

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-39942

(P2020-39942A)

(43) 公開日 令和2年3月19日(2020.3.19)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F 13/95 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/95	A
<b>A 6 3 F 13/58 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/58	
<b>A 6 3 F 13/20 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/20	A
<b>A 6 3 F 13/79 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/79	
<b>A 6 3 F 13/80 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/80	B
審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 18 頁) 最終頁に続く		

(21) 出願番号	特願2019-224083 (P2019-224083)	(71) 出願人	506113602
(22) 出願日	令和1年12月11日 (2019.12.11)		株式会社コナミデジタルエンタテインメン ト
(62) 分割の表示	特願2018-100524 (P2018-100524) の分割		東京都港区赤坂九丁目7番2号
原出願日	平成25年3月13日 (2013.3.13)	(72) 発明者	御子柴 英利
			東京都港区赤坂九丁目7番2号
		(72) 発明者	安里 浩
			東京都港区赤坂九丁目7番2号
		(72) 発明者	松井 崇
			東京都港区赤坂九丁目7番2号
		(72) 発明者	坂口 健一
			東京都港区赤坂九丁目7番2号

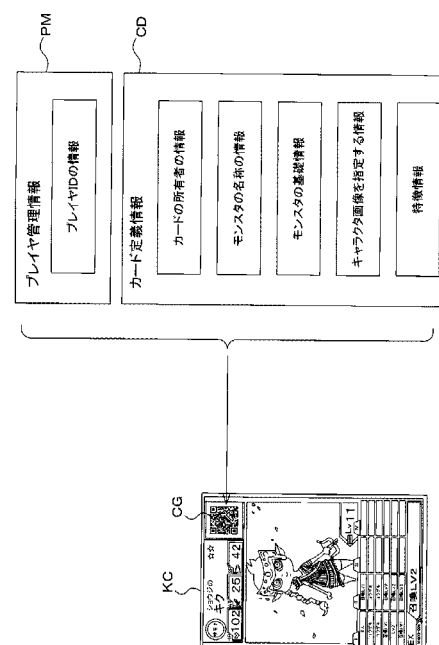
(54) 【発明の名称】 ゲームシステム、それに用いられる制御方法及びコンピュータプログラム

## (57) 【要約】

【課題】 プレイヤの利便性を高めることができるゲームシステムを提供する。

【解決手段】 ゲームシステム1は、カード定義情報CDによって定義されるキャラクタ画像KGを通じてプレイされ、ゲーム結果に応じてカード定義情報CDの内容が変化するゲームを提供する。そして、ゲームシステム1は、ゲーム結果に応じて変化した後の変化後のカード定義情報CDの内容及び各プレイヤを特定するためのプレイヤIDの情報を含む二次元コードCGがキャラクタカードKCに記録されるように二次元コードCGの情報を提供する。

【選択図】 図7



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

パラメータによって定義されるプレイ媒体を通じてプレイされ、ゲーム結果に応じて前記パラメータの内容が変化するゲームを提供するゲームシステムであって、

前記ゲーム結果に応じて変化した後の変化後のパラメータの内容及び各プレイヤを特定するためのプレイヤ識別情報を含む再現用情報が記録媒体に記録されるように前記再現用情報を提供するデータ提供手段を備える、ことを特徴とするゲームシステム。

**【発明の詳細な説明】**

10

**【技術分野】****【0001】**

本発明は、ゲーム画面を通じてプレイされるゲームを提供するゲームシステム等に関する。

**【背景技術】****【0002】**

ゲーム画面を通じてプレイされるゲームを提供するゲームシステムが存在する。このようなゲームには、各種パラメータによって定義されるプレイ媒体を利用するゲームが含まれている。さらに、キャラクタカード中のバーコードに含まれるキャラクタ情報に基づいて、キャラクタカード上に印刷されたキャラクタをプレイ媒体としてゲーム中に再現するゲームが知られている（例えば、特許文献 1 参照）。一方で、複数のゲーム機とネットワークを通じて接続されたサーバ装置を備え、サーバ装置側でプレイヤ毎の各過去の実績を保存し、プレイするゲーム機に関わらず、次のプレイの際に前回の実績が提供されるサービスを提供するゲームシステムも存在する。

20

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2002 - 301264 号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】**

30

**【0004】**

特許文献 1 のようなゲーム機では、キャラクタカードとして予め所定の画像が印刷された複数種類のカードが利用される。また、ゲーム後に、それらのカードが特典として与えられる場合もある。与えられたカードは、次のプレイの際に使用可能な場合もある。一方、過去の実績を提供するサービスでは、各プレイヤを識別する必要がある。このため、このようなサービスを提供するゲームシステムでは、例えば、各プレイヤを識別するためのプレイヤ識別情報が利用される。また、一例として、このようなプレイヤ識別情報は、プレイヤ識別情報に関連付けられるカード ID を介して特定される場合が多い。カード ID は、カード毎にユニークな ID である。つまり、互いにユニークなカード ID を有する各カードとプレイヤ識別情報とを関連付けてサーバ装置が管理し、プレイの際に使用されたカード ID に基づいてサーバ装置側でこのカード ID に関連付けられるプレイヤ識別情報が特定され、その特定されたプレイヤ識別情報に対応する過去の実績がサーバ装置から各ゲーム機に提供される。一例として、過去の実績を提供するサービスは、このように提供される。したがって、例えば、特許文献 1 のようなゲーム機が提供するゲームにおいて、このようなサービスを利用するためには、上述のキャラクタカードとは別にカード ID を有するカードを持ち歩かなければならない。

40

**【0005】**

そこで、本発明は、プレイヤの利便性を高めることができるゲームシステム等を提供することを目的とする。

**【課題を解決するための手段】**

50

## 【 0 0 0 6 】

本発明のゲームシステムは、パラメータ（ＣＤ）によって定義されるプレイ媒体（ＫＧ）を通じてプレイされ、ゲーム結果に応じて前記パラメータの内容が変化するゲームを提供するゲームシステム（１）であって、前記ゲーム結果に応じて変化した後の変化後のパラメータの内容及び各プレイヤを特定するためのプレイヤ識別情報を含む再現用情報が記録媒体（ＫＣ）に記録されるように前記再現用情報を提供するデータ提供手段（３０）を備えている。

## 【 0 0 0 7 】

本発明によれば、変化後のパラメータの内容及びプレイヤ識別情報を含む再現用情報が記憶媒体に記録されるように提供される。このため、記憶媒体に記録された変化後のパラメータの内容及びプレイヤ識別情報に基づいて変化後のプレイ媒体を定義することができる。したがって、例えば、記録媒体から変化後のパラメータが提供されれば、次回以降のゲームにおいて変化後のプレイ媒体を使用することができる。さらに、再現用情報には、プレイヤ識別情報が含まれている。したがって、記録媒体を介してプレイヤ識別情報も取得することができる。このため、プレイヤを識別するために、カードＩＤを有するカード等、別の媒体を持つ必要がない。つまり、一つの記録媒体のみで変化後のプレイ媒体の定義及び各プレイヤの識別の両方を実現することができる。これにより、プレイヤの利便性を高めることができる。

10

## 【 0 0 0 8 】

本発明のゲームシステムの一態様として、前記記録媒体から取得された再現用情報に含まれる前記プレイヤ識別情報に基づいて、各プレイヤに固有のゲーム環境を提供する環境提供手段（３０）を更に備える態様が採用されてもよい。この場合、プレイヤ識別情報に基づいて、各プレイヤに固有のゲーム環境が提供される。したがって、例えば、記憶媒体に記録された再現用情報を介して固有のゲーム環境を次回以降に引き継ぐことができる。なお、固有のゲーム環境として、例えば、各プレイヤが独自に設定した設定内容或いはゲーム中で使用可能なアイテム等のオプションが採用されてもよい。或いは、通貨やポイント等、ゲーム中で使用可能な価値が存在する場合には、固有の環境としてそれらが利用されてもよい。

