



(12) 发明专利

(10) 授权公告号 CN 101039728 B

(45) 授权公告日 2011.06.15

(21) 申请号 200580034792.3

(22) 申请日 2005.10.06

(30) 优先权数据

297966/2004 2004.10.12 JP

(85) PCT申请进入国家阶段日

2007.04.12

(86) PCT申请的申请数据

PCT/JP2005/018554 2005.10.06

(87) PCT申请的公布数据

W02006/041012 JA 2006.04.20

(73) 专利权人 世嘉股份有限公司

地址 日本东京

(72) 发明人 大原徹 小室和生 山内伸也

松永纯 西山泰弘 根本健太郎

(74) 专利代理机构 北京三友知识产权代理有限公司

11127

代理人 黄纶伟

(51) Int. Cl.

A63F 9/00 (2006.01)

A63F 13/00 (2006.01)

A63F 13/10 (2006.01)

(56) 对比文件

JP 2002-301264 A, 2002.10.15, 全文.

JP 6-304333 A, 1994.11.01, 全文.

CN 1300021 A, 2001.06.20, 全文.

JP 2003-62331 A, 2003.03.04, 全文.

Yugi Kikai Sogo Nenkan, Kabushiki Kaisha Amyuzumento Sango Shuppan. 1996, 第188页.

审查员 杨祥钧

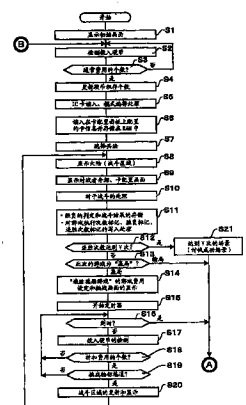
权利要求书 4 页 说明书 18 页 附图 12 页

(54) 发明名称

游戏装置、游戏系统、游戏装置中的动作控制方法

(57) 摘要

本发明的目的在于提供一种游戏装置、游戏系统、游戏装置中的动作控制方法,其中,该游戏装置使用了能够使玩家认真地并且为了相对于对战对方获得“赢局”而集中执行游戏的卡等玩游戏用物品。该游戏装置读取玩游戏用物品中所记录的数据并控制游戏的进行,针对一个游戏的执行支出新的玩游戏用物品。该游戏装置包括如下的单元:如果玩家获得“赢局”,则根据“赢局”的连续次数而将用于挑战下一个连胜奖励游戏的游戏费用设定为折扣费用;以及求以玩家执行游戏的结果的“赢局”和“输局”作为基准的游戏的执行次数,并将与该游戏的执行次数对应的数量的新的玩游戏用物品集中支出给玩家。



1. 一种游戏装置,该游戏装置具备:游戏费用征收单元;数据读取单元,其从玩家所放置的玩游戏用物品读取该玩游戏用物品中所记录的数据;控制单元,其根据读取的数据,一边显示游戏画面,一边控制游戏的进行,从而对该游戏装置的动作进行控制;胜负判定单元,其对作为该游戏的执行结果的游戏胜负进行判定;以及玩游戏用物品支出单元,其支出玩游戏用物品,

允许以规定的费用在该游戏装置与经由通信网络与该游戏装置连接的对战对方之间执行基于从所述玩游戏用物品读取的数据的对战游戏,当所述游戏结束时,支出新的玩游戏用物品,

所述游戏装置的特征在于,

所述控制单元进行如下控制:

当所述游戏费用征收单元中蓄留的费用余额满足第一费用值时,允许以该第一费用值执行第一对战游戏,其中,该第一费用值是执行一个游戏所需的费用,该第一对战游戏是最初的对战游戏,

当在所述第一对战游戏中得到“赢局”结果时,允许选择以第二费用值继续执行第二对战游戏,其中,该第二费用值是小于所述第一费用值的费用,该第二对战游戏是下一个对战游戏,

当选择了向所述第二对战游戏挑战时,暂缓从所述玩游戏用物品支出单元支出玩游戏用物品的动作,

当所述游戏费用征收单元中蓄留的费用余额满足所述第二费用值时,在暂缓从所述玩游戏用物品支出单元支出玩游戏用物品的动作的状态下,允许向所述第二对战游戏挑战,

当在所述第二对战游戏中得到“赢局”结果时,允许选择以第三费用值继续执行第三对战游戏,其中,该第三费用值是进一步小于所述第二费用值的费用,该第三对战游戏是再下一个对战游戏,

当选择了向所述第三对战游戏挑战时,继续暂缓从所述玩游戏用物品支出单元支出玩游戏用物品的动作,

当所述游戏费用征收单元中蓄留的费用余额满足所述第三费用值时,在继续暂缓从所述玩游戏用物品支出单元支出玩游戏用物品的动作的状态下,进一步允许向所述第三对战游戏挑战,

在所述对战游戏的任意一个游戏中,所述胜负判定单元判断为“输局”,或者判断为选择了不挑战下一个对战游戏时,从所述玩游戏用物品支出单元一并支出与所述对战游戏的执行次数对应的数量的新的玩游戏用物品。

2. 一种游戏系统,其特征在于,该游戏系统连接有多台权利要求 1 所述的游戏装置。

3. 一种游戏装置的动作控制方法,所述动作控制方法由游戏装置执行,该游戏装置具备:游戏费用征收单元;数据读取单元,其从玩家所放置的玩游戏用物品读取该玩游戏用物品中所记录的数据;控制单元,其根据读取的数据,一边显示游戏画面,一边控制游戏的进行,从而对该游戏装置的动作进行控制;胜负判定单元,其对作为该游戏的执行结果的游戏胜负进行判定;以及玩游戏用物品支出装置,其支出玩游戏用物品,

所述动作控制方法的特征在于,

所述控制单元进行如下控制:

当所述游戏费用征收单元中蓄留的费用余额满足第一费用值时,允许以该第一费用值执行第一对战游戏,其中,该第一费用值是执行一个游戏所需的费用,该第一对战游戏是最初的对战游戏,

当判定为所述第一对战游戏为“赢局”时,允许选择以第二费用值继续执行第二对战游戏,其中,该第二费用值是小于所述第一费用值的费用,该第二对战游戏是下一个对战游戏,

当选择了向所述第二对战游戏挑战时,暂缓从所述玩游戏用物品支出单元支出玩游戏用物品的动作,

当所述游戏费用征收单元中蓄留的费用余额满足所述第二费用值时,在暂缓从所述玩游戏用物品支出单元支出玩游戏用物品的动作的状态下,允许向所述第二对战游戏挑战,

当在所述第二对战游戏中得到“赢局”结果时,允许选择以第三费用值继续执行第三对战游戏,其中,该第三费用值是进一步小于所述第二费用值的费用,该第三对战游戏是再下一个对战游戏,

当选择了向所述第三对战游戏挑战时,继续暂缓从所述玩游戏用物品支出单元支出玩游戏用物品的动作,

当所述游戏费用征收单元中蓄留的费用余额满足所述第三费用值时,在继续暂缓从所述玩游戏用物品支出单元支出玩游戏用物品的动作的状态下,进一步允许向所述第三对战游戏挑战,

在所述对战游戏的任意一个游戏中,当判定为“输局”,或者判断为选择了不挑战下一个对战游戏时,从所述玩游戏用物品支出单元一并支出与所述对战游戏的执行次数对应的数量的新的玩游戏用物品。

4. 一种游戏装置,所述游戏装置具备对游戏装置的动作进行控制的动作控制单元、放置玩游戏用物品的面板、数据读取单元、以及玩游戏用物品支出部,所述游戏装置允许以规定的费用在其与可通信地与其连接的其他游戏装置之间执行对战游戏,

所述游戏装置的特征在于,

所述数据读取单元从放置于所述面板的玩游戏用物品读取数据,所述动作控制单元根据从所述玩游戏用物品读取的数据执行游戏,从所述玩游戏用物品支出部支出的玩游戏用物品被放置到所述面板上时,通过所述数据读取单元读取数据,

在所述玩游戏用物品支出部中以玩家看不到所述玩游戏用物品的支出顺序的方式预先准备有多种玩游戏用物品,

所述动作控制单元构成为:

允许以第一费用值执行最初的对战游戏,其中,该第一费用值是执行一个游戏所需的费用,

当在最初的对战游戏中得到“输局”结果时,以所述预先准备的支出顺序支出玩游戏用物品,

当在最初的对战游戏中得到“赢局”结果时,允许选择以第二费用值继续执行第二对战游戏,其中,该第二费用值是小于所述第一费用值的费用,该第二对战游戏是下一个对战游戏,

当选择继续执行所述第二对战游戏而在所述第二对战游戏中得到“赢局”结果时,允许

选择以第三费用值继续执行第三对战游戏,其中,该第三费用值是小于所述第二费用值的费用,该第三对战游戏是再下一个对战游戏,

当选择了继续执行所述对战游戏时,暂缓支出玩游戏用物品的动作,

当在选择了继续执行所述对战游戏的玩家执行的对战游戏中得到“输局”结果或没有选择继续执行所述对战游戏时,一并支出与到现在为止执行的对战游戏的次数对应的数量的玩游戏用物品。

5. 一种游戏装置,所述游戏装置具备放置玩游戏用物品的面板、数据读取单元、以及玩游戏用物品支出部,所述游戏装置允许以规定的费用在其与经由通信网络与其连接的对战对方之间执行对战游戏,

所述游戏装置的特征在于,

所述数据读取单元从放置于所述面板的玩游戏用物品读取数据,根据从所述玩游戏用物品读取的数据执行游戏,从所述玩游戏用物品支出部支出的玩游戏用物品被放置到所述面板上时,通过所述数据读取单元读取数据,

在所述玩游戏用物品支出部中以玩家看不到所述玩游戏用物品的支出顺序的选择情况的方式预先准备有多种玩游戏用物品,

所述游戏装置执行如下步骤:

允许以第一费用值执行第一对战游戏,其中,该第一费用值是设定为用于初次游戏的费用,该第一对战游戏是最初的对战游戏;

当在所述第一对战游戏中得到“赢局”结果时,允许选择以第二费用值继续执行第二对战游戏,其中,该第二费用值是小于所述第一费用值的费用,该第二对战游戏是下一个对战游戏;

当选择了继续执行所述第二对战游戏而在所述第二对战游戏中得到“赢局”结果时,允许选择以第三费用值继续执行第三对战游戏,其中,该第三费用值是小于所述第二费用值的费用,该第三对战游戏是再下一个对战游戏;

当选择了继续执行所述对战游戏时,暂缓支出玩游戏用物品的动作;以及

当在选择了继续执行所述对战游戏的玩家执行的对战游戏中得到“输局”结果或没有选择继续执行所述对战游戏时,一并支出与到现在为止执行的对战游戏的次数对应的数量的玩游戏用物品,

当允许在所述游戏装置上继续执行所述第一对战游戏至第三对战游戏时,分别执行所述第一对战游戏至第三对战游戏所需的费用依次减少。

6. 一种游戏装置,所述游戏装置具备从玩游戏用物品读取数据的数据读取单元、以及玩游戏用物品支出部,所述游戏装置允许以规定的费用在其与经由通信网络与其连接的对战对方之间执行对战游戏,

所述游戏装置的特征在于,

所述数据读取单元从玩游戏用物品读取数据,根据从所述玩游戏用物品读取的数据执行游戏,从所述玩游戏用物品支出部支出的玩游戏用物品通过所述数据读取单元读取数据,

在所述玩游戏用物品支出部中以玩家看不到所述玩游戏用物品的支出顺序的选择情况的方式预先准备有多种玩游戏用物品,无论对战游戏的胜负决定的每次胜负情况如何,

都可从所述玩游戏用物品支出部支出规定数量的玩游戏用物品，

所述游戏装置执行如下步骤：

允许执行第一对战游戏，其中，该第一对战游戏是最初的对战游戏；

当在所述第一对战游戏中得到“赢局”结果时，允许选择以第二费用值继续执行第二对战游戏，其中，该第二费用值是小于执行所述第一对战游戏所需费用的费用，该第二对战游戏是下一个对战游戏；

当选择了继续执行所述第二对战游戏而在所述第二对战游戏中得到“赢局”结果时，允许选择以第三费用值继续执行第三对战游戏，其中，该第三费用值是小于所述第二费用值的费用，该第三对战游戏是再下一个对战游戏；

当在所述第一对战游戏和所述第二对战游戏结束后，选择了继续在所述游戏装置中执行对战游戏时，暂缓从所述玩游戏用物品支出部支出玩游戏用物品的动作；以及

当在选择了继续执行所述对战游戏的玩家执行的对战游戏中得到“输局”结果或没有选择继续执行所述对战游戏时，一并支出与到现在为止执行的对战游戏的次数对应的规定数量的玩游戏用物品，

当允许在所述游戏装置上继续执行所述第一对战游戏至第三对战游戏时，分别执行所述第一对战游戏至第三对战游戏所需的费用依次减少。

## 游戏装置、游戏系统、游戏装置中的动作控制方法

### 技术领域

[0001] 本发明涉及使用记录了信息的卡等玩游戏用物品 (play item), 读取该玩游戏用物品中记录的数据, 一边将游戏内容显示在监视器画面中一边进行游戏的游戏装置、游戏系统、游戏装置中的动作控制方法。

### 背景技术

[0002] 以往, 作为使用卡来作为玩游戏用物品的游戏装置, 已经熟知以足球为对象的卡游戏装置。该卡游戏装置在玩家 (游戏者) 将选手卡排列在选手卡配置面板中时, 内部的图像传感器读取选手卡的里面所记录的卡数据, 从这些选手卡制作构成游戏的选手的数据并开始玩游戏。然后, 玩家通过改变选手卡的配置而能够指示选手的位置或构成。在这样的卡游戏中, 具有玩家能够收集选手卡等在卡游戏中能使用的卡的乐趣。

[0003] 作为如上述这样的卡游戏装置, 例如, 提出了下述专利文献 1 中记载的发明。

[0004] 专利文献 1 中记载的卡游戏装置是执行上述的以足球为对象的卡游戏的装置。该专利文献 1 中公开了如下技术: 一个游戏结束后, 从卡游戏装置的卡发放部发放新的选手卡, 玩家在每次游戏结束时能够增加一张选手卡, 进而在进行下一次游戏时, 使用该增加的选手卡来容易地进行选手选出和选手交替的操作。

[0005] 另一方面, 在游戏中心等除了卡游戏装置之外, 还配置有各种视频游戏装置等游戏装置。这些游戏装置要求提高运转率而对游戏中心的收益上作出贡献, 并且要求采用使玩家具有继续进行游戏的意识, 即“不会厌倦”的游戏内容。作为用于解决这样的课题的游戏装置, 提出了下面专利文献 2 中记载的发明。

