

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】平成23年2月3日(2011.2.3)

【公開番号】特開2010-259854(P2010-259854A)

【公開日】平成22年11月18日(2010.11.18)

【年通号数】公開・登録公報2010-046

【出願番号】特願2010-188667(P2010-188667)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

A 6 3 F 1/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 K

A 6 3 F 1/04 Z

【手続補正書】

【提出日】平成22年12月10日(2010.12.10)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

通信可能に接続された複数の端末装置の間で、異なるキャラクタの写真や絵柄が一方の面に印刷されており、当該キャラクタを識別するキャラクタIDが他方の面から読み取られるように記録されたキャラクタカードを用いて実行されるカード対戦ゲームの処理方法であって、

前記端末装置のそれぞれは、

ゲーム画像を表示するモニタと、

前記キャラクタIDに対応するキャラクタ情報を記憶するメモリと、

筐体の上面に設けられ、複数の前記キャラクタカードの配置が可能な広がりを有し、キャラクタカードが載置された状態で移動可能に構成されたカード配置領域を備えるカード配置パネルと、

前記筐体の内部から前記カード配置パネルに面する側を照射する光源と、

前記光源下で、前記カード配置パネルに載置されたキャラクタカードの他方の面から反射した反射光を受光して画像データを生成するイメージセンサと、

前記撮像した画像を処理して複数のキャラクタカードの配置情報を読み取り、ゲームを進行する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記配置情報から複数のキャラクタカードのキャラクタIDを読み取る読み取ステップと、

前記読み取ったキャラクタIDに対応するキャラクタ情報を前記メモリから選択する選択ステップと、

前記配置情報からキャラクタカードの移動を検出する検出ステップと、

前記選択したキャラクタ情報と前記検出したキャラクタカードの移動情報をに基づいてゲームを進行するゲーム進行ステップと、

前記ゲームの進行情報を他の端末装置と通信し、ゲームの対戦画像を前記モニタに表示する表示ステップと、

を実行することを特徴とするカード対戦ゲームの処理方法。

【請求項 2】

メイン制御部と通信可能に接続された複数の端末装置の間で、異なるキャラクタの写真や絵柄が一方の面に印刷されており、当該キャラクタを識別するキャラクタIDが他方の面から読み取られるように記録されたキャラクタカードを用いて実行されるカード対戦ゲームの処理方法であって、

前記端末装置のそれぞれは、

ゲーム画像を表示するモニタと、

前記キャラクタIDに対応するキャラクタ情報を記憶するメモリと、

筐体の上面に設けられ、複数の前記キャラクタカードの配置が可能な広がりを有し、キャラクタカードが載置された状態で移動可能に構成されたカード配置領域を備えるカード配置パネルと、

前記筐体の内部から前記カード配置パネルに面する側を照射する光源と、

前記光源下で、前記カード配置パネルに載置されたキャラクタカードの他方の面から反射した反射光を受光して画像データを生成するイメージセンサと、

前記撮像した画像を処理して複数のキャラクタカードの配置情報を読み取り、ゲーム進行を行う制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記配置情報をから複数のキャラクタカードのキャラクタIDを読み取る読み取ステップと、

前記読み取ったキャラクタIDに対応するキャラクタ情報を前記メモリから選択する選択ステップと、

前記配置情報をからキャラクタカードの移動を検出する検出ステップと、

前記選択したキャラクタ情報を前記検出されたキャラクタカードの移動情報をに基づいてゲームを進行するゲーム進行ステップと、

前記ゲームの進行情報を前記メイン制御部と通信し、前記メイン制御部が対戦相手として選択した他の端末装置との対戦画像を前記モニタに表示する表示ステップと、
を実行することを特徴とするカード対戦ゲームの処理方法。

【請求項 3】

前記制御手段は、さらに、

前記ゲーム毎における前記キャラクタカードの配置情報を前記メモリに記録する記録ステップと、

前記載置されたキャラクタカードのうち、キャラクタIDが読み取れない不明キャラクタカードがある場合、当該不明キャラクタカードの配置を前記メモリに登録する登録ステップと、

前記メモリから過去のゲームにおいて記録された配置情報を読み込み、当該読み込んだ配置情報を前記不明キャラクタカードの配置とに基づき、当該不明キャラクタカードのキャラクタIDを推測する推測ステップと、