20

## 【 0 0 0 9 】

本発明のゲームシステムの一態様として、前記プレイヤ識別情報とプレイヤ毎に固有の固有情報とが互いに対応付けられて記述された固有情報データ（２３）を記憶する固有情報データ記憶手段（１１）を更に備え、前記環境提供手段は、前記固有情報データの各プレイヤ識別情報に対応する固有情報に基づいて、各プレイヤに固有のゲーム環境を提供する態様が採用されてもよい。この場合、プレイヤ識別情報を各プレイヤに固有の固有情報と固有のゲーム環境との関連付けに使用することができる。また、固有情報に基づいて固有のゲーム環境が提供されるので、プレイヤとゲーム環境との間の関連性を高めることができる。なお、固有情報として、例えば、過去のゲーム結果（ゲーム中で獲得した得点や通貨等の価値を含む）、プレイしたゲーム機の履歴等、ゲーム実績に関連する情報が利用されてよい。固有情報として、例えば、その他にもプレイヤの名称、カードに表示すべき所有者名、所有するアイテム（キャラクタカードを含む）等の情報が利用されてよい。

30

40

## 【 0 0 1 0 】

本発明のゲームシステムの一態様として、前記ゲームをそれぞれ提供する複数のゲーム機（ＧＭ）と、前記複数のゲーム機と通信回線（３）を介して接続されるサーバ装置（２）と、を更に備え、前記固有情報データ記憶手段は、前記サーバ装置に設けられ、前記サーバ装置は、各ゲーム機において各プレイヤ識別情報に対応する固有のゲーム環境が提供されるように、各プレイヤ識別情報に対応する固有情報を各ゲーム機に提供する態様が採用されてもよい。この場合、プレイするゲーム機に関わらず、いずれのゲーム機においても各プレイヤに固有のゲーム環境を提供することができる。

## 【 0 0 1 1 】

本発明のゲームシステムの一態様として、内容を変更可能な可変領域を含みつつ固定的

50

部分を定義する基本フォーマット（ＦＩ）を表現するためのフォーマットデータ（３７）を記憶するフォーマット記憶手段（３１）を更に備え、前記変更後のパラメータの内容が前記可変領域に表示されるように前記基本フォーマット及び前記変更後のパラメータの内容が合成された合成画像（ＣＩ）或いは当該合成画像を表現するためのイメージデータ（３６）が前記記録媒体に記録される態様が採用されてもよい。この場合、ゲーム結果に応じて内容の変化する合成画像を提供することができる。したがって、例えば、基本フォーマットとしてカードゲーム用のカードのフォーマットを採用することにより、カードゲーム用のカードに対応する合成画像を提供することができる。結果として、ゲーム結果に応じて内容の変化するカードが提供されるカードゲームを実現することができる。

【００１２】

10

変更後のプレイ媒体として合成画像が利用される態様において、前記基本フォーマットには、前記可変領域の一部として、所定の規格に準拠して生成されることにより各種情報を含むコード（ＣＧ）が表示されるコード表示領域（ＣＡ）が設けられ、前記合成画像は、前記各種情報として前記再現用情報を含むように生成されたコードが前記コード表示領域に表示されるように形成されていてもよい。この場合、再現用情報を提供可能なコードを含む合成画像が提供される。つまり、合成画像のコードを介して記録媒体に再現用情報を記録することができる。

【００１３】

合成画像にコードが含まれる態様において、コードとして各種の規格に準拠したものが採用されてよい。例えば、本発明のゲームシステムの一態様において、前記コードとして、二次元コードが利用されてもよい。

20

【００１４】

また、本発明の変更後のプレイ媒体として合成画像が利用される態様において、前記イメージデータに基づいて前記合成画像をカード状の被印刷媒体に印刷するプリンタ（３２）を更に備え、前記記録媒体として、前記被印刷媒体が利用され、前記データ提供手段は、前記イメージデータを前記プリンタに提供することにより、前記再現用情報を含む前記コードが印刷という態様で前記被印刷媒体に記録されるように前記再現用情報を提供する態様が採用されてもよい。この場合、合成画像が印刷された被印刷媒体が提供される。つまり、合成画像を利用したカードゲームが提供される場合には、変更後のカードに対応するカード状の被印刷媒体を提供することができる。また、合成画像には、再現用情報を含むコードが含まれている。したがって、コードを介して再現用情報を印刷という態様で被印刷媒体に記録することができる。これにより、一つで変化後のプレイ媒体の定義及び各プレイヤーの識別の両方を実現することができる被印刷媒体を提供することができる。

30

【００１５】

本発明のゲームシステムの一態様において、前記記録媒体から取得された再現用情報に含まれる前記変化後のパラメータの内容に基づいて、前記変更後のパラメータによって定義される変更後のプレイ媒体を前記ゲーム中に再現する媒体再現手段（３０）を更に備える態様が採用されてもよい。この場合、記録媒体を介して、変更後のパラメータによって定義される変更後のプレイ媒体を次回以降のゲーム内に再現することができるゲームを提供することができる。

40

【００１６】

本発明の制御方法は、パラメータ（ＣＤ）によって定義されるプレイ媒体（ＫＧ）を通じてプレイされ、ゲーム結果に応じて前記パラメータの内容が変化するゲームを提供するゲームシステム（１）に適用され、前記ゲーム結果に応じて変化した後の変化後のパラメータの内容及び各プレイヤーを特定するためのプレイヤー識別情報を含む再現用情報が記録媒体に記録されるように前記再現用情報を提供するデータ提供手順を備えている。

【００１７】

また、本発明のゲームシステム用のコンピュータプログラムは、パラメータ（ＣＤ）によって定義されるプレイ媒体（ＫＧ）を通じてプレイされ、ゲーム結果に応じて前記パラメータの内容が変化するゲームを提供するゲームシステム（１）に組み込まれるコンピュ

50

ータ(30)を、前記ゲーム結果に応じて変化した後の変化後のパラメータの内容及び各プレイヤーを特定するためのプレイヤー識別情報を含む再現用情報が記録媒体に記録されるように前記再現用情報を提供するデータ提供手段として機能させるように構成されたものである。本発明の制御方法若しくはコンピュータプログラムが実行されることにより、本発明のゲームシステムを実現することができる。

【0018】

なお、以上の説明では本発明の理解を容易にするために添付図面の参照符号を括弧書きにて付記したが、それにより本発明が図示の形態に限定されるものではない。

【発明の効果】

【0019】

以上、説明したように、本発明によれば、プレイヤーの利便性を高めることができるゲームシステム等を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0020】

【図1】本発明の一形態に係るゲームシステムの全体構成の概要を示す図。

【図2】本発明の一形態に係るゲーム機の外観を概略的に示す図。

【図3】図1のゲームシステムの要部の構成を示す図。

【図4】ゲーム機がキャラクタカードに基づいてプレイデータを取得する場合を説明する説明図。

【図5】基本フォーマットを説明するための説明図。

【図6】合成画像が印刷された状態のキャラクタカードを模式的に示す図。

【図7】二次元コードに含まれる情報を説明するための説明図。

【図8】プレイデータの内容の一例を示す図。

【図9】再現処理ルーチンのフローチャートの一例を示す図。

【図10】イメージデータ生成処理ルーチンのフローチャートの一例を示す図。

【図11】プレイデータ提供処理ルーチンのフローチャートの一例を示す図。

【発明を実施するための形態】

【0021】

以下、本発明の一形態に係るゲームシステムについて説明する。図1は、本発明の一形態に係るゲームシステムの全体構成の概要を示す図である。図1に示すように、ゲームシステム1は、サーバ装置としてのセンターサーバ2及び複数のゲーム機GMを含んでいる。ゲーム機GMは、通信回線としてのネットワーク3を介してセンターサーバ2に接続されている。ゲーム機GMは、所定の対価の消費と引き換えに、その対価に応じた範囲でプレイヤーにゲームをプレイさせる業務用(商業用)のゲーム機である。一例として、ゲーム機GMは、所定の対価の消費と引き換えにカードゲームを提供する。ゲーム機GMは、店舗4等の商業施設に適当な台数ずつ設置される。センターサーバ2は、一台の物理的装置によって構成されている例に限らない。例えば、複数の物理的装置としてのサーバ群によって一台の論理的なセンターサーバ2が構成されてもよい。また、クラウドコンピューティングを利用して論理的にセンターサーバ2が構成されてもよい。さらに、ゲーム機GMがセンターサーバ2として機能してもよい。