[0006] 在专利文献 2 中提出了一种视频游戏装置, 其包括: 费用征收单元, 其从玩家处征收规定的游戏费用; 游戏运算单元, 其具有不同的多个游戏等级, 从规定的游戏等级开始进行游戏, 在显示器中显示游戏画面; 游戏成绩评价单元, 其评价游戏结束时的游戏成绩; 以及费用设定单元, 其基于该游戏成绩的评价结果来进行下一个继续游戏的费用设定。进而, 在该专利文献 2 中公开了如下技术: 游戏成绩评价单元在游戏结束时提高了规定成绩的情况下, 以折扣费用方式来允许游戏继续到下一个游戏等级。

[0007] 专利文献 1: 日本特开 2002-301264 号公报 (说明书第 15 页~第 17 页, 图 26)

[0008] 专利文献 2: 日本特开平 6-304333 号公报 (说明书第 3 页~第 6 页, 图 3、图 5)

### 发明内容

[0009] 上述专利文献 1 中记载的卡游戏装置被控制为, 使其在每一次一个游戏结束时, 任意发放一张新的选手卡。因此, 存在以下问题, 即, 在发放了价值高的选手卡, 例如以有名选手为对象的选手卡时, 玩家得到满足, 接着进行下一个游戏的欲望降低。进而, 存在玩家执行如下那样的玩法的情况: 由于想要该新的选手卡而故意使游戏失败, 以尽快结束游戏。因此, 也存在使设想了战略而要堂堂正正进行对战的对战对方降低游戏欲望的课题。

[0010] 上述专利文献 2 中记载的视频游戏装置的目的仅仅是使到达等级的规定地点的

玩家引起玩游戏的欲望,来提高运转率和收益率。进而,该文献中记载的发明的目的不是如在玩家之间进行的参加型的游戏这样,在游戏结束时,不管游戏的胜负等结果都支出卡等奖品的情况下,也使各个玩家拘泥于当前游戏中的游戏的胜负等而认真地并且集中地玩游戏。

[0011] 此外,该文献中记载的视频游戏装置,在前一个游戏中提高了规定成绩的情况下,设定折扣费用的仅是下一个游戏。从而,在专利文献2中记载的发明中,并未记载如下的手段:在玩家在前一个游戏中提高规定的成绩,并且在下一个游戏中再次提高了规定的成绩的情况下,在再下一个游戏中应用折扣费用,使玩家提高再继续进行游戏的意识。

[0012] 因此,本发明为了解决上述以往的游戏装置存在的课题而完成,其目的在于,提供具有在当前进行的游戏认真地,并且为了相对于对战者获得“赢局”而集中地执行游戏的单元的游戏装置,游戏系统,游戏装置中的动作控制方法。

[0013] 本发明的游戏装置具备:游戏费用征收单元;数据读取单元,其从玩家所放置的玩游戏用物品读取该玩游戏用物品中所记录的数据;控制单元,其根据读取的数据,一边显示游戏画面,一边控制游戏的进行,从而对该游戏装置的动作进行控制;胜负判定单元,其对作为该游戏的执行结果的游戏胜负进行判定;以及玩游戏用物品支出单元,其支出玩游戏用物品,允许以规定的费用在该游戏装置与经由通信网络与该游戏装置连接的对战对方之间执行基于从所述玩游戏用物品读取的数据的对战游戏,当所述游戏结束时,支出新的玩游戏用物品,所述游戏装置的特征在于,所述控制单元进行如下控制:当所述游戏费用征收单元中蓄留的费用余额满足第一费用值时,允许以该第一费用值执行第一对战游戏,其中,该第一费用值是执行一个游戏所需的费用,该第一对战游戏是最初的对战游戏,当在所述第一对战游戏中得到“赢局”结果时,允许选择以第二费用值继续执行第二对战游戏,其中,该第二费用值是小于所述第一费用值的费用,该第二对战游戏是下一个对战游戏,当选择了向所述第二对战游戏挑战时,暂缓从所述玩游戏用物品支出单元支出玩游戏用物品的动作,当所述游戏费用征收单元中蓄留的费用余额满足所述第二费用值时,在暂缓从所述玩游戏用物品支出单元支出玩游戏用物品的动作的状态下,允许向所述第二对战游戏挑战,当在所述第二对战游戏中得到“赢局”结果时,允许选择以第三费用值继续执行第三对战游戏,其中,该第三费用值是进一步小于所述第二费用值的费用,该第三对战游戏是再下一个对战游戏,当选择了向所述第三对战游戏挑战时,继续暂缓从所述玩游戏用物品支出单元支出玩游戏用物品的动作,当所述游戏费用征收单元中蓄留的费用余额满足所述第三费用值时,在继续暂缓从所述玩游戏用物品支出单元支出玩游戏用物品的动作的状态下,进一步允许向所述第三对战游戏挑战,在所述对战游戏的任意一个游戏中,所述胜负判定单元判断为“输局”,或者判断为选择了不挑战下一个对战游戏时,从所述玩游戏用物品支出单元一并支出与所述对战游戏的执行次数对应的数量的新的玩游戏用物品。

[0014] 上述玩游戏用物品表示以往作为卡游戏的游戏进行介质所使用的记录了信息的卡(trading card,集换卡),或者将印刷了代码信息的封条等粘贴到带有人偶等造型物(figure)的底座的背面来进行游戏的游戏体等。

[0015] 此外,本发明所说的游戏表示,例如足球游戏或战斗游戏这样,决定玩家以及该玩家的对战者来执行游戏,针对每一个游戏决定游戏执行结果的胜负,即“赢局(胜)”或“输局(负)”的游戏,例如卡游戏等这样使用上述玩游戏用物品的游戏。

[0016] 本发明的游戏装置,所述游戏装置具备对游戏装置的动作进行控制的动作控制单元、放置玩游戏用物品的面板、数据读取单元、以及玩游戏用物品支出部,所述游戏装置允许以规定的费用在其与可通信地与其连接的其他游戏装置之间执行对战游戏,所述游戏装置的特征在于,所述数据读取单元从放置于所述面板的玩游戏用物品读取数据,所述动作控制单元根据从所述玩游戏用物品读取的数据执行游戏,从所述玩游戏用物品支出部支出的玩游戏用物品被放置到所述面板上时,通过所述数据读取单元读取数据,在所述玩游戏用物品支出部中以玩家看不到所述玩游戏用物品的支出顺序的方式预先准备有多种玩游戏用物品,所述动作控制单元构成为:允许以第一费用值执行最初的对战游戏,其中,该第一费用值是执行一个游戏所需的费用,当在最初的对战游戏中得到“输局”结果时,以所述预先准备的支出顺序支出玩游戏用物品,当在最初的对战游戏中得到“赢局”结果时,允许选择以第二费用值继续执行第二对战游戏,其中,该第二费用值是小于所述第一费用值的费用,该第二对战游戏是下一个对战游戏,当选择继续执行所述第二对战游戏而在所述第二对战游戏中得到“赢局”结果时,允许选择以第三费用值继续执行第三对战游戏,其中,该第三费用值是小于所述第二费用值的费用,该第三对战游戏是再下一个对战游戏,当选择了继续执行所述对战游戏时,暂缓支出玩游戏用物品的动作,当在选择了继续执行所述对战游戏的玩家执行的对战游戏中得到“输局”结果或没有选择继续执行所述对战游戏时,一并支出与到现在为止执行的对战游戏的次数对应的数量的玩游戏用物品。

[0017] 本发明的游戏装置,所述游戏装置具备放置玩游戏用物品的面板、数据读取单元、以及玩游戏用物品支出部,所述游戏装置允许以规定的费用在其与经由通信网络与其连接的对战对方之间执行对战游戏,所述游戏装置的特征在于,所述数据读取单元从放置于所述面板的玩游戏用物品读取数据,根据从所述玩游戏用物品读取的数据执行游戏,从所述玩游戏用物品支出部支出的玩游戏用物品被放置到所述面板上时,通过所述数据读取单元读取数据,在所述玩游戏用物品支出部中以玩家看不到所述玩游戏用物品的支出顺序的选择情况的方式预先准备有多种玩游戏用物品,所述游戏装置执行如下步骤:允许以第一费用值执行第一对战游戏,其中,该第一费用值是设定为用于初次游戏的费用,该第一对战游戏是最初的对战游戏;当在所述第一对战游戏中得到“赢局”结果时,允许选择以第二费用值继续执行第二对战游戏,其中,该第二费用值是小于所述第一费用值的费用,该第二对战游戏是下一个对战游戏;当选择了继续执行所述第二对战游戏而在所述第二对战游戏中得到“赢局”结果时,允许选择以第三费用值继续执行第三对战游戏,其中,该第三费用值是小于所述第二费用值的费用,该第三对战游戏是再下一个对战游戏;当选择了继续执行所述对战游戏时,暂缓支出玩游戏用物品的动作;以及当在选择了继续执行所述对战游戏的玩家执行的对战游戏中得到“输局”结果或没有选择继续执行所述对战游戏时,一并支出与到现在为止执行的对战游戏的次数对应的数量的玩游戏用物品,当允许在所述游戏装置上继续执行所述第一对战游戏至第三对战游戏时,分别执行所述第一对战游戏至第三对战游戏所需的费用依次减少。

[0018] 本发明的游戏装置,所述游戏装置具备从玩游戏用物品读取数据的数据读取单元、以及玩游戏用物品支出部,所述游戏装置允许以规定的费用在其与经由通信网络与其连接的对战对方之间执行对战游戏,所述游戏装置的特征在于,所述数据读取单元从玩游戏用物品读取数据,根据从所述玩游戏用物品读取的数据执行游戏,从所述玩游戏用物品

支出部支出的玩游戏用物品通过所述数据读取单元读取数据,在所述玩游戏用物品支出部中以玩家看不到所述玩游戏用物品的支出顺序的选择情况的方式预先准备有多种玩游戏用物品,无论对战游戏的胜负决定的每次胜负情况如何,都可从所述玩游戏用物品支出部支出规定数量的玩游戏用物品,所述游戏装置执行如下步骤:允许执行第一对战游戏,其中,该第一对战游戏是最初的对战游戏;当在所述第一对战游戏中得到“赢局”结果时,允许选择以第二费用值继续执行第二对战游戏,其中,该第二费用值是小于执行所述第一对战游戏所需费用的费用,该第二对战游戏是下一个对战游戏;当选择了继续执行所述第二对战游戏而在所述第二对战游戏中得到“赢局”结果时,允许选择以第三费用值继续执行第三对战游戏,其中,该第三费用值是小于所述第二费用值的费用,该第三对战游戏是再下一个对战游戏;当在所述第一对战游戏和所述第二对战游戏结束后,选择了继续在所述游戏装置中执行对战游戏时,暂缓从所述玩游戏用物品支出部支出玩游戏用物品的动作;以及当在选择了继续执行所述对战游戏的玩家执行的对战游戏中得到“输局”结果或没有选择继续执行所述对战游戏时,一并支出与到现在为止执行的对战游戏的次数对应的规定数量的玩游戏用物品,当允许在所述游戏装置上继续执行所述第一对战游戏至第三对战游戏时,分别执行所述第一对战游戏至第三对战游戏所需的费用依次减少。

[0019] 进而,在本发明的游戏系统中,可通信地连接有多台上述游戏装置,并且将这些游戏装置控制为使它们能够基于在所述多台游戏装置之间进行收发的通信数据,来在所述游戏装置之间执行游戏。

[0020] 此外,本发明的游戏装置的动作控制方法,所述动作控制方法由游戏装置执行,该游戏装置具备:游戏费用征收单元;数据读取单元,其从玩家所放置的玩游戏用物品读取该玩游戏用物品中所记录的数据;控制单元,其根据读取的数据,一边显示游戏画面,一边控制游戏的进行,从而对该游戏装置的动作进行控制;胜负判定单元,其对作为该游戏的执行结果的游戏胜负进行判定;以及玩游戏用物品支出装置,其支出玩游戏用物品,所述动作控制方法的特征在于,所述控制单元进行如下控制:当所述游戏费用征收单元中蓄留的费用余额满足第一费用值时,允许以该第一费用值执行第一对战游戏,其中,该第一费用值是执行一个游戏所需的费用,该第一对战游戏是最初的对战游戏,当判定为所述第一对战游戏为“赢局”时,允许选择以第二费用值继续执行第二对战游戏,其中,该第二费用值是小于所述第一费用值的费用,该第二对战游戏是下一个对战游戏,当选择了向所述第二对战游戏挑战时,暂缓从所述玩游戏用物品支出单元支出玩游戏用物品的动作,当所述游戏费用征收单元中蓄留的费用余额满足所述第二费用值时,在暂缓从所述玩游戏用物品支出单元支出玩游戏用物品的动作的状态下,允许向所述第二对战游戏挑战,当在所述第二对战游戏中得到“赢局”结果时,允许选择以第三费用值继续执行第三对战游戏,其中,该第三费用值是进一步小于所述第二费用值的费用,该第三对战游戏是再下一个对战游戏,当选择了向所述第三对战游戏挑战时,继续暂缓从所述玩游戏用物品支出单元支出玩游戏用物品的动作,当所述游戏费用征收单元中蓄留的费用余额满足所述第三费用值时,在继续暂缓从所述玩游戏用物品支出单元支出玩游戏用物品的动作的状态下,进一步允许向所述第三对战游戏挑战,在所述对战游戏的任意一个游戏中,当判定为“输局”,或者判断为选择了不挑战下一个对战游戏时,从所述玩游戏用物品支出单元一并支出与所述对战游戏的执行次数对应的数量的新的玩游戏用物品。

[0021] 此外,本发明是记录了上述游戏装置的游戏动作控制程序的计算机可读取的记录介质。

[0022] 在本发明中,作为该计算机可读取的记录介质,能够使用 CD-ROM、DVD-ROM 和硬盘装置等盘介质、以及掩模 ROM 等电记录存储介质。

## 附图说明

[0023] 图 1 是表示本发明的一个实施方式的卡游戏装置的整体结构的立体图。

[0024] 图 2 是表示在图 1 所示的卡游戏装置中各玩家所操作的终端装置的立体图。

[0025] 图 3 是表示图 1 所示的卡游戏装置的控制方式的一例的控制方框图。

[0026] 图 4 是图 2 所示的卡游戏装置所具有的卡配置面板的俯视图。

[0027] 图 5 是安装了卡配置面板的壳体的纵向剖视图。

[0028] 图 6 是表示卡中设置的代码图案(pattern)的一例的图。

[0029] 图 7 是表示由图像传感器拍摄了卡的背面时的图像的一例的图。

[0030] 图 8 是表示记录在卡的背面的 ID 数据区域以及数据区域的位(bit)的开始位置的图。

[0031] 图 9 是表示卡的背面的图案数据的配置的图。

[0032] 图 10 是用于说明图 2 所示的卡游戏装置所具有的软件的结构图。

[0033] 图 11 是用于说明对图 2 所示的卡游戏装置的动作进行控制的游戏动作控制程序的处理步骤的流程图。

[0034] 图 12 同样也是用于说明游戏动作控制程序的处理步骤的流程图。

[0035] 图 13 是表示卡配置画面的一例的图。

[0036] 图 14 是表示战斗画面的一例的图。

[0037] 图 15 是表示连胜奖励游戏挑战的画面例子的图。

## 具体实施方式

[0038] 以下,以卡游戏为例来说明本发明的实施方式。图 1 是表示作为本发明的一个实施方式的卡游戏装置的整体结构的立体图,图 2 是表示在该卡游戏装置中,各玩家操作的终端装置的立体图。另外,在以下的说明中,将说明将卡游戏装置应用于战争游戏中的情况,但也可以应用于包含足球游戏在内的其它卡游戏。

