

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-104796

(P2010-104796A)

(43) 公開日 平成22年5月13日(2010.5.13)

(51) Int.Cl.

A63F 9/00 (2006.01)

F 1

A63F 9/00 512B

テーマコード (参考)

審査請求 有 請求項の数 3 O L (全 21 頁)

(21) 出願番号 特願2009-293114 (P2009-293114)  
(22) 出願日 平成21年12月24日 (2009.12.24)  
(62) 分割の表示 特願2006-354911 (P2006-354911)  
の分割  
原出願日 平成18年12月28日 (2006.12.28)

(71) 出願人 000132471  
株式会社セガ  
東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号  
(74) 代理人 110000383  
特許業務法人 エビス国際特許事務所  
(72) 発明者 善塔 栄一郎  
東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式  
会社セガ内  
(72) 発明者 大友 崇弘  
東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式  
会社セガ内

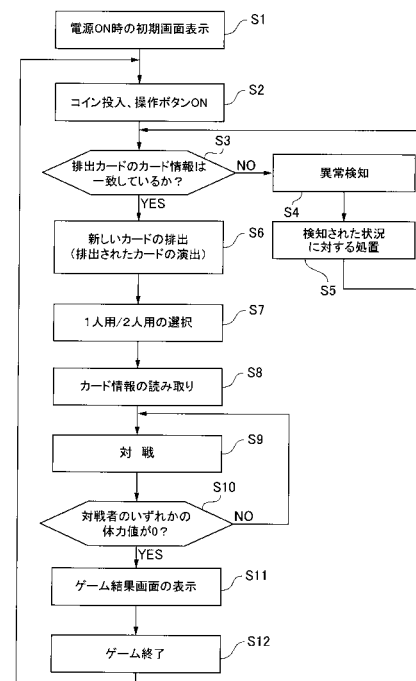
(54) 【発明の名称】 ゲーム装置

## (57) 【要約】

【課題】 排出されるアイテムに応じた効果演出を行うことが可能なゲーム装置を提供する。

【解決手段】 アイテム収納部（カード収納部 16a）と、アイテム排出部（カード排出装置 16）と、アイテム情報を取得する情報取得手段（読取センサ 18）と、画像及び／又は効果音声を出力する出力部（ディスプレイ 4、スピーカ 11）とを備えたゲーム装置であって、プレイヤに排出されたアイテムはゲームで使用可能であり、ゲーム中においてゲーム結果が所定のアイテム払出条件を満たしていると判定されたとき、前記アイテム収納部から一つのアイテムを前記アイテム排出部に排出し、前記アイテムの排出に際して、前記排出されるアイテムから前記情報取得手段によって取得されたアイテム情報に対応する演出画像の表示及び／又は効果音声による演出を行うこと。

【選択図】 図 9



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

複数のアイテムを収納するアイテム収納部と、前記アイテム収納部からプレイヤにアイテムを排出するアイテム排出部と、前記アイテム収納部から排出されたアイテムに記録されたアイテム情報を取得する情報取得手段と、画像及び／又は効果音声を出力する出力部と、を備えたゲーム装置であって、

前記プレイヤに排出されたアイテムは次のゲームにおけるゲームアイテムとして使用可能に構成されてなり、

ゲーム進行中においてゲームの結果が所定のアイテム払出条件を満たしているかどうかを判定し、

前記所定のアイテム払出条件を満たしていると判定されたとき、前記アイテム収納部から一つのアイテムを前記アイテム排出部に排出し、

前記アイテムの排出に際して、前記排出されるアイテムから前記情報取得手段によって取得されたアイテム情報に対応する演出画像の表示及び／又は効果音声の放出による演出を行う

ように構成されたことを特徴とするゲーム装置。

**【請求項 2】**

ゲームで使用されるアイテムを識別するアイテム識別情報が含まれたアイテム情報が記録された媒体を、前記ゲームが所定の払出条件になった時にプレイヤに払い出すための払出口と、

