

【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19年9月6日(2007.9.6)

【公開番号】特開2006-109936(P2006-109936A)  
 【公開日】平成18年4月27日(2006.4.27)  
 【年通号数】公開・登録公報2006-017  
 【出願番号】特願2004-297966(P2004-297966)  
 【国際特許分類】

**A 6 3 F 9/00 (2006.01)**

**A 6 3 F 13/00 (2006.01)**

**A 6 3 F 13/10 (2006.01)**

【F I】

A 6 3 F 9/00 5 1 3

A 6 3 F 9/00 5 1 2 Z

A 6 3 F 13/00 H

A 6 3 F 13/10

【手続補正書】  
 【提出日】平成19年7月24日(2007.7.24)  
 【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】

プレイアイテムに記録されたデータを読み取り、該読み取ったデータに基づきゲームの進行を制御し、前記ゲームの実行に応じて新たなプレイアイテムを払出すゲーム装置であって、

前記ゲーム装置は、

プレイヤからゲーム料金を徴収するゲーム料金徴収手段と、

前記プレイヤにより操作される操作手段と、

前記プレイアイテムに記録された前記データを読み取るデータ読取手段と、

前記ゲームの進行を制御するゲーム動作制御手段と、を備え、

前記ゲーム動作制御手段は、

前記操作手段の操作により入力されたデータまたは前記プレイアイテムから前記データ読取手段が読み取った前記データに基づいて、前記ゲームの全体の流れを制御するメイン制御手段と、

前記ゲームの実行結果である前記ゲームの勝敗を判定する勝敗判定手段と、

前記ゲームの実行に応じて前記プレイヤに新たなプレイアイテムを払出すプレイアイテム払出手段と、

次のゲームへ挑戦するためのゲーム料金を設定するゲーム料金設定手段と、

を有し、

前記メイン制御手段が、

前記勝敗判定手段が「勝利」と判定し、かつ、連勝回数に基づいて前記ゲーム料金設定手段が設定したゲーム料金を前記ゲーム料金徴収手段が徴収するとともに、次のゲームへの挑戦が選択されたと判断した場合には、前記次のゲームへの挑戦を許可するように制御し、

前記勝敗判定手段が「敗戦」と判定した場合、または次のゲームへの不挑戦が選択され

たと判断した場合には、前記ゲームの実行回数に対応する数の前記新たなプレイアイテムを払出すように前記プレイアイテム払出手段を制御する

ことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】

前記ゲーム装置は、

該ゲーム装置を前記プレイヤーの対戦者としてゲームを実行するための対戦制御手段をさらに備えていることを特徴とする請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 3】

請求項 1 または請求項 2 に記載のゲーム装置が複数台接続されて構成されたゲームシステムであって、

各前記ゲーム装置は、

他の前記ゲーム装置と通信するための通信手段と、

前記通信手段により、前記複数台のゲーム装置間で送受信される通信データに基づき、前記複数台のゲーム装置間で対戦ゲームを実行するための通信対戦制御手段と、  
をさらに備えている

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 4】

プレイヤーからゲーム料金を徴収するゲーム料金徴収手段と、前記プレイヤーにより操作される操作手段と、プレイアイテムに記録されたデータを読み取るデータ読取手段と、ゲームの進行を制御するゲーム動作制御手段と、前記ゲームの実行に応じて前記プレイヤーに新たなプレイアイテムを払出すプレイアイテム払出装置と、を備えたゲーム装置の前記ゲーム動作制御手段に実行させるためのゲーム動作制御プログラムであって、

前記ゲーム動作制御手段に実行させるための、

前記操作手段の操作により入力されたデータまたは前記プレイアイテムから前記データ読取手段が読み取った前記データに基づいて、前記ゲームの全体の流れを制御するメイン制御ステップと、

前記ゲームの実行結果である前記ゲームの勝敗を判定する勝敗判定ステップと、

前記ゲームの実行に応じて前記プレイヤーに新たなプレイアイテムを払出すように前記プレイアイテム払出装置を制御する前記プレイアイテム払出ステップと、

次のゲームへ挑戦するためのゲーム料金を設定させるゲーム料金設定ステップと、を含み、

前記メイン制御ステップがさらに、

前記勝敗判定ステップにおいて、「勝利」と判定し、前記ゲーム料金設定ステップにおいて、連勝回数に基づきゲーム料金を設定し、前記設定されたゲーム料金を前記ゲーム料金徴収手段が徴収したと判定するとともに、次のゲームへの挑戦が選択されたと判断した場合には、前記次のゲームへの挑戦を許可するステップと、