[0039] 如图 1 以及图 2 所示,卡游戏装置 1 由一台或两台大型面板显示器 2、进行该大型面板显示器 2 的显示控制的主控制部 3、以及可通信地与主控制部 3 连接的多个终端装置 4a ~ 4h 构成。终端装置 4a ~ 4h 的每一台构成本发明的游戏装置。

[0040] 大型面板显示器 2 显示时时刻刻发生变化的当前的势力地图、作为实现了天下统一的玩家的“历代皇帝”的介绍、皇帝排位等图像。

[0041] 首先,参加游戏的玩家 P 最初购买进行游戏所需的开始组件(startset)并在终端装置 4a ~ 4h 的坐席上落座。该开始组件包含作为记录战斗结果等的记录介质所使用的 IC 卡 5、印刷了统率各部队的武将等的说明等的多张卡 6。该卡 6 成为构成本发明的玩游戏用物品,在以下的说明中,将该玩游戏用物品表现为卡 6。

[0042] IC 卡 5 至少存储有该玩家所拥有的卡 6 的种类、以及卡 6 的背面所记录的与卡数

据对应的武将等的特性,例如,武力强且“突击”强、智商高且“策略”强等、以及过去的战斗结果、或者玩家的姓名(昵称)等游戏信息。由此,卡游戏装置 1 通过读取 IC 卡 5 中存储的信息而能够得到游戏所需的数据,同时能够确认玩家 P 具有参加游戏的资格。

[0043] 卡 6 在其表面上分别印刷有不同的武将等的说明等。此外,在其背面,如后所述,记录有成为用于识别在表面印刷的武将等的识别码的数据(代码)图案。

[0044] 终端装置 4a ~ 4h 由通信线路来进行了连接,分别由同一结构构成,所以下面说明图 2 所示的终端装置 4a。终端装置 4a 包括:用于放置玩家 P 所拥有的卡 6 的卡配置面板 7;显示战斗的图像等的监视器 8;插入有 IC 卡 5 的 IC 卡读写装置 9;硬币投入装置 9a;对应于一个游戏的执行而对玩家 P 支出(发放)新的卡 6 的卡支出装置 10。另外,这些终端装置 4a ~ 4h 的各个台构成本发明的游戏装置。

[0045] 此外,操作这些终端装置(游戏装置)4a ~ 4h 的玩家在这些游戏装置之间,可以互相以对方作为对战者(对战对方)来执行游戏。而且,玩家还能够以自己操作的终端装置 4a 等作为对战者来执行游戏。

[0046] 另外,硬币投入装置 9a 具有硬币投入口和检测所投入的硬币的传感器,在玩家 P 开始游戏时,成为征收游戏费用的游戏费用征收单元。在图 2 中,表示了硬币投入装置 9a 与 IC 卡读写装置 9 一体化的结构,但也可以分别为单体的结构。

[0047] 在卡配置面板 7 的左侧设有用于在输入姓名或选择菜单时移动光标的选择按钮 11。此外,在卡配置面板 7 的右侧设有在进行“策略”、“突击”、“单挑”等时按压的动作按钮 12 和开始按钮等各种按钮开关。

[0048] 图 3 是用于说明在卡游戏装置 1 中的控制系统的一例的方框图。主控制部 3 经由 LAN(Local Area Network,局域网)13 的集线器 14 与用于对大型面板显示器 2 进行显示控制的大型面板控制部 15、各终端装置 4a ~ 4h、外部的通信网络(未图示)连接。此外,各个终端装置 4a ~ 4h 经由集线器 14 来进行了连接。

[0049] 大型面板控制部 15 由具有 CPU16、作为存储装置(存储器)的 RAM17、输入输出接口 18、声音电路 19、图形显示电路 20 的控制基板等构成。在 RAM17 中存储有在大型面板显示器 2 中显示的各种图像数据、进行选择这些图像数据而决定优先顺序并依次显示的控制的图像输入输出控制程序。

[0050] 输入输出接口 18 经由集线器 14 与主控制部 3 连接,同时与用于操作大型面板显示器 2 的开关类 21 等进行了连接。声音电路 19 连接到用于输出与大型面板显示器 2 中显示的各种图像对应的声音的声音放大器(扬声器)22 上。另外,声音数据以及用于将该声音数据输出给扬声器 22 的声音输出控制程序也存储在 RAM17 中。图形显示电路 20 将来自 CPU16 的控制信号选择的图像显示在大型面板显示器 2 中。

[0051] 终端装置 4a ~ 4h 由具有 CPU23、RAM(存储器)24、输入输出接口 25、声音电路 26、图形显示电路 27 的控制基板等构成。在 RAM24 中存储了在监视器 8 中显示的各种图像数据、进行用于显示这些图像数据的控制的图像输出控制程序、用于在由卡游戏装置 1 执行游戏时控制游戏的进行的游戏动作控制程序。

[0052] 进而,在 RAM24 中也存储了用于以玩家 P 操作的终端装置 4a 等作为对战者来执行游戏的战斗数据等。作为该战斗数据,存储有成为玩家 P 的对战对方的各武将的识别代码及其特性。

[0053] 输入输出接口 25 与主控制部 3 连接之外,还与 IC 卡读写装置 9、硬币投入装置 9a 的硬币检测传感器(未图示)、定时器 9b、卡支出装置 10、选择按钮 11 或动作按钮 12 以及用于操作监视器 8 的开关类等、用于读取在卡 6 的背面存储的卡数据的图像传感器 40 进行了连接。另外,定时器 9b 用作对经过时间进行计数的单元,但也可以采用通过程序对经过时间进行计数的软件定时器。

[0054] 声音电路 26 连接到用于输出与显示器 8 中显示的各种图像对应的声音的声音放大器(扬声器)30 上。另外,声音数据以及用于将该声音数据输出给扬声器 30 的声音输出控制程序也存储在 RAM24 中。图形显示电路 27 将由来自 CPU23 的控制信号选择的图像显示在监视器 8 中。

[0055] 图 4 是从上方观看卡配置面板 7 的俯视图,图 5 是安装了卡配置面板 7 的壳体 31 的纵向剖面图。如图 4、5 所示,卡配置面板 7 由被安装用来阻塞壳体 31 的上面开口 32 的透明的玻璃板 33 以及在玻璃板 33 的上面层叠的薄的游戏领域(play field)用片 34 构成。

[0056] 在进行游戏时,在该游戏领域用片 34 的上面放置卡 6。玩家 P 例如在与操作其他的终端装置 4b 的其他玩家进行对战的情况下,在各自的终端装置的卡配置面板 7(游戏领域用片 34)上放置自己的卡 6。

[0057] 在壳体 31 的内部安装有:光源 35,其对放置在卡配置面板 7 上的卡 6 的背面照射红外线(不可见光);第一滤镜 36,其从由光源 35 发出的光中除去可见光;第一反射板 37,其将由卡 6 的背面反射的反射光向上方反射;第二反射板 38,其将由第一反射板 37 反射的反射光(不可见光)向下方反射;第二滤镜 39,其除去由第二反射板 38 反射的反射光中所包含的干扰光(可见光);以及图像传感器 40,其由通过了第二滤镜 39 的反射光对放置在卡配置面板 7 上的卡 6 的背面所记录的卡数据的图案进行拍摄。另外,光源 35 由发出红外线或紫外线这样的肉眼看不见的不可见光的发光二极管(LED)等构成。在不从光源 35 发出可见光时,不必设置第一滤镜 36。

[0058] 第一反射板 37 由壳体 31 的下侧倾斜部 41 支承,相对于水平设置的卡配置面板 7 以规定的倾斜角度  $\alpha$  倾斜。此外,第二反射板 38 被以对应于第一反射板 37 的安装角度的倾斜角度安装。

[0059] 由于壳体 31 具有下侧倾斜部 41,因此在玩家 P 落座时,可以将玩家 P 的腿插入下侧倾斜部 41 的下方。由此,玩家 P 在要将卡 6 排列在卡配置面板 7 上时能够将手伸到卡配置面板 7 的里侧位置,并且在卡配置面板 7 的全面上,在任意位置都能放置卡 6。此外,由于从密闭的壳体 31 的内部,由光源 35 对卡配置面板 7 照射滤除了可见光的红外线(不可见光),因此,即使从上面观看卡配置面板 7 也不能窥视壳体 31 的内部。

[0060] 图 6 表示设置在卡 6 的背面的代码图案的一例。在卡 6 的背面,印刷有由半径不同的多个图案构成的代码图案 170。该代码图案 170 具有卡位置检测圆 172、在卡位置检测圆 172 的外周形成的位置角度检测图案区域 174、在位置角度检测图案区域 174 的外侧形成的 ID 数据区域 176、在卡位置检测圆 172 的内侧形成的环状白色区域 178、在环状白色区域 178 的内侧形成的数据区域 180、以及在数据区域 180 的内侧形成的中心点 182。代码图案 170 由黑色部分 170a 和白色部分 170b 之间的浓度差来进行识别。

[0061] 此外,在代码图案 170 上使用使红外线透过的墨水施加了印刷,从而使玩家不能直接视觉辨认到该代码图案 170。因此,防止了玩家或其他人在代码图案 170 上作假而改造

代码图案 170,或者模仿代码图案 170 的卡伪造。

[0062] 进而,在代码图案 170 上,按照以中心点 182 为中心的同心圆状,形成有卡位置检测圆 172、位置角度检测图案区域 174、ID 数据区域 176、环状白色区域 178 以及数据区域 180,半径比卡 6 的短边大的 ID 数据区域 176 被形成为弯曲成圆弧状的形状。即,在 ID 数据区域 176 中,在位于比相对于长方形的卡面的短边部分大的半径上的最外周的圆形图案中的一部分被记录为圆弧状,因此能够有效地使用卡面的全部面积。

[0063] 图 7 是表示由图像传感器 40 拍摄了卡 6 的背面时的图像例子的图。如图 7 所示,如果由图像传感器 40 拍摄代码图案 170,则黑白部分被识别为“1”,白黑部分被识别为“0”。ID 数据区域 176 以及数据区域 180 的白色部分是以影线表示的部分,不是空白,而是通过与黑色部分之间的组合来显示规定的信息。即,作为上述黑色部分和白色部分的 1 位的信号而进行提取,黑色部分和白色部分的配置图案根据预先决定的信息的内容而不同,该黑色部分和白色部分的配置图案的功能是代码图案。另外,在本例中,各半位(表示一个黑色部分或白色部分)的大小被决定为在图像传感器 40 所拍摄的图像数据的拍摄过的画面上为 6 位。

[0064] 另外,通过卡位置检测圆 172 的内侧和外侧之间的亮度差来进行卡 6 的代码图案 170 和代码中心点 182 的检测。因此,在卡位置检测圆 172 的内侧和外侧环状地形成有白色区域,由此,卡位置检测圆 172 内周和外周之间的亮度差变得明确。卡位置检测圆 172 由于是圆,因此能够检测位置而与卡 6 的方向(位置角度)无关。

[0065] 此外,代码图案 170 的位置角度(卡 6 的方向)的检测,通过检测从卡位置检测圆 172 的外周向外侧放射状地突出的位置角度检测图案区域 174 的突部 174a ~ 174d 的圆周方向间隔来判别。因此,各突部 174a ~ 174d 在圆周方向的间隔不是等间隔,而是各间隔不同,通过检测其间隔来判别该卡 6 的位置角度。

[0066] 此外,各位的值由相邻的两个半位区域的亮度差来判定。另外,在求各区域的亮度时,为了减少焦点模糊或位置、角度检测时的误差的影响,不使用紧靠边界的部分的区域,而提取各区域的中心部的亮度。

[0067] 如图 8 所示,ID 数据区域 176 以及数据区域 180 的位的开始位置 S1 ~ S4 根据各卡 6 而不同。此外,如图 9 所示,在 ID 数据区域 176 以及数据区域 180 中得到由图案数据 0 ~ 15 构成的 16 位的信息。进而,如上所述,各图案数据 0 ~ 15 由黑色部分和白色部分构成,为了容易从图像传感器 40 所拍摄的图像数据中进行识别,黑色部分和白色部分的一个的面积被设定得大,防止数据的误识别。

[0068] 接着,说明图 1 ~ 图 3 所示的终端装置 4a ~ 4h 的 RAM24 中存储的用于控制卡游戏装置 1 的动作用的软件的结构。图 10 是表示控制卡游戏装置 1 的动作用的游戏动作控制程序的结构的一例的图。

[0069] 如图 10 所示,控制卡游戏装置 1 的动作用的游戏动作控制程序由主控制程序部 P1、输入输出控制程序部 P2、部队控制程序部 P3、策略控制程序部 P4、图像控制程序部 P5、声音输出控制程序部 P6 构成。该游戏动作控制程序构成本发明的游戏动作控制单元。

[0070] 主控制程序部 P1 由用于统一控制本发明的卡游戏装置 1 的动作用的程序和该统一控制所需的子程序构成。主控制程序部 P1 包含主控制程序 P1a、输入信号分析程序 P1b、游戏费用设定程序 P1c、游戏实施认可程序 P1d 等子程序。

[0071] 主控制程序 P1a 是在卡游戏装置 1 的电源接通之后被执行,用于控制游戏的整体流程的程序。在主控制程序部 P1 中也包含如下的初始化程序:在卡游戏装置 1 的电源接通时,进行存储在程序内使用的变量的值的 RAM24 的存储区域的初始化,以及用于在监视器 8 中显示调试时的初始画面。此外,主控制程序 P1a 也包含有通信控制程序,其用于为了使玩家 P 与操作其它终端装置 4b 等一台的玩家进行对战,与其它终端装置 4b 等进行数据通信。

[0072] 输入信号分析程序 P1b 是用于在从 IC 卡读写装置 9、硬币投入装置 9a、图像传感器 40、选择按钮 11、动作按钮 12 等输入了信号时,对该输入信号(中断信号等)进行分析并将该处理移交给各子程序的程序。

