

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2019年9月6日(06.09.2019)



(10) 国際公開番号

WO 2019/167409 A1

(51) 国際特許分類:

A63F 13/79 (2014.01) A63F 13/53 (2014.01)
A63F 13/20 (2014.01) A63F 13/5375 (2014.01)
A63F 13/35 (2014.01) A63F 13/80 (2014.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2018/047923

(22) 国際出願日: 2018年12月26日(26.12.2018)

(25) 国際出願の言語: 日本語

(26) 国際公開の言語: 日本語

(30) 優先権データ:
特願 2018-036060 2018年2月28日(28.02.2018) JP

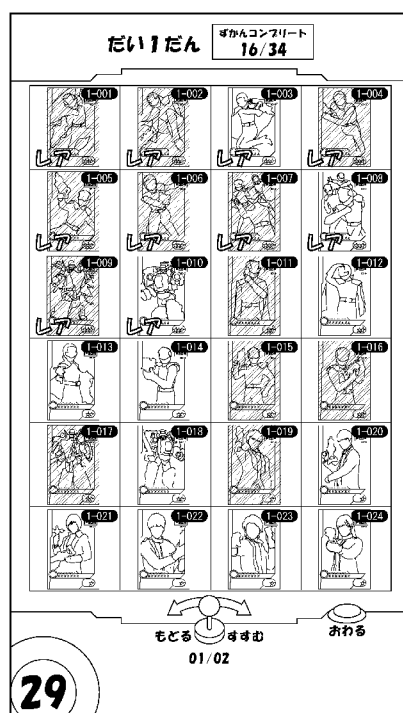
(71) 出願人: 株式会社バンダイ (BANDAI CO.,LTD.)
[JP/JP]; 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目4番8号 Tokyo (JP).

(72) 発明者: 樋口 亘(HIGUCHI Wataru); 〒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).

(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, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JO, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ,

(54) Title: GAME DEVICE, GAME SYSTEM, AND PROGRAM

(54) 発明の名称: ゲーム装置、ゲームシステム及びプログラム



(57) Abstract: [Problem] To provide a suitable game playing experience by allowing a user to check information about articles that are already owned by the user. [Solution] This game device is for executing a game based on information acquired from a game article, and is provided with: a first acquisition means configured to be able to acquire information from a first class article having identification information for identifying a player and from a second class article having game information for specifying a game element related to the game; a display means that, regarding the game having been executed, displays a first game screen related to a sequence in which the operation of the game element specified by the game information acquired by the first acquisition means can be performed and a second game screen related to a sequence in which the operation of the game element cannot be performed; a provision means that, regarding the game having been executed, provides the second class article; a second acquisition means that, regarding the game having been executed by acquiring the identification information from the first class article, acquires provision history information being managed in association with the identification information and indicating the history of the game element for which the second class article has been provided by the provision means; and a control means that, on the basis of the information acquired by the first and second acquisition means, controls execution and progress of the game and the motions of the display means and the provision means. When the identification information is acquired from the first class article by the first acquisition means, the second acquisition means

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.

- (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), ユーラシア (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).

添付公開書類:

- 一 国際調査報告 (条約第21条(3))

acquires provision history information in association with the identification information. On the basis of the provision history information acquired by the second acquisition means, the control means performs control to enable display of the second game screen including an image of the game element, the provision history of which is in association with the identification information.

(57) 要約: 【課題】 ユーザが既に所有している物品の情報を確認可能とすることで、ゲームの好適なプレイ体験を提供する。【解決手段】 ゲーム装置は、ゲーム用物品から取得した情報に基づくゲームを実行するゲーム装置であって、プレイヤを識別する識別情報を有する第1の種別の物品、及びゲームに係るゲーム要素を特定するゲーム情報を有する第2の種別の物品からの情報取得が可能に構成された第1の取得手段と、実行されたゲームについて、第1の取得手段により取得されたゲーム情報で特定されるゲーム要素の操作が可能なシーケンスに係る第1のゲーム画面と、該ゲーム要素の操作が不可能なシーケンスに係る第2のゲーム画面とを表示する表示手段と、実行されたゲームにつき、第2の種別の物品を提供する提供手段と、第1の種別の物品から識別情報を取得して実行されたゲームについて、該識別情報に関連付けて管理される、提供手段により第2の種別の物品が提供されたゲーム要素の履歴を示す提供履歴情報を取得する第2の取得手段と、第1及び第2の取得手段により取得された情報に基づき、ゲームの実行及び進捗と、表示手段及び提供手段の動作と、を制御する制御手段と、を備え、第2の取得手段は、第1の取得手段により第1の種別の物品から識別情報が取得された場合に、該識別情報に関連付けられた提供履歴情報を取得し、制御手段は、第2の取得手段により取得された提供履歴情報に基づいて、該識別情報に提供履歴が関連付けられているゲーム要素の画像を含めた、第2のゲーム画面を表示可能に制御する。

明 細 書

発明の名称： ゲーム装置、ゲームシステム及びプログラム

技術分野

[0001] 本発明は、ゲーム装置、ゲームシステム及びプログラムに関し、特に物品から取得された情報に基づいて進行制御が行われる電子ゲームに関する。

背景技術

[0002] 行われたゲームの成績や内容に基づいて、カードを印刷して提供するゲーム装置がある（特許文献1）。特許文献1に記載のゲーム機では、提供されるカードは、行われたゲームの成績や内容を印字するものであったが、近年ではプレイ内容に応じて抽出されたキャラクタ群のうちから、選択されたキャラクタの図柄を印刷したカードを提供するゲーム装置もある。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特開平07-039644号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] しかしながら、上述したように印刷して生成したカードを提供するゲーム装置では、ユーザは所望のキャラクタの図柄のカードを入手することができる反面、既にカードを所有しているキャラクタをカード生成の対象として選択してしまう可能性がある。特に、公平性や稼働率の観点から1ユーザに対してゲーム装置の占有を許容する時間が制限されるため、カード生成するキャラクタの選択時間中に、ユーザが既にカードを所有しているキャラクタを誤って選択してしまう可能性があった。あるいは、所有するカード数が多数となった際に、ユーザは所定のキャラクタに係るカードを既に所有していることを失念し、該キャラクタをカード生成の対象として誤って選択してしまう可能性があった。

[0005] 本発明は、ユーザが既に所有している物品の情報を確認可能とすることで、

ゲームの好適なプレイ体験を提供するゲーム装置、ゲームシステム及びプログラム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

[0006] 本発明のゲーム装置は、ゲーム用物品から取得した情報に基づくゲームを実行するゲーム装置であって、プレイヤを識別する識別情報を有する第１の種別の物品、及びゲームに係るゲーム要素を特定するゲーム情報を有する第２の種別の物品からの情報取得が可能に構成された第１の取得手段と、実行されたゲームについて、第１の取得手段により取得されたゲーム情報で特定されるゲーム要素の操作が可能なシーケンスに係る第１のゲーム画面と、該ゲーム要素の操作が不可能なシーケンスに係る第２のゲーム画面とを表示する表示手段と、実行されたゲームにつき、第２の種別の物品を提供する提供手段と、第１の種別の物品から識別情報を取得して実行されたゲームについて、該識別情報に関連付けて管理される、提供手段により第２の種別の物品が提供されたゲーム要素の履歴を示す提供履歴情報を取得する第２の取得手段と、第１及び第２の取得手段により取得された情報に基づき、ゲームの実行及び進行と、表示手段及び提供手段の動作と、を制御する制御手段と、を備え、第２の取得手段は、第１の取得手段により第１の種別の物品から識別情報が取得された場合に、該識別情報に関連付けられた提供履歴情報を取得し、制御手段は、第２の取得手段により取得された提供履歴情報に基づいて、該識別情報に提供履歴が関連付けられているゲーム要素の画像を含めた、第２のゲーム画面を表示可能に制御する。

発明の効果

[0007] このような構成により本発明によれば、ユーザが既に所有している物品の情報を確認可能とすることで、ゲームの好適なプレイ体験を提供することが可能となる。

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システムのシステム構成を例示した図
[図２]本発明の実施形態に係るゲーム装置１００の機能構成を例示したブロッ

ク図

[図3]本発明の実施形態に係る管理サーバ200の機能構成を例示したブロック図

[図4]本発明の実施形態に係るゲーム装置100において使用可能なゲーム用物品を説明するための図

[図5]本発明の実施形態に係るゲーム装置100においてゲームプレイの提供がなされる際の処理の流れを例示したフローチャート

[図6]本発明の実施形態に係るゲーム装置100で行われる提供処理を例示したフローチャート

[図7]本発明の実施形態に係るカード提供シーケンスに係る提供選択画面を例示した図

[図8]本発明の実施形態に係るゲーム装置100において表示可能な図鑑表示画面を例示した図

[図9]本発明の実施形態に係るゲームシステムにおいて用いられる各種情報のデータ構成を例示した図

発明を実施するための形態

[0009] [実施形態] 以下、本発明の例示的な実施形態について、図面を参照して詳細に説明する。なお、以下に説明する一実施形態は、ゲームシステムの一例としての、ゲーム用物品から取得された情報に基づいてゲームの進行制御を行うゲーム装置と、ゲーム装置と通信可能に構成された管理サーバとで構成されるゲームシステムに、本発明を適用した例を説明する。しかし、本発明は、物品から取得された情報に基づいてゲームの進行制御を行うことが可能な任意の機器に適用可能である。

[0010] 《ゲームシステムの構成》 ここで、本発明の実施形態に係るゲームシステムのシステム構成について、図1を用いて説明する。図示されるように、ゲームシステムは、ネットワーク300を介することで管理サーバ200と複数のゲーム装置100の各々とは通信可能に構成される。ゲームシステムは、ユーザに対してゲームのプレイ体験を提供可能に構成されたゲーム装置1

００と、ユーザごとの各種情報を管理する管理サーバ２００と、で構成される。

[0011] 本実施形態のゲーム装置１００において情報取得可能なゲーム用物品は、以下の２種類であるものとして説明する。１種類は、本発明に係る第１の種別の物品としてのライセンスカード（ユーザ識別カード）であり、情報取得を行わせることで、ライセンスカードに対応付けられた後述のユーザ情報を反映させたゲームを、ゲーム装置において実行させることが可能に構成される。もう１種類は、本発明に係る第２の種別の物品、047,048件におけるゲーム用物品としてのゲームカードであり、情報取得を行わせることで、該カードに対応付けられたゲーム要素（例えばキャラクタ）を登場させたゲームを、ゲーム装置において実行させることが可能に構成される。なお、本実施形態ではゲームカードに対応付けられるゲーム要素はキャラクタであるものとして説明するが、本発明の実施はこれに限られるものではなく、ゲームカードに対応付けられるゲーム要素は、アイテム、発動する効果等、その他の要素であってもよいことは言うまでもない。

[0012] またゲーム装置は、このように情報取得可能なゲーム用物品の双方を提供可能に構成されるが、１回のプレイ体験の提供に係る対価の支払いに対して、基本的にはゲームカードのみを提供する。ライセンスカードは、１回のプレイ体験の提供に係る対価とは別の支払いを条件として、ゲーム装置１００において提供可能であるものとする。

[0013] 本実施形態では、２種類のゲーム用物品はそれぞれ、物品自体にコード化された情報が付与されており、該情報が取得されることで、ゲーム装置１００におけるゲームを実現する各種処理に必要な情報が取得可能に構成されているものとして説明する。即ち、ライセンスカード及びゲームカードの各々に付与されるゲーム情報は、各カードや該カードに対応付けられたユーザやキャラクタ等の識別を可能ならしめる情報であってよく、ゲーム装置１００において当該情報に基づき、該当する情報がゲーム装置１００もしくは管理サーバ２００の有するデータベースから取得される。しかしながら、本発明の

実施はこれに限られるものではなく、ゲーム情報はゲーム用物品自体に付与され、物品から取得したことをもって、ゲームに必要な全ての情報が揃うように構成されているものであってもよい。この場合、ゲーム用物品の各々は書き換え可能な記録媒体を有する物品であってもよい。

[0014] また、ゲーム用物品に付与されるゲーム情報は、ライセンスカードとゲームカードとで異なっている。

[0015] ライセンスカードに付与される、ライセンス情報は、例えば図9（a）に示されるように、該ライセンスカードを使用してプレイするユーザを識別するユーザID 901に関連付けて、ユーザ名、誕生月、性別等ゲーム装置100がオフライン時でも結果表示等に使用できる程度の内容を含むプロフィール情報902、及びライセンスカードに対応付けられたキャラクタの種別を示すキャラクタ種別903を含んで構成される。詳細は後述するが、本実施形態のゲーム装置100において提供されるゲームでは、登場し得るキャラクタは、例えばキャラクタの所属する団体等の一部の属性に基づいて2以上の種別のいずれかに分類されており、ライセンスカードにも当該分類に係るキャラクタ種別903が付され、ゲームの進行や提供するゲームカードの決定の制御に用いられる。ライセンス情報によって、ゲーム装置100においてゲームプレイを行うユーザが識別可能となり、ゲーム装置100と管理サーバ200との通信接続が確立していれば、ユーザに対応するユーザ情報をゲーム装置100に取得させた状態でゲームプレイを行うことが可能となる。このようにライセンスカードを用いることで、同カードを使用して行われたゲームの内容や提供履歴を反映した要素の提示や、継続的なゲームの興趣要素の提供が可能となる。

[0016] また、ゲームカードに付与される、カード情報は、例えば図9（b）に示されるように、該ゲームカードに対応付けられたゲーム中のキャラクタを一意に特定する（同一のキャラクタについて複数種類のゲームカードが存在する場合には、これらのいずれの種類であるかも特定する）キャラクタID 911を含んで構成される。カード情報によって、ゲーム装置100においてゲ