前記払出口に払い出される複数の前記媒体を保持する媒体収納部と、

プレイヤによって前記ゲームで使用される媒体から前記アイテムに関する情報を取得するアイテム情報取得部と、

前記アイテム情報取得部にて取得されたアイテム情報に基づいて前記アイテムに関する処理を行うと共に前記ゲームを制御するゲーム制御部と、

前記アイテムに関する演出が画像及び／又は音声によって行われる出力部と、

前記媒体収納部に保持されている前記複数の媒体のうち、前記払出口から払い出される媒体から、アイテム識別情報を取得する払出アイテム情報取得部と、を備えてなり、

前記ゲーム制御部は、前記ゲーム中に前記ゲームが前記所定条件になったときに行われる前記媒体の排出に際して、前記払出アイテム情報取得部によって取得されたアイテム識別情報が示すアイテム情報に対応する演出を前記出力部を介して行う

ように構成されたことを特徴とするゲーム装置。

**【請求項 3】**

ゲームで使用可能に構成されたアイテムを、前記ゲームが所定の払出条件になった時にプレイヤに払い出すための払出口と、

前記払出口に払い出される複数の前記アイテムを保持する収納部と、

プレイヤによって前記ゲームで使用されるアイテムから前記アイテムに関する情報を取得するアイテム情報取得部と、

前記アイテム情報取得部で取得されたアイテム情報に基づいて前記アイテムに関する処理を行うと共に前記ゲームを制御するゲーム制御部と、

画像及び／又は音声を出力する出力部と、

前記収納部に保持されている前記複数のアイテムのうち、前記払出口から払い出されるアイテムから、アイテム情報を取得する払出アイテム情報取得部と、を備えてなり、

前記ゲーム制御部は、前記ゲーム中に前記ゲームが前記所定条件になったときに行われる前記アイテムの排出に際して、前記払出アイテム情報取得部によって取得されたアイテム情報に対応する演出を前記出力部を介して行う

ように構成されたことを特徴とするゲーム装置。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】**

## 【 0 0 0 1 】

本発明は、プレイアイテムの種類毎に固有のアイテム情報が記録されたプレイアイテムを用いて、このプレイアイテムに記録されたアイテム情報を読み取り、読み取ったアイテム情報に基づいてプログラムの進行が制御されるゲーム装置に係り、特に、ゲームの実行に応じて新たなプレイアイテムが排出され、ゲームのプレイヤーに付与されるゲーム装置に関するものである。

## 【 背景技術 】

## 【 0 0 0 2 】

従来、ゲームを実施するための媒体となるプレイアイテムを用いたゲーム装置があり、例えば、カード（トレーディングカード）を用いたタイプのゲーム装置が実用化されている。このようなゲーム装置としては、例えば、昆虫の戦闘やサッカーの試合の内容を対象としたゲーム装置等が知られている。サッカーを対象としたプレイアイテムを用いたゲーム装置は、プレイアイテムとして実在のサッカー選手に対応した選手カードを用いてゲームを行わせるものとなっており、プレイヤー（遊技者）が選手カード配置パネル（以下、プレイフィールドという）上に選手カードを並べると、内部のイメージセンサが選手カードの裏面に記録されたカードデータを読み取り、これら複数の選手カードから、複数の選手によって構成されるチームのデータが作成されてゲーム展開が進行する。このようなカードゲームにおいては、1ゲームの実行毎に新たな選手カードがプレイヤーに払い出されるので、プレイヤーは通常のサッカーの試合を行うゲームとしての面白みに加えて、カードゲームで使用可能な新たなカードを収集することができるという楽しみを備えている。また、プレイヤーは次のゲームを行なうときに、この新たな選手カードを使用することができるので、選手選択や選手交代等の戦略の幅を広げることができる。

## 【 0 0 0 3 】

このようなカードゲーム装置においては、ゲームは、プレイヤー同士が対戦するか、あるいは一人のプレイヤーがコンピュータを相手にして対戦することも可能になっている。このようなカードゲーム装置としては、例えば、特開 2 0 0 2 - 3 0 1 2 6 4 号公報に記載の発明が提案されている。