[0073] 游戏费用设定程序 P1c 是用于在玩家 P 进行游戏时设定一个游戏的费用的程序,构成游戏费用设定单元。在本发明中,如果玩家 P 进行游戏而获得“赢局”,则继续挑战执行下一个游戏(连胜奖励游戏)的权利得到认可,可以选择是否要对下一个游戏(连胜奖励游戏)进行挑战。在玩家 P 选择了挑战该连胜奖励游戏的情况下,该游戏费用对于通常费用设定折扣费用。在本发明中,如果在该第一次的连胜奖励游戏中获得“赢局”,则也可能挑战第二次的连胜奖励游戏。而且,该第二次的连胜奖励游戏的游戏费用进一步设定折扣费用。游戏费用设定程序 P1c 这样考虑连胜次数,并设定(决定)“赢局”后的下一个游戏的游戏费用的处理。

[0074] 游戏实施认可程序 P1d 是进行以下处理的程序:对玩家 P 投入到硬币投入装置 9a 的数量(个数)进行计数并存储投入硬币数的处理,即掌握将投入硬币数作为能够作为游戏费用进行比较的硬币积存个数的处理,以及判定该硬币积存个数是否满足一个游戏的游戏费用(扣除额)的处理等。然后,通过该判定,如果该硬币积存个数(投入硬币个数)满足一个游戏的游戏费用,则进行允许游戏的执行的处理。此外,在不满足的情况下,进行在监视器 8 中显示需要投入硬币数的处理。

[0075] 此外,虽然图 10 中未图示,但在主控制程序部 P1 中也包含用于将玩家 P 操作的终端装置作为玩家 P 的对战对方来执行游戏的控制程序即对战程序。

[0076] 输入输出控制程序部 P2 由根据来自连接到输入输出接口 25 的上述各种按钮开关等、IC 卡读写装置 9 的输入设备或传感器的输入信号来进行规定的处理的程序,以及用于控制对 IC 卡读写装置 9、卡支出装置 10 等的输出的程序构成。如图 10 所示,输入输出控制程序部 P2 包含:IC 卡读写程序 P2a、按钮输入处理程序 P2b、卡信息读入程序 P2c、卡信息(位置、角度、种类)分析处理程序 P2d、以及卡支出装置控制程序 P2e 等子程序。

[0077] IC 卡读写程序 P2a 是进行以下处理的程序:控制 IC 卡读写装置 9 的动作,在执行游戏时读取玩家 P 所拥有的 IC 卡 5 中存储的数据并存储在 RAM24 中;以及将与游戏结果即战斗结果有关的数据写入 IC 卡 5 中等。按钮输入处理程序 P2b 是在从选择按钮 11、动作按钮 12 等被输入信号时,进行基于各个输入信号的处理的程序。

[0078] 卡信息读入程序 P2c 是进行以下处理的程序:当在进行游戏时玩家 P 将卡 6 放置在卡配置面板 7(游戏领域用片 34)上时,解读由图像传感器 40 对印刷在该卡 6 的背面的代码图案 170 进行了拍摄而得的图像数据;以及将解读后的数据存储在 RAM24 中。卡信息(位置、角度、种类)分析处理程序 P2d 是进行以下处理的程序:将放置于游戏领域用片 34 上的卡 6 的位置、角度等进行分析并将该分析数据存储在 RAM24 中。卡支出装置控制程序 P2e 是进行以下的控制的程序:基于主控制程序 P1 的控制,对玩家 P 支出规定张数的新的

卡 6, 包含卡支出装置 10 而构成本发明的玩游戏用物品支出单元。

[0079] 部队控制程序部 P3 和策略控制程序部 P4 是用于进行以下控制的程序: 在游戏的战斗场面中, 玩家 P 移动放置于卡配置面板 7 上的卡 6 而进行了攻击等操作时, 控制该战斗, 进而将该战斗画面显示在监视器 8 中。

[0080] 部队控制程序部 P3 是基于在卡 6 中记录的卡信息, 进行由该卡表示的部队的控制的程序。该部队控制程序部 P3 由以下子程序等构成: 位置变更处理 (按卡种类) 程序 P3a, 根据卡 6 的位置, 按不同卡种类变更部队的位置; 参数变更处理 (角度对应) 程序 P3b, 根据卡 6 的角度来变更部队的参数 (攻击力、射程距离、防御力等); 类别变更处理 (角度对应) 程序 P3c, 根据卡 6 的角度 (纵向、横向等) 变更部队的类别 (枪部队、弓部队等); 以及卡选择判定程序 P3d, 由位置的变化来检测玩家 P 为了在卡配置面板 7 上移动卡 6 而进行了搓动操作的情况, 并判定由该卡 6 所表示的部队被选择的情况。

[0081] 策略控制程序部 P4 是根据在卡 6 中记录的卡信息以及动作按钮 12 的操作来进行策略 (通过火焰来给敌方带来伤害的火焰战略等) 的控制的程序。该策略控制程序部 P4 由以下子程序等构成: 目标选择控制处理程序 P4a, 在由上述卡选择判定程序 P3d 判定选择的卡 6 所对应的部队成为使用策略的状态 (士气达到规定的等级的情况) 的情况下, 根据该卡 6 的角度而显示策略的目标并使玩家 P 进行选择; 效果范围判定处理程序 P4b, 判定策略的效果范围; 以及策略执行处理程序 P4c, 执行策略并再现对敌方的伤害状况。另外, 在策略执行处理程序 P4c 中也含有构成用于判定执行游戏的结果的胜负的胜负判定单元的程序。

[0082] 图像控制程序部 P5 由用于根据主控制程序部 P1、部队控制程序 P3 以及策略控制程序部 P4 等各程序的控制, 对监视器 8 输出各种场景图像的程序构成。该图像控制程序部 P5 包括标题 / 广告画面控制程序 P5a、准备画面控制程序 P5b、战斗准备画面控制程序 P5c、战斗画面控制程序 P5d、结果发布画面控制程序 P5e 等子程序。

[0083] 标题 / 广告画面控制程序 P5a 是通过主控制程序 P1a 的控制, 在开始游戏时进行游戏的标题和广告等的显示控制的程序。准备画面控制程序 P5b 是进行模式选择画面、卡注册画面、兵法选择画面、进行对战对方的匹配的大陆显示画面、战斗结果画面、战斗结果所对应的位置的上升 / 下降画面、讨伐画面等准备画面的显示控制的程序。

[0084] 战斗准备画面控制程序 P5c 是进行对战者介绍画面、卡配置画面等战斗准备画面的显示控制的程序。战斗画面控制程序 P5d 是进行战斗画面的显示控制的程序, 结果发布画面控制程序 P5e 是与战斗结果对应的经验值取得画面以及战斗结果阅览画面、对玩家 P 告知 (报告) 吐出新卡的卡支出画面等显示控制的程序。

[0085] 声音输出控制程序部 P6 是用于基于主控制程序部 P1、部队控制程序 P3 以及策略控制程序部 P4 等的控制, 从扬声器 30 输出声音的程序。

[0086] 上述程序可以使用 C 语言等程序开发语言来开发。而且, 将由 C 语言等开发的源程序翻译为可由 CPU23 执行的对象 (机器语言) 程序之后的程序被存储在 CD-ROM、DVD-ROM 或者终端装置 4a 的硬盘装置等外部存储装置中。此外, 各种图像数据以及声音数据也存储在这些计算机可读的记录介质中。而且, 接通终端装置 4a 的电源, 例如, 将存储了上述程序的 CD-ROM 或 DVD-ROM 设置在终端装置 4a 的读取装置中时, 这些程序和图像以及声音数据被读入到 RAM24 中, 从而处于能够执行卡游戏的状态。

[0087] 另外,作为上述计算机可读取的记录介质,也可以使用加电读取记录数据的掩模 ROM。在使用该掩模 ROM 的情况下,在图 3 所示的终端装置 4a 的控制基板上形成搭载了该掩模 ROM 的控制电路,并在该掩模 ROM 上存储上述对象程序。

[0088] 接着,参照图 11 ~ 图 12 所示的流程图来说明作为本发明的实施方式的卡游戏装置 1 的游戏方法和软件的处理内容。另外,在玩家 P 初次用卡游戏装置 1 执行游戏的情况下,需要利用设置在游戏中心等中的自动销售机来购买开始组件。开始组件中包含游戏所使用的印刷了率领各战斗部队的武将等的说明的多张卡 6 以及一张内置了 IC 芯片的 IC 卡 5。如前所述,在该 IC 卡 5 中预先存储有与作为战斗部队的卡 6 有关的特性数据等,而且也存储了每一个游戏的战斗结果等。

[0089] 首先,在终端装置 4a 的电源接通时,CD-ROM 等中存储的图 10 所示的各程序和图像数据以及声音数据被读入到 RAM24 中,主控制程序 P1a 起动,将 RAM24 中存储的变量(后述的游戏执行次数标记、连胜次数标记、胜负标记等)的存储区域初始化。

[0090] 以下,按照图 11 ~ 图 12 所示的处理步骤顺序说明游戏动作控制程序的处理步骤。

[0091] (步骤 S1)

[0092] 在步骤 S1 中,主控制程序 P1a 使标题 / 广告画面控制程序 P5a 动作,进行在监视器 8 中显示本卡游戏的标题等处理。由此,卡游戏装置 1 成为等待玩家 P 为了执行游戏而投入硬币的状态。

[0093] (步骤 S2)(步骤 S3)

[0094] 在玩家 P 将硬币投入到硬币投入装置 9a 中时,该硬币投入装置 9a 内设置的硬币检测传感器检测出所投入的硬币,其检测信号经由输入输出接口 25 被输入到终端装置 4a 中。于是,终端装置 4a 的输入信号分析程序 P1b 分析该输入信号的种类,如果判定为硬币投入信号则起动游戏实施认可程序 P1d。

[0095] 游戏实施认可程序 P1d 进行以下处理:对玩家 P 投入到硬币投入装置 9a 中的数量(个数)进行计数,并作为投入硬币数而存储在 RAM24 中所设定的存储区域中;将该投入硬币数加到设定在 RAM24 中的掌握硬币积存个数的区域中;以及通过步骤 S3 判定硬币积存个数是否满足了一个游戏的游戏费用(扣除额),即允许(认可)一个游戏的执行。然后,通过该判定,在硬币积存个数满足了一个游戏的游戏费用的情况下,允许一个游戏的执行并进入至下一个步骤 S4。另一方面,在投入的硬币个数不满足扣除额的情况下,返回步骤 S2。

[0096] 另外,在本发明中,进行将玩家 P 进行最初的一个游戏的游戏费用设为通常费用,例如为 3 个硬币的处理。

[0097] 此外,在本发明中,在玩家 P 执行游戏的结果获得“赢局”而挑战下一个“连胜奖励游戏”时,将该“连胜奖励游戏”的游戏费用设定为折扣到 2 个硬币后的费用。然后,如果玩家 P 在该第一次的“连胜奖励游戏”为“赢局”并进一步挑战第二次的“连胜奖励游戏”,则进行将该游戏的游戏费用设定为 1 个硬币的处理。这样,如果玩家 P 执行游戏而连续获得“赢局”(连胜),则到该连胜次数达到预先设定的规定次数为止,将“赢局”的下一个游戏的游戏费用设定为考虑到该连胜次数的折扣费用。此外,在玩家 P 执行一个游戏而“输局”的情况下,下一个游戏的游戏费用应用上述通常费用。从而,在步骤 S3 的处理中,进行游戏费用应用通常费用的处理。

[0098] (步骤 S4)

[0099] 由于硬币积存个数满足了一个游戏的游戏费用,所以游戏实施认可程序 P1d 进行从 RAM24 中存储的硬币积存个数中减去此后执行的游戏的扣除额的硬币数,并将相减而得的硬币积存个数存储在 RAM24 中的更新处理。该处理是在玩家 P 针对通常费用投入了多余的硬币时,为了将剩余硬币作为下一个游戏的游戏费用进行比较所进行的处理。

[0100] (步骤 S5)

[0101] 接着,玩家 P 进行将 IC 卡 5 插入到 IC 卡读写装置 9 中的操作。输入 IC 卡 5 的插入信号后,主控制程序 P1a 进行起动 IC 卡读写程序 P2a,并将存储在 IC 卡 5 中的信息存储在 RAM24 中的处理。接着,进行在监视器 8 中显示游戏的模式选择画面,从而使玩家 P 选择此后要执行的游戏的模式的处理。该游戏的模式选择是表示进行以操作其它的终端装置 4b 等一台的其他玩家作为对战对方的游戏,或者玩家 P 一个人将自己落座的终端装置 4a(计算机)作为对战对方来进行游戏的选择。而且,主控制程序 P1a 进行与所选择的模式对应的程序处理。

[0102] (步骤 S6)

[0103] 在步骤 S6 中,玩家 P 将卡 6 放置在卡配置面板 7 上后,主控制程序 P1a 进行以下的处理:起动卡信息读入程序 P2c,并将与记录(印刷)在该卡 6 的背面的代码图案 170 有关的数据存储在 RAM24 中。图像传感器 40 如上述那样进行该代码图案 170 的读入,并且由卡信息读入程序 P2c 进行所读入的浓淡等的数据分析。另外,如前所述,代码图案 170 中记录有部队类别的数据等。

[0104] (步骤 S7)(步骤 S8)

[0105] 在步骤 S7 中进行如下的处理:主控制程序 P1a 起动准备画面控制程序 P5b,在监视器 8 中显示用于使玩家 P 选择战斗所使用的兵法的画面,并将玩家 P 所选择的兵法存储在 RAM24 中。接着在步骤 S8 中,由准备画面控制程序 P5b 进行将游戏中进行战斗的战斗大陆的战斗区域显示规定时间的处理。

[0106] (步骤 S9)

[0107] 在步骤 S9 中,战斗准备画面控制程序 P5c 进行将玩家 P 进行对战的武将等的介绍画面显示在监视器 8 中的处理。此时,在玩家 P 进行对战的对战者是操作其它终端装置 4b 等的玩家的情况下,与放置在该终端装置 4b 的卡配置面板 7 上的卡 6 有关的信息被传输到玩家 P 的终端装置 4a,并显示在监视器 8 中。此外,在玩家 P 以终端装置 4a 作为对战对方的情况下,由主控制程序 P1a 进行将 RAM24 中存储的武将选择作为玩家 P 进行战斗的战斗对方的处理。