ーム中のキャラクタを特定可能であり、ユーザは、該当するキャラクタをゲームに登場させ、該キャラクタをゲームにおけるユーザの操作対象とすることができる。本実施形態のゲーム装置１００は、ゲームカード提供の候補となるキャラクタをゲームプレイ中に確定し、その後候補のうちから選択されたキャラクタを対応付けたゲームカードを対応付けたゲームカードを、所謂オンデマンド印刷により生成して提供する。故に、ゲーム装置１００は後述のようにゲームカードを生成可能なプリンタを内蔵するものとする。しかしながら、本発明の実施においてゲーム装置１００のゲームカードの提供方法は、オンデマンド印刷により生成するものに限られるものではなく、予め印刷製造された対応する既製カードを、ゲームの内容に応じて提供するものであってもよい。

[0017] また、本実施形態ではゲーム用物品への情報付加は、これらの付与される情報を各々変換した２次元コードが、物品表面に印刷によって付加されることによってなされるものとして説明する。

[0018] 例えばライセンスカードは、図４（ａ）及び（ｂ）に示されるように、ライセンス情報を変換した２次元コード４０１が、可視の状態でライセンスカードのオモテ面に付される。図示されるように、ライセンスカードにはライセンス情報のプロフィール情報９０２に含まれる一部の情報（ユーザ名）４０２と、ライセンスカードであることを示す表記４０３とが含まれる。またライセンスカードは、ライセンス情報のキャラクタ種別９０３がいずれかであるかに応じて、図４（ａ）及び（ｂ）のように外観が異なり、ゲーム装置１００において使用しなくとも種別を判別可能なように構成されている。

[0019] また例えばゲームカードは、図４（ｃ）に示されるように、カード情報を変換した２次元コード４１１が、ライセンスカードと同様に可視の状態でおモテ面に付される。図示されるように、ゲームカードにはカード情報のキャラクタＩＤ９１１で特定されるキャラクタに係るキャラクタ画像４１２が示されており、ユーザがいずれのキャラクタに対応付けられたゲームカードであるかを判別可能なように構成されている。

[0020] なお、本実施形態ではゲーム装置１００において情報取得可能なゲーム用物品が、いずれもカード（ライセンスカード、ゲームカード）であるものとして説明するが、付されたゲーム情報を取得可能に構成された物品であれば、カードに限られるものではない。例えばゲーム用物品は、物品に対応付けられたゲーム要素を特定可能に構成された物品であれば、ゲーム要素の外観を有するフィギュア、玩具、キーホルダー等の造形物であってもよい。ゲーム用物品が造形物である場合、必要な各種情報の取得に用いられるゲーム情報は該造形物の内部の記録媒体、あるいは該造形物に付された塗装、シール、印字等の外観の一部から取得可能であってよい。またゲーム用物品は造形物だけでなく、ライセンスカードやゲームカード以外の紙媒体やシール等、任意の物品であってよい。

[0021] 一方、管理サーバ２００は、ライセンスカードに付されたユーザＩＤごとに、ユーザに関連するユーザ情報を管理する。即ち、ライセンスカードを使用してゲームプレイを行うユーザの各々について、ユーザ情報を管理する。ゲーム装置１００と管理サーバ２００とが通信接続されている場合、該ゲーム装置１００においてライセンスカードが使用されると、該ライセンスカードに対応するユーザ情報の提供要求が管理サーバ２００に対してなされ、管理サーバ２００は該要求を受けてユーザ情報を返送する。このように、ライセンスカードを使用すれば、ユーザがいずれのゲーム装置１００でゲームプレイを行おうとも、管理サーバ２００に一括して管理されるユーザ情報がゲーム装置１００に対して供給されるため、継続的な興趣要素を反映させたプレイ体験を得ることができる。

[0022] 以下、ゲームシステムの各装置の機能構成について、さらに図面を用いて詳細を説明する。なお、以下の説明では、ゲーム装置１００と管理サーバ２００において同様の機能を実現する構成要素については、後者に「管理」の接頭文字を付して峻別する。

[0023] 〈ゲーム装置１００の構成〉 まず、ゲーム装置１００の機能構成について、図２のブロック図を用いて説明する。

- [0024] 制御部 101 は、例えば CPU であり、ゲーム装置 100 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 に記録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。
- [0025] 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 100 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 100 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憶する。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。
- [0026] 支払検出部 104 は、ゲーム装置 100 において対価の支払いがなされたことを検出する。対価の支払いは、例えば硬貨の投入口に所定の金額の硬貨や相当するコインが投入されたこと、あるいは所定の電子マネーに係るチップとの通信に基づく決算処理の完了等を検出することにより判断されるものであってよい。本実施形態のゲーム装置 100 は、対価の支払いに基づいてユーザへのゲームカードの提供を伴うサービスを開始するものとして説明するが、対価の支払いは必須の要件ではなく、所定の開始指示に基づいてサービスは開始されるものであってもよい。
- [0027] 取得部 105 は、本実施形態のゲーム装置 100 が提供するゲームのプレイに際し、リーダ 120 を介してライセンスカード及びゲームカードからの情報取得を行う。リーダ 120 は、ゲーム装置 100 と同一筐体内に組み込まれる態様、あるいはゲーム装置 100 の外部に着脱可能に接続される態様で設けられる。リーダ 120 は、カードが載置されたことを受けて、該カードから取得されたライセンス情報またはカード情報を取得部 105 に出力する。このとき、カードから取得された情報を、ゲームに係る処理における利用

に適した形式に変換するために、所定のデータ変換処理等が行われてもよい。リーダ120は、カードからの情報取得可能な状態に制御されている期間において、所定の部位にカードが載置されたことの検出、及び該カードの認識または該カードからの情報取得を、例えば撮像により得られた画像に所定の画像処理を適用することで行う。なお、本実施形態のゲーム装置100では、1つのリーダ120によって、ライセンスカード及びゲームカードからの情報取得が可能であるものとして説明するが、本発明の実施はこれに限られるものではない。即ち、ライセンスカード及びゲームカードの各々について、専用のリーダが備えられるものであってよい。

[0028] キャラクタDB106は、ゲームに登場するものとして予め定められたゲーム要素であるキャラクタの各々についての情報（キャラクタ情報）を管理するデータベースである。

[0029] 1つのキャラクタについて管理されるキャラクタ情報は、データベースの1レコードとして管理され、例えば図9（c）に示されるようなデータ構成を有するものであってよい。図示されるように、キャラクタ情報は、レコードを識別するレコードID921とキャラクタを一意に特定するキャラクタID922とに関連付けて、該キャラクタについて定められたキャラクタ種別923、該キャラクタをゲームに登場させる際の画面生成に用いられるグラフィックスデータや該キャラクタに対応付けられたゲームカードを生成する際に用いられるゲームカード画像等を含む描画用情報924、該キャラクタの名称、属性等に加え、予め定められた体力（耐久力）、攻撃力、防御力、発動技、特殊スキル等の要素固有の能力を記述した進行パラメータ925、レアリティ（希少性）やゲーム進行における優位性等に基づいて該キャラクタに定められたランク（ランクが高いほど、価値が高い、あるいは使用した場合にゲームを有利に進行せしめる）を示すランク情報926、及び後述する図鑑表示画面における表示に用いられる図鑑用識別情報927を含む。本実施形態では簡単のため、キャラクタについて定められるランクは、レアリティに応じて2種類に分類されているものとし、レアリティがノーマル（提

供されるゲームカードの大半が該当し、入手可能性が高い）のランクと、レアリティがノーマルよりも高いレア（希少性が高く、入手可能性が低い）のランクのいずれかが設定されるものとして説明する。これら、キャラクタ情報において管理される各種の情報は、該キャラクタを登場させるゲームの進行制御、ゲームカードの提供対象である候補の決定、及びキャラクタを対応付けたゲームカードの生成において参照される。

[0030] また図鑑用識別情報 927 は、ゲーム装置 100 において使用可能に提供されるゲームカードの全種類を一意に識別する文字列で構成された識別コードであって、対応するゲームカードのオモテ面にも印字され、ゲームカード収集時のユーザの目安となる。本実施形態のゲーム装置 100 では、プレイ体験の提供に係るプログラムのバージョンごとに提供可能なゲームカードのラインナップが異なるよう構成されており、図鑑用識別情報 927 を示す文字列は、例えばバージョンを識別する数字と、該バージョンにおける整理番号の数字の組み合わせとで構成される（「1-024」、「3-002」等）ものであってよい。

[0031] なお、本実施形態ではキャラクタ DB 106 に、グラフィックスデータが格納され、キャラクタ情報がこれらデータを含むものとして説明するが、本発明の実施はこれに限られるものではない。キャラクタ情報には、該当のデータの格納場所を示す情報が含まれるものであってもよい。

[0032] 表示制御部 107 は、ゲーム装置 100 におけるユーザへの各種情報提示の制御を司る。本実施形態のゲーム装置 100 では、ユーザへの各種情報提示の手段として、画像（ゲーム画面、メニュー画面等）表示を行う表示部 130 を有するものとして説明するが、情報提示の手段はこれらに限られるものではなく、代替あるいは追加が可能であることは言うまでもない。

[0033] 表示制御部 107 は、例えば GPU 等の描画装置を含み、表示部 130 に表示させる画面を生成する際には所定の描画処理を行う。具体的には表示制御部 107 は、ゲーム装置 100 の稼働中の各シーケンスにおいて、制御部 101 により行われた処理や命令に基づいて必要な描画用オブジェクト（グラ

フィックスデータ）に対して必要な演算処理を実行し、画面の描画を行う。生成した画面は、ゲーム装置１００と同一筐体内、あるいはゲーム装置１００の外部に着脱可能に接続された表示装置である表示部１３０に出力され、所定の表示領域中に表示されることでユーザに提示される。

[0034] 操作入力部１０８は、例えば方向入力用の操作部材や決定入力用の操作部材や各種センサ等の、ゲーム装置１００が有するユーザインタフェースである。操作入力部１０８は、操作部材に対する操作入力が行なわれたことを検出すると、該操作入力に対応する制御信号を制御部１０１に出力する。なお、本実施形態ではゲーム装置１００は物理的な操作部材として各種インタフェースを備えるものとして説明するが、例えば表示部１３０の画面上になされたタッチ入力を検出するタッチ入力検出センサ等を含んでいてもよい。

[0035] 提供制御部１０９は、対価の支払いに基づく１回のゲームプレイにつき、１枚以上のゲームカードを提供させるための各種処理を行う。提供制御部１０９は、ゲームカードの生成指示が行なわれた場合に、該カードに付すカード情報に対応するコードと印刷面を形成するその他の画像を含む、印刷出力するゲームカードの印刷データを生成する。上述したようにゲーム装置１００により排出されるゲームカードは、ゲームに登場するいずれかのキャラクタを特定し、ゲームにおいて該キャラクタの操作キャラクタとしての使用（操作）をユーザに可能ならしめる。故に、ゲームカードを使用することで使用可能となるキャラクタをユーザに把握可能ならしめるため、該キャラクタの図柄がカード印刷面には形成される。提供制御部１０９は、印刷データを生成すると、該印刷データを印刷命令と共に提供部１４０に伝送して該当のゲームカードの印刷を指示し、出力させる。

[0036] 提供部１４０は、ゲーム装置１００と同一筐体内、あるいはゲーム装置１００の外部に着脱可能に接続された、提供制御部１０９との情報送受信が可能に構成されたプリンタ等の印刷装置である。提供部１４０は、提供制御部１０９からゲームカードに係る印刷データ及び該データに係る印刷命令を受信すると、印刷データの印刷動作を行う。印刷により出力されるゲームカード

は、提供部 140 がゲーム装置 100 と同一筐体内に内蔵される場合は、ゲーム装置 100 の外部からアクセス可能な取出口 141（図 1 参照）に導かれることでユーザに提供されてよい。

[0037] なお、本実施形態のゲーム装置 100 は、ユーザによる操作入力に基づいて提供が所望されるキャラクタの選択を受け付け、該キャラクタが対応付けられたゲームカードをオンデマンド印刷により提供する、動的にゲームカードを生成する提供方式を採用するものとして説明するが、本発明の実施はこれに限られるものではない。例えば、上述したようにゲームカードは、予め工場等で印刷、発行された固定的なデザインを有する既製カードであってよく、複数種類を提供可能に保持しておき、選択なされたキャラクタに対応するカードを提供可能に構成されるものであってもよい。より詳しくは、該態様では提供部 140 は、例えば複数のカードディスペンサで構成され、各々が鉛直方向にゲームカードを堆積する不図示のストッカを有し、提供制御部 109 によりなされた提供命令に応じて、該当のカードディスペンサが、ストッカ最下部に保持されているゲームカードを 1 枚提供する機構を有する構成であってよい。

[0038] 通信部 110 は、ゲーム装置 100 が有する外部装置との通信インタフェースである。通信部 110 は、インターネット等の通信網や機器間を接続するケーブルであってもよいネットワーク 300（有線・無線を問わない）を介して外部装置と接続し、データの送受信を可能とすることができる。通信部 110 は、例えば送信対象として入力された情報を所定の形式のデータに変換し、ネットワーク 300 を介して管理サーバ 200 等の外部装置に送信する。また通信部 110 は、例えばネットワークを介して外部装置から情報を受信すると、該情報を復号し、メモリ 103 に格納する。

[0039] また本実施形態のゲーム装置 100 は、ゲームに係る処理のプログラムをパッケージ化したプログラムデータを通信部 110 を介して外部装置から受信可能に構成される。制御部 101 は、通信部 110 により該プログラムデータがプログラムの更新要求とともに受信された場合、更新要求に従って現在

記録媒体 102 に格納されているゲームに係る処理のプログラムを、受信したプログラムデータを用いて更新することができる。なお、ゲームに係る処理のプログラムの更新処理は、この他、例えば記録媒体に記録されているプログラムデータをゲーム装置が有する不図示の光学ドライブ等に挿入した際に自動実行される、あるいは挿入後に管理者が開始命令を行うことによって実行可能である。本実施形態のゲームシステムにおいて、このような更新は、例えばゲームの興趣要素の追加が行われる場合や、ゲーム装置 100 において提供可能なゲームカードのラインナップが刷新される場合等に行われる。