## 【 0 0 0 4 】

また、上記したサッカーを対象としたカードゲームの他に、ロボットや戦闘機等のカードで部隊を編成して、敵の部隊と戦闘ゲームを行なうカードゲーム装置も提案されている。例えば、特開 2 0 0 6 - 2 7 1 8 2 5 号公報には、上記したサッカーゲーム装置と同様に、プレイフィールド上に載置されたプレイアイテムとなるカードに記録された情報をゲーム装置内部のイメージセンサが読み取って、読み取ったカード情報に関連付けられる各カードの属性情報と位置情報に基づいて戦闘ゲームの進行を制御するゲーム装置の発明が提案されている。

## 【 0 0 0 5 】

この公報に記載のゲーム装置でも、1回のゲームが終了するたびに1枚のカードが新たにプレイヤーに払い出されるため、プレイヤーは多くのゲームを実行することで多数のカードを所有することができ、ゲームの戦略を変化に富んだものにすることができるようになる。

## 【 0 0 0 6 】

このようなカードゲーム装置に用いられるプレイアイテムとしてのカードは、一般に、数十ないし数百の種類が用意されており、それらの中には、他のプレイアイテムに比してゲームの進行をきわめて有利に展開できるような強力な能力を持つものや、流通量が希少な（「レアアイテム（レアカード）」等と呼ばれる）ものなど、プレイヤーの人気の高いプレイアイテムが存在する。例えば、カードの場合、通常のコモンカードと、このコモンカードよりやや希少度の高い（流通量が少ない）アンコモンカードと、極めて希少度の高いレアカード等が存在し、それらの流通量が、例えば、コモンカード 1 0 0 枚に対してアンコモンカードが 1 0 枚、レアカードが 1 枚程度の比率に設定されている。また、希少度の高いカードには、通常のコモンカードと異なり、カード名が箔押し印字されていた

り、カードの表面が光沢加工されていたり、ホログラム加工されていたりするものもある。そして、プレイヤーは、ゲームを消化することで排出されるカードが強力なものであったり、希少度の高いものであったときには非常な喜びを感じるものであり、またカード事態の收拾を目的とするプレイヤーも存在することから、比較的長期間に亘って人気を維持することができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【特許文献1】特開2002-301264号公報

【特許文献2】特開2006-271825号公報

10

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

しかしながら、上記特許文献1又は特許文献2に記載のゲーム装置においては、ゲーム装置が設置される遊戯店の運営者により排出用のカードセットがカードゲーム装置に装填される際に、心無い装填者によりプレイヤーに人気の高い強力なカードや希少なカードが、装填時に不正に抜き取られているのではないかという疑念をプレイヤーに抱かれることにより、ゲーム装置の人気、売上が低下する場合があるという課題があった。

【0009】

また、新しいシリーズのカードセットが発売されるような場合、プログラム自体は新しいバージョンになっていたとしても、プレイヤーはゲーム装置の外観等からではどのカードセットが装填されているか判らないため、プレイ意欲の増進に繋がらず、結果として新しいカードセットの投入に対して人気、売上が関与しない場合があるという課題があった。

20

【0010】

また、カードゲーム装置にどのシリーズのカードセットが装填されているかをカードゲーム装置側で認識できないため、ゲーム装置内のプログラムにカード排出時に装填されているカードセットに対応した効果的な演出を行わせることができないという課題があった。

【0011】

そこで、本発明の目的は、上記したゲーム装置について、プレイアイテムセットの装填者による不正なプレイアイテムの抜き取り行為を防止するとともに、排出されるプレイアイテムの種類をゲーム装置側に認識させる手段を持たせ、また、ゲームの実行時に排出されるプレイアイテムに応じた効果演出を行うことが可能なゲーム装置を提供することにある。

