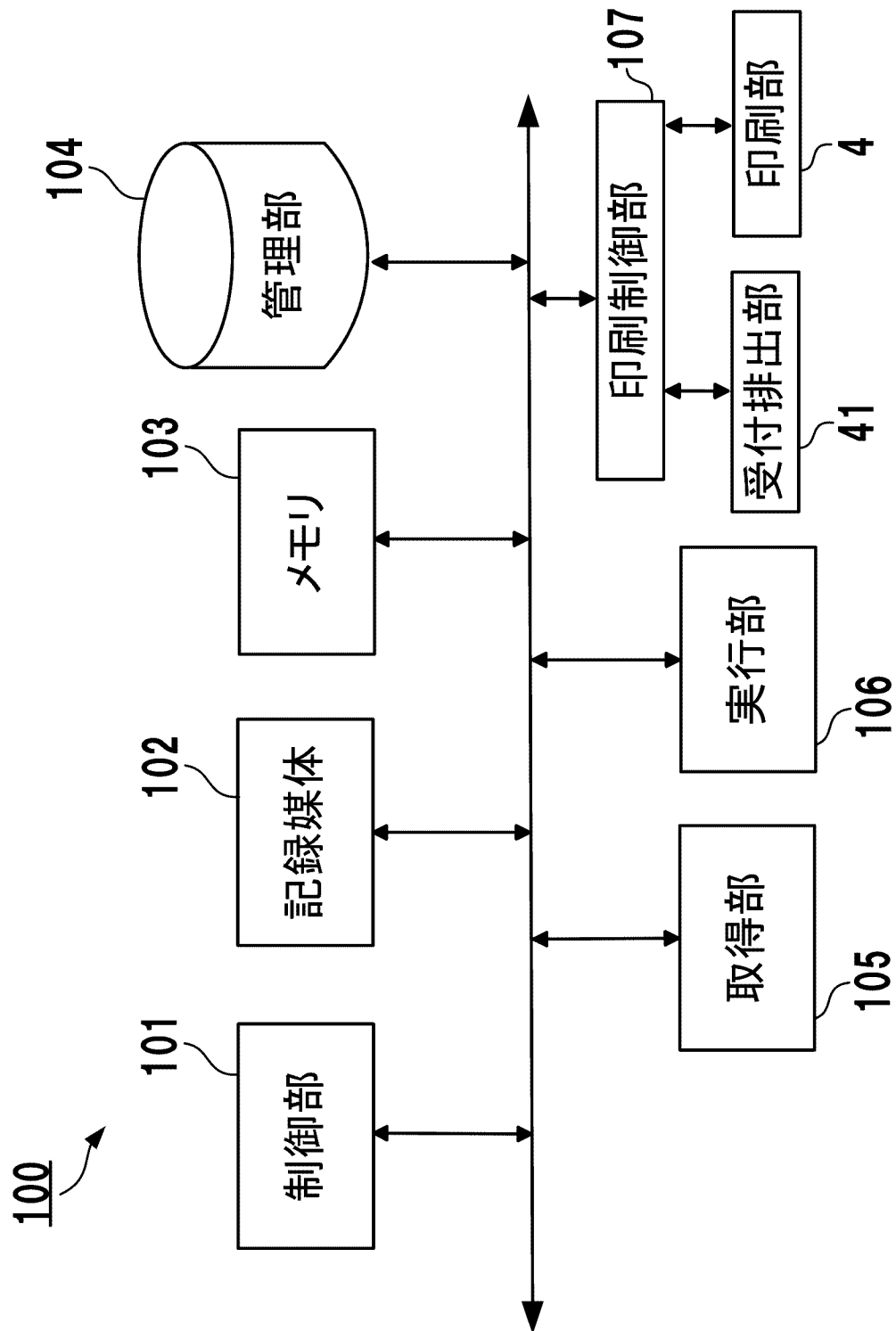
[図1]



