

(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 1 テーマコード (参考)

<b>A63F 13/95</b>	<b>(2014.01)</b>	A 63 F 13/95	A
<b>A63F 13/58</b>	<b>(2014.01)</b>	A 63 F 13/58	
<b>A63F 13/20</b>	<b>(2014.01)</b>	A 63 F 13/20	A
<b>A63F 13/79</b>	<b>(2014.01)</b>	A 63 F 13/79	
<b>A63F 13/80</b>	<b>(2014.01)</b>	A 63 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 株式会社コナミデジタルエンタテインメン ト 東京都港区赤坂九丁目7番2号
(22) 出願日	令和1年12月11日 (2019.12.11)	(72) 発明者	御子柴 英利 東京都港区赤坂九丁目7番2号
(62) 分割の表示	特願2018-100524 (P2018-100524) の分割	(72) 発明者	安里 浩 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	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

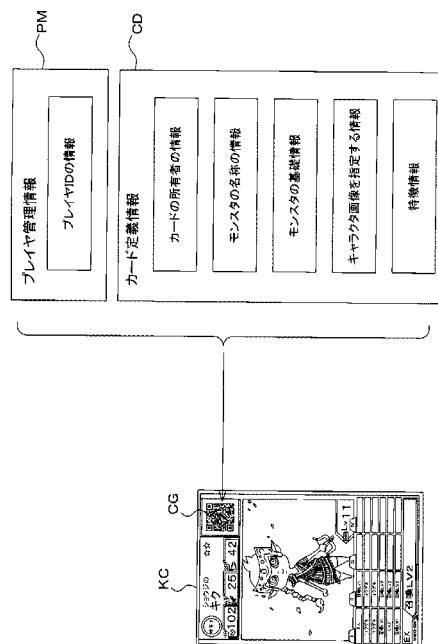
(54) 【発明の名称】ゲームシステム、それに用いられる制御方法及びコンピュータプログラム

## (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、次回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**

30

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【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、次回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を利用される。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

## 【0006】

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。

## 【0007】

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

## 【0008】

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

## 【0009】

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

## 【0010】

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)を通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。

40

## 【0011】

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( F I )を表現するためのフォーマットデータ( 3 7 )を記憶するフォーマット記憶手段( 3 1 )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( C I )或いは当該合成画像を表現するためのイメージデータ( 3 6 )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。

【 0 0 1 2 】

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( C G )が表示されるコード表示領域( C A )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。

【 0 0 1 3 】

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

【 0 0 1 4 】

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( 3 2 )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、一つで変更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被印刷媒体を提供することができる。

30

【 0 0 1 5 】

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更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( 3 0 )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

【 0 0 1 6 】

本発明の制御方法は、パラメータ( C D )によって定義されるプレイ媒体( K G )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更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順を備えている。

【 0 0 1 7 】

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( C D )によって定義されるプレイ媒体( K G )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として機能せしるよう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、WANとしてのインターネットと、LANとしてのイントラネットと、を組み合わせてネットワーク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GMはルータ3aを介して、ユーザ端末5はアクセスポイント3bを介して、それぞれネットワーク3に接続されている。

【0024】

センターサーバ2は、ゲーム機GM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GM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GM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GM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GM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。

10

【0025】

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Webサービスを提供する。Webサービスには、例えば、ゲーム機GM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、Web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、Web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IDを付与するサービス等のサービスが含まれる。

20

【0026】

図2を参照して、ゲーム機GM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GM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CPと、モニタMOと、スピーカSPとが設けられている。モニタMOは、コントロールパネルCPの上方に配置されている。また、スピーカSPは、モニタMOの更に上方に配置されている。なお、ゲーム機GMには、コントロールパネルCP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。

30

【0027】

コントロールパネルCPには、方向を選択可能な方向選択操作部CP1と、決定等に利用可能なボタンCP2と、コードリーダ7と、コイン投入口SO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KCが挿入される。キャラクタカードKC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EO1と、コイン排出口EO2とが設けられている。カード排出口EO1は、筐体6の内部で印刷されたキャラクタカードKCの排出に利用される。なお、コントロールパネルCP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。

