

(43) 国際公開日
2008年4月3日 (03.04.2008)

PCT

(10) 国際公開番号
WO 2008/038478 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 13/10 (2006.01) A63F 13/00 (2006.01)
A63F 9/00 (2006.01) A63F 13/08 (2006.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2007/066251
- (22) 国際出願日: 2007年8月22日 (22.08.2007)
- (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2006-260035 2006年9月26日 (26.09.2006) JP
- (71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): 株式会社
バンダイナムコゲームス (NAMCO BANDAI Games
Inc.) [JP/JP]; 〒1408590 東京都品川区東品川4丁目
5番15号 Tokyo (JP). 株式会社バンダイ (BANDAI
Co., Ltd.) [JP/JP]; 〒1118081 東京都台東区駒形1丁
目4番8号 Tokyo (JP).
- (72) 発明者; および
- (75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 松本 信吾
(MATSUMOTO, Shingo) [JP/JP]; 〒1408590 東京都

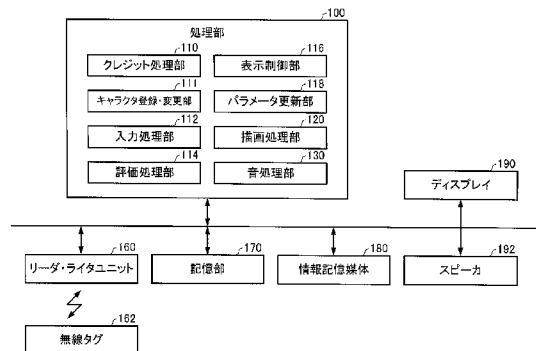
品川区東品川4丁目5番15号 株式会社バン
ダイナムコゲームス内 Tokyo (JP). 高井 正利 (TAKAI,
Masatoshi) [JP/JP]; 〒1408590 東京都品川区東品川
4丁目5番15号 株式会社バンダイナムコゲームス
内 Tokyo (JP). 平山 剛 (HIRAYAMA, Tsuyoshi) [JP/JP];
〒1408590 東京都品川区東品川4丁目5番15号
株式会社バンダイナムコゲームス内 Tokyo (JP). 久
野 天人 (KUNO, Amando) [JP/JP]; 〒1408590 東京都
品川区東品川4丁目5番15号 株式会社バンダイ
ナムコゲームス内 Tokyo (JP). 福田 真典 (FUKUDA,
Masanori) [JP/JP]; 〒1118081 東京都台東区駒形1丁
目4番8号 株式会社バンダイ内 Tokyo (JP). 中西
康之 (NAKANISHI, Yasuyuki) [JP/JP]; 〒1118081 東
京都台東区駒形1丁目4番8号 株式会社バン
ダイ内 Tokyo (JP). 森久保 拓也 (MORIKUBO, Takuya)
[JP/JP]; 〒1118081 東京都台東区駒形1丁目4番8号
株式会社バンダイ内 Tokyo (JP).

- (74) 代理人: 布施 行夫, 外(FUSE, Yukio et al.); 〒1670051
東京都杉並区荻窪5丁目26番13号 荻窪TMビル
2階 Tokyo (JP).

[続葉有]

(54) Title: GAME SYSTEM, PROGRAM, AND INFORMATION STORAGE MEDIUM

(54) 発明の名称: ゲームシステム、プログラム及び情報記憶媒体



- | | |
|--|--------------------------------|
| 100 PROCESSING UNIT | 130 SOUND PROCESSING SECTION |
| 110 CREDIT PROCESSING SECTION | 190 DISPLAY |
| 111 CHARACTER REGISTERING/ALTERING SECTION | 160 READER/WRITER UNIT |
| 112 INPUT SECTION | 162 RADIO TAG |
| 114 EVALUATING SECTION | 170 STORAGE UNIT |
| 116 DISPLAY CONTROL SECTION | 180 INFORMATION STORAGE MEDIUM |
| 118 PARAMETER UPDATING SECTION | 192 LOUDSPEAKER |
| 120 DRAWING SECTION | |

(57) Abstract: A game system comprises a reader/writer unit (160) for transmitting/receiving data by radio to/from a radio tag (162) attached to a character item and performing read/write of data from/in the radio tag (162) and a game processing unit for transmitting/receiving data to/from the reader/writer unit (160), acquiring the data read from the radio tag (162) from the reader/writer unit (160), and performing game processing according to the acquired data. In the radio tag (162), credit data associated with the number of usable game plays and game parameters used for the game processing are stored. The game processing unit acquires the credit data from the radio tag (162) through the reader/writer unit (160), updates the credit data stored in the radio tag (162) if a predetermined condition is satisfied, and starts game processing after updating the credit data.

[続葉有]



(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, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KM, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RS, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, SV, SY, 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, LS, MW, MZ, NA, SD,

SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MT, NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

— 国際調査報告書

(57) 要約: キャラクタアイテムに取り付けられた無線タグ 162 との間で無線方式によるデータの送受信を行い、無線タグ 162 に対してデータの読出し動作と書き込み動作とを実行するリーダ・ライタユニット 160 と、リーダ・ライタユニット 160 との間でデータの送受信を行って無線タグ 162 から読み出されたデータをリーダ・ライタユニット 160 から取得し、取得したデータに基づいてゲーム処理を行うゲーム処理ユニットとを含むゲームシステムである。無線タグ 162 には、ゲームの利用可能回数に関連づけられたクレジットデータと、ゲーム処理に利用されるゲームパラメータとが記憶されており、ゲーム処理ユニットが、リーダ・ライタユニット 160 を介して無線タグ 162 からクレジットデータを取得し、所与の条件の成立に基づいて、無線タグ 162 に記憶されているクレジットデータの更新処理を行い、クレジットデータの更新処理の後にゲーム処理を開始する。