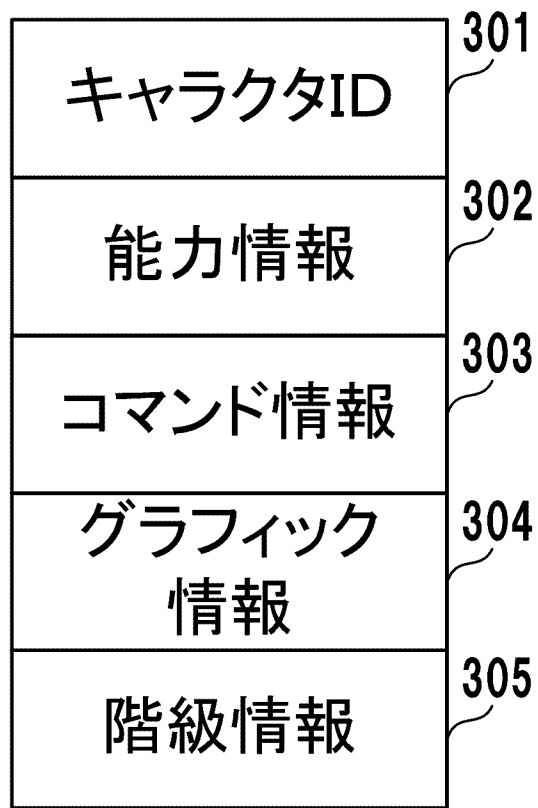
[図2]



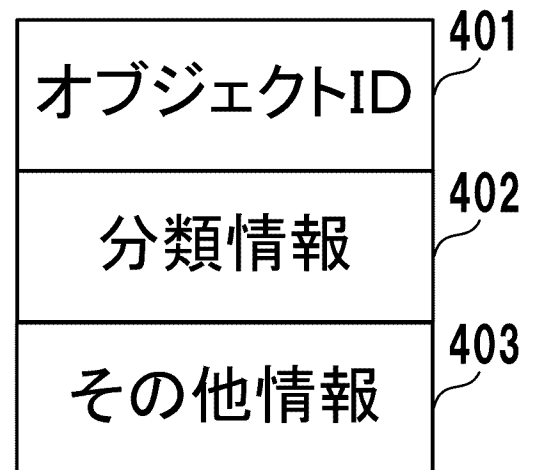
[図3]



[図4]

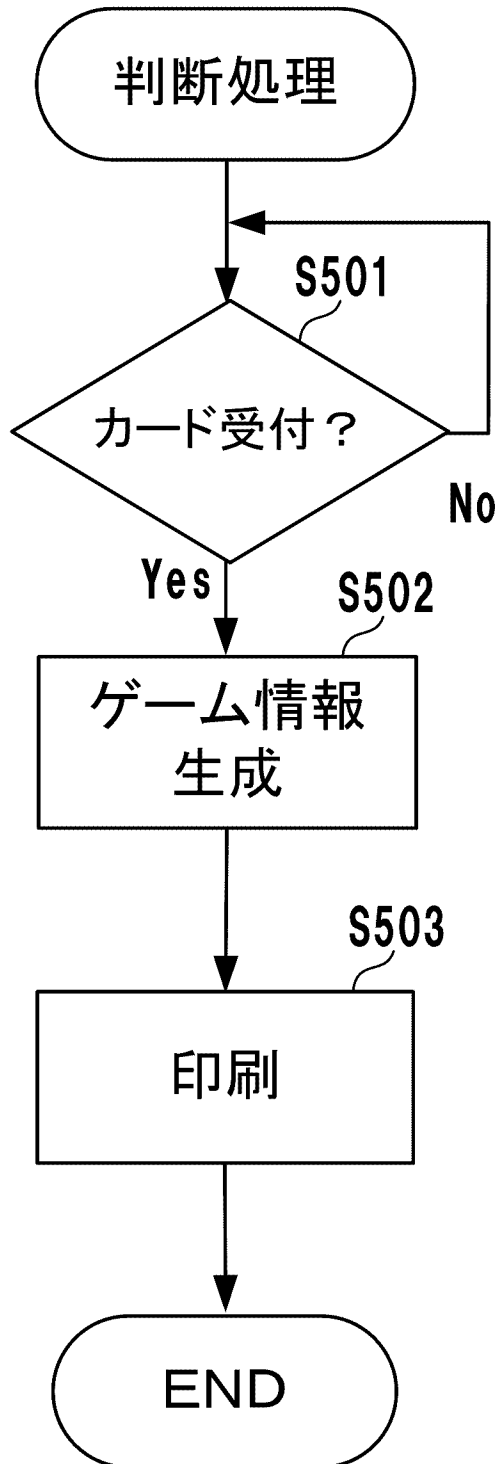


(A)