【0022】

また、センターサーバ2には、ネットワーク3を介して、ユーザ端末5が接続される。ユーザ端末5は、センターサーバ2から配信されるソフトウェアを実行することにより、各種の機能を発揮するネットワーク端末装置の一種である。図1の例では、ユーザ端末5の一例として、携帯電話(スマートフォンを含む)が利用されている。また、ユーザ端末5として、例えば、その他にもパーソナルコンピュータ、携帯型ゲーム機、携帯型タブレット端末装置といった、ネットワーク接続が可能でかつユーザの個人用途に供される各種のネットワーク端末装置が利用されてよい。

【0023】

ネットワーク3は、一例として、TCP/IPプロトコルを利用してネットワーク通信

10

20

30

40

50

を実現するように構成される。典型的には、W A Nとしてのインターネットと、L A Nとしてのイントラネットと、を組み合わせでネットワーク 3 が構成される。図 1 の例では、センターサーバ 2 及びゲーム機 G Mはルータ 3 aを介して、ユーザ端末 5 はアクセスポイント 3 bを介して、それぞれネットワーク 3 に接続されている。

【 0 0 2 4 】

センターサーバ 2 は、ゲーム機 G M又はそのプレイヤに対して各種のゲーム機用サービスを提供する。ゲーム機用サービスとして、例えば、ゲーム機 G Mからプレイヤの識別情報を受け取って、そのプレイヤを認証するサービスが提供されてよい。また、認証したプレイヤのプレイデータをゲーム機 G Mから受け取って保存し、或いは、保存するプレイデータをゲーム機 G Mに提供するサービスが提供されてもよい。さらに、ゲーム機用サービスには、ネットワーク 3 を介してゲーム機 G Mのプログラム或いはデータを配信し、更新するサービス、ネットワーク 3 を介して複数のユーザが共通のゲームをプレイする際にユーザ同士をマッチングするマッチングサービス等が含まれていてもよい。

【 0 0 2 5 】

また、センターサーバ 2 は、ネットワーク 3 を介してユーザ端末 5 のユーザに各種の W e b サービスを提供する。W e b サービスには、例えば、ゲーム機 G Mが提供するゲームに関する各種の情報を提供するゲーム情報サービスが含まれる。また、W e b サービスには、各ユーザ端末 5 に各種データ或いはソフトウェアを配信（データ等のアップデートを含む）する配信サービスも含まれる。さらに、W e b サービスには、その他にもユーザによる情報発信、交換、共有といった交流の場を提供するコミュニティサービス、各ユーザを識別するためのユーザ I Dを付与するサービス等のサービスが含まれる。

【 0 0 2 6 】

図 2 を参照して、ゲーム機 G Mについて更に説明する。図 2 は、本発明の一形態に係るゲーム機の外観を概略的に示す図である。図 2 に示すように、ゲーム機 G Mは、筐体 6 を備えている。筐体 6 の上部には、コントロールパネル C Pと、モニタ M Oと、スピーカ S Pとが設けられている。モニタ M Oは、コントロールパネル C Pの上方に配置されている。また、スピーカ S Pは、モニタ M Oの更に上方に配置されている。なお、ゲーム機 G Mには、コントロールパネル C Pの他にも、ボリューム操作スイッチ、電源スイッチ、電源ランプといった通常の業務用のゲーム機が備えている各種の入力装置及び出力装置が設けられているが、図 2 ではそれらの図示を省略している。

【 0 0 2 7 】

コントロールパネル C Pには、方向を選択可能な方向選択操作部 C P 1 と、決定等に利用可能なボタン C P 2 と、コードリーダ 7 と、コイン投入口 S Oとが設けられている。コードリーダ 7 は、二次元コードの読み取り及び読み取り結果に応じた信号の出力が可能に構成されている。コードリーダ 7 には、カード状の被印刷媒体としてのキャラクタカード K C が挿入される。キャラクタカード K C には、二次元コードが印刷されている。コードリーダ 7 は、この二次元コードを読み取る。また、筐体 6 の前面には、カード排出口 E O 1 と、コイン排出口 E O 2 とが設けられている。カード排出口 E O 1 は、筐体 6 の内部で印刷されたキャラクタカード K C の排出に利用される。なお、コントロールパネル C P には、その他にも操作の決定等に利用可能なボタン等の各種操作部が設けられているが、それらの図示を省略している。

【 0 0 2 8 】

図 3 を参照して、ゲームシステム 1 について、更に説明する。図 3 は、図 1 のゲームシステム 1 の要部の構成を示す図である。図 3 に示すように、センターサーバ 2 は、制御ユニット 1 0 と、記憶ユニット 1 1 と、を備えている。制御ユニット 1 0 は、マイクロプロセッサと、そのマイクロプロセッサの動作に必要な内部記憶装置（一例として R O M 及び R A M ）等の各種周辺装置とを組み合わせたコンピュータユニットとして構成されている。なお、制御ユニット 1 0 には、キーボード等の入力装置、モニタ等の出力装置等が接続され得るが、それらの図示は省略した。

【 0 0 2 9 】

10

20

30

40

50

記憶ユニット 11 は、制御ユニット 10 に接続されている。記憶ユニット 11 は、電源の供給がなくても記憶を保持可能なように、例えば、磁気テープ等の大容量記憶媒体により構成されている。記憶ユニット 11 には、サーバ用プログラム 15 が記憶されている。サーバ用プログラム 15 は、センターサーバ 2 がゲーム機 GM 及びユーザ端末 5 に各種のサービスを提供するために必要なコンピュータプログラムである。制御ユニット 10 がサーバ用プログラム 15 を読み取って実行することにより、制御ユニット 10 の内部には、ゲーム機サービス管理部 16 及び Web サービス管理部 17 が設けられる。ゲーム機サービス管理部 16 は、上述のゲーム機用サービスを提供するための処理を実行する。一方、Web サービス管理部 17 は、上述の Web サービスを提供するために必要な処理を実行する。ゲーム機サービス管理部 16 及び Web サービス管理部 17 は、コンピュータハードウェアとコンピュータプログラムとの組み合わせにより実現される論理的装置である。なお、制御ユニット 10 の内部には、その他にも各種の論理的装置が設けられ得るが、それらの図示は省略した。

10

#### 【0030】

また、記憶ユニット 11 には、サーバ用プログラム 15 の実行に伴って参照され得る各種のデータが記憶されている。このような各種のデータには、例えば、ID 管理データ 22 及び固有情報データとしてのプレイデータ 23 が含まれる。ID 管理データ 22 及びプレイデータ 23 の詳細は、後述する。

#### 【0031】

一方、ゲーム機 GM には、コンピュータとしての制御ユニット 30 と、記憶ユニット 31 と、上述のコードリーダー 7 と、プリンタ 32 と、が設けられている。記憶ユニット 31、コードリーダー 7 及びプリンタ 32 は、いずれも制御ユニット 30 に接続されている。制御ユニット 30 は、マイクロプロセッサと、そのマイクロプロセッサの動作に必要な内部記憶装置（一例として ROM 及び RAM）等の各種周辺装置とを組み合わせたコンピュータユニットとして構成されている。なお、制御ユニット 30 には、上述のコントロールパネル CP、モニター MO、スピーカ SP に加え、その他にも公知のゲーム機と同様に、コイン認証装置或いはカード読み取り装置等の各種の入力装置或いは出力装置が接続され得るが、それらの図示は省略した。

20

#### 【0032】

コードリーダー 7 は、二次元コードを読み取るための周知の装置である。コードリーダー 7 は、キャラクタカード KC に印刷された二次元コードを読み取って、その読み取り結果に応じた信号を制御ユニット 30 に出力する。プリンタ 32 は、画像や記号（二次元コード含む）、文字等を所定の記録媒体に印刷するための周知の印刷装置である。プリンタ 32 は、制御ユニット 30 からの出力信号に基づいてカード状の記録媒体に画像、記号及び文字を印刷することにより、キャラクタカード KC を生成する。