前記不明キャラクタカードのキャラクタIDを、前記推測したキャラクタIDに置換する置換ステップと、

を実行することを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載のカード対戦ゲームの処理方法。

【請求項 4】

前記キャラクタ情報には、当該キャラクタが有する能力を含み、

前記記録ステップは、さらに、

各プレイヤが所有するキャラクタカードのキャラクタIDを前記メモリに記録し、

前記置換ステップは、さらに、

前記メモリに記録された前記プレイヤが所有するキャラクタカードのキャラクタIDの中に、前記推測したキャラクタIDが含まれる場合は、前記不明キャラクタカードのキャラクタIDを前記推測したキャラクタIDに置換し、含まれない場合は、前記推測したキャラクタIDを前記推測したキャラクタIDに置換し、

キャラクタIDに対応するキャラクタが有する前記能力に近いキャラクタのキャラクタIDを選定し、前記不明キャラクタカードのキャラクタIDを当該選定したキャラクタIDに置換することを特徴とする請求項3に記載のカード対戦ゲームの処理方法。

【請求項5】

前記制御手段は、さらに、
前記検出されたキャラクタカードの位置に基づいて、ゲーム内におけるキャラクタの位置を設定するステップ、を実行し、
前記ゲーム進行ステップは、
前記選択したキャラクタ情報と前記設定したキャラクタの位置とにに基づいてゲームを進行することを特徴とする請求項1乃至4のいずれかに記載のカード対戦ゲームの処理方法。

【請求項6】

前記制御手段は、さらに、
前記読み取るステップにより読み取ったキャラクタIDを前記メモリに登録するステップ、を実行し、
前記ゲーム進行ステップは、
前記メモリに登録されたキャラクタIDに対応するキャラクタ情報と前記設定したキャラクタの位置とにに基づいてゲームを進行することを特徴とする請求項5に記載のカード対戦ゲームの処理方法。

【請求項7】

前記制御手段は、さらに、
前記メモリに登録されたキャラクタIDに対応するキャラクタによるチームを形成するステップ、を実行し、
前記表示ステップは、
前記形成されたチームと前記他の端末装置で形成されたチームとの対戦画像を前記モニタに表示することを特徴とする請求項1又は2に記載のカード対戦ゲームの処理方法。

【請求項8】

前記端末装置のそれぞれは、カード払い出し部をさらに備え、
前記制御手段は、さらに、
前記ゲームが終了したとき、前記カード払い出し部から、前記カード配置パネルに載置して次のゲームに使用可能な新しいキャラクタカードを払い出すステップ、を実行することを特徴とする請求項1乃至7のいずれかに記載のカード対戦ゲームの処理方法。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

(1) 本発明は、通信可能に接続された複数の端末装置の間で、異なるキャラクタの写真や絵柄が一方の面に印刷されており、当該キャラクタを識別するキャラクタIDが他方の面から読み取られるように記録されたキャラクタカードを用いて実行されるカード対戦ゲームの処理方法であって、

前記端末装置のそれぞれは、
ゲーム画像を表示するモニタと、
前記キャラクタIDに対応するキャラクタ情報を記憶するメモリと、
筐体の上面に設けられ、複数の前記キャラクタカードの配置が可能な広がりを有し、キャラクタカードが載置された状態で移動可能に構成されたカード配置領域を備えるカード配置パネルと、

前記筐体の内部から前記カード配置パネルに面する側を照射する光源と、
前記光源下で、前記カード配置パネルに載置されたキャラクタカードの他方の面から反射した反射光を受光して画像データを生成するイメージセンサと、
前記撮像した画像を処理して複数のキャラクタカードの配置情報を読み取り、ゲームを進行する制御手段と、
を備え、

前記制御手段は、

前記配置情報から複数のキャラクタカードのキャラクタIDを読み取る読み取ステップと

、
前記読み取ったキャラクタIDに対応するキャラクタ情報を前記メモリから選択する選択ステップと、

前記配置情報からキャラクタカードの移動を検出する検出ステップと、

前記選択したキャラクタ情報を前記検出したキャラクタカードの移動情報をに基づいて、ゲームを進行するゲーム進行ステップと、

前記ゲームの進行情報を他の端末装置と通信し、ゲームの対戦画像を前記モニタに表示する表示ステップと、

を実行することを特徴とする。

[2] 本発明は、メイン制御部と通信可能に接続された複数の端末装置の間で、異なるキャラクタの写真や絵柄が一方の面に印刷されており、当該キャラクタを識別するキャラクタIDが他方の面から読み取られるように記録されたキャラクタカードを用いて実行されるカード対戦ゲームの処理方法であって、