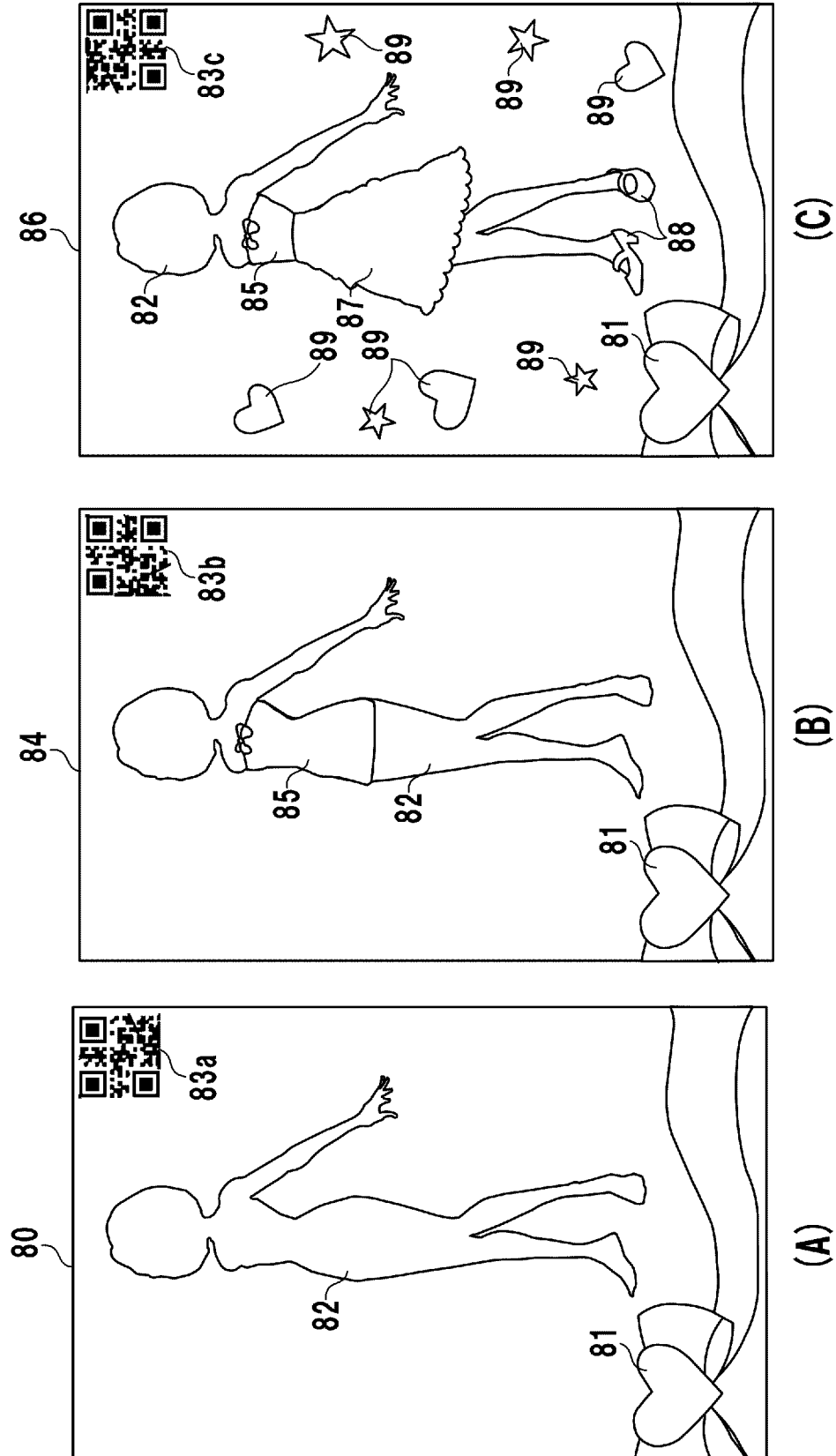


(B)