[0040] 〈管理サーバ 200 の構成〉 次に、管理サーバ 200 の機能構成について、図 3 のブロック図を用いて説明する。

[0041] 管理制御部 201 は、例えば CPU であり、管理サーバ 200 が有する各ブロックの動作を制御する。具体的には管理制御部 201 は、例えば管理記録媒体 202 に記録されている各ブロックの動作プログラムを読み出し、管理メモリ 203 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。

[0042] 管理記録媒体 202 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。管理記録媒体 202 は、管理サーバ 200 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を記憶する。管理メモリ 203 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。管理メモリ 203 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。

[0043] 有効性 DB 204 は、流通しているライセンスカードの各々について、使用可能であるか否か（有効性）を管理するデータベースである。本実施形態のゲームシステムでは、後述する通り、ライセンス情報のキャラクタ種別 903 に応じてゲームカードの提供傾向の制御や、同一のライセンスカードを用

いた上限回数以上のゲームプレイの制限を行う。このため、1人のユーザについて、複数枚のライセンスカードにデータの引き継ぎを行いつつ、継続的なゲーム装置100の利用を認めている。故に、新たなライセンスカードに引き継ぎがなされた古いライセンスカードについては、矛盾を生じるプレイ状況の管理がなされぬよう、以後の使用を不可能にする制御がなされる。従って、有効性DB204で管理される有効性情報は、例えば図9(d)に示されるようにライセンスカードを識別可能なユーザID931に関連付けて、該ライセンスカードをゲームプレイに使用可能であるか否かを示す、論理型の情報であってよい有効フラグ932（真で使用可能、偽で使用不可能）を管理する。

[0044] 有効性情報は、ゲーム装置100において新たなライセンスカードの発行がなされる場合に有効性DB204に登録されるものであってよく、有効フラグ932は、その後、発行されたライセンスカードを使用してゲームプレイが行われる際、あるいは他のライセンスカードから該発行されたライセンスカードへの引き継ぎが行われた際に、偽から真に更新されるものであってよい。また、ライセンスカードはゲーム装置100において発行されるものに限らず、例えば店頭配布物や商品付録等で提供される所謂販促（販売促進）物や、単体で販売されるものであってもよく、この場合は、有効性情報は予め有効性DB204に登録されており、該当のライセンスカードが使用もしくは引き継ぎが行われた場合に、同様に有効フラグ932が偽から真に更新されればよい。なお、新たなライセンスカードに引き継ぎが行われた旧ライセンスカードについては、引き継ぎに係る処理時に、その有効フラグ932が真から偽に更新されればよい。

[0045] ユーザDB205は、流通しているライセンスカードの各々について、上述したユーザ情報を管理するデータベースである。図9(e)に示されるように、ユーザ情報は、ライセンスカードについて割り当てられたユーザID941に関連付けて、同ライセンスカードに付されている以外の情報を含んでいてよいプロフィール情報942、及び例えば総プレイ回数、提供されたゲ

ームカードの数や提供履歴の情報等のプレイ履歴に相当するプレイ情報 9 4 3 を管理する。ユーザ情報は、ゲーム装置 1 0 0 においてライセンスカードが使用された際に送出される提供要求を受信すると、ユーザ D B 2 0 5 から読み出されて該ゲーム装置 1 0 0 に返送される。

[0046] ライセンスカードの引き継ぎが行われる際には、旧ライセンスカードについて管理されていたユーザ情報のうちのユーザ I D 9 4 1 を除く情報が、引き継ぎ先の新たなライセンスカードについてのユーザ情報にコピーされて使用されればよい。本実施形態のゲームシステムでは、旧ライセンスカードについてのユーザ情報は特に削除せず、有効性 D B 2 0 4 における有効性情報の変更により、該ユーザ情報へのアクセスがなされないよう制御するものとして説明する。しかしながら、引き継ぎ後の旧ライセンスカードについての使用可否（使用が可能か否か）の制御は、ユーザ D B 2 0 5 から該当のユーザ情報を削除することで、ライセンスカードと同一のユーザ I D を有するユーザ情報が存在しないことをもって、使用不可能であることを判断する構成としてもよい。

[0047] 管理通信部 2 0 6 は、管理サーバ 2 0 0 が有する外部装置との通信インタフェースである。管理通信部 2 0 6 は、インターネット等の通信網や機器間を接続するケーブルであってもよいネットワーク 3 0 0 （有線・無線を問わない）を介して外部装置と接続し、データの送受信を可能とすることができる。管理通信部 2 0 6 は、例えば送信対象として入力された情報を所定の形式のデータに変換し、ネットワーク 3 0 0 を介してゲーム装置 1 0 0 等の外部装置に送信する。また管理通信部 2 0 6 は、例えばネットワークを介して外部装置から情報を受信すると、該情報を復号し、管理メモリ 2 0 3 に格納する。

[0048] 《ゲーム装置 1 0 0 におけるシーケンス制御》 このような構成をもつ本実施形態のゲームシステムにおいて、プレイ体験の提供に係りなされる一連の処理について、以下、図面を参照して具体的な処理を説明する。

[0049] 本実施形態のゲーム装置 1 0 0 においてプレイ体験の提供が行われる際、制

御部 101 は、図 5 のフローチャートに示されるように、シーケンスを順次移行させながら処理を行う。該フローチャートに対応する処理は、制御部 101 が、例えば記録媒体 102 に記憶されているゲーム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実現することができる。なお、該処理は、例えばゲーム装置 100 が起動された際、あるいは直前の利用ユーザに対する 1 回のプレイ体験の提供が完了した際に開始されるものとして説明する。

[0050] 〈スタンバイシーケンス〉 S501 で、制御部 101 は、ゲーム装置 100 の処理をスタンバイシーケンスに移行させる。スタンバイシーケンスは、ゲームのプレイ体験の提供前において、対価の支払いを待機するシーケンスであり、対価の支払いがなされない限り、表示部 130 に表示されたキャラクタの操作は不可能なシーケンスとなる。本実施形態のゲーム装置 100 は、対価の支払いがなされたことを契機にゲームのプレイ体験を提供するものであり、プレイ体験の提供前においては、例えばデモンストレーション映像に係るフレーム画像や、対価の支払いによりゲームプレイが可能である旨の通知を含んだ、ゲーム画面（スタンバイ画面）を表示する。

[0051] この他、スタンバイシーケンスにおいて制御部 101 は、通信部 110 を介して管理サーバ 200 との通信接続が可能であるか否かのチェックを行い、通信接続状況を示す通知をスタンバイ画面に含めるよう、表示制御部 107 を制御してもよい。本実施形態のゲームシステムでは、管理サーバ 200 との通信接続が不可能である場合、ライセンスカードを使用するゲームのプレイ体験の提供を始め、新規のライセンスカードの発行やライセンスカード引き継ぎに係る処理を行うことができない。このため、ユーザにこれを把握させた上で対価を支払うか否かの判断をさせるべく、制御部 101 は、例えば通信接続が不可能な状態である場合には、スタンバイ画面にライセンスカードを使用・発行等が不可能である旨の通知を含めるよう制御してもよい。

[0052] 〈モード選択シーケンス〉 スタンバイシーケンスにおいて、ゲームカードの提供を含むプレイ体験の提供に係る対価の支払いがなされたことを検出さ

れると、制御部１０１は、処理をＳ５０２のモード選択シーケンスに遷移させる。

[0053] モード選択シーケンスは、今回のゲーム装置１００の利用に際し、ユーザが使用するモードの選択が可能である。本実施形態のゲーム装置１００では、ユーザはゲームカードを使用したゲームプレイの提供を行うゲームモードに加え、新規のライセンスカードを発行する発行モード、旧ライセンスカードから新規のライセンスカードへのデータ引き継ぎを行う引継モードの３種類を、本シーケンスにて選択することができる。本シーケンスに進むための対価の支払いに対し、ゲーム装置１００では必ずゲームのプレイ体験の提供がなされるため、発行モードと引継モードの２つは、それぞれのモードの処理の後にゲームモードに移行するように構成されている。なお、発行モードや引継モードにおいてライセンスカードの発行を行う場合は、追加の対価の支払いが必要であるものとする。即ち、スタンバイシーケンスから遷移したモード選択シーケンスにおけるゲームモードの選択後に支払われた対価は、ゲームのプレイ体験の提供及びこれに伴うゲームカードの提供に対する対価であり、ユーザ間の公平性の観点から、ライセンスカードの発行は含まれていない。

[0054] ここで、発行モード及び引継モードが選択された場合、ゲーム装置１００と管理サーバ２００との通信接続が確立し、通信可能な状態にあることを要件として、制御部１０１は、管理サーバ２００に対して種々の要求を行うよう、処理を行う。

[0055] より詳しくは、新規のライセンスカードの発行を行う場合、制御部１０１はまず、ライセンス情報に含めるユーザＩＤの取得要求を通信部１１０に伝送して管理サーバ２００に送信させる。そして管理制御部２０１は、ゲーム装置１００からのユーザＩＤの取得要求を受信すると、まだいずれのライセンスカードにも使用されていないユーザＩＤを取得して返送する。このとき管理制御部２０１は、該要求に伴う有効性ＤＢ２０４及びユーザＤＢ２０５への情報追加を行う。そして制御部１０１は、返送されたユーザＩＤを受信す

ると、ユーザ入力等を経てライセンス情報を構成し、これを符号化したコードを含むライセンスカードの生成を提供制御部１０９に行わせ、ライセンスカードを提供させる。

[0056] またライセンスカードの引き継ぎを行う場合、制御部１０１は、引き継ぎ元のライセンスカード（旧ライセンスカード）と引き継ぎ先のライセンスカード（新たなライセンスカード）から取得されたライセンス情報のユーザＩＤを通信部１１０に伝送し、引き継ぎ要求と共に管理サーバ２００に送信させる。そして管理制御部２０１は、ゲーム装置１００からの引き継ぎ要求を受信すると、旧ライセンスカードに係る有効性情報の有効フラグ９３２を偽に更新する処理、新たなライセンスカードに係る有効性情報の有効フラグ９３２を真に更新する処理、及び旧ライセンスカードに係るユーザ情報のユーザＩＤを除く情報で新たなライセンスカードに係るユーザ情報の対応する情報を更新する処理を行う。

[0057] 〈カード読み取りシーケンス〉 モード選択シーケンスにおいて、ゲームモードの選択またはゲームモードへの移行が確定すると、制御部１０１は、処理をＳ５０３のカード読み取りシーケンスに遷移させる。

[0058] カード読み取りシーケンスでは、基本的には制御部１０１は、ゲームに登場させるキャラクタの登録に係り、１以上のゲームカードからの情報読み取りを行うよう、取得部１０５及びリーダ１２０の動作を制御する。制御部１０１は、ゲームカードからカード情報が取得された場合、該カード情報のキャラクタＩＤ９１１が対応付けられたキャラクタ情報をキャラクタＤＢ１０６から取得し、使用キャラクタの情報としてメモリ１０３に登録する。

[0059] またゲーム装置１００と管理サーバ２００との通信接続が可能な状態にある場合、制御部１０１は、今回のゲームプレイについてライセンスカードを使用するか否かの問い合わせ画面を表示部１３０に表示させるように表示制御部１０７を制御し、ライセンスカードからの情報読み取りを行うよう、取得部１０５及びリーダ１２０の動作も制御する。制御部１０１は、ライセンスカードからのライセンス情報が取得された場合、該ライセンス情報のユーザ

ＩＤ９０１を通信部１１０に伝送し、ユーザ情報の取得要求と共に管理サーバ２００に送信させる。管理制御部２０１は、ユーザ情報の取得要求を受信すると、まず同様に受信したユーザＩＤが対応付けられた有効性ＤＢ２０４の有効性情報の有効フラグ９３２を参照する。管理制御部２０１は、該当する有効性情報の有効フラグ９３２が偽である場合には、情報取得されたライセンスカードの使用が不可能であることを示す情報を、管理通信部２０６を介してゲーム装置１００に返送する。このとき、制御部１０１は、読み取りが行われたライセンスカードが使用不可能である旨の表示、及び別のライセンスカードからの情報読み取りを促す通知を表示部１３０に表示するよう、表示制御部１０７を制御する。また管理制御部２０１は、該当する有効性情報の有効フラグ９３２が真である場合には、情報取得されたライセンスカードの使用が可能であるため、対応するユーザ情報をユーザＤＢ２０５から取得し、管理通信部２０６を介してゲーム装置１００に返送する。

[0060] 〈ゲームシーケンス〉 カード読み取りシーケンスにおける必要な情報の格納が完了すると、制御部１０１は、処理をＳ５０４のゲームシーケンスに移させる。ゲームシーケンスは、本実施形態のゲーム装置１００におけるゲームのプレイ体験の提供を行うシーケンスであり、カード読み取りシーケンスにおいて使用キャラクタとして登録されたキャラクタが登場するゲームに係る一連の興趣要素の提供を行う。ゲームはどのような種類のものであってもよいが、制御部１０１は、ゲームカードに基づいて登録された使用キャラクタのキャラクタ情報と、使用される場合にはライセンスカードに基づいて取得されたユーザ情報とに基づいて、ゲームの実行及び進行を制御するものであってよい。

[0061] ゲームシーケンスでは、制御部１０１は、操作入力部１０８に対してなされた操作入力に応じて使用キャラクタが動作するよう制御を行い、これを反映させた、本発明に係る第１のゲーム画面としてのプレイ画面を表示部１３０に表示するよう、表示制御部１０７を制御する。即ち、ゲームシーケンスは、対価の支払いがなされたことに応じて行われるゲームのプレイ体験の提供