[0108] 接着,战斗准备画面控制程序 P5c 进行以下的处理:在监视器 8 中显示玩家 P 将战斗所使用的卡 6 放置在卡配置面板 7 上的卡配置画面。

[0109] 图 13 表示上述卡配置画面的例子。在图 13 中,在近前(画面下部)为自己(玩家 P)侧的城、正面深处(画面上部)为敌方的城的图像中,对应于所配置的卡 6 的位置,显示部队的轮廓像 81 及包含了其图标、名称、特性值等的字幕 82。在图 13 中,示出玩家 P 在卡配置面板 7 上放置了五张卡 6 的情况。

[0110] (步骤 S10)

[0111] 接着,在玩家 P 将放置在卡配置面板 7 上的卡 6 一边在卡配置面板 7 上搓动一边使其移动时,战斗开始,战斗画面控制程序 P5d 将图 14 所示的战斗画面显示在监视器 8 上。

图 14 所示的主画面 83 中显示了将包含表示与卡 6 对应的部队的字幕 82 和该部队的士兵图像的战斗状况放大的图像。此外,在子画面 84 中,显示了整个战斗区域内的各卡(部队)6 的配置。另外,在显示战斗画面时,由声音输出控制程序部 P6 按每个等级从扬声器 30 输出用于传达战斗的氛围的声音、效果声。另外,在战斗时,按照部队控制程序部 P3 以及策略控制程序部 P4 的各程序的控制,进行与敌方部队之间的战斗,决定部队的胜负。

[0112] 在玩家 P 进行对战的对战者是操作其它的终端装置 4b 等的玩家的情况下,在玩家一边在卡配置面板 7 上搓动卡 6 一边使其移动时,与其移动等有关的数据被传输到对方侧的终端装置上,并作为战斗画面显示在监视器 8 中。

[0113] (步骤 S11)

[0114] 关于上述步骤 S10 的使用卡 6 的战斗游戏,通过策略执行处理程序 P4c 进行游戏的胜负判定和将与包含该胜负的判定的战斗结果有关的数据存储在 RAM24 中的处理。该游戏的胜负的判定例如可以如下面这样进行。

[0115] 即,开始战斗时,给予玩家 P 以及对战者攻击点数(hit point),例如 100 点,该攻击点数的值被显示在游戏画面中。然后,一边移动卡 6 一边攻入对方侧(城)而给对战者的部队带来损伤后,对战者的攻击点数按照规定的规则减少。这样,攻击点数成为“0”的玩家成为“输局”。并且,同时攻击点数成为“0”时,玩家 P 及其对战者均判定为“输局”。进而,在战斗开始后,在进行计时并超时(time out)的情况下,判定攻击点数的值大的玩家为“赢局”,在相同值(平局)的情况下,判定两玩家为“输局”。

[0116] 此外,在步骤 S11 的处理中,作为对玩家 P 执行游戏的次数进行计数的方法,进行设定在 RAM42 中的区域(以下,称作游戏执行次数标记)的“+1”的处理。

[0117] 进而,在该游戏中,在策略执行处理程序 P4c 判定为玩家 P 获得了“赢局”的情况下,作为对该“赢局”的连胜次数进行计数的方法,进行对设定在 RAM24 中的区域(以下,称作游戏连胜次数标记)的“+1”的处理。进而,作为存储每一个游戏的游戏结果即胜负的类别的方法,进行在设定在 RAM24 中的区域(以下称作胜负标记)中存储该胜负结果的处理。例如,在“赢局”的情况下,在胜负标记中存储“2”,在输局的情况下,存储“1”。

[0118] (步骤 S12)(步骤 S21)

[0119] 在步骤 S12 中,主控制程序 P1a 判定存储在 RAM24 中的表示连胜次数的连胜次数标记的值是否达到了预先设定的上限值 V,例如,上限值 V 为“3”。该连胜次数的值达到了上限值 V 表示该玩家 P 讨伐(征服)了大陆的全部区域,即对游戏进行了完全清除。然后,在连胜次数实现了 V 次的情况下,进至步骤 S21,由准备画面控制程序 P5b 在监视器 8 中将讨伐成功的场景画面显示规定时间,接着进至步骤 S22。

[0120] (步骤 S13)

[0121] 在步骤 S13 中,主控制程序 P1a 判定玩家 P 此次执行的游戏的胜负结果,在“赢局”的情况下进行进至下一个步骤 S14 的处理,在“输局”的情况下,进行进至步骤 S22(图 12 所示)的处理。另外,通过在步骤 S11 中判定存储在 RAM24 中的胜负标记的存储内容,从而能够得到玩家 P 此次执行的游戏的胜负结果。

[0122] (步骤 S14)

[0123] 在步骤 S13 中,由于判定为玩家 P 在此次游戏中获得“赢局”,所以进行以下的处理:在监视器 8 中显示该获得赢局的场景图像,以及显示用于询问玩家 P 是否挑战下一

个游戏（连胜奖励游戏）的画面。另外，如前所述，该“连胜奖励游戏”表示在玩家 P 获得“赢局”并挑战下一个游戏的情况下，该下一个游戏的游戏费用相对于通常费用被设定为折扣费用。进而，“连胜奖励游戏”显示在其战斗区域也不同的区域中进行战斗的游戏画面，并且对用于获得“赢局”的难易度设置差别。该获得赢局的场景图像的显示为主控制程序 P1a 起动准备画面控制程序 P5b，例如将敌城破坏图像显示规定时间。

[0124] 接着，在步骤 S14 中，如图 15 所示，由准备画面控制程序 P5b 对玩家 P 报告获得连胜奖励游戏挑战权利的情况，同时显示用于询问是否要挑战“连胜奖励游戏”的画面。该报告也可以与声音一起通知给玩家 P。

[0125] 另外，在显示图 15 所示的画面时，通过主控制程序 P1a 的控制，显示玩家 P 获得“赢局”后对下一个“连胜奖励画面”的挑战相当于第几战，以及该游戏费用（硬币数）。在图 15 所示的例子中，表示获得 1 次“赢局”后挑战第二战（第一次连胜奖励游戏）的状态，并且显示了该游戏费用需要两个硬币（2COINS）。如前所述，用于挑战该“连胜奖励游戏”的游戏费用设定为考虑到玩家 P 获得“赢局”的连胜次数的折扣费用。该折扣费用的设定可以由游戏费用设定程序 P1c 按照下述处理步骤进行。

[0126] 在游戏费用设定程序 P1c 内，作为常数值，按照各个“赢局”的连胜次数  $R$  ( $R = 0, 1, 2, \dots, (V-1)$ )，预先注册了获得“赢局”后的下一个游戏即“连胜奖励游戏”的游戏费用，即执行下一个游戏时所需的硬币数（扣除额）。例如，在将游戏费用折扣的游戏次数设定为到三连胜为止，即将游戏费用设定为折扣费用直到二连胜后挑战第三个游戏（第二次的连胜奖励游戏）为止的情况下，将如表 1 所示的数据表注册在游戏费用设定程序 P1c 内。表 1 所示的数据表是按照每个连胜次数  $R$  规定了下一个执行的的游戏的游戏费用（硬币个数）的常数表。

[0127] [表 1]

[0128]

| 连胜次数 (R) | 一个游戏的游戏费用（硬币个数） |
|----------|-----------------|
| 0        | 3(通常费用)         |
| 1        | 2               |
| 2        | 1               |

[0129] 在表 1 中，连胜次数  $R$  为  $R = 0$  的情况表示在玩家 P 最初进行游戏时，或者在之前的游戏中“输局”并进行下一个游戏时，并且表示该游戏费用即扣除额设定为通常费用的三个硬币。此外，在连胜次数  $R$  为“1”( $R = 1$ ) 时，表示玩家 P 获得了第一次的“赢局”，并且表示如果要挑战下一个“连胜奖励游戏”，则该扣除额被设定为两个硬币，进一步连胜后挑战  $R = 2$ ，即第二次（第二战）的“连胜奖励游戏”时，该扣除额被设定为一个硬币。

[0130] 由此，游戏费用设定程序 P1c 能够进行以下处理：对于存储在 RAM24 中的当前的连胜次数标记的值，通过参照表 1 所示的数据表，根据下一个执行的“连胜奖励游戏”的“赢局”的连胜次数来求折扣的游戏费用。而且，由准备画面控制程序 P5b 如图 15 所示这样控制该求出的硬币数。

[0131] 另外，游戏费用设定程序 P1c 作为求“连胜奖励游戏”的游戏费用的程序方法，除

了将上述表 1 的数据表存储在程序内的方法之外,还可以采用判定连胜次数标记的值而对所判定的每个连胜次数标记的值设定游戏费用的方法。

[0132] (步骤 S15)(步骤 S16)

[0133] 在步骤 S15 中,主控制程序 P1a 起动定时器 9b,开始经过时间的计数。在步骤 S16 中,判定在玩家 P 为了挑战“连胜奖励游戏”而投入在步骤 S14 中设定的游戏费用的硬币时,在投入了作为游戏费用所需的硬币之后直到玩家 P 按压开始按钮为止的时间是否到时(time up)。即,对玩家投入与一个扣除额相当的硬币时,直到按下用于决定对“连胜奖励游戏”挑战的选择的开始按钮为止的时间进行计数的处理。对该时间进行计数的值例如设定为 10 秒。而且,如果到时,则在胜负标记上例如写入“9”并进至步骤 S22。在胜负标记中写入“9”表示玩家 P 未选择对“连胜奖励游戏”进行挑战(不挑战)。

[0134] (步骤 S17)(步骤 S18)

[0135] 在步骤 S17 中,与所述步骤 S2 同样,通过游戏实施认可程序 P1d 进行对玩家 P 投入到硬币投入装置 9a 中的硬币个数进行计数的处理。接着,在步骤 S18 中,通过与所述步骤 S3 的处理同样的处理,进行用于判定玩家 P 投入的硬币个数是否达到了用于挑战“连胜奖励游戏”的扣除额的处理。然后,在未达到用于挑战“连胜奖励游戏”的扣除额时,返回步骤 S16。

[0136] (步骤 S19)

[0137] 由于通过步骤 S18 判定为用户 P 投入的硬币个数达到了用于挑战“连胜奖励游戏”的扣除额,所以主控制程序 P1a 进行控制以重复返回到步骤 S16 的处理,直到按压用于决定选择“连胜奖励游戏”挑战的开始(挑战)按钮为止。输入按压了开始按钮的信号后,进至步骤 S20。

[0138] 上述步骤 S14 至步骤 S19 的处理内容构成本发明的连胜奖励游戏挑战选择单元。

[0139] (步骤 S20)

[0140] 在步骤 S20 中,由于玩家 P 选择了挑战“连胜奖励游戏”,所以进行在下一个“连胜奖励游戏”中进行战斗的区域的更新处理,进至步骤 S8。

[0141] (步骤 S22)

[0142] 在图 12 所示的步骤 S22 中,由结果发布画面控制程序 P5e 在监视器 8 中显示此次执行的游戏的战绩。接着,主控制程序 P1a 进行以下处理:起动 IC 卡读写程序 P2a,将在步骤 S11 中存储在 RAM24 中的此次的游戏的战斗结果写入 IC 卡 5,而且如果在此次的游戏之前执行了“连胜奖励游戏”,则与该战斗结果有关的数据(经验值)也写入 IC 卡 5。由此,在玩家 P 下次执行游戏时,通过读取在该 IC 卡 5 中存储的数据而能够得到游戏所必要的数据。

[0143] (步骤 S23)

[0144] 在步骤 S23 中,主控制程序 P1a 起动卡支出装置控制程序 P2e,进行从卡支出装置 10 支出新的卡 6 的处理。该新的卡 6 作为能够在玩家 P 执行下一个游戏时使用的卡而被提供给玩家 P。

[0145] 作为本发明的实施方式的卡游戏装置 1 虽然进行每一个游戏都对玩家 P 支出一张新的卡 6 的处理,但该新的卡 6 被控制为考虑玩家 P 执行的游戏的执行次数而集中支出。该步骤 S23 的控制方法具有如图 11 的流程图所示的如下的特性。

[0146] (卡支出控制的特征 1)

[0147] 在执行游戏而该战斗为“输局”的情况下,将考虑玩家 P 的游戏执行次数的张数的新的卡 6 控制为集中支出。例如,在最初的第一个游戏为“输局”的情况下,由于通过步骤 S11 在表示游戏执行次数的游戏执行次数标记中存储了“1”,所以支出一张新的卡 6。然后,在玩家 P 在游戏中获得“赢局”,并执行下一个“连胜奖励游戏”而“输局”的情况下,同样在游戏执行次数标记中存储了“2”,所以进行控制使得支出两张新的卡 6。同样,在第一次的“连胜奖励游戏”为赢局、挑战第二次的“连胜奖励游戏”而“输局”的情况下,由于在游戏执行次数标记中存储了“3”,所以集中支出三张新的卡 6。

[0148] (卡支出控制的特征 2)

[0149] 在虽然玩家 P 在游戏中“赢局”但未挑战“连胜奖励游戏”的情况下,由步骤 S16 在 RAM42 中所存储的胜负标记中存储“9”。从而,在步骤 S23 的处理中,首先检查该胜负标记的存储内容,在该存储内容为“9”的情况下,也可以进行控制使得支出与存储在 RAM24 中的游戏执行次数标记的值相当的新的卡 6。由此,例如,在玩家 P 一次挑战“连胜奖励游戏”而获得“赢局”并未挑战下一个“连胜奖励游戏”的情况下,在胜负标记中存储“9”,并在游戏执行次数标记中存储“2”,所以两张新的卡 6 被集中支出。

[0150] (卡支出控制的特征 3)

[0151] 玩家 P 在游戏中获得“赢局”,进而挑战“连胜奖励游戏”,并且“赢局”的连胜次数达到了预定的 V 次时,将与该连胜次数 V 相当的张数的新的卡 6 控制为集中支出。该判定可通过判定存储在 RAM24 中的连胜次数标记的值是否达到了该预定的 V 的值来进行。另外,对该连胜次数 V 进行了“-1”之后的 (V-1) 的值是用于在连续获得所述“赢局”时挑战下一个游戏的费用被折扣的最大的连胜次数。

[0152] 通过与上述新的卡 6 的支出控制有关的特征 1 ~ 3,在本发明中,不进行如以往的卡游戏装置这样的在每次的游戏结束的時刻支出新的卡 6 的处理。由此,如果玩家 P 获得挑战“连胜奖励”的权利,则能够立即执行该“连胜奖励游戏”,也产生能够在提高了玩家 P 对“连胜奖励游戏”的挑战欲望的状态下执行游戏的效果。

[0153] 另外,从卡支出装置 10 集中支出多张新的卡 6 的控制方法例如可以采用主控制程序指示卡支出装置控制程序 P2e 支出新的卡 6 的张数的方法。此外,在卡支出装置 10 内设置有将多种新的卡 6 随机层叠的上下料架 (magazine rack) 等。从而,从卡支出装置 10 支出的卡 6 被按层叠顺序支出,但所支出的卡 6 的种类是随机的。