40

【0028】

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10と、記憶ユニット11と、を備えている。制御ユニット10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10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。

【0029】

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。

20

#### 【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、I C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I D（以下、カードI D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、携帯電話等に実装されたI Cチップ等の記憶媒体にカードI D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に対応するモンスタをゲーム中に出現させ、そのゲーム中のモンスタ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7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がゲーム中に再現される。このモンスタは、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、プレイヤ識別情報としてのプレイヤI D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I Dの情報も含まれる。プレイヤI Dは、プレイヤ毎にユニークなI Dである。プレイヤI Dとして、例えば、上述のユーザI Dが利用されてよい。つまり、一例として、プレイヤI Dは、Webサービスを通じて付与されてよい。また、プレイヤI Dは、例えば、カードI Dに基づいて取得される。プレイヤI DとカードI Dとの間の対応関係は、I D管理データ22によって管理されている。また、プレイヤI DとカードI Dとの間の対応関係は、Webサービスを通じてプレイヤによって設定される。つまり、プレイヤI D（ユーザI D）を取得しているプレイヤ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I DとプレイヤI D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I D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I D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I D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I Dの情報が提供される。そして、プレイ開始時にプレイヤI D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個人に関する情報等、プレイヤ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GMは、プレイヤIDに基づいて過去の実績等の各プレイヤ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。

【0038】

図4は、ゲーム機GMがキャラクタカードKCに基づいてプレイデータ23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GMは、コードリーダ7を通じてキャラクタカードKC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IDの情報を取得する。ゲーム機GMは、ネットワーク3を通じて、取得したプレイヤID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IDに基づいて、ゲーム機GMに提供すべきプレイデータ23を特定する。より具体的には、プレイデータ23中の提供されたプレイヤIDに対応する部分が特定される。そして、プレイデータ23の特定された部分がネットワーク3を通じてゲーム機GMに提供される。このようにして、ゲーム機GMは、キャラクタカードKCに基づいてプレイデータ23を取得する。結果として、キャラクタカードKCがプレイヤID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GMによって提供される。

10

【0039】

次に、図5及び図6を参照して、キャラクタカードKCの詳細について説明する。キャラクタカードKC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KC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FIのみが印刷されたキャラクタカードKCを示している。図5に示すように、基本フォーマットFIは、基礎情報領域BA、コード表示領域としてのコード情報領域CA、画像領域IA、及び特徴情報領域FA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BA、CA、IA、FA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BA、CA、IA、FA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FIだけの場合には、これらの各領域BA、CA、IA、FAは空白として表現される。また、これらの領域BA、CA、IA、FAの位置や範囲は変化しない。つまり、これらの領域BA、CA、IA、FAを互いに区切る境界線が基本フォーマットFI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FI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KCは生成される。

20

【0040】

図6は、合成画像が印刷された状態のキャラクタカードKCを模式的に示す図である。図6に示すように、合成画像CIでは、各領域BA、CA、IA、FAに各種情報が表示されている。つまり、合成画像ICでは、基本フォーマットFIによって定義される各領域BA、CA、IA、FA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BAには、カードの所有者の情報、モンスタの名称の情報、及びモンスタの基礎情報が合成される。また、同様に、コード情報領域CAには二次元コードCGが、画像領域IAにはキャラクタ画像KGが、特徴情報領域FAにはモンスタ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。

30

【0041】

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、モンスタの基礎情報としてHP（ヒットポイント）“102”、AT（アタックポイント）“25”、SP（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FAには、特徴情報として、モンスタのレベルを示す“Lv11”というレベル情報、モンスタの攻撃の種類を示す“コウゲキ”或いは“召喚Lv1”等の情報が、それぞれ合成されている。また、これらの各領

40

50

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GMに提供される。図8は、プレイデータ23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23は、例えば、プレイヤ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IDは、上述のように各プレイヤ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KC(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KC)を示す情報である。プレイデータ23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