30

#### 【0033】

記憶ユニット 31 は、電源の供給がなくても記憶を保持可能なように、例えば、ハードディスク、フラッシュ SSD (Solid State Drive) などにより構成されている。記憶ユニット 31 には、ゲームプログラム 34 が記憶されている。ゲームプログラム 34 は、ゲーム機 GM がカードゲームを提供するために必要なコンピュータプログラムである。また、記憶ユニット 31 には、ゲームプログラム 34 の実行に伴って参照され得る各種のデータも記録されている。このようなデータには、例えば、画像データ、効果音データ、プレイデータ 23 及びイメージデータ 36 等が含まれる。効果音データは、楽曲等、各種の音声を再生するためのデータである。画像データは、ゲームに必要な各種画像を表示するためのデータである。また、画像データは、例えば、フォーマットデータ 37 を含んでいる。プレイデータ 23 は、ゲームを提供する際に、当該ゲームを実行するプレイヤーに対応付けられた部分を含むように、少なくとも一部がセンターサーバ 2 から提供され、記憶ユニット 31 に記憶される。フォーマットデータ 37 及びイメージデータ 36 の詳細は、プレイデータ 23 と同様に後述する。

40

#### 【0034】

50

次に、ゲーム機 G M が提供するゲームについて説明する。ゲーム機 G M は、所定の対価と引き換えに、一例としてカードゲームを提供する。所定の対価は、例えば、コイン或いは認証カードを通じて徴収される。認証カードは、事前に提供された遊戯価値の残高を記憶可能な周知のカードである。認証カードには、遊戯価値の残高を記憶するために、例えば、ICチップ、磁気ストライプといった不揮発性記憶媒体（不図示）が設けられている。また、認証カードには、各認証カードを区別するために、カード毎にユニークな ID（以下、カード ID と呼ぶことがある）が記録されている。一例として、このような認証カードを通じて、所定の対価に応じた遊戯価値を消費することにより、カードゲームは提供される。なお、認証カードに代えて、携帯電話等実装された IC チップ等の記憶媒体にカード ID 或いは遊戯価値の残高等が記録されていてもよい。

10

#### 【0035】

カードゲームは、キャラクタカード K C によって定義されるモンスターに対応するモンスターをゲーム中に出現させ、そのゲーム中のモンスターを通じてバトルやミッションを実行するタイプのゲームである。したがって、カードゲームでは、キャラクタカード K C が利用される。具体的には、コードリーダーがキャラクタカード K C の二次元コードを読み取ることにより、キャラクタカード K C によって定義されるモンスターがゲーム中に再現される。このモンスターは、例えば、キャラクタカード K C を模したカード画像（モンスターの表示を含む）としてゲーム中に再現される。或いは、カード画像を離れて、キャラクタカード K C に印刷されているモンスターのみの画像（後述のキャラクタ画像）として再現されてもよい。また、このカードゲームでは、バトルやミッション等を通じて、ゲーム中に再現したモンスターを育成することができる。さらに、ゲーム機 G M は、ゲーム中で育成したモンスターをキャラクタカード K C として生成することができる。生成されたキャラクタカード K C には、育成したモンスターを定義するための各種の情報が含まれる。このような情報には、モンスターの属性、レベル、攻撃力、防御力、画像等が含まれる。また、キャラクタカード K C には、これらのモンスターを特定するための情報を含むようにコード化された二次元コードも印刷されている。二次元コードは、各種情報を含むように所定の規格に準拠して作成されるコードである。

20

#### 【0036】

さらに、プレイヤー識別情報としてのプレイヤー ID の情報が提供されている場合には、二次元コードには、このプレイヤー ID の情報も含まれる。プレイヤー ID は、プレイヤー毎にユニークな ID である。プレイヤー ID として、例えば、上述のユーザ ID が利用されてよい。つまり、一例として、プレイヤー ID は、Web サービスを通じて付与されてよい。また、プレイヤー ID は、例えば、カード ID に基づいて取得される。プレイヤー ID とカード ID との間の対応関係は、ID 管理データ 22 によって管理されている。また、プレイヤー ID とカード ID との間の対応関係は、Web サービスを通じてプレイヤーによって設定される。つまり、プレイヤー ID（ユーザ ID）を取得しているプレイヤーによって認証カードが使用され、その認証カードのカード ID とプレイヤー ID との関連付けが設定されている場合には、認証カードの使用により、プレイヤー ID の情報が提供される。この場合、キャラクタカード K C の二次元コードは、プレイヤー ID の情報も含むように生成される。

30

#### 【0037】

キャラクタカード K C は、モンスターを定義する各種情報及び二次元コードが基本フォーマットの可変領域に印刷されることにより、生成される。生成されたキャラクタカード K C は、更に次回以降のプレイの際に利用される。したがって、キャラクタカード K C を介して、モンスターの継続的な育成が可能である。さらに、キャラクタカード K C の二次元コードには、プレイヤー ID の情報も含まれている。したがって、認証カードの代わりとしても使用される。つまり、認証カードを使用しなくても或いは認証カードがなくてもキャラクタカード K C によってプレイヤー ID の情報が提供される。そして、プレイ開始時にプレイヤー ID の情報が提供されている場合には、プレイデータ 23 を使用することができる。プレイデータ 23 には、過去のプレイ実績或いはプレイヤー個人に関する情報等、プレイヤーに固有の各種の情報が記録されている。ゲーム機 G M では、プレイデータ 23 に基づいて

40

50



過去に取得したアイテム、モンスター等のキャラクタ、ポイント（ゲーム内の価値を含む）或いは固有の設定等が再現される。つまり、ゲーム機 G M は、プレイヤー I D に基づいて過去の実績等の各プレイヤーに固有の情報を取得し、その固有の情報に基づいて固有のゲーム環境を提供する。

#### 【 0 0 3 8 】

図 4 は、ゲーム機 G M がキャラクタカード K C に基づいてプレイデータ 2 3 を取得する場合を説明する説明図である。図 4 に示すように、ゲーム機 G M は、コードリーダー 7 を通じてキャラクタカード K C の二次元コードを読み取ることにより、二次元コードに含まれるプレイヤー I D の情報を取得する。ゲーム機 G M は、ネットワーク 3 を通じて、取得したプレイヤー I D をセンターサーバ 2 に提供する。センターサーバ 2 では、提供されたプレイヤー I D に基づいて、ゲーム機 G M に提供すべきプレイデータ 2 3 を特定する。より具体的には、プレイデータ 2 3 中の提供されたプレイヤー I D に対応する部分が特定される。そして、プレイデータ 2 3 の特定された部分がネットワーク 3 を通じてゲーム機 G M に提供される。このようにして、ゲーム機 G M は、キャラクタカード K C に基づいてプレイデータ 2 3 を取得する。結果として、キャラクタカード K C がプレイヤー I D カードとしても機能する。このようなカードゲームが各ゲーム機 G M によって提供される。

#### 【 0 0 3 9 】

次に、図 5 及び図 6 を参照して、キャラクタカード K C の詳細について説明する。キャラクタカード K C は、基本フォーマット及びゲーム結果に基づいて生成される。基本フォーマットは、キャラクタカード K C の固定的に配置される固定的部分を定義する。また、基本フォーマットは、ゲーム結果に応じて内容が変化する可変領域を含んでいる。図 5 は、基本フォーマットを説明するための説明図である。より具体的には、図 5 は、基本フォーマット F I のみが印刷されたキャラクタカード K C を示している。図 5 に示すように、基本フォーマット F I は、基礎情報領域 B A、コード表示領域としてのコード情報領域 C A、画像領域 I A、及び特徴情報領域 F A を含んでいる。これらの各領域には、ゲーム結果が反映される。つまり、ゲーム結果に応じて、これらの各領域 B A、C A、I A、F A に表示される情報は変化する。したがって、これらの各領域 B A、C A、I A、F A の内側が可変領域として機能する。一方、ゲーム結果が反映される前、つまり基本フォーマット F I だけの場合には、これらの各領域 B A、C A、I A、F A は空白として表現される。また、これらの領域 B A、C A、I A、F A の位置や範囲は変化しない。つまり、これらの領域 B A、C A、I A、F A を互いに区切る境界線が基本フォーマット F I を定義している。そして、ゲーム結果の情報が可変領域に配置されるように、ゲーム結果の情報と基本フォーマット F I とを合成した合成画像がカード状の被印刷媒体に印刷されることにより、キャラクタカード K C は生成される。