[0154] (步骤 S24)

[0155] 在步骤 S24 中,进行在设定于所述 RAM24 中的游戏执行次数标记、连胜次数标记以及胜负标记中存储“0”的清除处理。

[0156] (步骤 S25)(步骤 S26)

[0157] 在步骤 S25 中,主控制程序 P1a 进行在监视器 8 中显示用于询问玩家 P 是否继续进行游戏(继续)的画面的处理。然后,在玩家 P 操作选择按钮 11 而选择了继续进行游戏的情况下,进行控制使得返回上述步骤 S2 的处理。

[0158] 此外,在玩家 P 选择了不连续进行游戏的情况下,进至下一个步骤 S26,进行超时(结束)处理,例如主控制程序 P1a 起动 IC 卡读写程序 P2a,将被插入到 IC 卡读写装置 9 中的 IC 卡 5 吐出的处理,以及在监视器 8 中显示游戏结束的画面的处理。该步骤 S25 的处

理结束后,玩家 P 的此次的游戏结束。另外,玩家 P 的 IC 卡 5 和购买时的卡 6 以及新取得的卡 6 可以在下一次执行游戏时使用。

[0159] 另外,在上述步骤 S23 的处理中,虽然说明了玩家 P 执行的游戏的执行次数参照在游戏执行次数标记中存储的值得方法,但使用所述连胜次数标记和胜负标记,能够通过如下的处理来求出。

[0160] 例如,在最初的游戏“输局”的情况下,由于在连胜次数标记中存储“0”并且在胜负标记中存储了表示输局的“1”,所以可以判定游戏执行次数为“1”。

[0161] 此外,在游戏“赢局”而且在下一个“连胜奖励游戏”中“输局”的情况下,由于在连胜次数标记中存储“1”并且在胜负标记中存储了表示输局的“1”,所以能够判定游戏执行次数成为对连胜次数标记的值“+1”后的值。

[0162] 此外,在玩家 P 在游戏中“赢局”但未挑战“连胜奖励游戏”的情况下,在胜负标记中存储“9”,并在连胜次数标记中存储了相当于游戏执行次数的值。

[0163] 此外,在“赢局”的连续次数达到了预定的 V 次时,由于在胜负标记中存储“2”(赢局)并且在连胜次数标记中存储了 V 值,因此游戏执行次数成为该 V 值。

[0164] 由此,步骤 S23 所采用的游戏执行次数,在胜负标记中存储了“2”(赢局)的情况下,可以采用连胜次数标记的值,在胜负标记中存储了“1”(输局)的情况下,可以采用对(连胜次数标记的值)进行“+1”后的值。

[0165] 以上说明的作为本发明的一个实施方式的用于控制卡游戏执行装置 1 的的动作的程序的结构不一定是图 10 所示的结构。例如,程序结构也可以为,制作按每个处理功能细分的模块程序,按每个处理单位将这些模块化的程序组合而能够执行卡游戏装置 1 的功能。

[0166] 此外,上述本发明的实施方式对应用于战争游戏的情况进行了说明,但本发明也可以应用于足球等以体育作为对象的卡游戏中。

[0167] 此外,本发明也可以应用于与游戏的结果无关地根据多人玩游戏的结果支出卡等玩游戏用物品这样的游戏中。进而,关于游戏执行的结果的“赢局”和“输局”,也能够应用于玩家之间对战的情况和玩家之间协作而与计算机(CPU)对战的情况的两个游戏模式。

[0168] 进而,也可以应用于将印刷了代码信息的封条等粘贴到人偶等造型物(figure)的底座的背面来进行游戏这样的游戏中。在这样的使用造型物的游戏中,代替图 2 所示的卡支出装置 10 而设置支出该造型物的装置。

[0169] 本发明具有以下的效果。

[0170] (1) 本发明的游戏装置是主要用于玩家之间进行对战的游戏装置。但是,不一定采用在一个游戏结束后,对于玩家,作为奖品,支出一张新的卡等玩游戏用物品的方法。而且,采用如果游戏赢局或连胜,则集中支出与此前的游戏执行次数相当的数量的新的玩游戏用物品的方法。作为玩家而言,这样集中支出新的玩游戏用物品的方式,能够提高游戏赢局的满足感。由此,本发明能够提供一种游戏装置,其能够使玩家在每一个游戏中为了获得作为游戏结果的赢局而集中执行(实施)游戏。特别是在玩家以其他的对战者为对方来执行游戏的情况下,该效果增大。此外,与在每一次一个游戏结束时对玩家支出一张玩游戏用物品作为奖品的情况相比,由于有时到发放玩游戏用物品为止要执行几次游戏,所以能够减轻由于发放了价值高的玩游戏用物品而满足并且继续进行下一个游戏的欲望降低的情况。

[0171] (2) 在玩家执行游戏的结果获得“赢局”后挑战下一个连胜奖励游戏时,将游戏费用进行折扣。然后,该连胜奖励游戏中获得“赢局”并再次挑战下一个连胜奖励游戏时,再次将游戏费用进行折扣。这样,能够提供一种游戏装置,其由于考虑连续获得赢局的次数来将游戏费用进行折扣,所以可以使玩家在每个游戏中能够集中于该游戏来执行游戏,同时如果赢局则带来继续执行下一个游戏的强烈欲望。

[0172] (3) 在游戏获得赢局而挑战下一个连胜奖励游戏时,不支出新的玩游戏用物品。因此,玩家能够在非常短的时间内开始下一个连胜奖励游戏,所以能够在将挑战意识维持得很高的状态下挑战下一个游戏。

[0173] (4) 通过上述(1)~(3),能够防止由于玩家想要新的选手卡而故意使游戏失败,以尽快结束游戏的情况。由此,能够提供一种游戏装置,其使设想了战略而要堂堂正正进行对战的对战者不降低游戏欲望。进而,能够提供一种游戏装置,其能够提高运转率而对游戏中心等的销售额提高作出贡献。