#### 【0046】

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KCに基づいてキャラクタカードKC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CIを表現するためのイメージデータ36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GMの制御ユニット30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IDに対応するプレイデータ23を各ゲーム機GM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16を通じて、センターサーバ2の制御ユニット10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10及びゲーム機GMの制御ユニット30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23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30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Web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

#### 【0047】

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30は、まずステップS1にて、キャラクタカードKCに含まれるプレイヤ管理情報PM及びカード定義情報CDを取得する。具体的には、コードリーダ7から出力される信号に基づいて、制御ユニット30は、プレイヤ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KGを指定する情報、及び特徴情報を取得する。

30

#### 【0048】

次のステップS2において、制御ユニット30は、キャラクタカードKC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30は、例えば、ステップS1で取得したキャラクタ画像KG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30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36(若しくは同様の処理で生成したイメージデータ36)を取得する。

40

#### 【0049】

続くステップS3において、制御ユニット30は、キャラクタカードKC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S1で取得したカード定義情報CD及びステップS2で取得した画像データが含まれる。次のステップS4において、制御ユニット30は、ステップS3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、キャラクタカードKCにて定義される特性等を有するモンスタ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S11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、変化したモンスタを定義するための情報、つまりカード定義情報CD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BA、コード情報領域CA、画像領域IA、及び特徴情報領域FAに表示されるべき情報を取得する。

#### 【0052】

次のステップS12において、制御ユニット30は、キャラクタカードKC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FI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KGを表示するための画像データが含まれる。続くステップS13において、制御ユニット30は、二次元コードCGに含めるべきプレイヤIDを取得する。プレイヤIDは、例えば、上述のように、プレイ開始時に、認証IDカード若しくはキャラクタカードKCの二次元コードCGから取得される。キャラクタカードKC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S14において、制御ユニット30は、ステップS11で取得した各情報及びステップS13で取得したプレイヤIDに基づいて、これらの各情報、つまりプレイヤ管理情報PM及びカード定義情報CDを含む二次元コードCG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S15において、制御ユニット30は、ステップS11で取得したゲーム結果、ステップS12で取得した画像データ、ステップS13で取得したプレイヤIDの情報、及びステップS14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FIの可変領域に配置されるように合成された合成画像CI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CIには、プレイヤ管理情報PM及びカード定義情報CDを含む二次元コードCGも含まれる。

30

#### 【0054】

次のステップS16において、制御ユニット30は、ステップS15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S16の処理を終えると、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CI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を定義する各種情報を含む合成画像CIが印刷されたキャラクタカードKCが生成され、カード排出口12から排出される。また、キャラクタカードKCには、プレイ後のモンスタ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IDの情報を含む二次元コードACも印刷される。つまり、プレイヤIDの情報を提供可能なキャラクタカードKC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GM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GM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GMは、認証カード若しくはキャラクタカードKC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ID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S21において、プレイヤID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IDの情報が含まれている場合には、そこからプレイヤIDを取得する。続くステップS22において、ゲーム機サービス管理部16は、ステップS21で取得したプレイヤID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S21で取得したプレイヤID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S23において、ゲーム機サービス管理部16は、ステップS22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GM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GM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GMに提供される。結果として、ゲーム機GM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が再度キャラクタカードKC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KCを提供することができる。また、そのキャラクタカードKC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KC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KCの二次元コードCG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ID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KC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KC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GMは、プレイヤIDに基づいて、そのプレイヤID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GMに関わらず、いずれのゲーム機GM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GM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GM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GM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GM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KCには、コードとして二次元コードCG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もよい。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、DVD ROM、CD ROM 等の光学式記憶媒体、或いは EEPROM 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 36 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 36 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 ID 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 ID の情報がそのまま記録されてもよい。

#### 【0062】

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 30 及び記憶ユニット 31 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 30 及び記憶ユニット 31 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 30 の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もよい。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。

#### 【符号の説明】

#### 【0063】

- 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）
- 11 記憶ユニット（固有情報データ記憶手段）
- 23 プレイデータ（固有情報データ）
- 30 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）
- 31 記憶ユニット（フォーマット記憶手段）
- 32 プリンタ
- 37 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）