#### 【 0 0 4 0 】

図 6 は、合成画像が印刷された状態のキャラクタカード K C を模式的に示す図である。図 6 に示すように、合成画像 C I では、各領域 B A、C A、I A、F A に各種情報が表示されている。つまり、合成画像 I C では、基本フォーマット F I によって定義される各領域 B A、C A、I A、F A に、ゲーム結果を反映した各種情報が合成されている。具体的には、例えば、基礎情報領域 B A には、カードの所有者の情報、モンスターの名称の情報、及びモンスターの基礎情報が合成される。また、同様に、コード情報領域 C A には二次元コード C G が、画像領域 I A にはキャラクタ画像 K G が、特徴情報領域 F A にはモンスターの特徴を定義するための各種特徴情報が、それぞれ合成される。

#### 【 0 0 4 1 】

例えば、図 6 の例では、カードの所有者の情報及びモンスターの名称の情報として“ショウジのキク”という情報が、モンスターの基礎情報として H P（ヒットポイント）“102”、A T（アタックポイント）“25”、S P（スペシャルポイント）“42”といった情報が、それぞれ合成されている。また、特徴情報領域 F A には、特徴情報として、モンスターのレベルを示す“Lv 1 1”というレベル情報、モンスターの攻撃の種類を示す“コウゲキ”或いは“召喚 Lv 1”等の情報が、それぞれ合成されている。また、これらの各領

域 B A、C A、I A、F A に表示される情報には、ゲーム結果が反映されている。つまり、各領域 B A、C A、I A、F A の情報は、ゲーム結果を踏まえてゲーム結果前に表示されていた情報から変化している。このように、ゲーム結果が基本フォーマット F I の可変領域に反映されるように、ゲーム結果を反映した各種情報及び基本フォーマット F I が合成されることにより、合成画像 C I が生成される。そして、この合成画像 C I が印刷されることにより、キャラクタカード K C が生成される。また、合成画像 C I は、ゲーム中に再現されるカード画像としても使用される。したがって、カード画像（合成画像 C I ）若しくはキャラクタ画像 K G が本発明のプレイ媒体或いは変更後のプレイ媒体として機能する。また、可変領域に合成される情報の内容によってキャラクタカード K C、つまりゲーム中に再現されるモンスター（或いはカード画像）が定義される。したがって、例えば、カードの所有者の情報、モンスターの名称の情報、モンスターの基礎情報、キャラクタ画像 K G、及び各種特徴情報が本発明のパラメータ或いは変更後のパラメータとして機能する。

10

#### 【0042】

次に、キャラクタカード K C の二次元コード C G に含まれる情報について説明する。図 7 は、二次元コード C G に含まれる情報を説明するための説明図である。図 7 に示すように、二次元コード C G は、再現用情報としてのプレイヤ管理情報 P M 及びカード定義情報 C D を含んでいる。プレイヤ管理情報 P M は、プレイヤを管理するための情報である。プレイヤ管理情報 P M は、例えば、上述のプレイヤ I D の情報を含んでいる。プレイヤ I D は、例えば、ゲーム機 G M に読み込まれることにより、上述のように、プレイデータ 2 3 を特定し、呼び出して使用するために利用される。プレイヤ I D は、プレイヤ毎にユニークな I D である。したがって、プレイヤ間では重複していない。

20

#### 【0043】

一方、カード定義情報 C D は、キャラクタカード K C によりゲーム中に再現されるモンスターを定義するための情報である。カード定義情報 C D は、例えば、上述のカードの所有者の情報、モンスターの名称の情報、モンスターの基礎情報、キャラクタ画像 K G を指定する情報及び特徴情報を含んでいる。これらの情報は、上述のように、基本フォーマット F I の可変領域に表示されるべき情報として使用される。例えば、カードの所有者の情報は、上述のように、基礎情報領域 B A に表示される。図 6 及び 7 の例は、カードの所有者の情報が“しょうじ”である場合を示している。この場合、カードの所有者の情報として、“しょうじの”という情報が基礎情報領域 B A 上に表示される。また、このカードの所有者の情報は、プレイヤによって自由に設定が可能である。したがって、プレイヤ間で重複する場合がある。カードの所有者の情報は、各キャラクタカード K C の所有者を簡易的に区別するための情報として利用され、各プレイヤの情報を管理するためのプレイヤ I D とは用途も異なる別の情報である。このように、キャラクタカード K C の二次元コード C G は、プレイヤ管理情報 P M 及びカード定義情報 C D といった各種の情報を含むように形成されている。

30

#### 【0044】

次に、I D 管理データ 2 2、プレイデータ 2 3、イメージデータ 3 6 及びフォーマットデータ 3 7 の詳細について説明する。イメージデータ 3 6 は、上述のように合成画像 C I を表現するためのデータである。同様に、フォーマットデータ 3 7 は、基本フォーマット F I を表現するためのデータである。I D 管理データ 2 2 は、ゲームシステム 1 で使用される各種の I D の対応関係が記述されたデータである。上述のように、I D 管理データ 2 2 には、例えば、カード I D とプレイヤ I D との間の対応関係が記述されている。また、I D 管理データ 2 2 には、その他にもプレイヤ I D 等、各種の I D を管理するための各種の情報が記述されている。

40

#### 【0045】

プレイデータ 2 3 は、例えば、上述のように、前回までのプレイ結果（過去の実績）を次回以降に引き継ぐため、或いは各プレイヤに固有の設定内容を引き継ぐために使用される。プレイデータ 2 3 は、プレイヤ I D 毎に作成されたデータの集合である。プレイヤ I D が提供された場合には、そのプレイヤ I D に対応する部分がそのプレイヤ I D が提供さ

50

れたゲーム機 G M に提供される。図 8 は、プレイデータ 2 3 の内容の一例を示す図である。図 8 に示すように、プレイデータ 2 3 は、例えば、プレイヤー ID、ポイント、戦績、名前、キャラクタカードの情報を含んでいる。プレイヤー ID は、上述のように各プレイヤーを識別するための情報である。ポイントは、過去のゲームのプレイを通じて獲得したポイントの量を示す情報である。ポイントは、例えば、特典の付与に使用される。戦績は、過去のゲーム実績として対戦成績を示す情報である。対戦とは、例えば、ゲーム内のミッションとして登場する敵モンスターと対戦したときの結果或いは他のプレイヤーと対戦したときの結果を意味する。名前は、キャラクタカード K C ( 或いはゲーム中のカード画像等 ) に表示されるべき名前を示す情報である。この名前は、カードの所有者の情報にも対応する。キャラクタカードは、所有するモンスター ( 或いはキャラクタカード K C ) を示す情報である。プレイデータ 2 3 は、これらの情報が互いに関連付けるように記述されたレコードの集合である。

10

#### 【 0 0 4 6 】

次に、再現処理、イメージデータ生成処理及びプレイデータ提供処理について説明する。再現処理は、キャラクタカード K C に基づいてキャラクタカード K C に対応するモンスター ( 或いはカード画像 ) をゲーム中に再現するために実行される。また、イメージデータ生成処理は、合成画像 C I を表現するためのイメージデータ 3 6 を生成するために実行される。再現処理及びイメージデータ生成処理は、例えば、ゲーム機 G M の制御ユニット 3 0 によって実行される。一方、プレイデータ提供処理は、各プレイヤー ID に対応するプレイデータ 2 3 を各ゲーム機 G M に提供するために実行される。プレイデータ提供処理は、例えば、ゲーム機サービス管理部 1 6 を通じて、センターサーバ 2 の制御ユニット 1 0 によって実行される。なお、センターサーバ 2 の制御ユニット 1 0 及びゲーム機 G M の制御ユニット 3 0 は、それぞれ単独で或いは協働して、その他にも各種の周知な処理等を実行する。例えば、このような周知な処理等には、プレイデータ 2 3 に基づいて固有の環境を提供するための環境提供処理が含まれる。この処理は、例えば、制御ユニット 3 0 によって実行される。また、このような周知な処理等には、その他にも上述のゲーム機用サービス或いは W e b サービスを提供するための処理及びカードゲームを提供するための各種の処理等が含まれる。しかし、これらの詳細な説明は省略する。

20

#### 【 0 0 4 7 】

図 9 は、再現処理ルーチンのフローチャートの一例を示す図である。図 9 のルーチンは、例えば、二次元コードの読み取りが実行される毎に実行される。図 9 の再現処理ルーチンを開始すると、制御ユニット 3 0 は、まずステップ S 1 にて、キャラクタカード K C に含まれるプレイヤー管理情報 P M 及びカード定義情報 C D を取得する。具体的には、コードリーダー 7 から出力される信号に基づいて、制御ユニット 3 0 は、プレイヤー ID の情報、カードの所有者の情報、モンスターの名称の情報、モンスターの基礎情報、キャラクタ画像 K G を指定する情報、及び特徴情報を取得する。