30

【課題を解決するための手段】

【0012】

このような課題を解決するために請求項1に記載の発明は、複数のアイテムを収納するアイテム収納部と、前記アイテム収納部からプレイヤーにアイテムを排出するアイテム排出部と、前記アイテム収納部から排出されたアイテムに記録されたアイテム情報を取得する情報取得手段と、画像及び/又は効果音声を出力する出力部と、を備えたゲーム装置であって、前記プレイヤーに排出されたアイテムは次のゲームにおけるゲームアイテムとして使用可能に構成されてなり、ゲーム進行中においてゲームの結果が所定のアイテム払出条件を満たしているかどうかを判定し、前記所定のアイテム払出条件を満たしていると判定されたとき、前記アイテム収納部から一つのアイテムを前記アイテム排出部に排出し、前記アイテムの排出に際して、前記排出されるアイテムから前記情報取得手段によって取得されたアイテム情報に対応する演出画像の表示及び/又は効果音声の放出による演出を行うように構成されたことを特徴とする。

40

【0013】

請求項2に記載の発明は、ゲームで使用されるアイテムを識別するアイテム識別情報が含まれたアイテム情報が記録された媒体を、前記ゲームが所定の払出条件になった時にプ

50

レイヤに払い出すための払出口と、前記払出口に払い出される複数の前記媒体を保持する媒体収納部と、プレイヤによって前記ゲームで使用される媒体から前記アイテムに関する情報を取得するアイテム情報取得部と、前記アイテム情報取得部にて取得されたアイテム情報に基づいて前記アイテムに関する処理を行うと共に前記ゲームを制御するゲーム制御部と、前記アイテムに関する演出が画像及び／又は音声によって行われる出力部と、前記媒体収納部に保持されている前記複数の媒体のうち、前記払出口から払い出される媒体から、アイテム識別情報を取得する払出アイテム情報取得部と、を備えてなり、前記ゲーム制御部は、前記ゲーム中に前記ゲームが前記所定条件になったときに行われる前記媒体の排出に際して、前記払出アイテム情報取得部によって取得されたアイテム識別情報が示すアイテム情報に対応する演出を前記出力部を介して行うように構成されたことを特徴とする。

10

#### 【 0 0 1 4 】

請求項 3 に記載の発明は、ゲームで使用可能に構成されたアイテムを、前記ゲームが所定の払出条件になった時にプレイヤに払い出すための払出口と、前記払出口に払い出される複数の前記アイテムを保持する収納部と、プレイヤによって前記ゲームで使用されるアイテムから前記アイテムに関する情報を取得するアイテム情報取得部と、前記アイテム情報取得部で取得されたアイテム情報に基づいて前記アイテムに関する処理を行うと共に前記ゲームを制御するゲーム制御部と、画像及び／又は音声を出力する出力部と、前記収納部に保持されている前記複数のアイテムのうち、前記払出口から払い出されるアイテムから、アイテム情報を取得する払出アイテム情報取得部と、を備えてなり、前記ゲーム制御部は、前記ゲーム中に前記ゲームが前記所定条件になったときに行われる前記アイテムの排出に際して、前記払出アイテム情報取得部によって取得されたアイテム情報に対応する演出を前記出力部を介して行うように構成されたことを特徴とする。

20

#### 【 発明の効果 】

#### 【 0 0 1 5 】

本発明に係るゲーム装置によれば、上記した構成を備えているので、排出アイテム情報読取手段により読み取られる、次に排出されるアイテムのアイテム情報によって、次に排出されるアイテムのアイテム情報をゲーム装置側で認識することができるので、アイテムの排出に際して、排出されるアイテムに対応した映像の表示や音声の放出による効果的な演出を行うことが可能となる。