において、表示部 130 に表示された使用キャラクタの操作が可能なシーケンスとなる。ゲームシーケンスにおける使用キャラクタに係る操作は、直接的に使用キャラクタを移動や動作させるための操作入力に限られるものではなく、使用キャラクタの行動を遷移あるいは確定させるための操作入力等を含むものであってよい。

[0062] 本実施形態のゲーム装置 100 では、ゲームシーケンスにおいて、ゲームプレイに対するユーザの関心を高めるべく、ゲームの進行中に所定の状態が達成されるたびに、ゲームプレイ後に提供可能となるゲームカードを確定し、これをプレイ画面にて随時表示する。即ち、ゲームプレイ中、ゲームカードの提供を受け付けることが可能なキャラクタの候補が確定もしくは増加したこと、及びそのキャラクタがいずれであるかを、ユーザはプレイ画面を介して把握することができる。故に、本実施形態のゲーム装置 100 によれば、ゲームプレイ後のゲームカード提供についてもユーザの関心を高めながら、より興趣性の高いゲームのプレイ体験の提供を可能にすることができる。

[0063] 本実施形態のゲーム装置 100 では、ゲームシーケンスにおいてプレイ体験を提供するゲームにおいて、ゲーム進行に応じたポイントを付与するシステムを採用しており、付与されたポイントを蓄積し、該蓄積されたポイント数が一定数となるたびに、ゲームカードの提供を受け付けることが可能なキャラクタ（候補キャラクタ）を確定して候補キャラクタリストに追加するよう、候補決定処理が行われるものとして説明する。しかしながら、本発明の実施はこれに限られるものではなく、例えばゲームの進行中にゲームカード提供に係る所定の状態が達成された場合に、これに応じて提供可能なゲームカードの候補が増加した旨をプレイ画面においてユーザに通知することが可能であればよい。ゲームシーケンスの候補決定処理において、候補キャラクタリストに追加される候補キャラクタの数には上限が定められており、最大数の候補キャラクタがリストに追加された後は、ポイントの付与は行われないものとしてよい。

[0064] なお、後のカード提供シーケンスにおいて同一のゲームカードが提供要求を

受け付け可能とされていたとしても、ユーザがこれらの全てのゲームカードの提供を所望する可能性は低い。別観点からは、上述したように候補キャラクタの最大数が制限されているような態様において、同一のキャラクタが候補キャラクタとして含められるような状況は、ユーザのゲームカード収集に係る関心を低減する要因にもなり得る。従って、候補キャラクタの決定においては、制御部101は、既に候補キャラクタリストに含められたキャラクタのキャラクタIDを除外し、残りのキャラクタIDを抽選処理の対象として、候補キャラクタの決定を行うものとする。

[0065] また、今回のプレイ体験の提供に係りライセンスカードが使用されている場合、制御部101は、候補キャラクタの決定に係る抽選処理において、取得されたライセンス情報のキャラクタ種別903に応じた当選確率の制御を行うものであってもよい。当該当選確率の制御は、例えばキャラクタ情報のキャラクタ種別923が、ライセンス情報のキャラクタ種別903と同一であるキャラクタについては、その当選確率を増加させ、異なるキャラクタについてはその当選確率を低減させるものとしてよい。このような構成により、ゲーム装置100の利用にあたり選択的にライセンスカードを使用することを可能ならしめることで、ユーザが所望するゲームカードの入手を容易にさせることができる。換言すれば、所望のゲームカードと対応するゲーム種別のライセンスカードへの引き継ぎを容易に構成することで、ゲームカードの収集に関心の高いユーザに対し、好適な態様でゲームカードが提供され得るサービスを実現することができる。

[0066] 〈カード提供シーケンス〉 ゲームシーケンスにおけるゲームの終了条件が満たされると、制御部101は、処理をS505のカード提供シーケンスに遷移させる。カード提供シーケンスは、ゲームシーケンスにおいて決定された1以上の候補キャラクタについて、ゲームカードの提供要求の受け付け、及び提供要求がなされたゲームカードの生成・提供を行うシーケンスである。ゲームシーケンスが終了しているため、カード提供シーケンスは、表示部130に操作可能なキャラクタが表示されるものではなく、キャラクタの動

作や行動に係る操作が不可能なシーケンスに該当する。

[0067] (提供処理) 以下、本カード提供シーケンスにおいて、なされた提供要求に基づいてゲームカードの提供を行う提供処理について、図6のフローチャートを参照して説明する。該フローチャートに対応する処理は、制御部101が、例えば記録媒体102に記憶されている対応する処理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実現することができる。なお、本候補決定処理は、例えばゲームシーケンスにおいて所定の遊戯に係るゲームがプレイ可能な状態になった際に開始されるものとして説明する。

[0068] S601で、制御部101は、ゲームカードの提供要求を受け付ける、本発明に係る第3のゲーム画面としての提供選択画面を表示制御部107に生成させ、表示部130に表示させる。カード提供シーケンスに移行して初期の該提供選択画面では、ゲームシーケンスの候補決定処理において候補キャラクタとして決定されたキャラクタそれぞれのゲームカード画像が、図7(a)に示されるように選択可能に配置されている。ユーザは、本提供選択画面においていずれかのゲームカード画像を選択することで、該選択したゲームカード画像に係るキャラクタが対応付けられたゲームカードの提供を受けることができる。

[0069] 本実施形態のゲーム装置100でプレイ体験が提供されるゲームでは、ゲームシーケンス中に候補キャラクタが決定されてプレイ画面に配置されるゲームカード画像の最大数が5つである一方で、提供選択画面ではいずれのユーザであっても最大6つのゲームカード画像が配置可能に構成されている。より詳しくは、図7(a)に示されるように、提供選択画面には、ゲームカード画像及びまたは新たなゲームカードの画像が出現し得ることを示す関連画像(図の例では宝箱状)が、全部で6つ配置される。図7(a)において提供選択画面には、ゲームカードの提供を受け付ける選択対象を配置可能な領域701が設けられており、該領域701が、さらに6つの項目を配置可能なよう、破線で示す6つの領域に分割されている。図の例では領域701の

分割領域には、ゲームシーケンスで決定した候補キャラクタに係る4つのゲームカード画像が配置され、ゲームカード画像が配置されない残りの分割領域に、関連画像提示可能数に不足する2つの関連画像が配置されている。このうち、ゲームカードの提供要求を受け付けるものとして選択可能な画像は、ゲームカード画像のみであるが、後述する通り、提供選択画面の表示内容はゲームカードの提供状況に応じて変化し得る。

[0070] また本ステップにおいて制御部101は、提供選択画面の表示とともに、提供要求を受け付ける制限時間の設定を行い、時間計測及び残り時間を減少させる処理を開始する。制限時間は、例えば2分等の予め固定の時間として定められていてよく、制御部101は、基本的には該制限時間内で、ユーザからの提供するゲームカードの選択を受け付ける。

[0071] S602で、制御部101は、提供選択画面について、ゲームカードの提供要求を行うゲームカード画像を選択する操作入力があるか否かを判断する。制御部101は、提供要求を行うゲームカード画像を選択する操作入力があるかと判断した場合は、該ゲームカード画像が選択された候補キャラクタの情報をメモリ103に格納し、処理をS603に移す。また制御部101は、操作入力がないと判断した場合は、本ステップの処理を繰り返す。なお、操作入力がない状態でS601において設定した制限時間の残り時間が0となった場合には、制御部101は、ゲームカード画像の選択用に提供選択画面に含められているゲームカード画像702が、残り時間0の時点で付されていたゲームカード画像に対して操作入力があるか否かとして処理をS603に移すものとする。

[0072] S603で、制御部101は、S602において選択されたゲームカード画像に係る候補キャラクタ（対象キャラクタ）の情報を提供制御部109に伝送し、提供部140による該対象キャラクタが対応付けられたゲームカードの生成処理を開始させる。より詳しくは制御部101は、対象キャラクタのキャラクタIDに基づいて、該対象キャラクタが対応付けられたゲームカードに付すカード情報を構成し、コード化する。また制御部101は、対象キ

キャラクタについてメモリ 103 に格納されているキャラクタ情報の描画用情報 924 からゲームカード画像を読み出し、コード化したカード情報と共に提供制御部 109 に伝送する。提供制御部 109 は、制御部 101 の制御の下、コード画像を含むゲームカードの印刷イメージを構成し、提供部 140 に印刷生成を開始させる。

[0073] S604 で、制御部 101 は、今回のゲームのプレイ体験の提供に際し、ライセンスカードからの情報取得がなされたか否かを判断する。制御部 101 は、ライセンスカードからの情報取得がなされていると判断した場合は処理を S605 に移し、なされていないと判断した場合は処理を S609 に移す。

[0074] S605 で、制御部 101 は、ライセンスカードを使用した今回のゲームのプレイ体験について、対象キャラクタが対応付けられたゲームカードの提供を行ったことを、管理サーバ 200 に登録させる。具体的には制御部 101 は、メモリ 103 に格納されているライセンス情報のユーザ ID 901 と対象キャラクタのキャラクタ ID 911 とを通信部 110 に伝送し、提供履歴情報に係るユーザ情報の更新要求と共に管理サーバ 200 に送信させる。管理制御部 201 は、該更新要求を受信すると、受信したユーザ ID に関連付けてユーザ DB 205 に管理されているユーザ情報のプレイ情報 943 を更新する。当該更新は、プレイ情報 943 に含まれる提供履歴情報を、受信したキャラクタ ID 911 に係るゲームカードの提供が行われたことを示す状態に更新することにより実現される。また更新要求に対し、管理制御部 201 は、更新後のユーザ情報を管理通信部 206 を介してゲーム装置 100 に返送する。本実施形態では簡単のため、更新後のユーザ情報が更新要求に対して返送されるものとして説明するが、本発明の実施はこれに限られるものではなく、例えばゲーム装置 100 においてメモリ 103 に格納されているユーザ情報を、管理サーバ 200 で行われる処理と同様に更新するものであってもよい。

[0075] S606 で、制御部 101 は、追加で選択可能とする新たな候補キャラクタ

の決定を行う。

[0076] 本実施形態のゲーム装置 100 では、1 回のプレイ体験の提供に対して、基本的には 1 枚のゲームカードの提供が付随しているものとし、カード提供シーケンスにおいて提供要求がなされた 1 枚のゲームカードを提供する。一方で、追加の対価の投入を要件として、例えば追加で 4 枚の更なるゲームカードの提供も許容している（全部で 5 枚まで提供可能）。これは、例えば、ゲームシーケンスにおいて決定された候補キャラクタに、ユーザが所望するキャラクタが複数含まれていた場合を考慮したものであり、再度のゲームプレイを要件とせずに対価の支払いに応じてこれを提供可能としている。

[0077] 本実施形態のゲーム装置 100 では、このような複数枚のゲームカード提供についての興趣性をさらに高め、ユーザのゲームカードの所有欲を好適に刺激しつつ、追加で対価の支払いがなされるよう、本ステップで以下のように新たな候補キャラクタを決定する。対象キャラクタのゲームカードの提供が決定した際には、対象キャラクタを更なるゲームカードの提供対象から除外する代わりに、制御部 101 は、例えば抽選処理により決定した新たな候補キャラクタを、ゲームカードの提供対象に加える。また、提供選択画面において提供要求を受け付け可能なゲームカード画像が最大数（分割領域数）より少ないのであれば、即ち、提供選択画面の領域 701 に関連画像が配置されている分割領域が存在するのであれば、例えばこのうちの 1 つについても、制御部 101 は、同様に抽選処理により決定した他の新たな候補キャラクタを、ゲームカードの提供対象に加える。

[0078] S607 で、表示制御部 107 は制御部 101 の制御の下、S606 において決定された新たな候補キャラクタを含めた提供選択画面を表示部 130 に表示する。本ステップで表示される提供選択画面では、S602 において選択された対象キャラクタのゲームカード画像が配置されていた分割領域に、該ゲームカード画像に代えて、S606 において決定された新たな候補キャラクタのゲームカード画像が選択可能な状態で配置されている。また関連画像が配置されていた分割領域の少なくとも 1 つには、該関連画像に代えて、

S 6 0 6 において決定された他の新たな対象キャラクタのゲームカード画像が選択可能な状態に配置される。従って、図 7 (a) に示したような提供選択画面において、フレーム画像 7 0 2 が示されたゲームカード画像 7 0 3 と関連画像 7 0 4 とが、本ステップの処理により、図 7 (b) に示されるように、それぞれ新たなゲームカード画像 7 1 1、7 1 2 に変更された提供選択画面となって表示される。

[0079] なお、本ステップにおいて表示される提供選択画面は好適には、配置表示される画像に変更がある分割領域において、関連画像や対象キャラクタに係るゲームカード画像が追加の候補キャラクタのゲームカード画像に変化する演出が表現されるよう構成される。即ち、新たに対象キャラクタとなったキャラクタに係るゲームカード画像がいずれであるか、またそれまで分割領域に表示されていた画像に代えてこれが選択可能となったか、をユーザに把握せしめるよう、表示制御部 1 0 7 は提供選択画面を順次生成して表示すればよい。

[0080] このようにすることで、豊富な種類のゲームカードの入手機会をユーザに提供することができるため、ユーザの利便性やゲームの興趣性を担保しつつ、パブリッシャの収益の機会を確保することができる。また、関連画像となっていた対象枠であっても、1 枚のゲームカードの提供後には対象キャラクタを追加して提供可能なゲームカードの種類を増加させることができるため、ゲームシーケンスにおける進行状況が好適でなかったユーザに対しても、同様のゲームカードの入手機会を提供することができる。

[0081] S 6 0 8 で、制御部 1 0 1 は、本発明に係る第 2 のゲーム画面としての図鑑表示画面の表示を受け付け可能な状態にゲーム装置 1 0 0 を制御する。本実施形態のゲーム装置 1 0 0 は、ユーザが既にカードを所有しているキャラクタに係るゲームカードについて誤って提供要求を行ってしまうことを回避するため、ライセンスカードを使用して装置利用が行われるのであれば、提供選択画面において、該ライセンスカードを使用して行われた、過去の装置利用におけるゲームカードの提供状況を確認可能な図鑑表示画面の表示を受け