前記端末装置のそれぞれは、

ゲーム画像を表示するモニタと、

前記キャラクタIDに対応するキャラクタ情報を記憶するメモリと、

筐体の上面に設けられ、複数の前記キャラクタカードの配置が可能な広がりを有し、キャラクタカードが載置された状態で移動可能に構成されたカード配置領域を備えるカード配置パネルと、

前記筐体の内部から前記カード配置パネルに面する側を照射する光源と、

前記光源下で、前記カード配置パネルに載置されたキャラクタカードの他方の面から反射した反射光を受光して画像データを生成するイメージセンサと、

前記撮像した画像を処理して複数のキャラクタカードの配置情報を読み取り、ゲーム進行を行う制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記配置情報から複数のキャラクタカードのキャラクタIDを読み取る読み取ステップと

、
前記読み取ったキャラクタIDに対応するキャラクタ情報を前記メモリから選択する選択ステップと、

前記配置情報からキャラクタカードの移動を検出する検出ステップと、

前記選択したキャラクタ情報を前記検出されたキャラクタカードの移動情報をに基づいてゲームを進行するゲーム進行ステップと、

前記ゲームの進行情報を前記メイン制御部と通信し、前記メイン制御部が対戦相手として選択した他の端末装置との対戦画像を前記モニタに表示する表示ステップと、

を実行することを特徴とする。

[3] 本発明の前記制御手段は、さらに、

前記ゲーム毎における前記キャラクタカードの配置情報を前記メモリに記録する記録ステップと、

前記載置されたキャラクタカードのうち、キャラクタIDが読み取れない不明キャラクタカードがある場合、当該不明キャラクタカードの配置を前記メモリに登録する登録ステップと、

前記メモリから過去のゲームにおいて記録された配置情報を読み込み、当該読み込んだ配置情報と前記不明キャラクタカードの配置に基づき、当該不明キャラクタカードのキャラクタIDを推測する推測ステップと、

前記不明キャラクタカードのキャラクタIDを、前記推測したキャラクタIDに置換する置換ステップと、

を実行することを特徴とする。

[4] 本発明の前記キャラクタ情報には、当該キャラクタが有する能力を含み、

前記記録ステップは、さらに、

各プレイヤが所有するキャラクタカードのキャラクタIDを前記メモリに記録し、

前記置換ステップは、さらに、

前記メモリに記録された前記プレイヤが所有するキャラクタカードのキャラクタIDの中に、前記推測したキャラクタIDが含まれる場合は、前記不明キャラクタカードのキャラクタIDを前記推測したキャラクタIDに置換し、含まれない場合は、前記推測したキャラクタIDに対応するキャラクタが有する前記能力に近いキャラクタのキャラクタIDを選定し、前記不明キャラクタカードのキャラクタIDを当該選定したキャラクタIDに置換することを特徴とする。

[5] 本発明の前記制御手段は、さらに、

前記検出されたキャラクタカードの位置に基づいて、ゲーム内におけるキャラクタの位置を設定するステップ、を実行し、

前記ゲーム進行ステップは、

前記選択したキャラクタ情報と前記設定したキャラクタの位置に基づいてゲームを進行することを特徴とする。

[6] 本発明の前記制御手段は、さらに、

前記読み取ステップにより読み取ったキャラクタIDを前記メモリに登録するステップ、を実行し、

前記ゲーム進行ステップは、

前記メモリに登録されたキャラクタIDに対応するキャラクタ情報と前記設定したキャラクタの位置に基づいてゲームを進行することを特徴とする。

[7] 本発明の前記制御手段は、さらに、

前記メモリに登録されたキャラクタIDに対応するキャラクタによるチームを形成するステップ、

を実行し、

前記表示ステップは、

前記形成されたチームと前記他の端末装置で形成されたチームとの対戦画像を前記モニタに表示することを特徴とする。

[8] 本発明の前記端末装置のそれぞれは、カード払い出し部をさらに備え、

前記制御手段は、さらに、

前記ゲームが終了したとき、前記カード払い出し部から、前記カード配置パネルに載置して次のゲームに使用可能な新しいキャラクタカードを払い出すステップ、

を実行することを特徴とする。