30

#### 【 図面の簡単な説明 】

#### 【 0 0 1 6 】

【 図 1 】 本発明の一実施形態を示すゲーム装置の全体構成を示す正面図である。

【 図 2 】 図 1 に示すゲーム装置において、前扉を開放した状態を示す正面図である。

【 図 3 】 本発明の実施形態に係るカード排出装置、カードセット及び排出順序情報カードの一例を示す斜視図である。

【 図 4 】 本発明の実施形態に係る配列情報テーブルの一例を示す図である。

【 図 5 】 本発明の実施形態に係る配列パターンテーブルの一例を示す図である。

【 図 6 】 本発明の他の実施形態に係るカード排出装置、カードバックセット及び排出順序情報カードの一例を示す斜視図である。

40

【 図 7 】 本発明の実施形態に係るゲーム装置の制御システムを表したブロック図である。

【 図 8 】 本発明の実施形態に係るゲーム装置の作動を制御するゲーム進行制御プログラムについて、その構成例を説明するための図である。

【 図 9 】 本発明の実施形態に係るゲーム装置におけるゲームの制御の流れを説明するためのフローチャートである。

【 図 1 0 】 本発明のさらに他の実施形態に係るアイテム排出装置、アイテムセットの一例を示す斜視図である。

【 図 1 1 】 本発明の他の実施形態に係るゲーム装置におけるゲームの制御の流れを説明するためのフローチャートである。

#### 【 発明を実施するための形態 】

50

## 【 0 0 1 7 】

以下、本発明の一実施形態について、プレイアイテムとしてカードが排出される場合を例として、図面を参照して説明する。図 1 は、本発明の一実施形態であるゲーム装置 1 の全体構成を示す正面図、図 2 はこのゲーム装置 1 においてゲーム装置 1 の下部の前扉 8 を開放した状態を示す正面図である。なお、以下の説明においては、ゲーム装置を、プレイアイテムであるカードを用いて、様々な昆虫が様々な技を用いて対戦するタイプのカードゲームに適用した場合について説明する。

## 【 0 0 1 8 】

図 1 及び図 2 に示すように、ゲーム装置 1 は、筐体 2 の前面上部にゲームの名称等が描かれるパネル 3 を備え、このパネル 3 の下部には、ゲームの進行説明、デモンストレーション映像又は格闘映像等が表示されるディスプレイ 4 が配設されている。ディスプレイ 4 の下部には、筐体 2 の前面側にせり出す操作テーブル 5 が設けられ、この操作テーブル 5 上には左右に 3 個ずつ配設された操作ボタン 6 a、6 b、6 c 及び 6 d、6 e、6 f を備えている。左側に配設されている 3 個の操作ボタン 6 a、6 b、6 c は、1 人でゲームを行うときにプレイヤーが操作するボタンであり、右側の 3 個の操作ボタン 6 d、6 e、6 f は、2 人でゲームを行うときに 2 人目のプレイヤーが操作するボタンである。これら左右の 3 個の操作ボタン 6 a、6 b、6 c 及び 6 d、6 e、6 f は、対戦でじゃん拳を行う際、6 b 及び 6 e が「グー」、6 c 及び 6 d が「チョキ」、6 a 及び 6 f が「パー」を選択するボタンとなっている。

## 【 0 0 1 9 】

操作テーブル 5 の中央には、ゲームに用いるプレイアイテムであるカードに記録されているカード情報を読み取るカード情報読取手段となるカードリーダー 7 が配設されている。プレイヤーは、対戦の前の準備操作として、今回のゲームに使用するメインカードとなる昆虫キャラクタカード（ムシカード）及びサブカードである技カード（打撃、挟み、投げ）等のカードをカードリーダー 7 に通してスキャンさせることによりゲーム装置 1 側にカード情報を読み取らせる。

## 【 0 0 2 0 】

筐体 2 の下部には、蝶番機構により筐体 2 の前方側に開放可能な前扉 8 が配設されている。前扉 8 の上部左方には、コイン投入口 1 0 を備えたコインセクタ 9 が配設され、コインセクタ 9 の下方にコイン投入口 1 0 から投入されたコインを貯留するコインボックス 1 3 が配設されている。前扉 8 の上部右方には、演出効果音、ゲーム進行の案内音声、エラー音等を放出するスピーカ 1 1 が配設されている。