付けることが可能に構成される。

[0082] 特に、本実施形態のように提供部 140 にゲームカードを印刷生成させて提供する態様では、ゲームカードの生成処理が開始されてから、印刷が完了して用紙カットがなされ、取出口 141 に提供されるまで、一定の時間を要する。この間、次のゲームカードに係るゲームカードの提供要求を追加で受け付けてもよいが、ゲーム装置 100 の製造コストの観点からすると、提供部 140 が複数台の印刷装置を有する構成は現実的でないため、先に提供要求がなされたゲームカードの印刷生成を完了して提供し、さらに追加で提供要求がなされたゲームカードの印刷生成を完了して提供するまで、ユーザを待たせることになり得る。このときに、提供選択画面において図鑑表示画面の表示を可能ならしめることは、提供部 140 における印刷タスクの滞留や、提供待ちに係りユーザに煩雑な印象を与え得ることを回避する側面を持つ。

[0083] 本実施形態のゲーム装置 100 では、このような時間効率化の側面から、S603 におけるゲームカードの生成処理の開始以降に表示される提供選択画面において、図鑑表示画面の表示要求を受け付けることが可能であるものとして説明するが、本発明の実施はこれに限られるものではない。即ち、図鑑表示画面の有用性は、ユーザに所望のゲームカードの提供要求を可能ならしめる点にあるため、カード提供シーケンスのいずれのタイミングで表示される提供選択画面において、その表示要求を受け付け可能に構成されるものであってもよいことは言うまでもない。また、より提供待機時間の有効活用との側面を強めるのであれば、図鑑表示画面は、ゲームカードの印刷生成中においてのみ表示可能に構成されるものであってもよい。

[0084] (図鑑表示画面) ここで、図鑑表示画面は、提供選択画面において、例えば所定の操作入力が行なわれることによって表示が可能に構成されるものであってもよい。より詳しくは、制御部 101 は、提供選択画面において所定の操作入力が行なわれたことに応じて、図鑑表示画面を表示部 130 に表示させるよう、表示制御部 107 を制御する。

[0085] 図鑑表示画面は、プレイ体験に係るプログラムの過去のバージョンも含め、ゲーム装置１００において提供することが可能であったゲームカードうちの、いずれのゲームカードがユーザに対して提供されたかを、ユーザに知らしめる画面である。従って、制御部１０１は、プレイ体験の提供にあたり情報取得されたライセンスカードに係るユーザ情報のプレイ情報９４３に含まれる提供履歴情報に基づき、表示制御部１０７に図鑑表示画面を生成させ、表示部１３０に表示させる。図鑑表示画面は、図８に示されるように、これまでに提供可能であったゲームカードの外観を示すゲームカード画像を複数含んで構成されるものであってよい。

[0086] 図鑑表示画面では、ユーザに対して提供されたゲームカードと提供されていないゲームカードとを判別可能ならしめるよう、これらのゲームカードのゲームカード画像は、それぞれ異なる表示態様で図鑑表示画面に配置される。例えば図８の例では、既にユーザに提供済みのゲームカードのゲームカード画像は、本発明に係る第１の鮮明度としての、その図柄が明確に把握できる程度の鮮明度で表示されている。一方で、ユーザに未提供もしくは提供機会が失われたゲームカードのゲームカード画像は、本発明に係る第２の鮮明度としての、提供済みのゲームカード画像よりも低い鮮明度で表示（グレースケール表示：図８においてはハッチングが付されることで表現）されている。

[0087] なお、提供済みのゲームカードと未提供のゲームカードとを判別可能ならしめる表示態様は、これに限られるものではない。例えば、前者は、本発明に係る第１の形態としての、対応付けられたキャラクタが判別可能なゲームカード画像の態様で、図鑑表示画面に配置されるものであってよい。一方で、後者は、本発明に係る第２の形態としての、対応付けられたキャラクタが判別可能であるが簡易表示のカード画像や、未提供のゲームカードが存在することを示す、対応付けられたキャラクタが判別不可能なアイコン等の態様で、図鑑表示画面に配置されるものであってよい。あるいは、図鑑表示画面において、提供済みのゲームカードについてのみゲームカード画像が表示され

、未提供のゲームカードについては、存在は確認できるが、空欄として構成されるものとしてもよい。

[0088] また、上述したように図鑑表示画面は、ゲームカードの印刷生成中や、提供要求を行うゲームカードの選択を行う状況において表示されるものであるため、制御部 101 は、図鑑表示画面の表示を所定時間以内に制限するよう表示制御部 107 を制御し、本発明に係る第 2 の操作入力としての、表示終了に係る操作入力がなされず該所定時間を経過した際には、提供選択画面に表示を戻すよう表示制御部 107 を制御するものとする。

[0089] また、換言すれば、図 8 のような図鑑表示画面は、ゲーム装置 100 において使用可能なゲームカードの一覧を複数ページに渡って確認可能に提示する側面を有する。上述したように、本実施形態のゲーム装置 100 では、プレイ体験の提供に係るプログラムのバージョンごとに提供可能なゲームカードのラインナップが異なるものであるため、図鑑表示において、ゲームカード画像群は提供可能なプログラムのバージョンごとに分類され、分類ごとに一覧できるよう構成されるものであってよい。このとき、ゲームカード画像には対応するキャラクタ情報の図鑑用識別情報 927 の文字列が付されることで、バージョン及び所有しておらず欠番のゲームカードが容易に把握できるよう、図鑑表示画面は構成されていてもよい。また、図鑑表示画面は、ユーザがいずれのゲームカードについての提供要求を行えばよい（未所有のゲームカードがいずれであるか）を把握したい状況での表示が所望され得るものであるため、複数ページに渡る図鑑表示画面において現在のプログラムのバージョンに係るゲームカード画像群が、先頭ページに表示されるよう構成されるものであってよい。

[0090] 一方、S604 において、今回のゲームのプレイ体験の提供に際し、ライセンスカードからの情報取得がなされていないと判断した場合、制御部 101 は S609 で、S606 と同様に追加で選択可能とする新たな候補キャラクタの決定を行う。また続く S610 で、表示制御部 107 は制御部 101 の制御の下、S609 において決定された新たな候補キャラクタを含めた提供

選択画面を表示部 130 に表示する。本ステップの処理は、S607 と同様であってよい。

[0091] S611 で、制御部 101 は、上限数のゲームカードの提供要求がなされたか否かを判断する。制御部 101 は、上限数のゲームカードの提供要求がなされたと判断した場合は処理を S613 に移し、なされていないと判断した場合は処理を S612 に移す。

[0092] S612 で、制御部 101 は、追加のゲームカードの提供に係る追加の対価の支払いがなされたか否かを判断する。制御部 101 は、追加の対価の支払いがなされたと判断した場合は処理を S602 に戻し、追加のゲームカードの提供に係る提供要求に係る操作入力を受け付ける。このとき、制御部 101 は、制限時間の残り時間が予め固定の時間よりも短くなっているのであれば、制限時間を再度該固定の時間に設定し、時間計測及び残り時間を減少させる処理を開始するものとする。即ち、煩雑な印象を与えることなく、追加のゲームカードの選択をユーザに可能ならしめるため、制御部 101 は、支払われた追加の対価に応じた制限時間を再設定する。また制御部 101 は、追加の対価の支払いがなさ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が、提供要求を受け付ける制限時間の残り時間が 0 になった場合には処理を S613 に移せばよい。

[0093] S613 で、制御部 101 は、S603 において開始されたゲームカードの生成が全て行われし、該ゲームカードの提供が完了したか否かを判断する。制御部 101 は、要求がなされた全てのゲームカードの提供が完了したと判断した場合は本提供処理を終了し、完了し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。

[0094] 〈終了シーケンス〉 カード提供シーケンスにおけるゲームカードの提供が完了すると、制御部 101 は、処理を S506 の終了シーケンスに遷移させる。終了シーケンスにおいて制御部 101 は、1 回のプレイ体験の提供の終了に係る各種処理を実行し、再度スタンバイシーケンスに処理を移行させる。終了シーケンスにおける処理は、ゲームシーケンスに係るゲーム結果の提

示や、プレイ体験を待機している次のユーザとの交代を促す情報の提示を含んでいてよい。

[0095] なお、本実施形態では、ユーザの利便性を考慮して提供選択画面において図鑑表示画面の表示を可能ならしめ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。本実施形態のゲーム装置１００では、ゲームシーケンスにおいてゲームカードの提供要求を受け付ける候補キャラクタの決定が行われるため、該決定された候補キャラクタの対応付けられたゲームカードを所有しているか否かをユーザに確認可能ならしめるべく、ゲームシーケンスにおいても図鑑表示画面の表示を可能ならしめるものとしてもよい。即ち、ゲームシーケンスにおいてプレイ画面が表示されている際に、本発明に係る第１の操作入力としての所定の操作入力がなされたことに応じて、図鑑表示画面を表示部１３０に表示させるよう、表示制御部１０７を制御するものとしてもよい。

[0096] このようにすることで、本実施形態のゲームシステムによれば、ユーザが既に所有している物品の情報を確認可能とすることで、ゲームの好適なプレイ体験を提供することができる。

[0097] [その他の実施形態] 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またはゲームシステムは、１以上のコンピュータを該ゲーム装置またはゲームシステム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

[0098] １００：ゲーム装置、１０１：制御部、１０２：記録媒体、１０３：メモリ、１０４：支払検出部、１０５：取得部、１０６：キャラクタＤＢ、１０７：表示制御部、１０８：操作入力部、１０９：提供制御部、１１０：通信部、１２０：リーダ、１３０：表示部、１４０：提供部、２００：管理サーバ

、 201 : 管理制御部、 202 : 管理記録媒体、 203 : 管理メモリ、 204 : 有効性DB、 205 : ユーザDB、 206 : 管理通信部、 300 : ネットワーク

請求の範囲

- [請求項1] ゲーム用物品から取得した情報に基づくゲームを実行するゲーム装置であって、 プレイヤを識別する識別情報を有する第1の種別の物品、及び前記ゲームに係るゲーム要素を特定するゲーム情報を有する第2の種別の物品からの情報取得が可能に構成された第1の取得手段と、 実行された前記ゲームについて、前記第1の取得手段により取得された前記ゲーム情報で特定されるゲーム要素の操作が可能なシーケンスに係る第1のゲーム画面と、該ゲーム要素の操作が不可能なシーケンスに係る第2のゲーム画面とを表示する表示手段と、 実行された前記ゲームにつき、前記第2の種別の物品を提供する提供手段と、
- 前記第1の種別の物品から前記識別情報を取得して実行された前記ゲームについて、該識別情報に関連付けて管理される、前記提供手段により前記第2の種別の物品が提供されたゲーム要素の履歴を示す提供履歴情報を取得する第2の取得手段と、 前記第1及び第2の取得手段により取得された情報に基づき、前記ゲームの実行及び進行と、前記表示手段及び前記提供手段の動作と、を制御する制御手段と、を備え、 前記第2の取得手段は、前記第1の取得手段により前記第1の種別の物品から前記識別情報が取得された場合に、該識別情報に関連付けられた前記提供履歴情報を取得し、 前記制御手段は、前記第2の取得手段により取得された前記提供履歴情報に基づいて、該識別情報に提供履歴が関連付けられているゲーム要素の画像を含めた、前記第2のゲーム画面を表示可能に制御するゲーム装置。
- [請求項2] 前記制御手段は、前記第1の種別の物品から取得された前記識別情報に基づいて実行する前記ゲームにおいて、前記第1のゲーム画面の表示後に、前記第2のゲーム画面を表示可能に制御する請求項1に記載のゲーム装置。
- [請求項3] 前記表示手段は、実行された前記ゲームについて、前記第2の種別の物品として提供するゲーム要素の選択を受け付けるシーケンスに係る

第3のゲーム画面をさらに表示し、前記制御手段は、前記第3のゲーム画面におけるゲーム要素の選択がなされた後、前記第2のゲーム画面を表示可能に制御する請求項1または2に記載のゲーム装置。

[請求項4] 前記提供手段は、前記第2の種別の物品を生成する生成手段を含み、
前記制御手段は、前記生成手段により前記第2の種別の物品の生成が行われている場合に、前記第2のゲーム画面を表示可能に制御する請求項3に記載のゲーム装置。

[請求項5] 前記制御手段は、前記表示手段に前記第1のゲーム画面を表示させている際に、第1の操作入力が行なされたことを要件として、前記第1のゲーム画面に代えて前記第2のゲーム画面を表示するように制御する請求項1乃至4のいずれか1項に記載のゲーム装置。

[請求項6] 前記制御手段は、前記第2のゲーム画面の表示を、該表示から所定時間が経過したこと、及び第2の操作入力が行なされたことを要件として終了させる請求項1乃至5のいずれか1項に記載のゲーム装置。

[請求項7] 前記第2のゲーム画面には、前記ゲームについて提供可能に設けられた前記第2の種別の物品に対応付けられた全てのゲーム要素の画像が含まれ、前記制御手段は、前記第2のゲーム画面を表示させる場合に、該第2のゲーム画面において、前記全てのゲーム要素の画像のうち、実行した前記ゲームに係り取得された前記識別情報に提供履歴が関連付けられているゲーム要素の画像を、第1の鮮明度で表示させ、前記全てのゲーム要素の画像のうち、該識別情報に提供履歴が関連付けられていないゲーム要素の画像を、前記第1の鮮明度よりも低い第2の鮮明度で表示させる請求項1乃至6のいずれか1項に記載のゲーム装置。

[請求項8] 前記第2のゲーム画面には、前記ゲームについて提供可能に設けられた前記第2の種別の物品に対応付けられた全てのゲーム要素の画像が含まれ、前記制御手段は、前記第2のゲーム画面が表示される場合に、前記全てのゲーム要素の画像のうち、実行した前記ゲームに