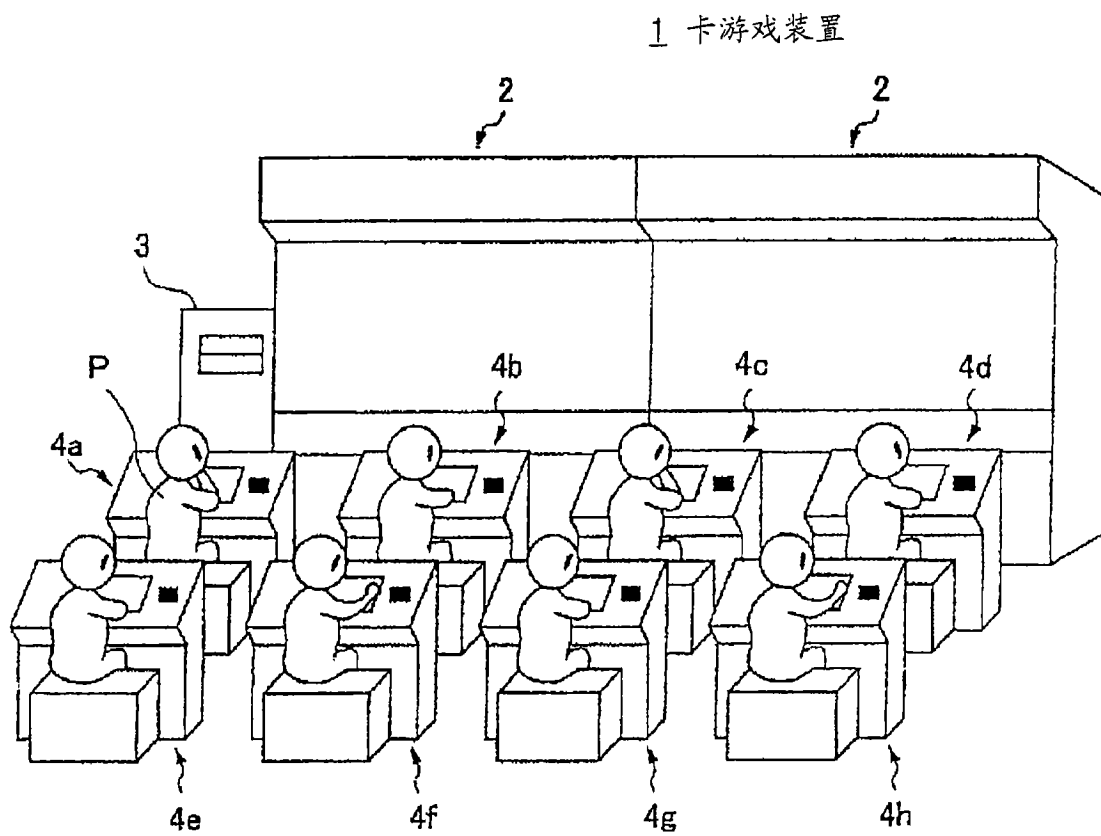


图 1

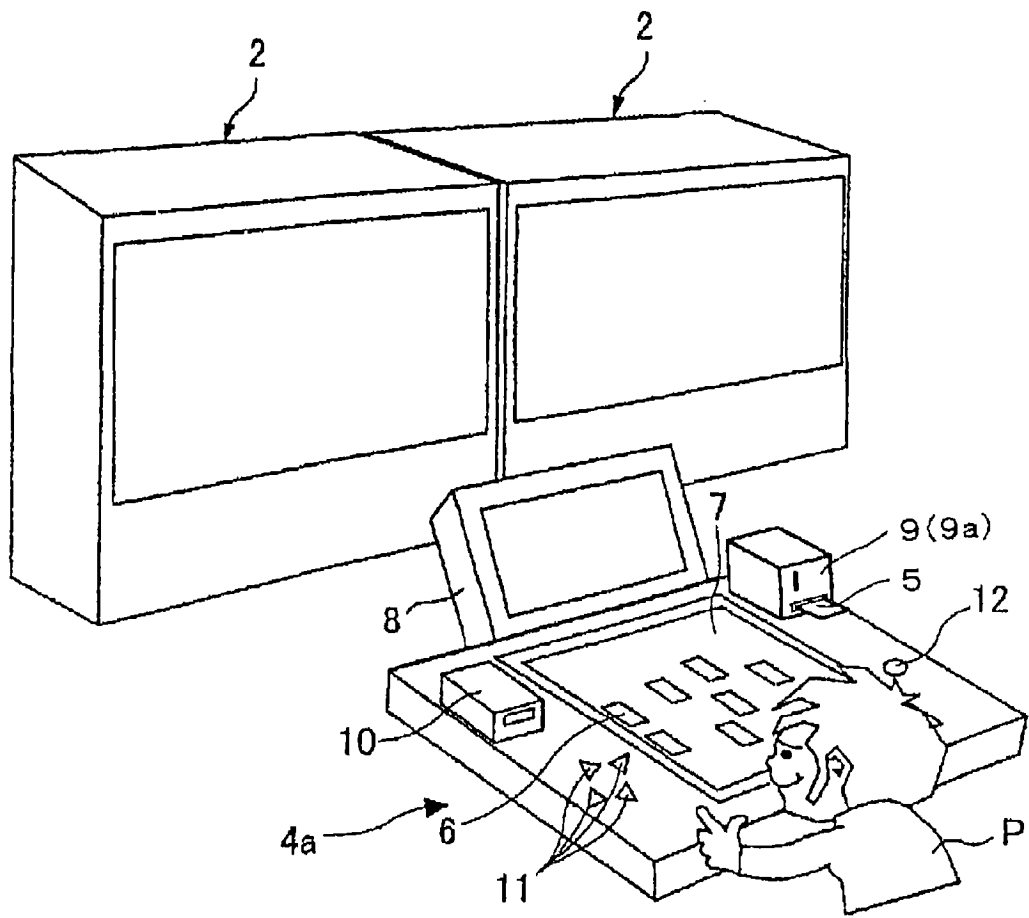


图 2

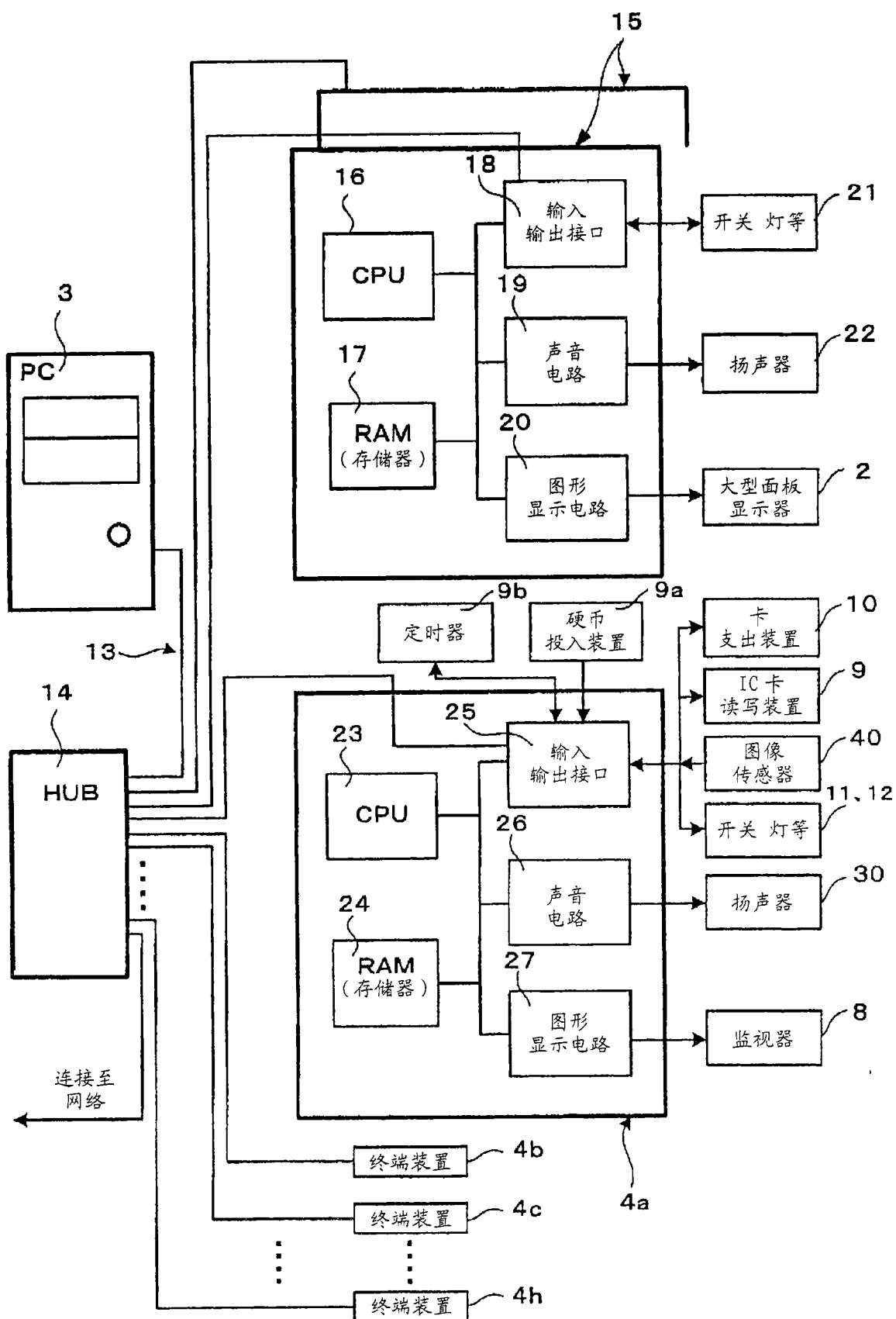


图 3

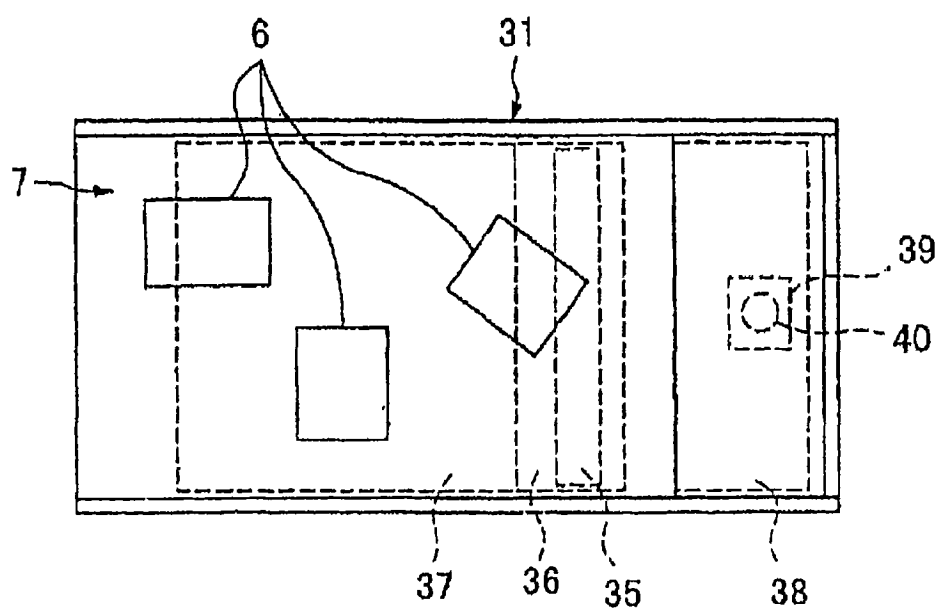


图 4

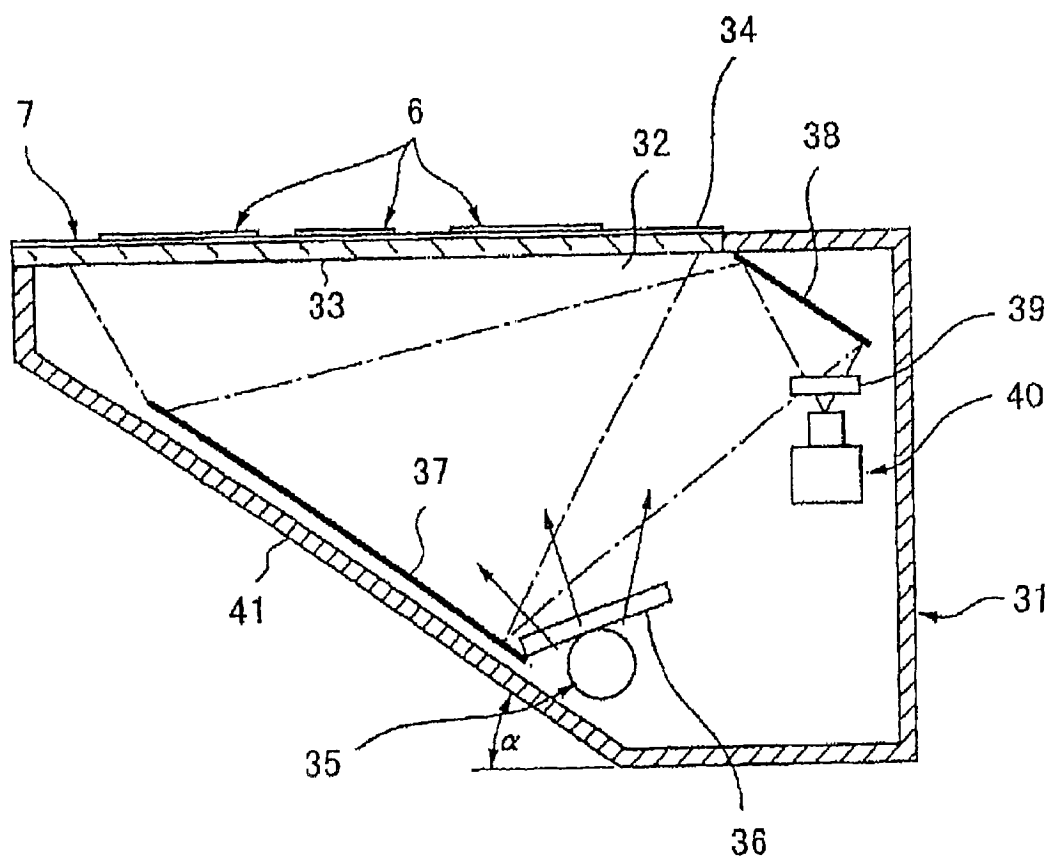


图 5



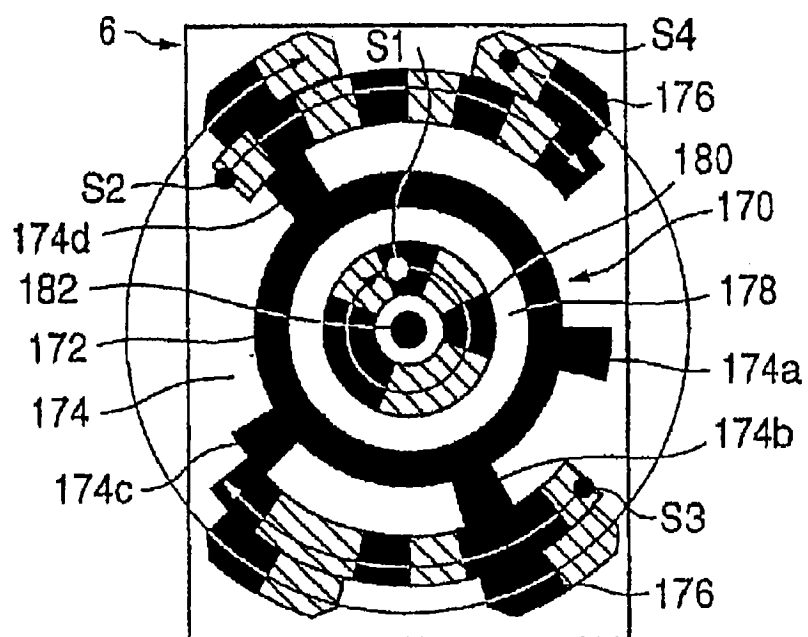


图 8

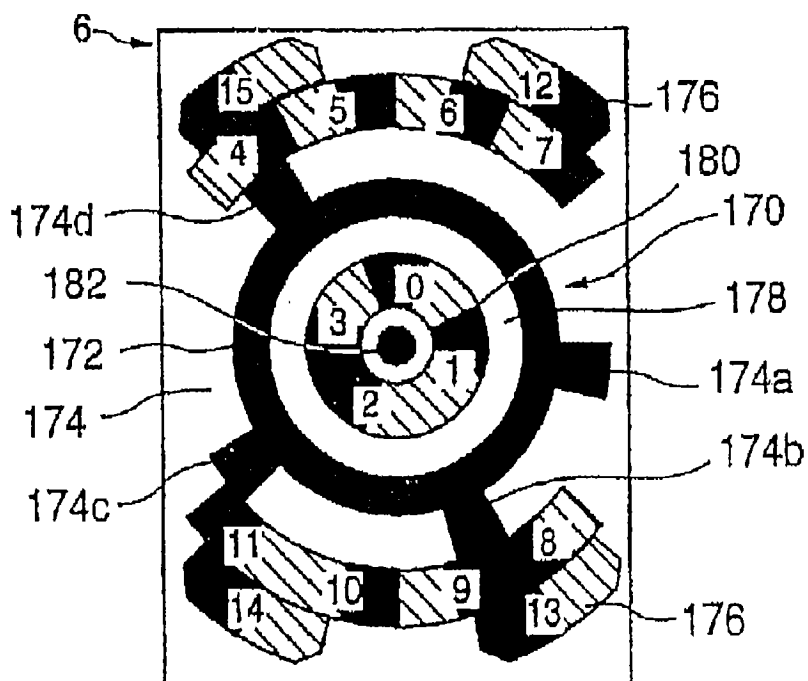