前記勝敗判定ステップにおいて、「敗戦」と判定した場合、または前記次のゲームへの不挑戦が選択されたと判断した場合には、前記ゲームの実行回数に対応する数の前記新たなプレイアイテムを払出すように前記プレイアイテム払出手段を制御するステップと、

を含む、ゲーム動作制御プログラム。

【請求項 5】

前記次のゲームへの挑戦を許可するステップは、さらに、前記プレイヤーに前記次のゲームに挑戦するか否かを問合せる画面を表示手段に表示させる制御を行う、請求項 4 に記載のゲーム動作制御プログラム。

【請求項 6】

前記ゲーム料金設定ステップは、前記ゲームの連勝回数に対応したテーブルを参照して前記ゲーム料金を設定する、請求項 4 または請求項 5 に記載のゲーム動作制御プログラム

。

【請求項 7】

前記勝敗判定ステップが「勝利」と判定した場合、

連勝回数の値を設定するステップと、  
前記連勝回数の値ごとに前記ゲーム料金を設定するステップと、  
をさらに含む、請求項 4 又は請求項 5 に記載のゲーム動作制御プログラム。

【請求項 8】

前記ゲーム料金設定ステップは、  
設定されたゲーム料金に対応した個数のコインを前記ゲーム料金徴収手段で検出するス  
テップと、  
前記次のゲーム挑戦への選択を決定されたか否かを判定するステップと、  
をさらに含む、請求項 4 から請求項 7 のいずれかに記載のゲーム動作制御プログラム。

【請求項 9】

プレイヤからゲーム料金を徴収するゲーム料金徴収手段と、前記プレイヤにより操作さ  
れる操作手段と、プレイアイテムに記録されたデータを読み取るデータ読取手段と、ゲー  
ムの進行を制御するゲーム動作制御手段と、前記ゲームの実行に応じて前記プレイヤに新  
たなプレイアイテムを払出すプレイアイテム払出装置と、を備えたゲーム装置の前記ゲー  
ム動作制御手段が実行するゲーム動作制御方法であって、

前記ゲーム動作制御手段は、

前記操作手段の操作により入力されたデータまたは前記プレイアイテムから前記データ  
読取手段が読み取った前記データに基づいて、前記ゲームの全体の流れを制御し、

前記ゲームの実行結果である前記ゲームの勝敗を判定し、

前記ゲームの実行に応じて前記プレイヤに新たなプレイアイテムを払出するようにプレイ  
アイテム払出装置を制御し、

次のゲームへ挑戦するためのゲーム料金を設定し、

さらに、

前記ゲームの勝敗判定時に「勝利」と判定し、前記「勝利」の判定に応じて、前記ゲー  
ム料金設定時に連勝回数に基づいたゲーム料金を設定し、前記設定されたゲーム料金を前  
記ゲーム料金徴収手段が徴収したと判定するとともに、次のゲームへの挑戦が選択されたと  
判断した場合には、前記連勝ボーナスゲームへの挑戦を許可し、

前記ゲームの勝敗判定時に「敗戦」と判定した場合、または前記次のゲームへの不挑戦  
が選択されたと判断した場合には、前記ゲームの実行回数に対応する数の前記新たなプレイ  
アイテムを払出するように前記プレイアイテム払出手段を制御する

ことを特徴とするゲーム動作制御方法。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】発明の名称

【補正方法】変更

【補正の内容】

【発明の名称】ゲーム装置およびゲームシステム、ゲーム動作制御プログラムならびにゲーム動作制御方法

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、情報を記録したカード等のプレイアイテムを使用して、このプレイアイテムに記録されたデータを読み取って、ゲーム内容をモニタ画面に表示させながらゲームを行うゲーム装置およびゲームシステム、このゲーム装置の動作を制御するゲーム動作制御プログラムならびにゲーム動作制御方法に関するものである。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 9

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 9 】

そこで、本発明は、上記した従来のゲーム装置が備えている課題を解決するためになされたものであり、その目的は、現在プレイ中のゲームに真剣に、かつ対戦者に対して「勝利」を獲得するために集中してゲームを実行するための手段を備えたゲーム装置およびゲームシステム、このゲーム装置の動作を制御するゲーム動作制御プログラムならびにゲーム動作制御方法を提供することにある。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 0