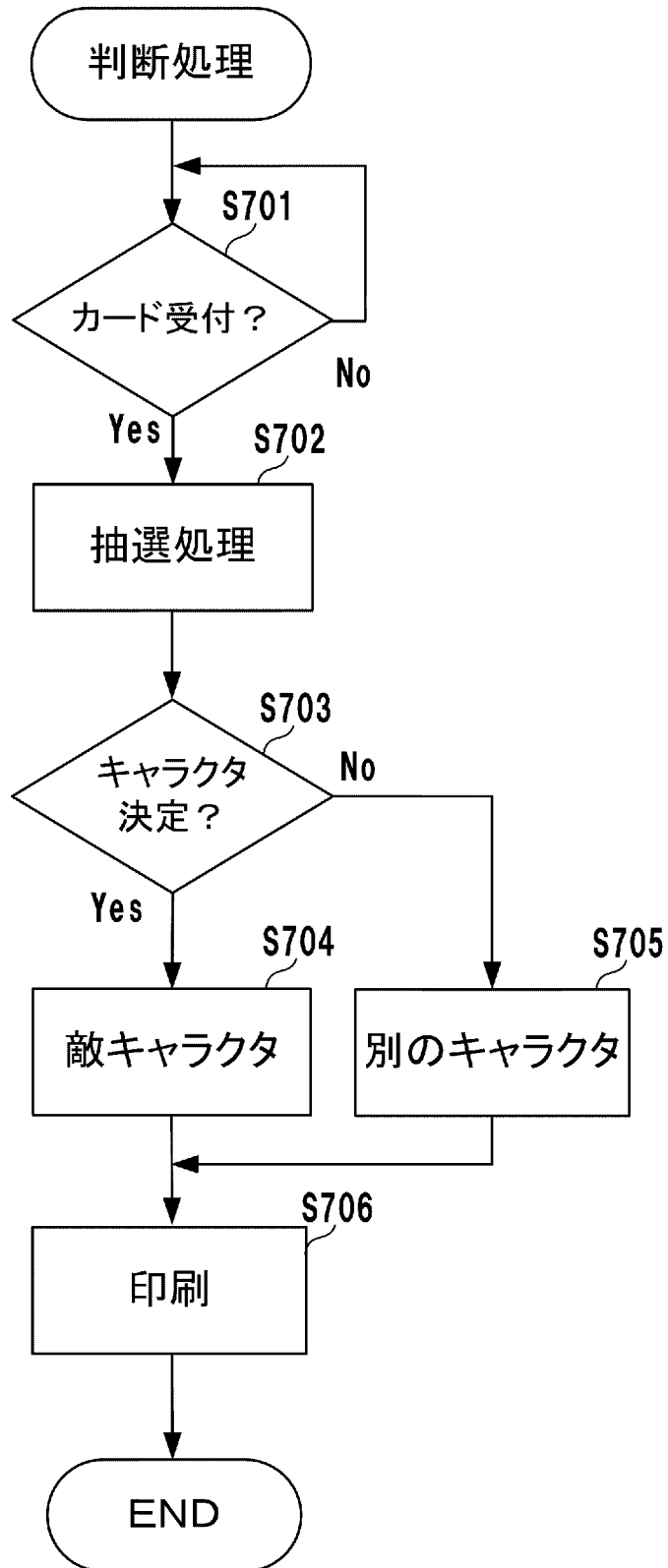
[図5]



[図6]



[図7]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/052354

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/95(2014.01) i, A63F13/20(2014.01) i

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)

A63F13/95, A63F13/20

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

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2016
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2016	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2016

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

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X Y	JP 2013-46746 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 07 March 2013 (07.03.2013), fig. 1 to 4, 6; paragraphs [0021] to [0024], [0034] to [0055] & WO 2013/015330 A & CN 102895782 A & TW 201311321 A	1, 7-9, 13-15 2-6, 10-12
Y	JP 2008-510496 A (SSD Co., Ltd.), 10 April 2008 (10.04.2008), fig. 3; paragraphs [0004], [0053] to [0055] & WO 2006/022398 A1 fig. 3; page 1, lines 31 to 33; page 10, line 25 to page 11, line 10	2-6

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C.

☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
14 April 2016 (14.04.16)

Date of mailing of the international search report
26 April 2016 (26.04.16)

Name and mailing address of the ISA/
Japan Patent Office
3-4-3, Kasumigaseki, Chiyoda-ku,
Tokyo 100-8915, Japan

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/052354

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2003-230656 A (Mitsubishi Plastics, Inc.), 19 August 2003 (19.08.2003), fig. 3 to 6; paragraphs [0033] to [0042] (Family: none)	10-12
A	JP 2004-290469 A (Canon Inc.), 21 October 2004 (21.10.2004), fig. 1, 2, 4, 5; paragraphs [0013] to [0020], [0034] to [0055] (Family: none)	1-15
A	JP 2007-222597 A (Taito Corp.), 06 September 2007 (06.09.2007), abstract; fig. 1, 2; paragraphs [0029], [0034], [0038], [0051] (Family: none)	1-15
A	JP 2013-255701 A (Dainippon Printing Co., Ltd.), 26 December 2013 (26.12.2013), fig. 1 to 3, 7 to 9; paragraphs [0021], [0026], [0028], [0043], [0056] to [0057], [0062] (Family: none)	1-15
A	JP 5669975 B1 (Bandai Co., Ltd.), 18 February 2015 (18.02.2015), fig. 2; paragraph [0024] (Family: none)	1-15
A	JP 5524400 B1 (Bandai Co., Ltd.), 18 June 2014 (18.06.2014), fig. 1; paragraphs [0002], [0011] (Family: none)	1-15

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC））

Int.Cl. A63F13/95(2014.01)i, A63F13/20(2014.01)i

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料（国際特許分類（IPC））

Int.Cl. A63F13/95, A63F13/20

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	1971-2016年
日本国実用新案登録公報	1996-2016年
日本国登録実用新案公報	1994-2016年

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

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
X Y	JP 2013-46746 A（株式会社コナミデジタルエンタテインメント）2013.03.07, 図1-図4、 図6、段落[0021] - [0024]、段落[0034] - [0055] & WO 2013/015330 A & CN 102895782 A & TW 201311321 A	1, 7-9, 13-15 2-6, 10-12
Y	JP 2008-510496 A（新世代株式会社）2008.04.10, 図3, 段落[0004], 段落[0053] - [0055] & WO 2006/022398 A1, 図3, 第1頁31行-33行, 第10頁25行-第11頁10行	2-6
Y	JP 2003-230656 A（三菱樹脂株式会社）2003.08.19, 図3-図6, 段落[0033] - [0042] (ファミリーなし)	10-12

C欄の続きにも文献が列挙されている。

パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの

「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの

「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）

「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献

「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの

「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの

「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの

「&」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

14.04.2016

国際調査報告の発送日

26.04.2016

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁（ISA/J P）

郵便番号100-8915

東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官（権限のある職員）

彦田 克文

2D

9182

電話番号 03-3581-1101 内線 3241

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
A	JP 2004-290469 A (キャノン株式会社) 2004. 10. 21, 図 1, 図 2, 図 4, 図 5, 段落 [0013] – [0020], 段落 [0034] – [0055] (ファミリーなし)	1-15
A	JP 2007-222597 A (株式会社タイトー) 2007. 09. 06, 要約欄, 図 1, 図 2, 段落 [0029], 段落 [0034], 段落 [0038], 段落 [0051] (ファミリーなし)	1-15
A	JP 2013-255701 A (大日本印刷株式会社) 2013. 12. 26, 図 1 – 図 3, 図 7 – 図 9, 段落 [0021], 段落 [0026], 段落 [0028], 段落 [0043], 段落 [0056] – [0057], 段落 [0062] (ファミリーなし)	1-15
A	JP 5669975 B1 (株式会社バンダイ) 2015. 02. 18, 図 2, 段落 0024 (ファミリーなし)	1-15
A	JP 5524400 B1 (株式会社バンダイ) 2014. 06. 18, 図 1, 段落 [0002], 段落 [0011] (ファミリーなし)	1-15