## 【 0 0 2 1 】

前扉 8 の下部中央には、プレイヤーに付与されるプレイアイテムであるカードが払い出されるカード払出口 1 2 が設けられている。本実施形態においては、プレイヤーがコイン投入口 1 0 から規定のコイン（例えば、1 0 0 円硬貨等）を投入し、操作テーブル 5 上の操作ボタン 6 a ないし 6 f の何れかのボタンを押下すると、カード払出口 1 2 から新しいカードが払い出されるようになっている。従って、ゲーム用のカードを 1 枚も持っていないプレイヤーでも、その場で少なくとも 1 枚のカードを入手した上でゲームが楽しめるように構成されている。なお、本実施形態におけるゲームの流れの詳細については後述する。

## 【 0 0 2 2 】

図 2 は、図 1 に示すゲーム装置 1 の前扉 8 を開放して、内部の構造を示した正面図である。筐体 2 内部の上部には、ゲーム装置 1 の全体動作を集中制御する CPU（マイコン）への入出力を制御する機能を備えた入出力制御基板 1 4 が取り付けられており、入出力制御基板 1 4 には、電源スイッチ 1 5 や音量出力調整その他各種調節用のツマミが接続されている。

## 【 0 0 2 3 】

筐体 2 内の中央には、本実施形態におけるアイテム排出手段であるカード排出装置 1 6 が配設されている。カード排出装置 1 6 は、排出されるカードのカードセットが装填される筒状のカード収納部 1 6 a と、カードを前扉 8 のカード払出口 1 2 へ排出するカード排

10

20

30

40

50

出口 16b が形成されている。また、筐体 2 内の右側側板には、ゲーム進行の全体動作を集中制御する CPU (マイコン) 部分である主制御基板 17 が配置されている。

【0024】

図 3 は、図 2 に示したカード排出装置 16 と、このカード排出装置 16 のカード収納部 16a に装填される多数のカード (アイテム) 20 からなるカードセット (アイテムセット) 22 と、このカードセット 22 と同梱されて納入され、カードセット 22 の排出順序情報 31 が記録された排出順序情報記録媒体である排出順序情報カード 30 を示す斜視図である。

【0025】

図 3 に示すように、カード排出装置 16 は、カード 20 の外形形状よりも若干大きな内形形状を有し、カードセット 22 が装填される筒状のカード収納部 16a と、前面下部に形成され、カード収納部 16a に積層して装填されたカードセット 22 の最下層のカード 20 を 1 枚ずつ前面側へ排出するためのカード排出口 16b と、カード収納部 16a に装填されたカードセット 22 の在庫状況を目視で確認できるように、カード収納部 16a の前面板に形成された開口部 16c を備えている。また、カード排出装置 16 のカード収納部 16b の底面には、カード 20 に記録されたカード情報 (アイテム情報) 21 に対向する部分及びカード 20 を排出するために図示しない排出口ローラをカード 20 の下面に当接させるための開口部 16d が形成されている。

【0026】

カード排出装置 16 の下方には、底面の開口部 16d を介してカード 20 に記録されたカード情報 21 を読み取るための排出アイテム情報読取手段となる読取センサ 18 が配設されている。この読取センサ 18 は、操作パネル 5 上に配設されているカードリーダー 7 に使用されているセンサと同等のセンサを用いることができる。

【0027】

本実施形態において、カードセット 22 は、200 枚のカード 20 から構成されている。各カード 20 にはカード情報 21 が記録されており、これらのカード情報 21 は、例えば、所定の桁数を有する 2 進数で表現できるようなコードパターンとしてカード 20 の裏面に印刷されている。このようなコードパターンとしては、例えば、周知の帯状のバーコードやスタック型やマトリックス型などの 2 次元バーコード等を使用することができる。本実施形態では帯状のバーコードの例を記載するが、例えば磁気コードや電子タグなど払い出されるプレイアイテムに記録される情報と、その情報を読み取ることが可能なものであれば本発明に係るゲーム装置において実施可能である。