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 0 】

本発明は、プレイアイテムに記録されたデータを読み取り、該読み取ったデータに基づきゲームの進行を制御し、前記ゲームの実行に応じて新たなプレイアイテムを払出すゲーム装置であって、前記ゲーム装置は、プレイヤからゲーム料金を徴収するゲーム料金徴収手段と、前記プレイヤにより操作される操作手段と、前記プレイアイテムに記録された前記データを読み取るデータ読取手段と、前記ゲームの進行を制御するゲーム動作制御手段と、を備え、前記ゲーム動作制御手段は、前記操作手段の操作により入力されたデータまたは前記プレイアイテムから前記データ読取手段が読み取った前記データに基づいて、前記ゲームの全体の流れを制御するメイン制御手段と、前記ゲームの実行結果である前記ゲームの勝敗を判定する勝敗判定手段と、前記ゲームの実行に応じて前記プレイヤに新たなプレイアイテムを払出すプレイアイテム払出手段と、次のゲームへ挑戦するためのゲーム料金を設定するゲーム料金設定手段と、を有し、前記メイン制御手段が、前記勝敗判定手段が「勝利」と判定し、かつ、連勝回数に基づいて前記ゲーム料金設定手段が設定したゲーム料金を前記ゲーム料金徴収手段が徴収するとともに、次のゲームへの挑戦が選択されたと判断した場合には、前記次のゲームへの挑戦を許可するように制御し、前記勝敗判定手段が「敗戦」と判定した場合、または次のゲームへの不挑戦が選択されたと判断した場合には、前記ゲームの実行回数に対応する数の前記新たなプレイアイテムを払出すように前記プレイアイテム払出手段を制御するゲーム装置である。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 2 】

さらに、本発明は、前記ゲーム装置は、該ゲーム装置を前記プレイヤの対戦者としてゲームを実行するための対戦制御手段をさらに備えているゲーム装置である。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 3 】

さらに、本発明は、上記ゲーム装置が複数台接続されて構成されたゲームシステムであって、各前記ゲーム装置は、他の前記ゲーム装置と通信するための通信手段と、前記通信手段により、前記複数台のゲーム装置間で送受信される通信データに基づき、前記複数台のゲーム装置間で対戦ゲームを実行するための通信対戦制御手段と、をさらに備えている

ゲームシステムである。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

さらに、本発明は、プレイヤーからゲーム料金を徴収するゲーム料金徴収手段と、前記プレイヤーにより操作される操作手段と、プレイアイテムに記録されたデータを読み取るデータ読取手段と、ゲームの進行を制御するゲーム動作制御手段と、前記ゲームの実行に応じて前記プレイヤーに新たなプレイアイテムを払出すプレイアイテム払出装置と、を備えたゲーム装置の前記ゲーム動作制御手段に実行させるためのゲーム動作制御プログラムであって、前記ゲーム動作制御手段に実行させるための、前記操作手段の操作により入力されたデータまたは前記プレイアイテムから前記データ読取手段が読み取った前記データに基づいて、前記ゲームの全体の流れを制御するメイン制御ステップと、前記ゲームの実行結果である前記ゲームの勝敗を判定する勝敗判定ステップと、前記ゲームの実行に応じて前記プレイヤーに新たなプレイアイテムを払出するように前記プレイアイテム払出装置を制御する前記プレイアイテム払出ステップと、次のゲームへ挑戦するためのゲーム料金を設定させるゲーム料金設定ステップと、を含み、前記メイン制御ステップがさらに、前記勝敗判定ステップにおいて、「勝利」と判定し、前記ゲーム料金設定ステップにおいて、連勝回数に基づきゲーム料金を設定し、前記設定されたゲーム料金を前記ゲーム料金徴収手段が徴収したと判定するとともに、次のゲームへの挑戦が選択されたと判断した場合には、前記次のゲームへの挑戦を許可するステップと、前記勝敗判定ステップにおいて、「敗戦」と判定した場合、または前記次のゲームへの不挑戦が選択されたと判断した場合には、前記ゲームの実行回数に対応する数の前記新たなプレイアイテムを払出するように前記プレイアイテム払出手段を制御するステップと、を含む、ゲーム動作制御プログラムである。

【手続補正 9】

【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】

さらに、本発明は、前記次のゲームへの挑戦を許可するステップは、さらに、前記プレイヤーに前記次のゲームに挑戦するか否かを問合せる画面を表示手段に表示させる制御を行う、ゲーム動作制御プログラムである。