係り取得された前記識別情報に提供履歴が関連付けられているゲーム要素を、第1の形態の画像で表示させ、前記全てのゲーム要素の画像のうち、該識別情報に提供履歴が関連付けられていないゲーム要素を、前記第1の形態と異なる第2の形態の画像で表示させる請求項1乃至6のいずれか1項に記載のゲーム装置。

[請求項9] 前記第2のゲーム画面には、前記ゲームについて提供可能に設けられた前記第2の種別の物品に対応付けられた全てのゲーム要素のうちの、実行された前記ゲームに係り取得された前記識別情報に提供履歴が関連付けられていないゲーム要素の画像は含まれない請求項1乃至6のいずれか1項に記載のゲーム装置。

[請求項10] 前記第2のゲーム画面が、複数のゲーム要素の画像を一覧表示可能に構成される請求項7乃至9のいずれか1項に記載のゲーム装置。

[請求項11] 前記第2の種別の物品に対応付けられるゲーム要素は、該物品の提供がなされる時期に応じて異なるように分類されており、前記第2のゲーム画面において、前記ゲームについて提供可能に設けられた前記第2の種別の物品に対応付けられたゲーム要素の画像は、前記提供がなされた時期に応じた分類ごとに一覧表示可能に構成され、当該分類ごとの一覧表示は、提供がなされた時期が最も新しい分類が先頭となるように配置される請求項10に記載のゲーム装置。

[請求項12] 前記第2のゲーム画面において、前記複数のゲーム要素の画像の各々には、該ゲーム要素を識別する識別番号が付加されて配置される請求項10または11に記載のゲーム装置。

[請求項13] ゲーム用物品から取得した情報に基づくゲームを実行するゲーム装置と、該ゲーム装置と通信接続可能なサーバとで構成されるゲームシステムであって、前記ゲーム装置は、プレイヤを識別する識別情報を有する第1の種別の物品、及び前記ゲームに係るゲーム要素を特定するゲーム情報を有する第2の種別の物品からの情報取得が可能に構成された第1の取得手段と、実行された前記ゲームについて、

前記第 1 の取得手段により取得された前記ゲーム情報で特定されるゲーム要素の操作が可能なシーケンスに係る第 1 のゲーム画面と、該ゲーム要素の操作が不可能なシーケンスに係る第 2 のゲーム画面とを表示する表示手段と、 実行された前記ゲームにつき、前記第 2 の種別の物品を提供する提供手段と、 前記サーバと通信する第 1 の通信手段と、 前記第 1 の種別の物品から前記識別情報を取得して実行された前記ゲームについて、該識別情報に関連付けて管理される、前記提供手段により前記第 2 の種別の物品が提供されたゲーム要素の履歴を示す提供履歴情報を、前記第 1 の通信手段を介して前記サーバから取得する第 2 の取得手段と、 前記第 1 及び第 2 の取得手段により取得された情報に基づき、前記ゲームの実行及び進行と、前記表示手段及び前記提供手段の動作と、を制御する制御手段と、を備え、 前記サーバは、 前記識別情報の各々に関連付けた前記提供履歴情報を管理する管理手段と、 前記ゲーム装置と通信する第 2 の通信手段であって、前記第 2 の取得手段による前記提供履歴情報の取得要求に応じて該提供履歴情報を前記ゲーム装置に送出する第 2 の通信手段と、を備え、 前記第 1 の取得手段により前記第 1 の種別の物品から前記識別情報が取得され、かつ前記ゲーム装置と前記サーバとの通信接続が確立された場合に、 前記第 2 の取得手段は、該識別情報に関連付けられた前記提供履歴情報を取得し、 前記制御手段は、前記第 2 の取得手段により取得された前記提供履歴情報に基づいて、該識別情報に提供履歴が関連付けられているゲーム要素の画像を含めた、前記第 2 のゲーム画面を表示可能に制御するゲームシステム。

[請求項14] ゲーム用物品と、該ゲーム用物品から取得した情報に基づくゲームを実行するゲーム装置と、該ゲーム装置と通信接続可能なサーバとで構成されるゲームシステムであって、 前記ゲーム用物品は、プレイヤーを識別する識別情報を有する第 1 の種別の物品、及び前記ゲームに係

るゲーム要素を特定するゲーム情報を有する第２の種別の物品を含み、
前記ゲーム装置は、前記第１の種別の物品及び前記第２の種別の物品からの情報取得が可能に構成された第１の取得手段と、
実行された前記ゲームについて、前記第１の取得手段により取得された前記ゲーム情報で特定されるゲーム要素の操作が可能なシーケンスに係る第１のゲーム画面と、該ゲーム要素の操作が不可能なシーケンスに係る第２のゲーム画面とを表示する表示手段と、
実行された前記ゲームにつき、前記第２の種別の物品を提供する提供手段と、

前記サーバと通信する第１の通信手段と、
前記第１の種別の物品から前記識別情報を取得して実行された前記ゲームについて、該識別情報に関連付けて管理される、前記提供手段により前記第２の種別の物品が提供されたゲーム要素の履歴を示す提供履歴情報を、前記第１の通信手段を介して前記サーバから取得する第２の取得手段と、

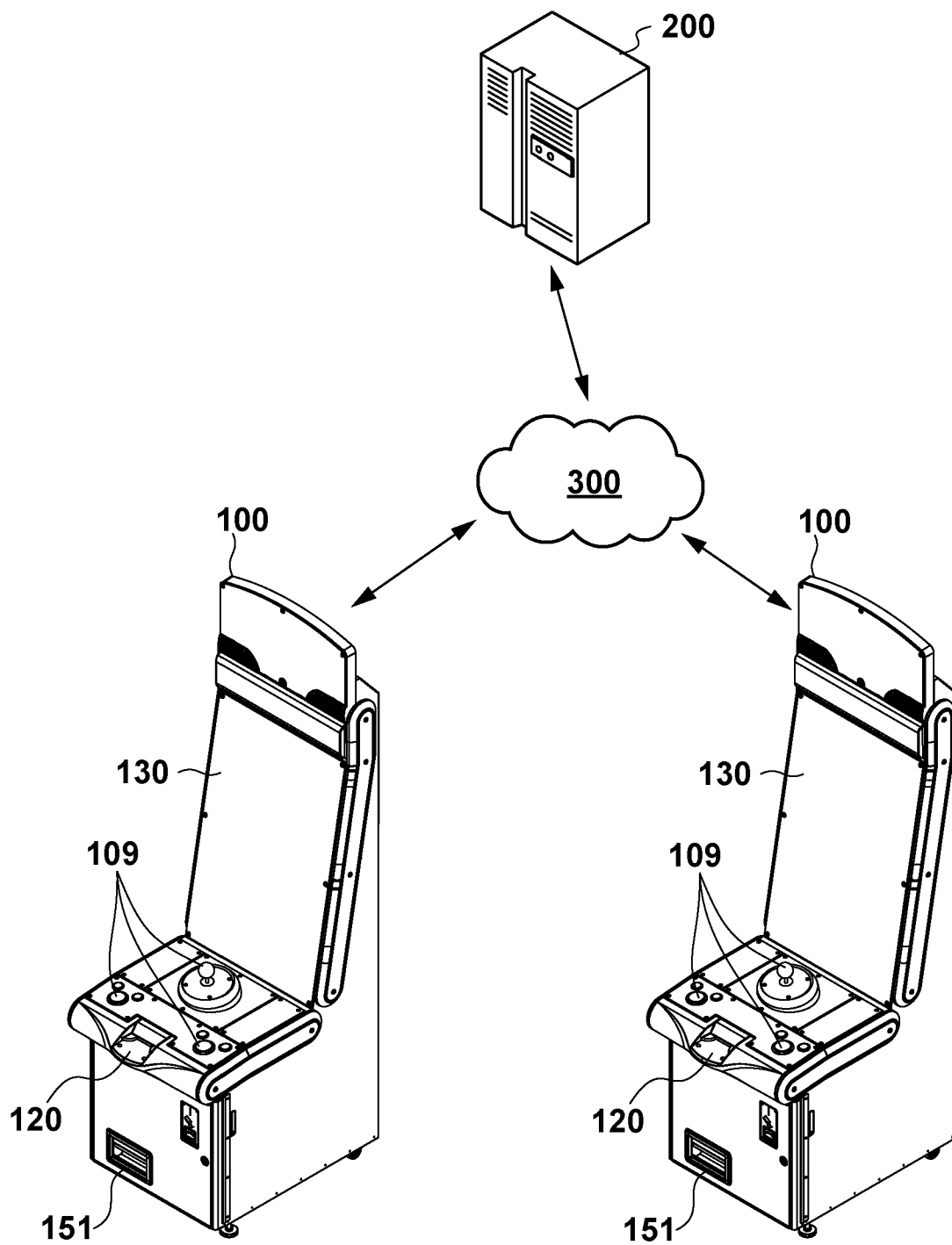
前記第１及び第２の取得手段により取得された情報に基づき、前記ゲームの実行及び進行と、前記表示手段及び前記提供手段の動作と、を制御する制御手段と、を備え、
前記サーバは、前記識別情報の各々に関連付けた前記提供履歴情報を管理する管理手段と、
前記ゲーム装置と通信する第２の通信手段であって、前記第２の取得手段による前記提供履歴情報の取得要求に応じて該提供履歴情報を前記ゲーム装置に送出する第２の通信手段と、を備え、
前記第１の取得手段により前記第１の種別の物品から前記識別情報が取得され、かつ前記ゲーム装置と前記サーバとの通信接続が確立された場合に、
前記第２の取得手段は、該識別情報に関連付けられた前記提供履歴情報を取得し、
前記制御手段は、前記第２の取得手段により取得された前記提供履歴情報に基づいて、該識別情報に提供履歴が関連付けられているゲーム要素の画像を含めた、前記第２のゲーム画面を表示可能に制御するゲームシステム。

[請求項15]