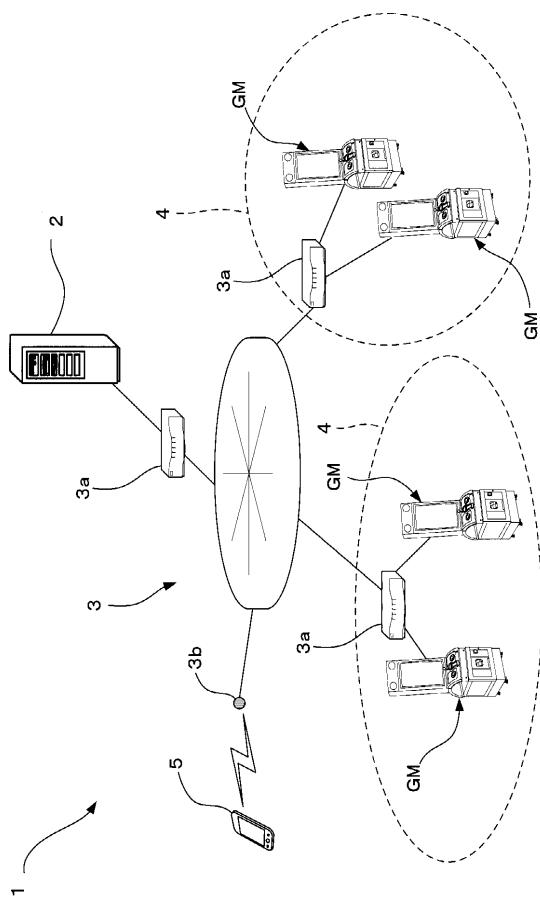
10

20

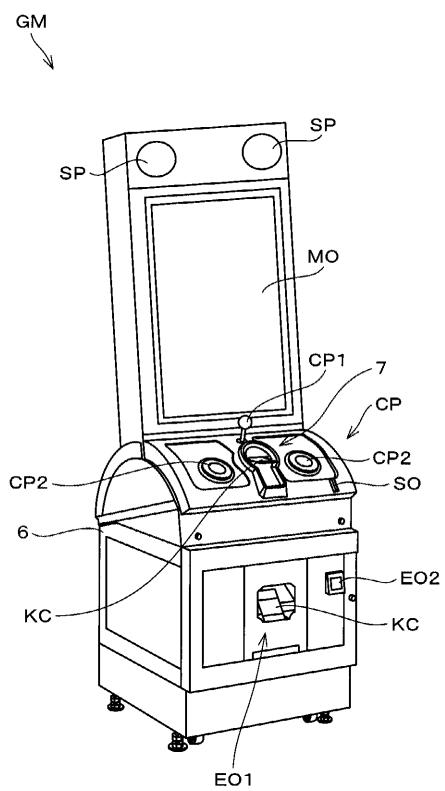
30

40

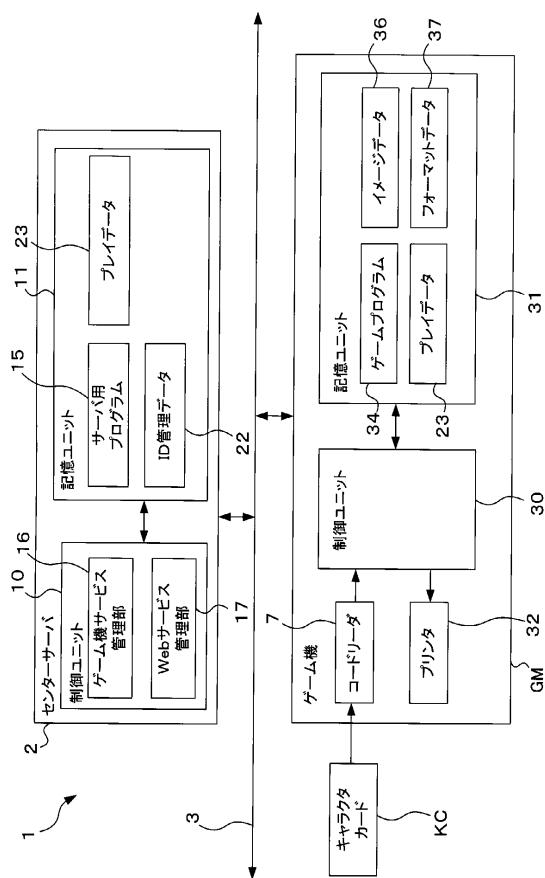
【 図 1 】



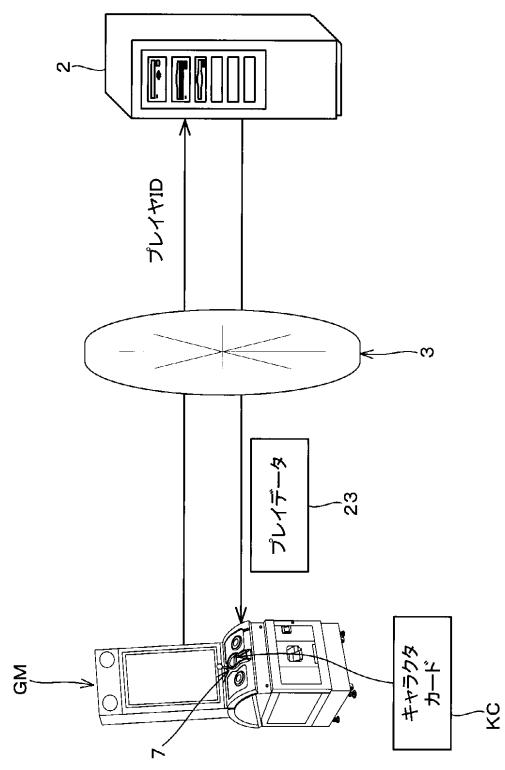
【 図 2 】