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

また、本発明は、前記ゲーム料金設定ステップは、前記ゲームの連勝回数に対応したテーブルを参照して前記ゲーム料金を設定する、ゲーム動作制御プログラムである。

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

さらに、本発明のゲーム動作制御プログラムは、前記勝敗判定ステップが「勝利」と判

定した場合、連勝回数の値を設定するステップと、前記連勝回数の値ごとに前記ゲーム料金を設定するステップと、をさらに含む、ゲーム動作制御プログラムである。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 8】

さらに、本発明のゲーム動作制御プログラムを構成する前記ゲーム料金設定ステップは、設定されたゲーム料金に対応した個数のコインを前記ゲーム料金徴収手段で検出するステップと、前記次のゲーム挑戦への選択を決定されたか否かを判定するステップと、をさらに含む、ゲーム動作制御プログラムである。

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 9】

また、本発明は、プレイヤーからゲーム料金を徴収するゲーム料金徴収手段と、前記プレイヤーにより操作される操作手段と、プレイアイテムに記録されたデータを読み取るデータ読取手段と、ゲームの進行を制御するゲーム動作制御手段と、前記ゲームの実行に応じて前記プレイヤーに新たなプレイアイテムを払出すプレイアイテム払出装置と、を備えたゲーム装置の前記ゲーム動作制御手段が実行するゲーム動作制御方法であって、前記ゲーム動作制御手段は、前記操作手段の操作により入力されたデータまたは前記プレイアイテムから前記データ読取手段が読み取った前記データに基づいて、前記ゲームの全体の流れを制御し、前記ゲームの実行結果である前記ゲームの勝敗を判定し、前記ゲームの実行に応じて前記プレイヤーに新たなプレイアイテムを払出するようにプレイアイテム払出装置を制御し、次のゲームへ挑戦するためのゲーム料金を設定し、さらに、前記ゲームの勝敗判定時に「勝利」と判定し、前記「勝利」の判定に応じて、前記ゲーム料金設定時に連勝回数に基づいたゲーム料金を設定し、前記設定されたゲーム料金を前記ゲーム料金徴収手段が徴収したと判定するとともに、次のゲームへの挑戦が選択されたと判断した場合には、前記連勝ボーナスゲームへの挑戦を許可し、前記ゲームの勝敗判定時に「敗戦」と判定した場合、または前記次のゲームへの不挑戦が選択されたと判断した場合には、前記ゲームの実行回数に対応する数の前記新たなプレイアイテムを払出するように前記プレイアイテム払出手段を制御するゲーム動作制御方法である。

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 1】

(2) プレイヤーがゲームの実行の結果として「勝利」を獲得して、次の連勝ボーナスゲームに挑戦するときには、ゲーム料金を割引くようにしている。そして、この連勝ボーナスゲームで「勝利」を獲得し、再度次の連勝ボーナスゲームに挑戦すると、さらにゲーム料金を割引くようにしている。このように、勝利を連続して獲得した回数を考慮してゲーム料金を割引くようにしているので、プレイヤーに1ゲームごとに当該ゲームに集中してゲームを実行させることができると共に、勝利すれば次のゲームを継続して実行したいという意欲を強く与えるゲーム装置を提供することができる。

【手続補正 1 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 3 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 3 3 】

図 3 は、カードゲーム装置 1 において、制御システムの一例を説明するためのブロック図である。メイン制御部 3 は、L A N ( Local Area Network ) 1 3 のハブ 1 4 を介して大型パネルディスプレイ 2 を表示制御するための大型パネル制御部 1 5 と、各端末装置 4 a ~ 4 h と、外部の通信ネットワーク ( 図示せず ) と接続されている。また、各端末装置 4 a ~ 4 h は、ハブ 1 4 を介して接続されている。

【手続補正 1 6 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 4 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 4 7 】

図 7 は、カード 6 の裏面をイメージセンサ 4 0 で撮像したときの画像例を示す図である。図 7 に示すように、コードパターン 1 7 0 をイメージセンサ 4 0 で撮像すると、黒色部分が「 1 」と認識され、白色部分が「 0 」として認識される。I D データ領域 1 7 6 およびデータ領域 1 8 0 の白色部分は、ハッチングで示す部分であるが、空白ではなく、黒色部分との組み合わせで所定の情報を表示している。すなわち、上記黒色部分と白色部分との 1 ビットの信号として抽出するように構成されており、予め決められた情報の内容に応じて黒色部分と白色部分との配置パターンが異なり、この黒色部分と白色部分との配置パターンがコードパターンとして機能する。なお、この例では、各半ビット ( 一つの黒色部分または白色部分を示す ) がイメージセンサ 4 0 で撮像された画像データの撮像した画面上で 6 ドットになるように大きさが決められている。