30

#### 【 0 0 4 8 】

次のステップ S 2 において、制御ユニット 3 0 は、キャラクタカード K C にて定義されるキャラクタに対応するモンスター ( 或いはカード画像 ) を表示させるために必要な各種のデータを取得する。具体的には、制御ユニット 3 0 は、例えば、ステップ S 1 で取得したキャラクタ画像 K G を指定する情報に基づいて、当該情報によって指定されるモンスターの画像を画像データから取得する。或いは、カード画像を表示する場合には、制御ユニット 3 0 は、後述のイメージデータ生成処理ルーチンによって生成されたイメージデータ 3 6 ( 若しくは同様の処理で生成したイメージデータ 3 6 ) を取得する。

40

#### 【 0 0 4 9 】

続くステップ S 3 において、制御ユニット 3 0 は、キャラクタカード K C にて定義されるモンスターを再現するための再現データを生成する。再現データには、例えば、ステップ S 1 で取得したカード定義情報 C D 及びステップ S 2 で取得した画像データが含まれる。次のステップ S 4 において、制御ユニット 3 0 は、ステップ S 3 で生成した再現データを所定の記憶領域に出力して、今回のルーチンを終了する。所定の記憶領域として、制御ユ

50

ニット 30 の内部記憶装置或いは記憶ユニット 31 といったゲームで利用可能な各種データが少なくとも一時的に記憶される領域が利用されてよい。再現データは、所定の記憶領域に記憶され、ゲーム内において状況に応じて適宜に利用される。これにより、キャラクターカード K C にて定義される特性等を有するモンスターがゲーム中に再現される。

#### 【0050】

また、図 10 は、イメージデータ生成処理ルーチンのフローチャートの一例を示す図である。図 10 のルーチンは、例えば、キャラクターカード印刷指示等のプレイヤによる所定の指示に基づいて実行される。なお、図 10 のルーチンは、プレイヤの所定の指示に基づいて実行される形態に限定されない。例えば、図 10 のルーチンは、ゲーム終了毎に実行されてよい。

10

#### 【0051】

図 10 のルーチンを開始すると、制御ユニット 30 は、まずステップ S 11 にて、ゲーム結果を取得する。ゲーム結果には、育成により成長し、変化したモンスターを定義するための情報、つまりカード定義情報 C D に対応する各種情報が含まれる。より具体的には、ゲーム結果が反映された情報として、基礎情報領域 B A、コード情報領域 C A、画像領域 I A、及び特徴情報領域 F A に表示されるべき情報を取得する。

#### 【0052】

次のステップ S 12 において、制御ユニット 30 は、キャラクターカード K C の印刷に必要な画像データを取得する。例えば、このような画像データには、基本フォーマット F I を表示するためのフォーマットデータ或いはキャラクタ画像 K G を表示するための画像データが含まれる。続くステップ S 13 において、制御ユニット 30 は、二次元コード C G に含めるべきプレイヤ I D を取得する。プレイヤ I D は、例えば、上述のように、プレイ開始時に、認証 I D カード若しくはキャラクターカード K C の二次元コード C G から取得される。キャラクターカード K C からの取得は、例えば、上述の再現処理ルーチンを通じて実現されてよい。

20

#### 【0053】

次のステップ S 14 において、制御ユニット 30 は、ステップ S 11 で取得した各情報及びステップ S 13 で取得したプレイヤ I D に基づいて、これらの各情報、つまりプレイヤ管理情報 P M 及びカード定義情報 C D を含む二次元コード C G を表現するための二次元コードデータを生成する。続くステップ S 15 において、制御ユニット 30 は、ステップ S 11 で取得したゲーム結果、ステップ S 12 で取得した画像データ、ステップ S 13 で取得したプレイヤ I D の情報、及びステップ S 14 で生成した二次元コードデータに基づいて、イメージデータを生成する。具体的には、ゲーム結果に対応する各情報が基本フォーマット F I の可変領域に配置されるように合成された合成画像 C I を表現するためのイメージデータ 36 を生成する。また、このイメージデータによって表現される合成画像 C I には、プレイヤ管理情報 P M 及びカード定義情報 C D を含む二次元コード C G も含まれる。

30

#### 【0054】

次のステップ S 16 において、制御ユニット 30 は、ステップ S 15 で生成したイメージデータ 36 をプリンタ 32 に出力する。制御ユニット 30 は、ステップ S 16 の処理を終え、今回のルーチンを終了する。また、プリンタ 32 は、出力されたイメージデータ 36 に基づいて、イメージデータ 36 により表現される合成画像 C I をカード状の記録媒体に印刷する。これにより、ゲーム結果に応じて成長したモンスターを定義する各種情報を含む合成画像 C I が印刷されたキャラクターカード K C が生成され、カード排出口 12 から排出される。また、キャラクターカード K C には、プレイ後のモンスターを定義する情報のみならず、各プレイヤを識別するためのプレイヤ I D の情報を含む二次元コード A C も印刷される。つまり、プレイヤ I D の情報を提供可能なキャラクターカード K C が生成される。

40

#### 【0055】

一方、図 11 は、プレイデータ提供処理ルーチンのフローチャートの一例を示す図であ

50

る。図 11 のルーチンは、例えば、ゲーム機 G M からプレイデータ 23 を要求される毎に実行される。また、ゲーム機 G M は、例えば、ゲームのプレイ開始毎にプレイデータ 23 を要求する。或いは、ゲーム機 G M は、認証カード若しくはキャラクタカード K C を読み取る毎にプレイデータ 23 を要求してもよい。また、プレイデータ 23 の要求には、プレイヤ I D 等、プレイデータ 23 の提供に必要な各種の情報が含まれていてよい。

【0056】

図 11 のルーチンを開始すると、ゲーム機サービス管理部 16 は、まずステップ S 21 において、プレイヤ I D の情報を取得する。ゲーム機サービス管理部 16 は、例えば、プレイデータ 23 の要求にプレイヤ I D の情報が含まれている場合には、そこからプレイヤ I D を取得する。続くステップ S 22 において、ゲーム機サービス管理部 16 は、ステップ S 21 で取得したプレイヤ I D に基づいて、提供すべきプレイデータ 23 を特定する。具体的には、プレイデータ 23 中のステップ S 21 で取得したプレイヤ I D 部分を提供すべきプレイデータ 23 として特定する。次のステップ S 23 において、ゲーム機サービス管理部 16 は、ステップ S 22 で特定したプレイデータ 23 を、プレイデータ 23 を要求するゲーム機 G M に提供して、今回のルーチンを終了する。これにより、ゲーム機 G M をプレイするプレイヤに対応するプレイデータ 23 がゲーム機 G M に提供される。結果として、ゲーム機 G M では、提供されたプレイデータ 23 に基づいて、過去の設定等をカードゲームを提供する際に反映することができる。

【0057】

以上に説明したように、この形態によれば、ゲーム結果に応じて育成されたモンスターが再度キャラクタカード K C として生成される。これにより、より個性の高いキャラクタカード K C を提供することができる。また、そのキャラクタカード K C は、次回以降のプレイの際に再度使用することができる。つまり、キャラクタカード K C を介して、次回以降のプレイの際に前回までに育成したモンスタを継続して育成することができる。

【0058】

また、キャラクタカード K C の二次元コード C G には、モンスタを定義するための情報のみならず、プレイヤ I D の情報も含まれている。したがって、このキャラクタカード K C を使用すれば、認証カードを使用する必要がない。つまり、キャラクタカード K C のみで前回のゲームで育成したモンスタの再現及びプレイヤの識別の両方を実現することができる。これにより、プレイヤの利便性を高めることができる。

【0059】

さらに、各ゲーム機 G M は、プレイヤ I D に基づいて、そのプレイヤ I D に関連付けられるプレイデータ 23 を取得することができる。プレイデータ 23 には、過去のプレイ実績等、各プレイヤに固有の情報が記録されている。したがって、プレイに使用したゲーム機 G M に関わらず、いずれのゲーム機 G M においても、プレイデータ 23 に基づいて、過去に取得したアイテム、ポイント或いは設定等、各プレイヤに固有のゲーム環境を同様に提供することができる。これにより、プレイヤの利便性を更に高めることができるとともに、ゲームの興趣性を向上させることができる。