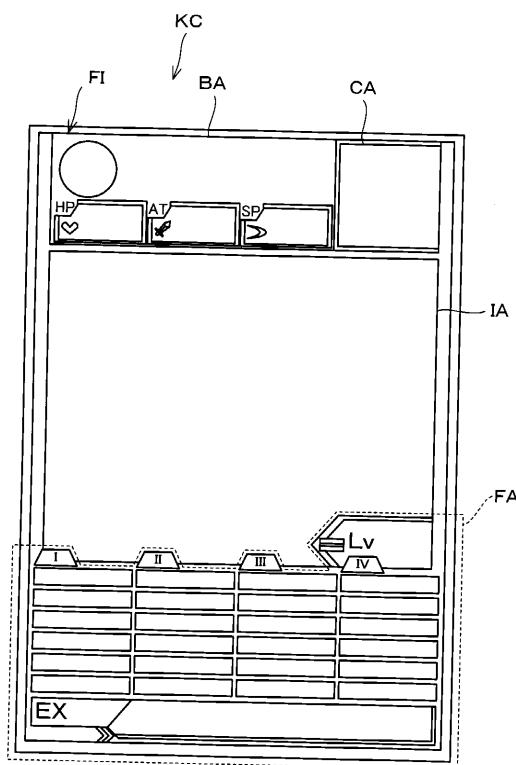
【図3】



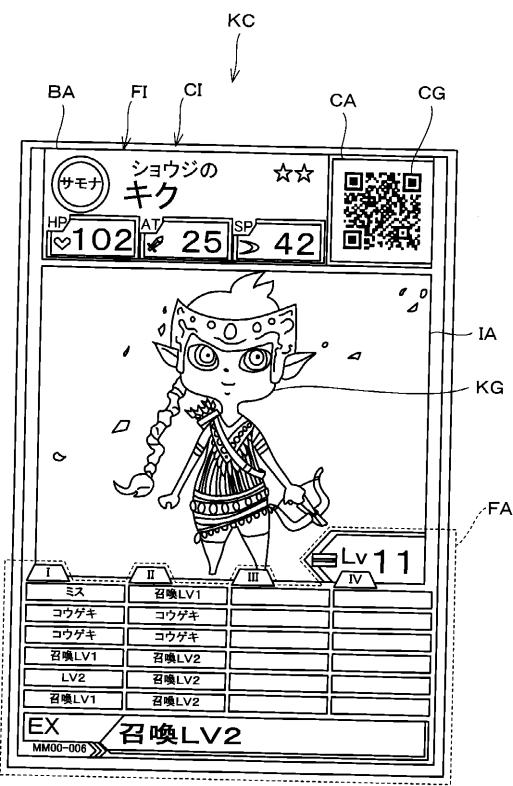
【 図 4 】



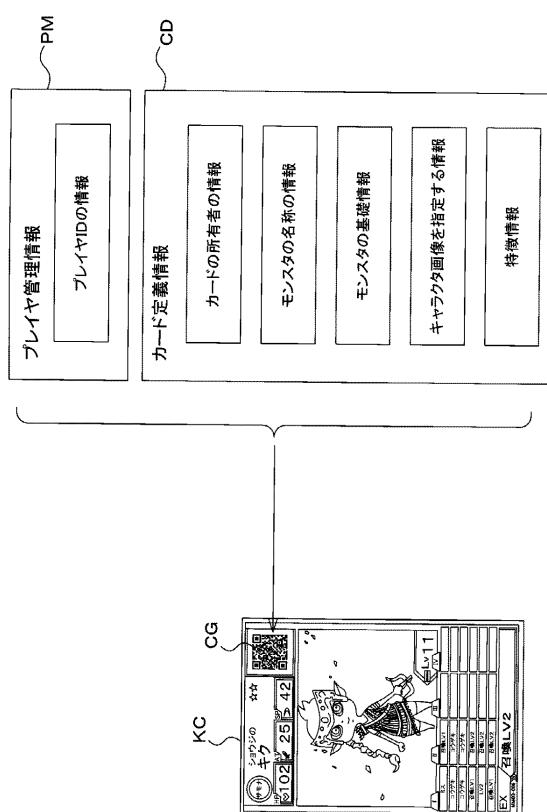
【図5】



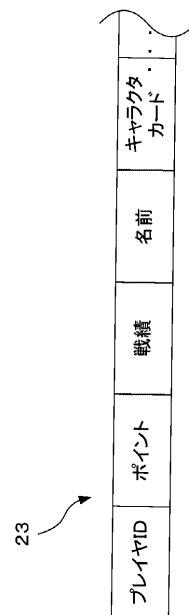
【図6】



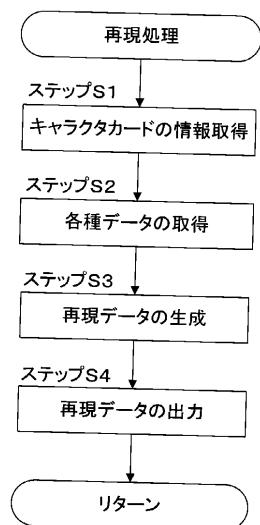
【図7】



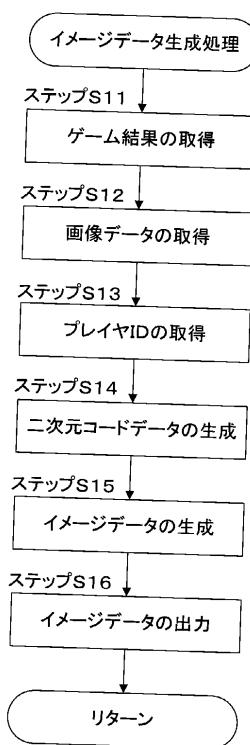
【図8】



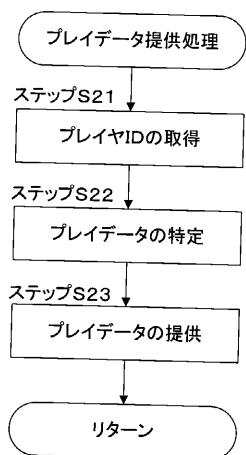
【図 9】



【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)  
A 6 3 F 13/69 (2014.01) A 6 3 F 13/69 5 2 0