【手続補正 1 7 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 5 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 5 5 】

メイン制御プログラム P 1 a は、カードゲーム装置 1 の電源を オン した後に実行され、ゲームの全体の流れを制御するためのプログラムである。メイン制御プログラム P 1 a には、カードゲーム装置 1 の電源を オン したときに、プログラム内で使用する変数の値を記憶する R A M 2 4 のメモリ領域の初期化、およびモニタ 8 に立ち上げ時の初期画面を表示するための初期化プログラムも含まれている。また、メイン制御プログラム P 1 a は、プレイヤー P が他の端末装置 4 b 等の 1 台を操作するプレイヤーと対戦するために、他の端末装置 4 b 等とデータ通信するための通信制御プログラムも含んでいる。

【手続補正 1 8 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 5 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 5 8 】

ゲーム実施認可プログラム P 1 d は、プレイヤー P がコイン投入装置 9 a に投入した数 ( 個数 ) をカウントして投入コイン数を記憶する処理、すなわち、投入コイン数をゲーム料金として引き当てることのできるコイン貯留個数として把握する処理と、このコイン貯留個数が 1 ゲームのゲーム料金 ( クレジット ) を満たしているか否かを判定する処理等を行うプログラムである。そして、この判定により、コイン貯留個数 ( 投入コイン個数 ) が 1 ゲームのゲーム料金を満たすとゲームの実行を許可する処理を 行う。また、満たしていな

い場合には、モニタ 8 にコイン投入必要数を表示させる処理を行う。

また、図 10 には示していないが、メイン制御プログラム部 P 1 には、プレイヤー P が操作する端末装置をプレイヤー P の対戦相手としてゲームを実行するための制御プログラムである対戦プログラムも含まれている。

【手続補正 19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0065

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0065】

画像制御プログラム部 P 5 は、メイン制御プログラム部 P 1、部隊制御プログラム P 3 および計略制御プログラム部 P 4 等の各プログラムの制御に基づいて、モニタ 8 に各種の演出画像を出力するためのプログラムから構成される。この画像制御プログラム部 P 5 は、タイトル/アドバタイズ画面制御プログラム P 5 a、準備画面制御プログラム P 5 b、戦闘準備画面制御プログラム P 5 c、戦闘画面制御プログラム P 5 d、結果発表画面制御プログラム P 5 e、等のサブプログラムを備えている。

【手続補正 20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0074

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0074】

なお、本発明においては、プレイヤー P が最初の 1 ゲームを行うためのゲーム料金は通常料金、例えば、コイン 3 個とする処理を行う。

また、本発明は、プレイヤー P がゲームを実行した結果、「勝利」を獲得して次の「連勝ボーナスゲーム」に挑戦すると、この「連勝ボーナスゲーム」のゲーム料金はコイン 2 個に引き下げた料金に設定するようにしている。そして、プレイヤー P がこの 1 回目の「連勝ボーナスゲーム」に「勝利」し、さらに 2 回目の「連勝ボーナスゲーム」に挑戦すると、このゲームのゲーム料金はコイン 1 個に設定する処理を行うようにしている。このように、プレイヤー P がゲームを実行して「勝利」を連続して獲得（連勝）すると、この連勝回数が予め設定した所定の回数に達すまで、「勝利」した次の 1 ゲームの料金をこの連勝回数を考慮した割引料金に設定するようにしている。また、プレイヤー P が 1 ゲームを実行して「敗戦」した場合、次のゲームのゲーム料金は上記した通常料金が適用される。従って、ステップ S 3 の処理においては、ゲーム料金は通常料金を適用する処理を行う。

【手続補正 21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0088

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0088】

(ステップ S 14)

ステップ S 14 においては、プレイヤー P は今回のゲームで「勝利」を獲得したと判定したのでその勝利獲得の演出画像の表示と、このプレイヤー P に対して次のゲーム（連勝ボーナスゲーム）に挑戦するか否かの問合せ画面をモニタ 8 に表示する処理を行う。なお、この「連勝ボーナスゲーム」とは、前記のように、プレイヤー P が「勝利」を獲得して次のゲームに挑戦する場合には、この次のゲームのゲーム料金は通常料金に対して割引料金に設定されることを示す。さらに、「連勝ボーナスゲーム」はその戦闘エリア（領域）も異なる領域で戦闘するゲーム画面を表示し、かつ、「勝利」を獲得するための難易度に差を設けるようにしてもよい。この勝利獲得の演出画像の表示は、メイン制御プログラム P 1 a が準備画面制御プログラム P 5 b を作動させて、例えば、敵城の破壊画像を所定時間表示さ