【0060】

以上の形態において、ゲーム機 G M の制御ユニット 30 が、図 10 のルーチンを実行することにより本発明のデータ提供手段として機能する。また、ゲーム機 G M の制御ユニット 30 が、周知な環境提供処理を実行することにより本発明の環境提供手段として機能する。さらに、ゲーム機 G M の制御ユニット 30 が、図 9 のルーチンを実行することにより、本発明の媒体再現手段として機能する。一方、ゲーム機 G M の記憶ユニット 31 が、フォーマットデータ 37 を記憶することにより本発明のフォーマット記憶手段として機能する。同様に、センターサーバ 2 の記憶ユニット 11 が、プレイデータ 23 を記憶することにより本発明の固有情報データ記憶手段として機能する。

【0061】

本発明は上述の形態に限定されず、適宜の形態にて実施することができる。上述の形態では、キャラクタカード K C には、コードとして二次元コード C G が印刷されている。し

10

20

30

40

50

かし、本発明は、このような形態に限定されない。例えば、コードとして、バーコードが利用されてもよい。即ち、キャラクタカード K C には、所定の規格に準拠して生成されることにより各種の情報を含む各種のコードが利用されてよい。また、キャラクタカード K C には、二次元コード C G を含む合成画像 C I が印刷されている。しかし、本発明は、このような形態に限定されない。例えば、被印刷媒体には、二次元コード C G のみが印刷されていてよい。つまり、記録媒体には、モンスターの情報（合成画像 C I のうちの二次元コード C G を除く部分）が表示されていなくてもよい。したがって、これらの情報がコードとして記録媒体に記録される形態にも限定されない。例えば、記録媒体として、D V D R O M、C D R O M 等の光学式記憶媒体、或いは E E P R O M 等の不揮発性半導体メモリが利用されてもよい。この場合、合成画像 C I が印刷される代わりに、イメージデータ 3 6 がこれらの媒体に記録されてもよい。また、イメージデータ 3 6 は、赤外線通信等により記憶媒体に提供されてもよい。つまり、ゲーム機 G M がモンスターを定義する情報及びプレイヤー I D の情報を取得出来る限り、記録媒体として各種の媒体が採用されてよい。さらに、これらの各種の記憶媒体に、例えば、モンスターを定義する情報及びプレイヤー I D の情報がそのまま記録されてもよい。

10

#### 【 0 0 6 2 】

上述の形態では、各ゲーム機 G M は、カードゲームを提供している。しかし、各ゲーム機 G M が提供するゲームは、このような形態に限定されない。各ゲーム機 G M は、ゲーム内で使用されるプレイ媒体を定義するパラメータの内容がゲーム結果に応じて変化する限り、アクションゲーム、ロールプレイングゲーム、シミュレーションゲーム、シューティングゲーム等の各種のゲームを提供してよい。また、ゲーム機 G M は、業務用のゲーム機に限定されない。ゲーム機 G M として、例えば、家庭用の据置型ゲーム機、携帯型のゲーム機等、適宜の形態が採用されてよい。また、上述の形態では、制御ユニット 3 0 及び記憶ユニット 3 1 がゲーム機 G M に設けられている。しかし、本発明のゲーム機は、このような形態に限定されない。例えば、クラウドコンピューティングを利用してネットワーク上に論理的に制御ユニット 3 0 及び記憶ユニット 3 1 が設けられてもよい。つまり、ゲーム機 G M は、ネットワーク 3 を通じて制御ユニット 3 0 処理結果を表示して提供する端末として構成されていてよい。さらに、ゲームシステム 1 は、1 台のゲーム機 G M のみによって構成されてもよい。

20

#### 【 符号の説明 】

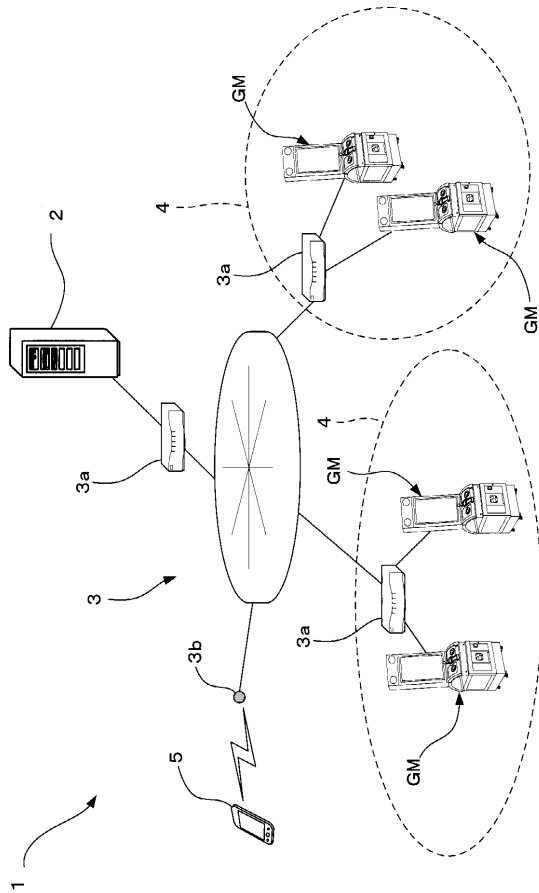
30

#### 【 0 0 6 3 】

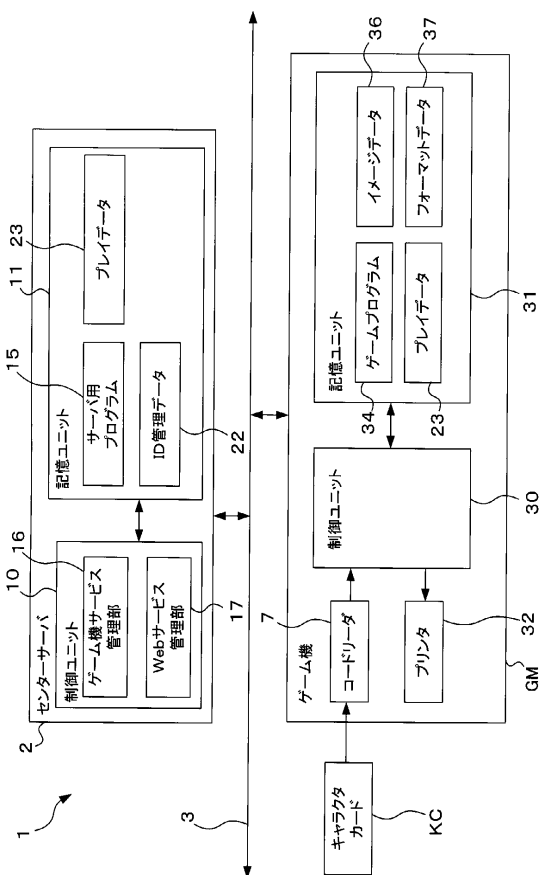
- 1 ゲームシステム
- 2 センターサーバ（サーバ装置）
- 3 ネットワーク（通信回線）
  - 1 1 記憶ユニット（固有情報データ記憶手段）
  - 2 3 プレイデータ（固有情報データ）
  - 3 0 制御ユニット（コンピュータ、データ提供手段、環境提供手段、媒体再現手段）
  - 3 1 記憶ユニット（フォーマット記憶手段）
  - 3 2 プリンタ
  - 3 7 フォーマットデータ
- G M ゲーム機
- C I 合成画像
- K C キャラクタカード（被印刷媒体、記録媒体）