【0028】

本実施形態においてカード情報 21 は、カード 20 の種類を特定するカード識別コードで構成されている。本実施形態では、カード識別コードであるカード情報 21 を元に払い出されるカードが本来のカードセット 22 の並び順である排出の順番と合致しているか否かを判断しているが、例えば、以下に示すようなコモン・アンコモン・レアなどのカード 20 の希少度情報や、ムシ (昆虫) ・技などのカード 20 のカテゴリ情報を構成に含んでもよい。

【0029】

カード識別コードは、カードの種類ごとに固有のコードであり、カード 20 の種類コードとカテゴリコードから構成されている。カテゴリコードとは、そのカード 20 がメインカードであるムシカードであるかサブカードである技カードであることを示すコードである。本実施形態においてプレイヤは、1 枚のムシカードと 3 枚まで任意に追加可能な技カードをカードゲーム装置 1 のカードリーダー 5 に読み取らせてゲームを行うことができる。

【0030】

希少度情報とは、各カード 20 に設定されている希少度に応じたコードであり、本実施形態においては、最も希少度の高いレアカード (R)、次に希少度の高いアンコモンカード (U)、最も希少度の低い通常カードであるコモンカード (C) の 3 段階の希少度が設定されている。図 3 に示す例では、200 枚のカード 20 からなるカードセット 22 は、

10

20

30

40

50

2枚のレアカード(R1、R2)と、20枚のアンコモンカード(U1～U20)と、残り178枚のコモンカード(C1～C178)から構成されている。

【0031】

このカードセット22には、排出順序情報記録媒体である排出順序情報カード30が同梱して納入される。排出順序情報カード30には、同梱されたカードセット22における各カード20の配列順序とカード情報21の一部又は全部からなる排出順序情報31が記録されている。この配列情報31は、カード20に記録されているカード情報21と同様の手段で排出順序情報カード30に記録されているので、本実施形態においては、排出順序情報入力手段としてカード情報読取手段であるカードリーダ5を使用することができる。

10

【0032】

図4は、本実施形態において、後述するカードゲーム装置1の主制御基板17に搭載されたCPU101の処理によりRAM103に記憶される配列情報テーブルの一例を示す図である。図4において、排出順序情報カード30から読み取られた排出順序情報31は、「配列順序」、「カテゴリ」及び「種類」のコードからなる「カード識別コード」並びに「希少度コード」が排出順序情報記憶手段となるRAM103の所定の記憶領域に記憶されるとともに、主制御基板17に搭載されているROM102に記憶されている各カード20の属性情報がカード識別コードに対応して取得され、配列情報テーブルとしてRAM103に記憶される。

20

【0033】

図4において、「カード識別コード」の「カテゴリコード」は、カード20がメインカードである昆虫カード(ムシカード)であるかサブカードである技カードであるかを識別するためのコードであり、ムシカードには「0」、技カードには「1」が記録されている。「種類」コードはカード20の種類を特定する、カード20の種類に固有の識別コードである。「希少度コード」はそのカード20に設定されている希少度に応じて記録されるコードであり、レアカードには「10」、アンコモンカードには「01」、コモンカードには「00」のコードが記録されている。

【0034】

図4に示すような配列情報テーブルを用いることにより、読取センサ18が読み取る次に排出されるカード20のカード情報21の一部又は全部により配列情報テーブルのデータを参照して、次に排出されるカード20をカードゲーム装置1側で認識することができる。これにより、カード20の排出の際に、排出されるカード20に応じた演出を行うことができる。例えば、次に排出されるカード20が、配列順序が5番目のレアカードの場合、カード20の排出の際に、「おめでとう！レアカードの「PLK(カード名)」が当たったよ」等の音声とともに、ディスプレイ3にそのカード20の映像等を表示するような効果的な演出を行うことができる。また、希少度に関する演出以外の例として、例えば排出されるカード20が多少使い方の難しいカードであれば、そのカードのゲーム中での効果的な使用方法のアドバイス演出を行ったり、また、例えばゲーム内容が魔法で様々な服装の組合せを楽しむような着せ替えゲームであればその服装に適した組合せ(ファッションコーディネート)を示唆したりするような演出などを行ってもよい。