图 9

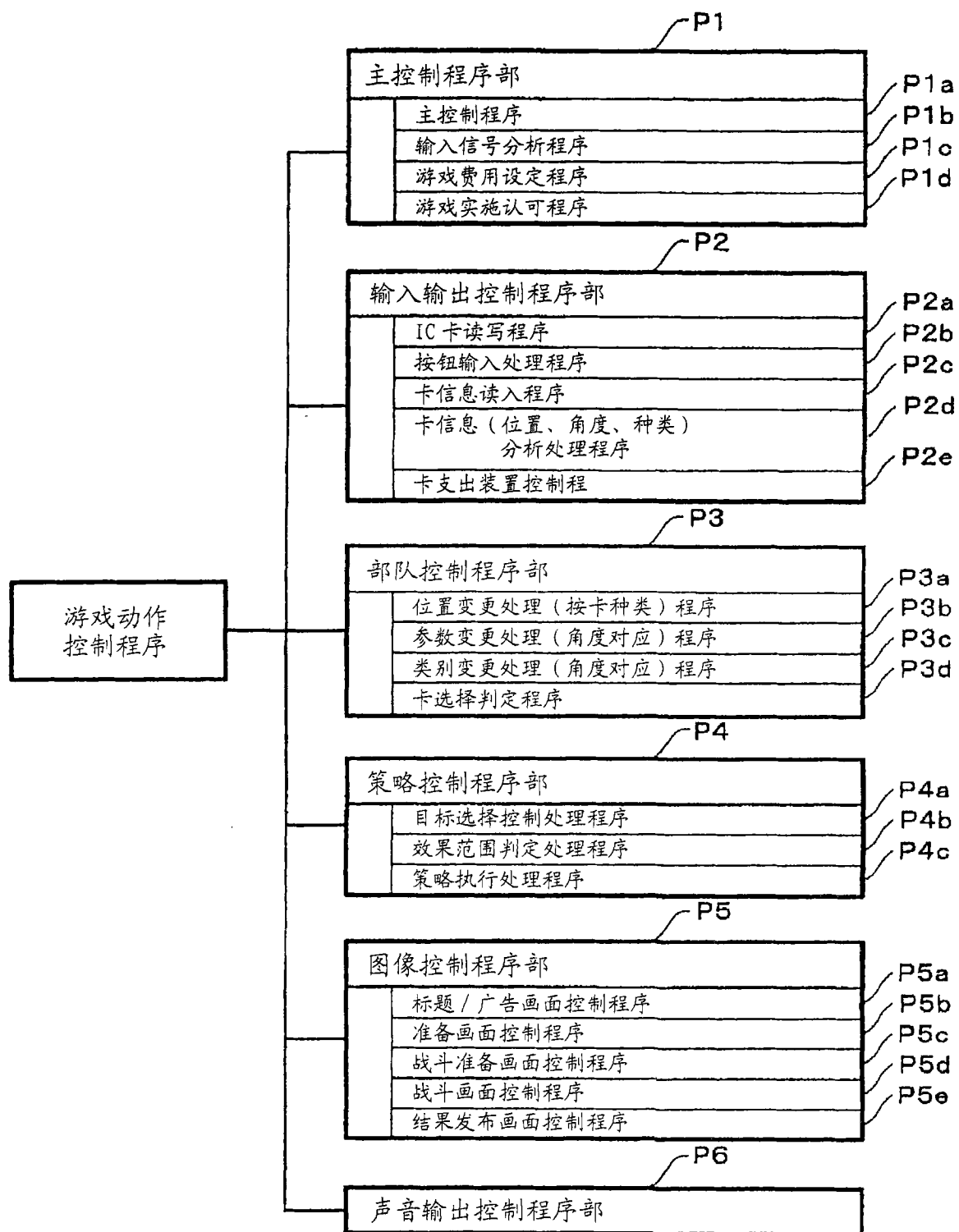


图 10

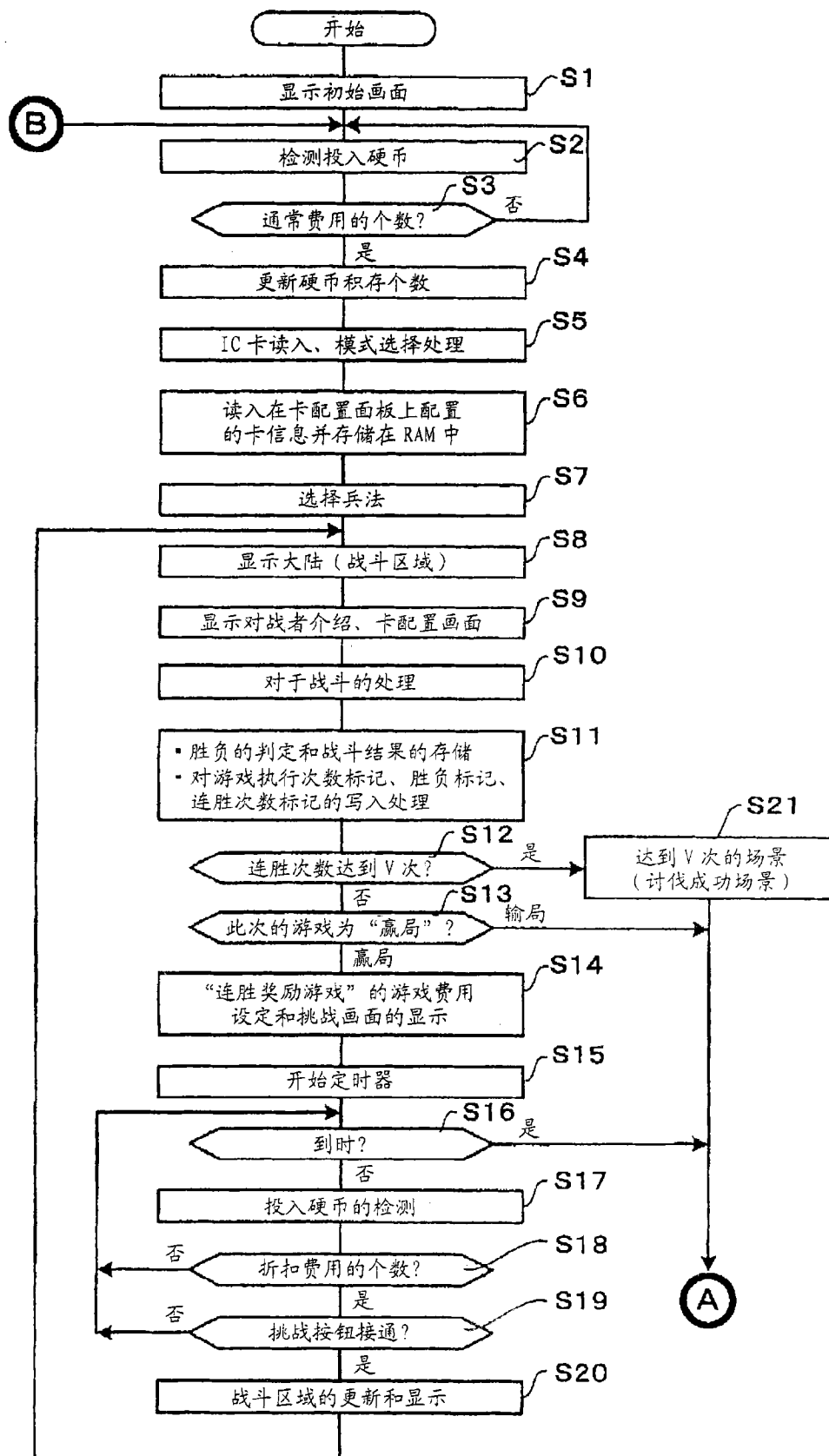


图 11

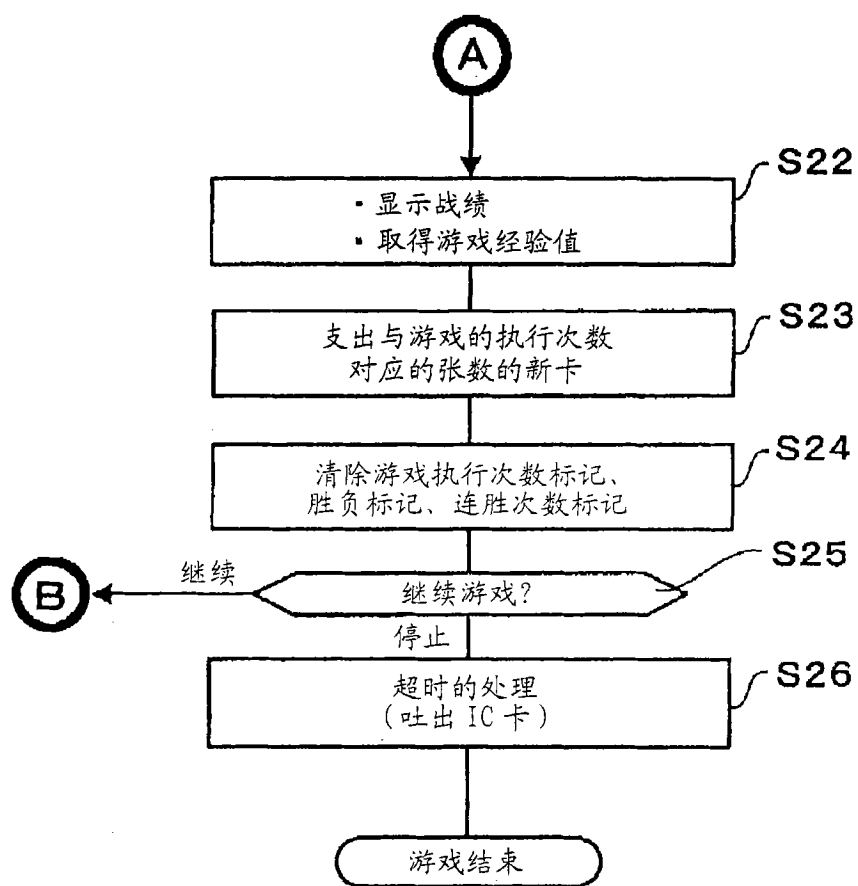


图 12

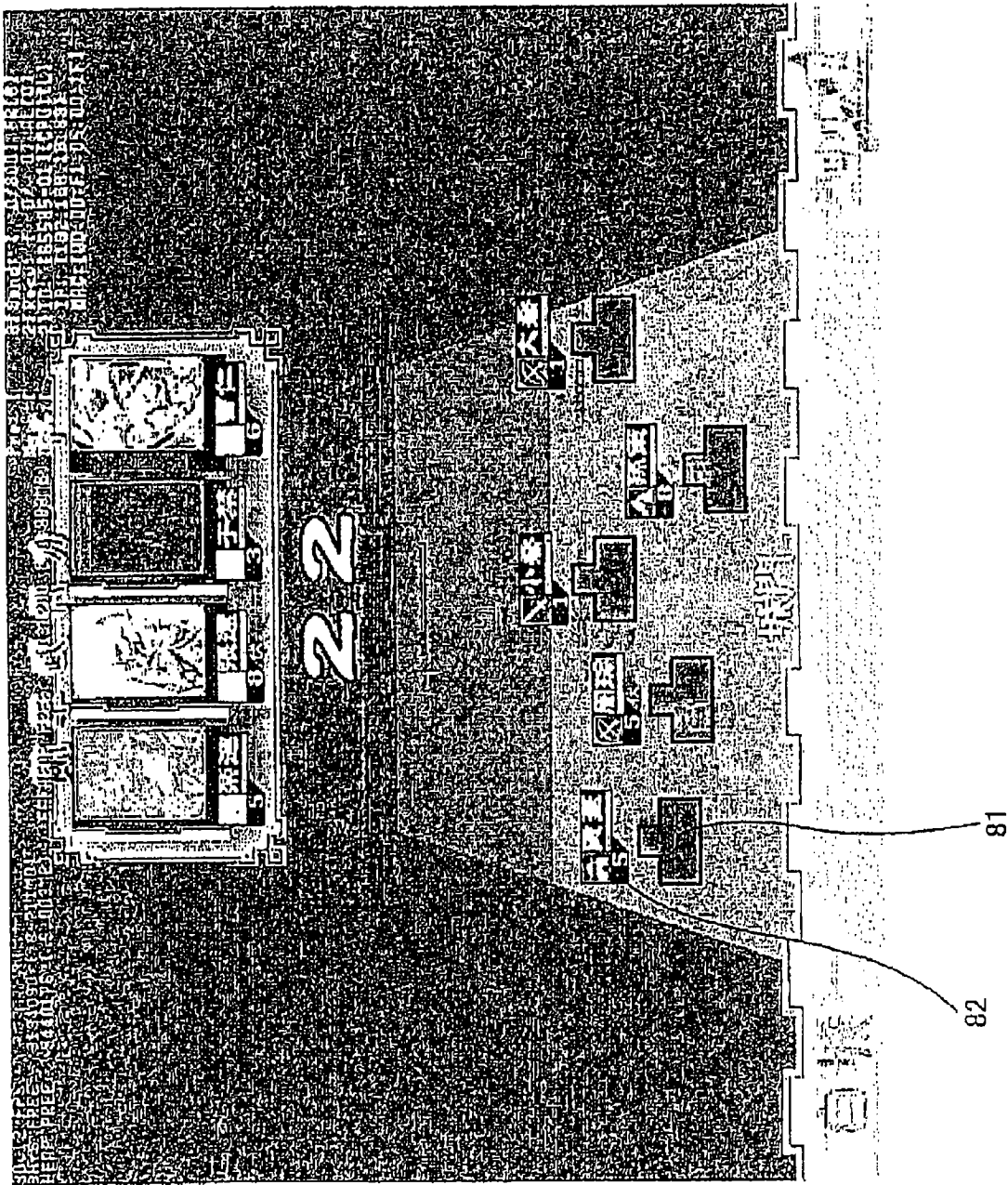


图 13

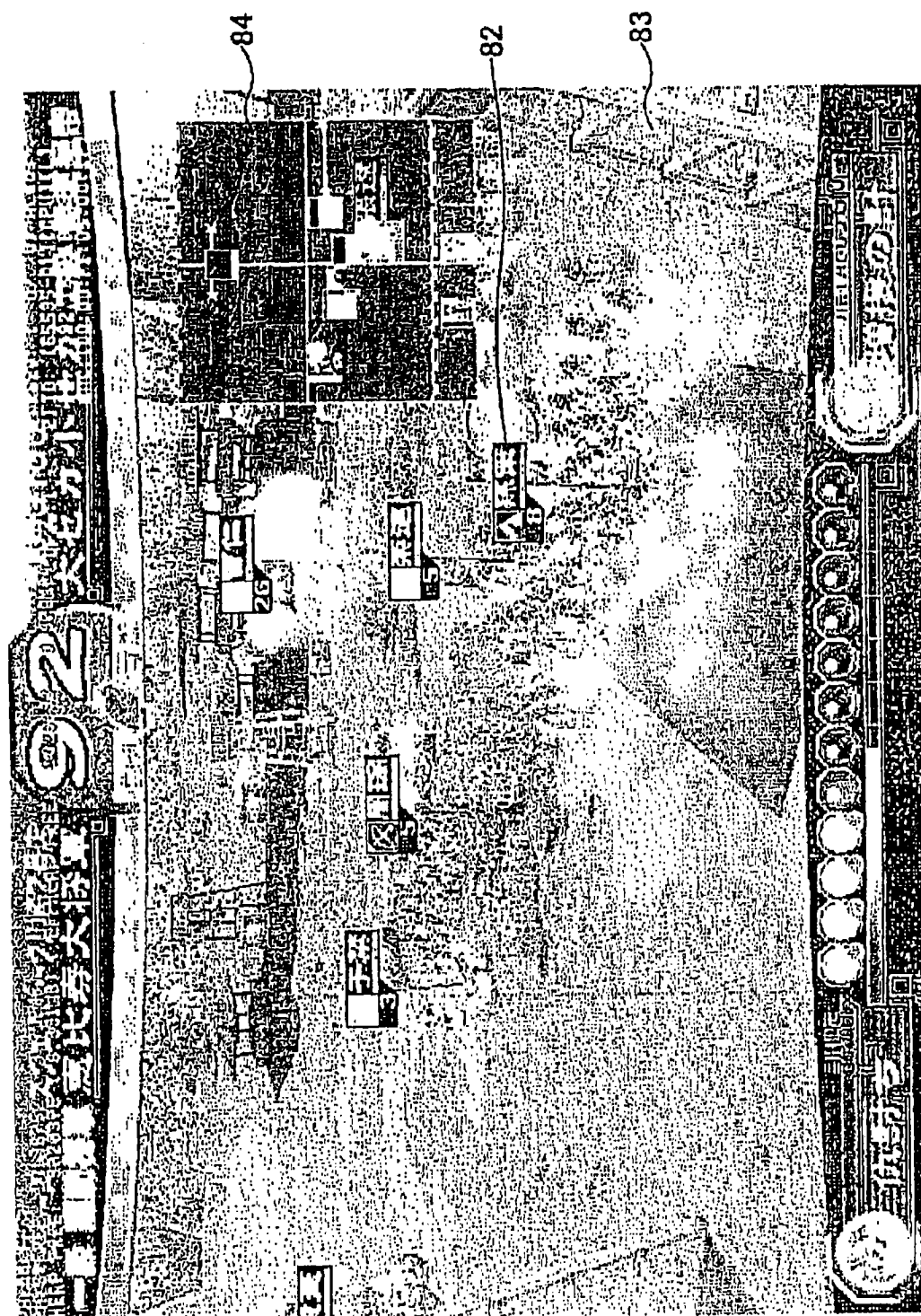


图 14

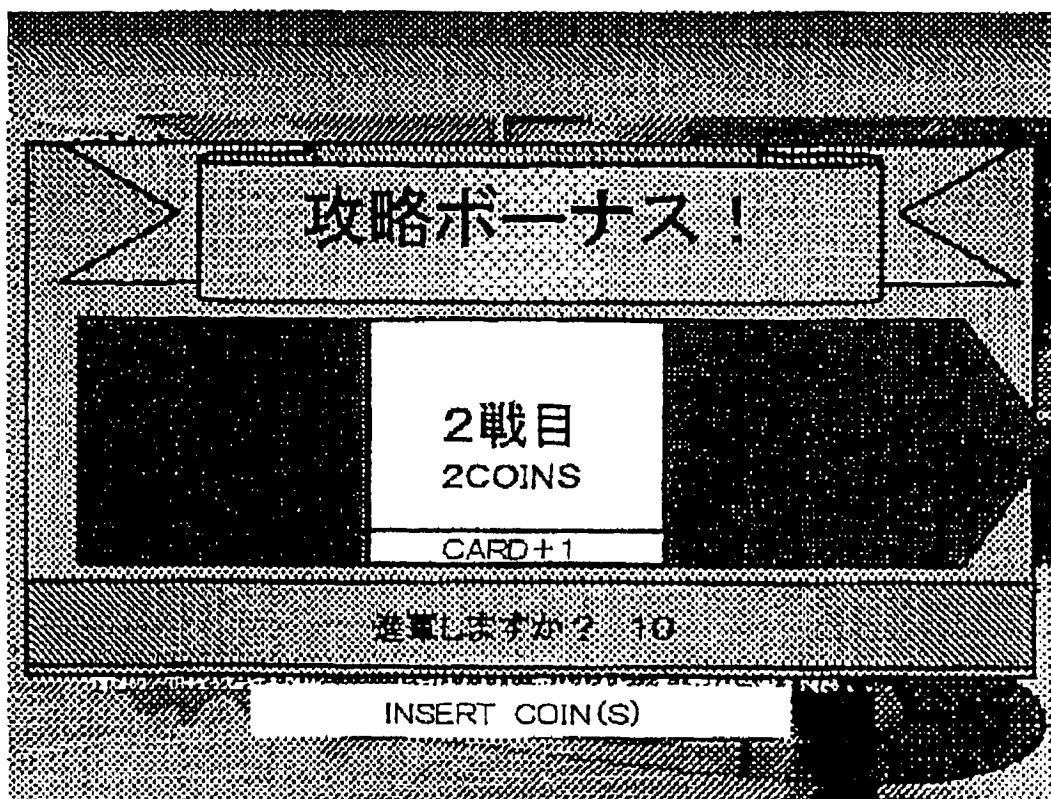


图 15