40

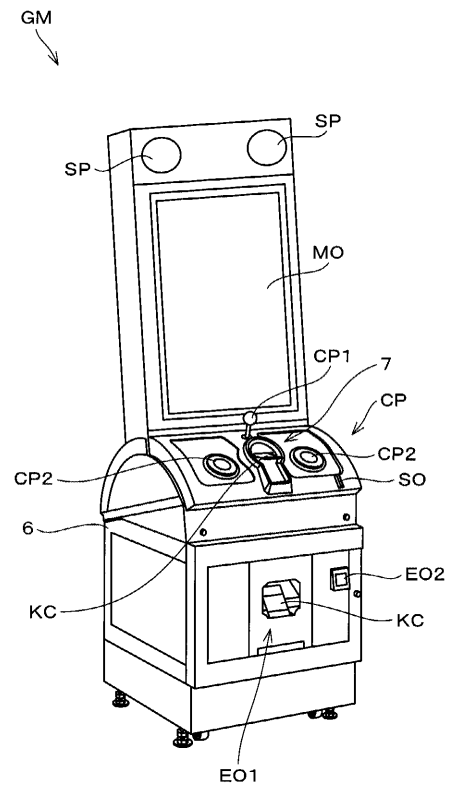
【図 1】



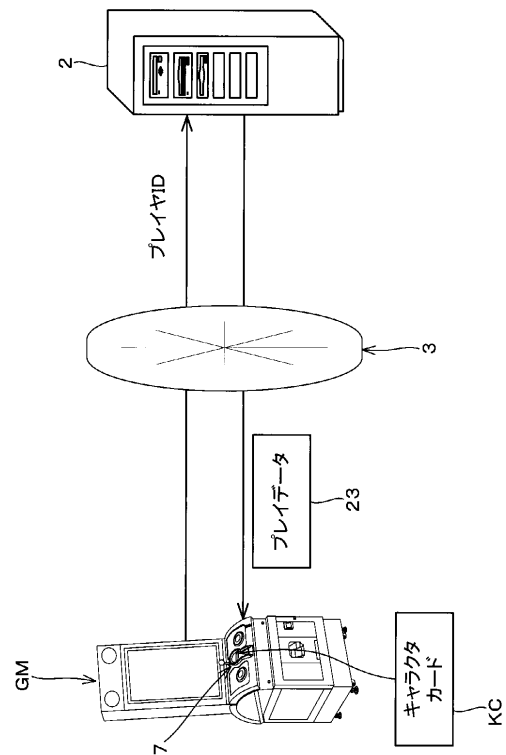
【図 3】



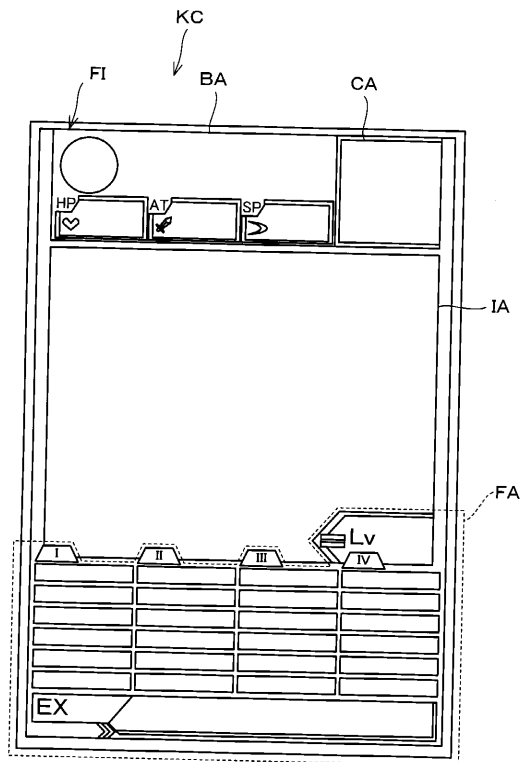
【図 2】



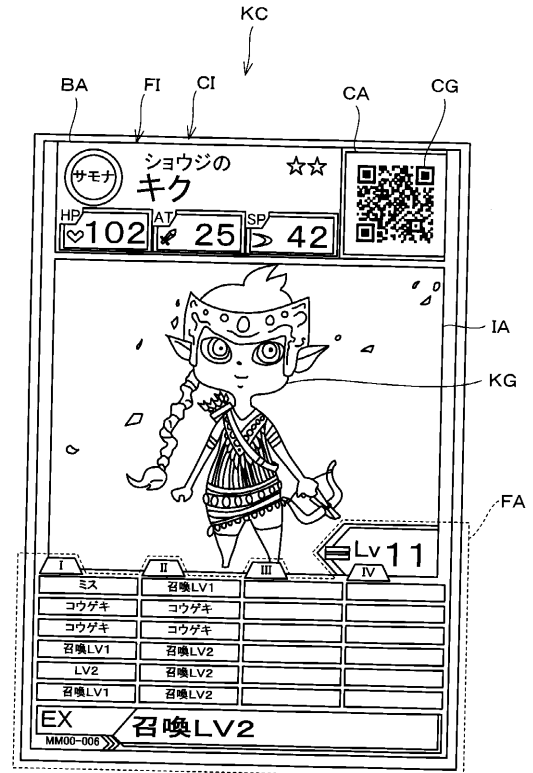
【図 4】



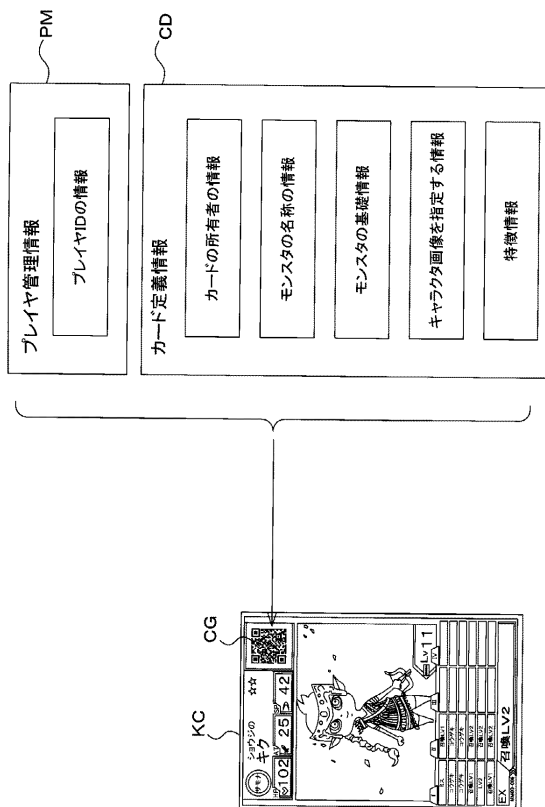
【図 5】



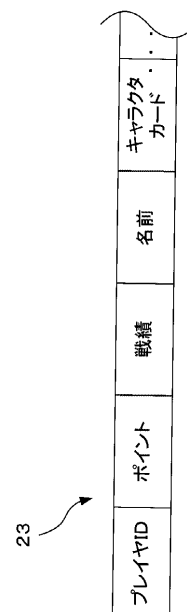
【図 6】



【図 7】

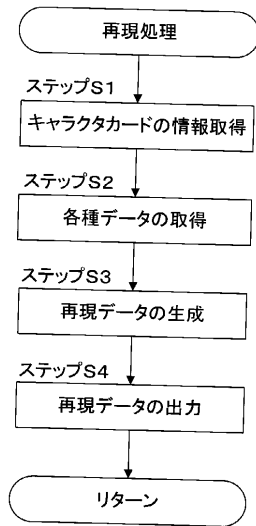


【図 8】

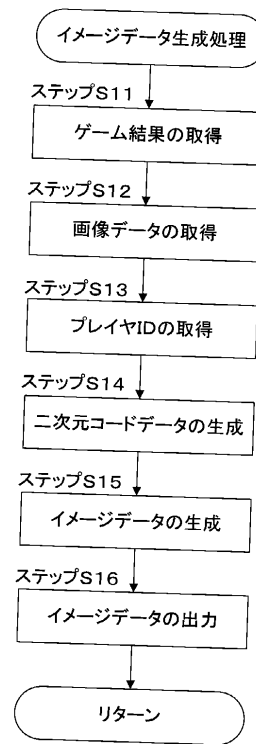




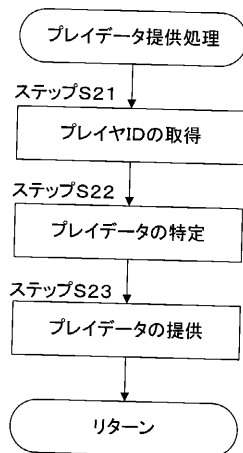
【図 9】



【図 10】



【図 11】



---

フロントページの続き

(51) Int. Cl.		F I			テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F 13/69</b>	<b>(2014.01)</b>	<b>A 6 3 F 13/69</b>	<b>5 2 0</b>		