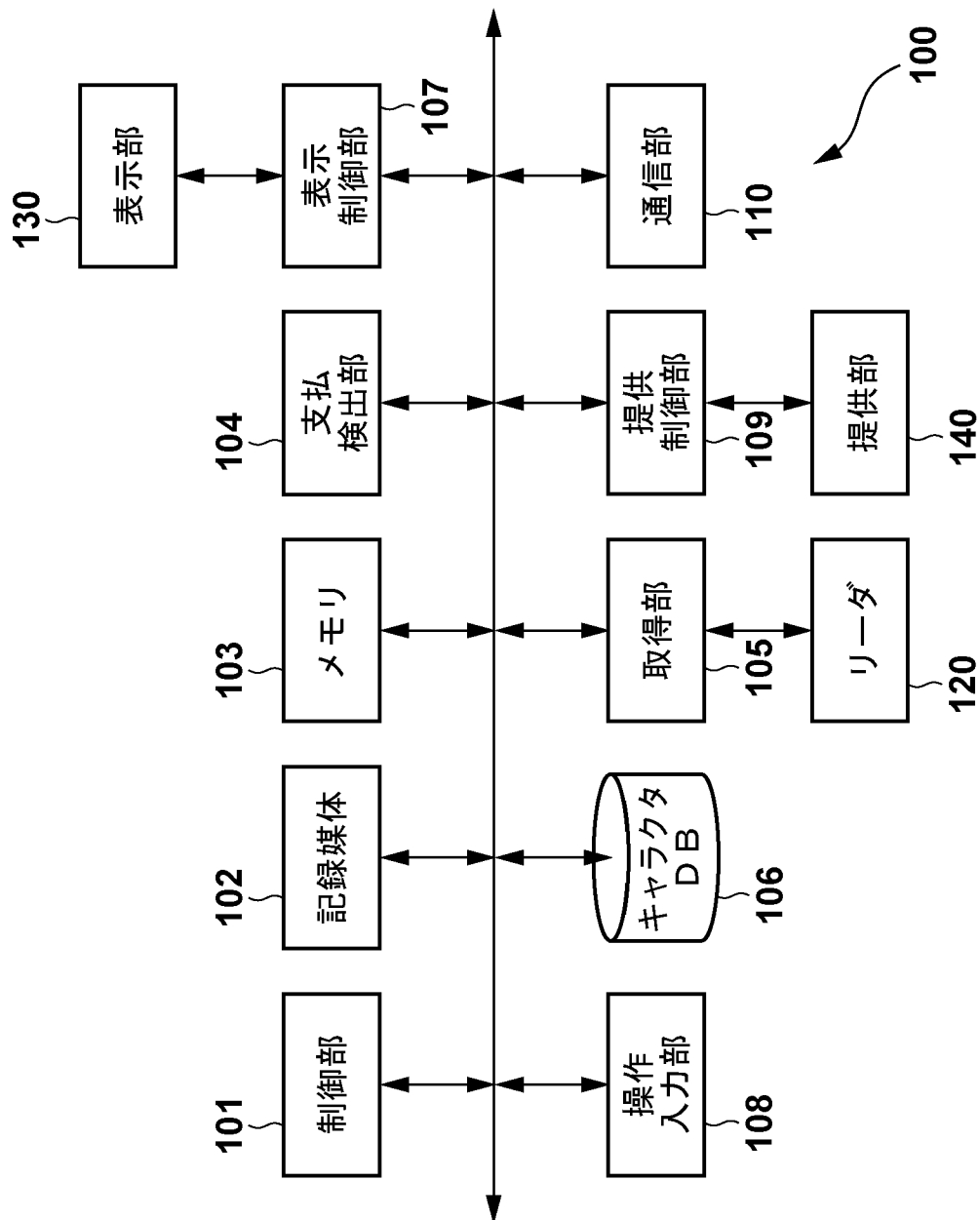
コンピュータを、請求項１乃至１２のいずれか１項に記載のゲーム装

置の制御手段として機能させるプログラム。

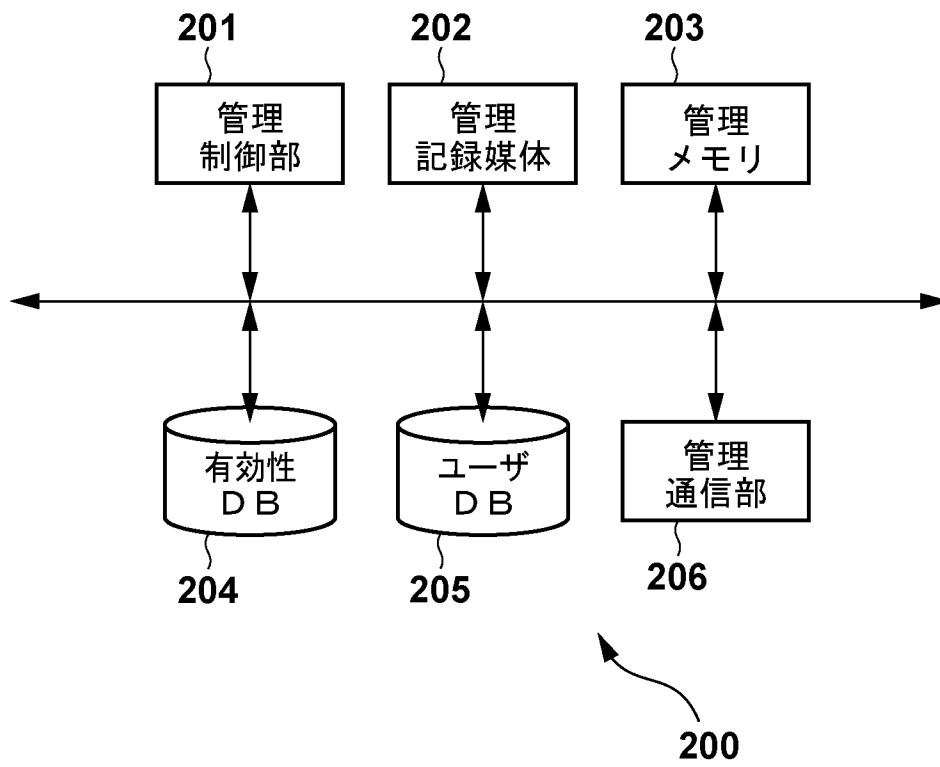
[図1]



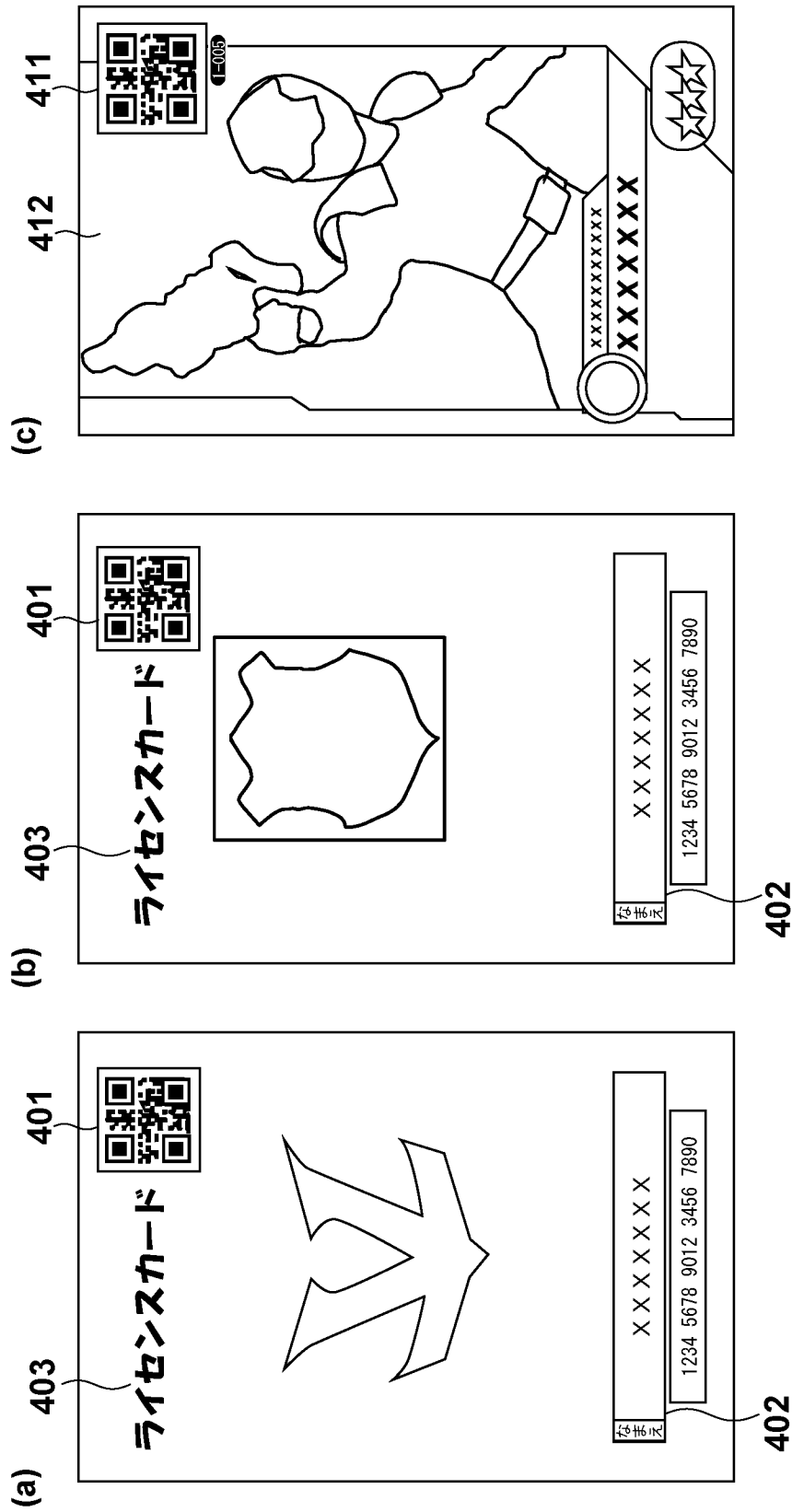
[図2]



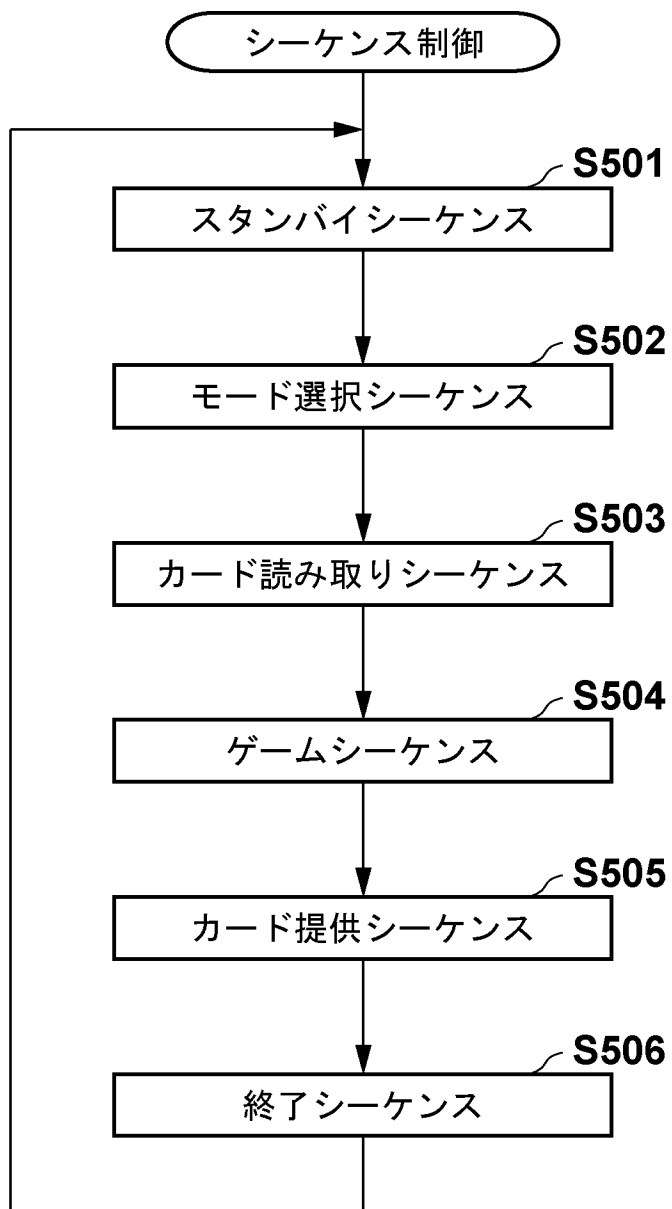
[図3]



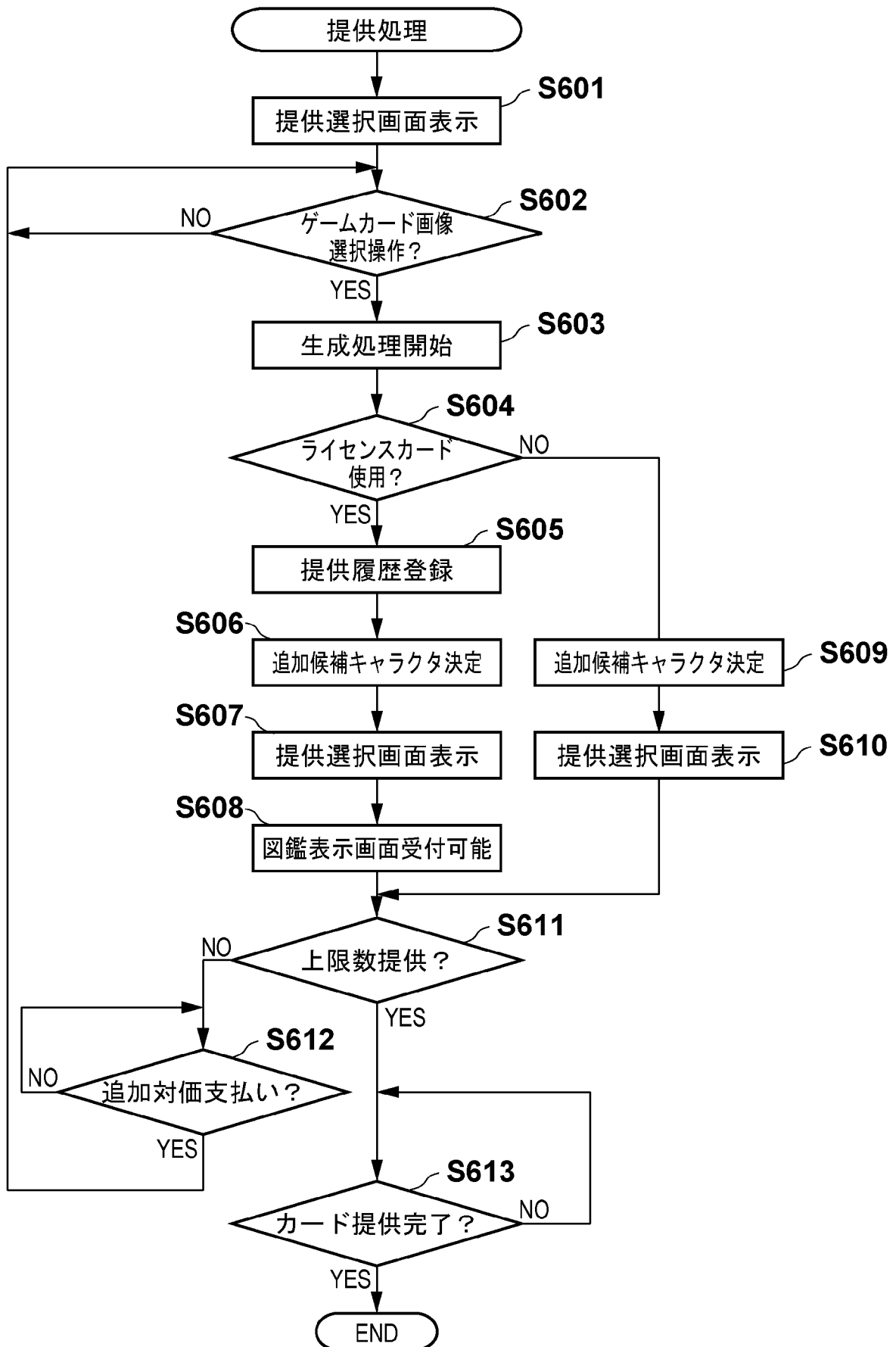
[図4]