せるようにする。

【手続補正 22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0095

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0095】

(ステップ S15)(ステップ S16)

ステップ S15では、メイン制御プログラム P1aはタイマー 9bをスタートさせて、経過時間のカウントを開始する。ステップ S16では、プレイヤー Pが「連勝ボーナスゲーム」に挑戦するために、ステップ S14で設定したゲーム料金となるコインの投入と、ゲーム料金として必要なコインが投入された後にプレイヤー Pがスタートボタンを押圧するまでの時間がタイムアップするか否かを判定する。すなわち、プレイヤー Pが1クレジットに相当するコインの投入と、「連勝ボーナスゲーム」挑戦への選択を決定するスタートボタンを押圧するまでの時間をカウントする処理を行う。この時間をカウントする値は、例えば、10秒に設定する。そして、タイムアップになると、勝敗フラグに、例えば、「9」を書き込んでステップ S22に進む。勝敗フラグに「9」を書き込むことは、プレイヤー Pは「連勝ボーナスゲーム」への挑戦を選択しなかったこと(不挑戦)を示す。

【手続補正 23】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0097

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0097】

(ステップ S19)

ステップ S18によりプレイヤー Pが投入したコイン個数が「連勝ボーナスゲーム」に挑戦するためのクレジットに達したと判定したので、メイン制御プログラム P1aは、「連勝ボーナスゲーム」挑戦への選択を決定するスタート(挑戦)ボタンを押圧するまでステップ S16に戻る処理を繰り返すように制御する。スタートボタンを押圧した信号が入力されると、ステップ S20に進む。

上記したステップ S14からステップ S19の処理内容は、本発明の連勝ボーナスゲーム挑戦選択手段を構成する。

【手続補正 24】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0100

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0100】

(ステップ S23)

ステップ S23においては、メイン制御プログラム P1aがカード払出装置制御プログラム P2eを作動させて、カード払出装置 10から新たなカード 6を払い出す処理を行う。

この新たなカード 6は、プレイヤー Pが次のゲームを実行するときに使用することが出来るカードとしてプレイヤー Pに提供されるものである。

本発明に実施形態であるカードゲーム装置 1は、1ゲームにつき1枚の新たなカード 6がプレイヤー Pに払出す処理を行うが、この新たなカード 6はプレイヤー Pが実行したゲームの実行回数を考慮してまとめて払出すように制御している。このステップ S23による制御方法は、図 12のフローチャートに示しているように次のような特徴がある。

【手続補正 25】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 1 0 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 0 5 】

なお、カード払出装置 1 0 から新たなカード 6 を複数枚まとめて払出す制御方法は、例えば、メイン制御プログラム P 1 a がカード払出装置制御プログラム P 2 e に新たなカード 6 を払出す枚数を指示する方法を採用することができる。また、カード払出装置 1 0 内には複数種の新たなカード 6 をランダムに積層したマガジンラック等が設置されている。従って、カード払出装置 1 0 から払出されるカード 6 は積層順に払出されるが、払出されるカード 6 の種類はランダムになる。

【手続補正 2 6 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 0 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 0 7 】

( ステップ S 2 5 ) ( ステップ S 2 6 )

ステップ S 2 5 においては、メイン制御プログラム P 1 a はプレイヤー P が引き続いてゲームを行うか ( コンティニュー ) 否かを問合せる画面をモニタ 8 に表示させる処理を行う。そして、プレイヤー P がセレクトボタン 1 1 を操作して継続してゲームを行うことを選択した場合には、上記したステップ S 2 の処理に戻るよう制御する。

また、プレイヤー P が継続してゲームを行わないことを選択した場合には、次のステップ S 2 6 に進んで、ゲームオーバ ( 終了 ) の処理、例えば、メイン制御プログラム P 1 a は IC カードリードライトプログラム P 2 a を作動させて、IC カードリードライト装置 9 に挿入されている IC カード 5 を排出する処理と、ゲーム終了の画面をモニタ 8 に表示する処理を行う。このステップ S 2 6 の処理が終了すると、プレイヤー P の今回のゲームは終了する。なお、プレイヤー P の IC カード 5 と購入時のカード 6 および新たに取得したカード 6 は、次回にゲームを実行するときに使用することができる。