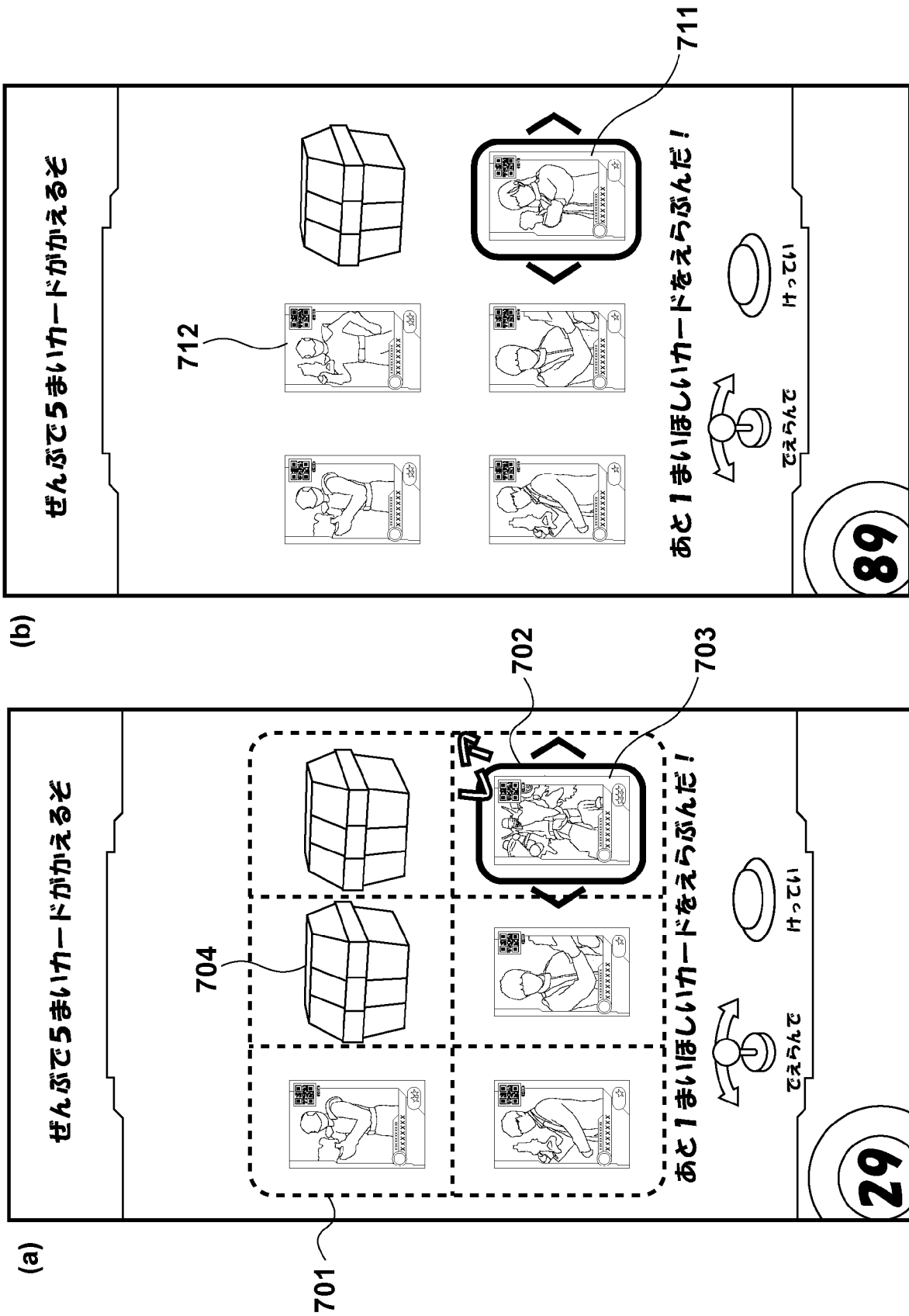
[図5]



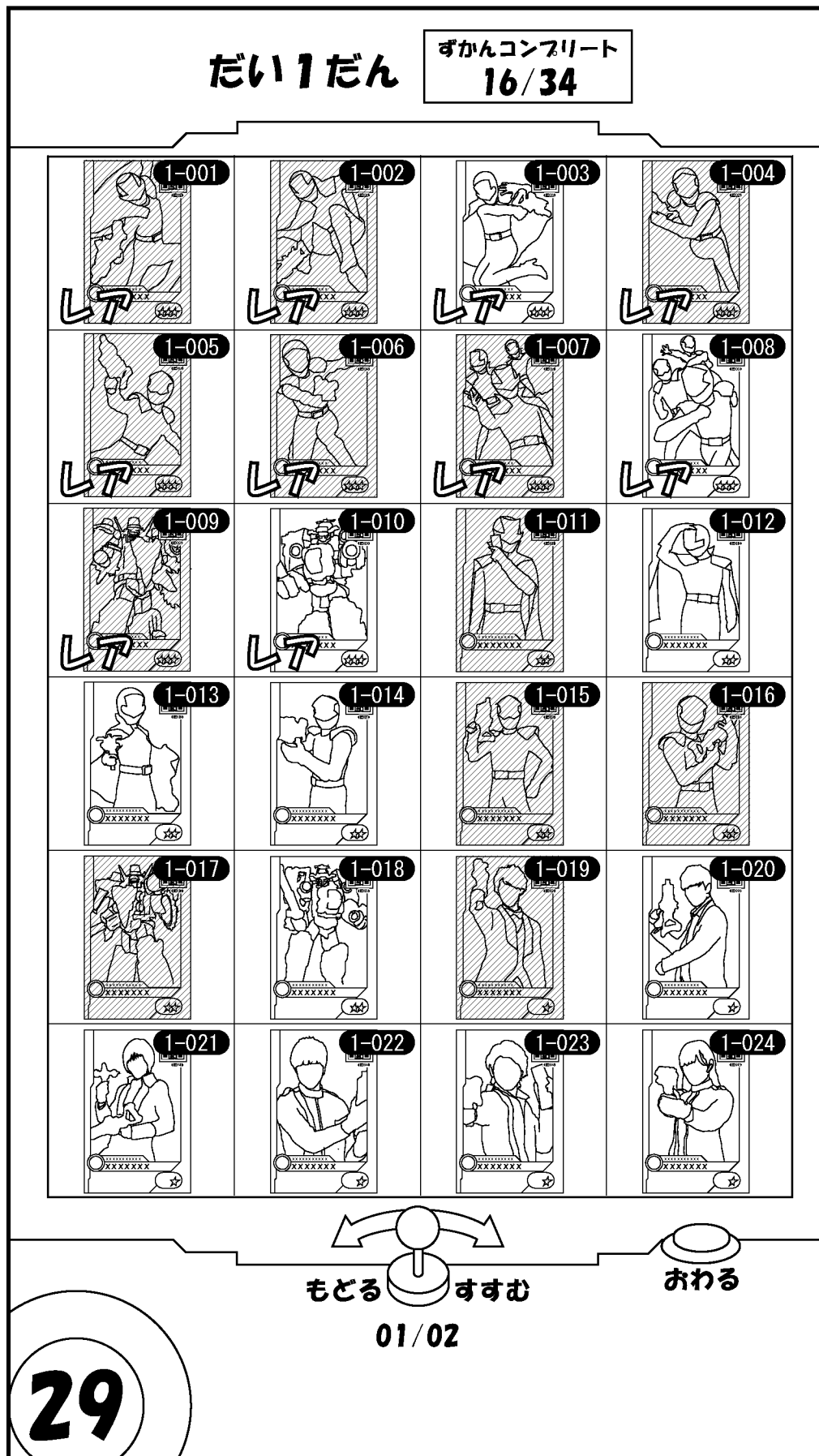
[図6]



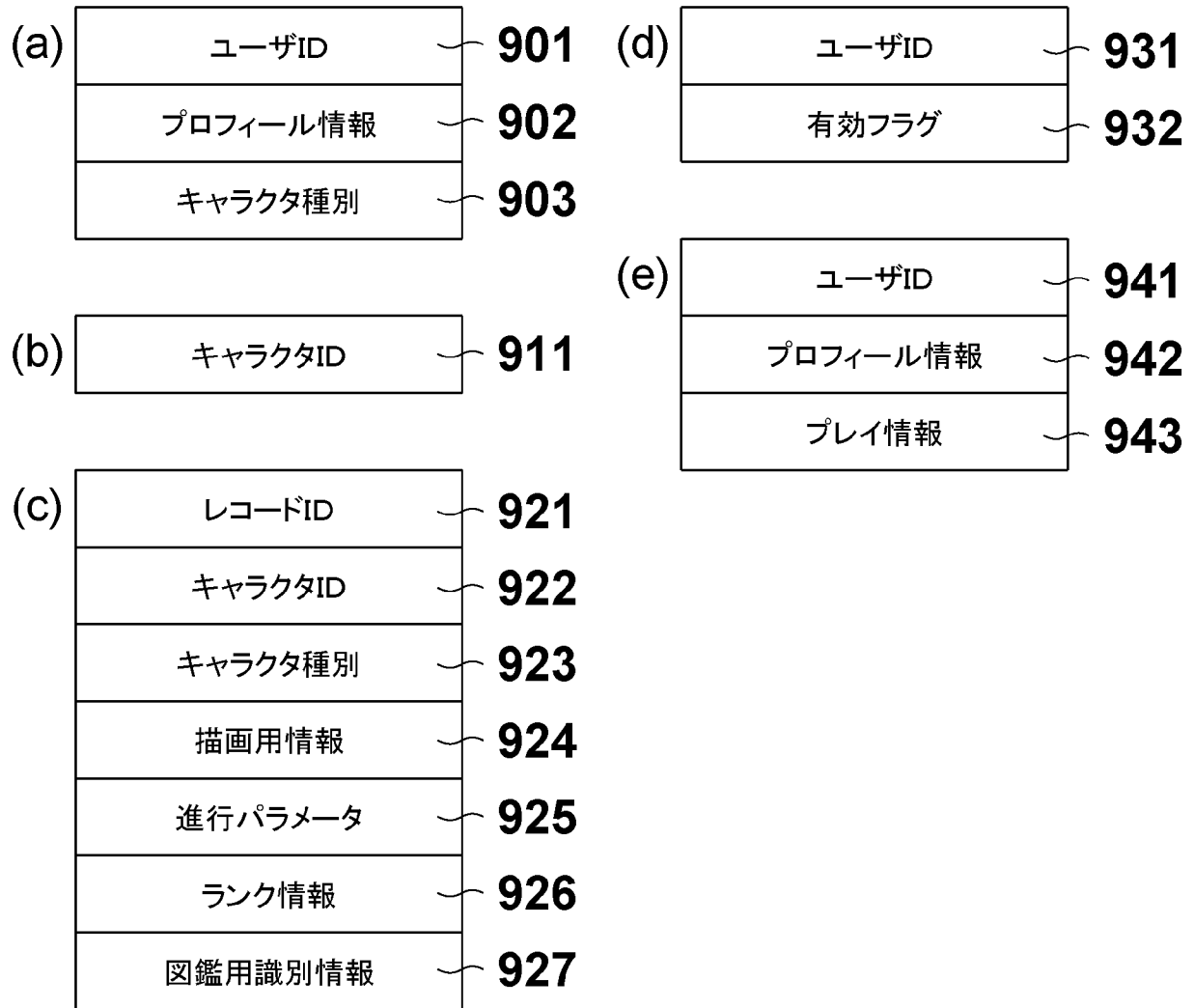
[図7]



[図8]



[図9]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2018/047923

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

Int. Cl. A63F13/79(2014.01)i, A63F13/20(2014.01)i, A63F13/35(2014.01)i, A63F13/53(2014.01)i, A63F13/5375(2014.01)i, A63F13/80(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)

Int. Cl. A63F13/79, A63F13/20, A63F13/35, A63F13/53, A63F13/5375, A63F13/80

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

Published examined utility model applications of Japan 1922-1996

Published unexamined utility model applications of Japan 1971-2019

Registered utility model specifications of Japan 1996-2019

Published registered utility model applications of Japan 1994-2019

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.
Y A	JP 2008-012068 A (ARUZE CORP.) 24 January 2008, paragraphs [0026]-[0028], [0093]-[0109], fig. 1-17 (Family: none)	1-3, 5-15 4
Y	JP 2015-062473 A (SEGA CORP.) 09 April 2015, paragraphs [0022]-[0026], [0036]-[0040], [0054]-[0057] & WO 2015/045488 A1	1-3, 5-15
Y	JP 2015-027343 A (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) 12 February 2015, paragraphs [0028]-[0043] (Family: none)	1-3, 5-15



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
08.03.2019

Date of mailing of the international search report
26.03.2019

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/JP2018/047923

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	[艦これ AC] プレイヤーズサイトについて, 艦これアーケード攻略まとめ Wiki, 05 December 2016 [online] [retrieved: 28 January 2019], <URL: https://wiki.denfaminicogamer.jp/kancolleac/%E3%83%97%E3%83%AC%E3%82%A4%E3%83%A4%E3%83%BC%E3%82%BA%E3%82%B5%E3%82%A4%E3%83%88%E3%81%AB%E3%81%A4%E3%81%84%E3%81%A6 >, non-official translation ([KanColle AC] Players' Site. KanColle Arcade Strategy Collection Wiki.)	1-3, 5-15
A	JP 2016-002442 A (MARVELOUS INC.) 12 January 2016, paragraphs [0090]-[0101] (Family: none)	4

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC））

Int.Cl. A63F13/79(2014.01)i, A63F13/20(2014.01)i, A63F13/35(2014.01)i, A63F13/53(2014.01)i,
A63F13/5375(2014.01)i, A63F13/80(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. A63F13/79, A63F13/20, A63F13/35, A63F13/53, A63F13/5375, A63F13/80

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	1971-2019年
日本国実用新案登録公報	1996-2019年
日本国登録実用新案公報	1994-2019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
Y A	JP 2008-012068 A（アルゼ株式会社）2008.01.24, 段落 [0026]-[0028], [0093]-[0109], 第1-17 図（ファミリーなし）	1-3, 5-15 4
Y	JP 2015-062473 A（株式会社セガ）2015.04.09, 段落 [0022]-[0026], [0036]-[0040], [0054]-[0057] & WO 2015/045488 A1	1-3, 5-15
Y	JP 2015-027343 A（株式会社コナミデジタルエンタテインメント） 2015.02.12, 段落[0028]-[0043]（ファミリーなし）	1-3, 5-15

☑ 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

08.03.2019

国際調査報告の発送日

26.03.2019

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）

上田 泰

2D

3601

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
Y	[艦これ AC]プレイヤーズサイトについて、艦これアーケード 攻略 まとめ Wiki, 2016.12.05, [online], 平成31年1月28日検索, URL, https://wiki.denfaminicogamer.jp/kancolleac/%E3%83%97%E3%83%AC%E3%82%A4%E3%83%A4%E3%83%BC%E3%82%BA%E3%82%B5%E3%82%A4%E3%83%88%E3%81%AB%E3%81%A4%E3%81%84%E3%81%A6	1-3, 5-15
A	JP 2016-002442 A (株式会社マーベラス) 2016.01.12, 段落 [0090]-[0101] (ファミリーなし)	4