30

40

【0035】

また、他の実施形態として、配列情報31を、カードセット22における各カード20の配列順序と、カード情報21の一部として記録された希少度コードとから構成し、カードセット22におけるカード20の配列パターンを4ないし6種類程度に設定するように構成しても良い。この場合、図5に示すように、200枚のカード20の配列順序において、レアカード及びアンコモンカードの配列順序を定めた「パターン1」～「パターン6」のような配列パターンを設定しておき、この配列パターンテーブルを主制御基板17のROM102に記憶させておくように構成することができる。そして、すべてのカードセット22は、これら「パターン1」～「パターン6」の何れかの配列パターンに従って構成するようにするものである。

50



## 【 0 0 3 6 】

図 5 に示す「パターン 1」の配列パターンで構成されたカードセット 2 2 には、2 枚のレアカード R 1、R 2 がそれぞれカードセット 2 2 の 5 番目と 1 5 5 番目に配列され、2 0 枚のアンコモンカード U 1 ~ U 2 0 がそれぞれ 1 9 番目、2 3 番目、3 9 番目、・・・、1 9 9 番目に配列される。そして残りの 1 番目、2 番目、4 番目、6 ~ 1 8 番目、2 0 ~ 2 2 番目、・・・、1 8 4 ~ 1 9 8 番目及び 2 0 0 番目にはコモンカードが配列される。

## 【 0 0 3 7 】

図 5 に示す例では、配列パターンが「パターン 2」のカードセット 2 2 には 2 枚のレアカードと 2 1 枚のアンコモンカードが含まれており、「パターン 3」のカードセット 2 2 には 3 枚のレアカードと 1 9 枚のアンコモンカードが含まれていることを示している。そして、プレイヤーにとって最も有利な「パターン 6」のカードセット 2 2 には、2 0 0 枚のカード 2 0 のうち 4 枚のレアカードと 2 5 枚のアンコモンカードが含まれている。この「パターン 6」のようにプレイヤーに有利なカードセット 2 2 は、新しいシリーズのカード 2 0 が発行されたときや、特別なイベント会場に設置したカードゲーム装置 1 に用いると、カードゲームの宣伝に効果的である。

## 【 0 0 3 8 】

また、この実施形態によれば、配列情報記録媒体として、先の実施形態において説明したカード 2 0 と同等に形成された排出順序情報カード 3 0 を同梱する必要はなく、カードセット 2 2 の梱包材に「1」ないし「6」のような識別符号を印刷して、この識別符号をカードゲーム装置 1 に入力するように構成することもできる。さらに、レアカードやアンコモンカードにコモンカードと異なるプリズム加工やホログラム加工等の特殊印刷が施されている場合は、上記した排出されるカード 2 0 の読取センサ 1 8 として、カード 2 0 表面の反射係数を読み取るフォトセンサを使用するようにしても良い。

## 【 0 0 3 9 】

また、カードセット 2 2 は、上記したカード 2 0 のみが積層されるものに限らず、例えば図 6 に示すように、1 枚 1 枚のカード 2 0 又は複数枚のカードを外から中のカードの種類が判らないようにパッキングを行ったピロー袋入りカードと呼ばれる包装したバック詰めカード 4 0 を積層したものをを用いても良い。この場合、カードバック 4 0 に印刷されたシリアル番号や通し番号などを配列順序情報 4 1 として読取センサ 1 8 で読み取るように構成する。この場合には、ピロー袋本来の目的である中のカードの種類を判らなくするという趣旨から、カードバック 4 0 に印刷される排出順序情報 4 1 により中のカードの種類が特定されないよう、印刷される情報はできるだけ内容物であるカードの種類と関連のない製造番号などが望ましい。その場合は排出順序情報記録媒体には各カードバックセット 4 2 に含まれる個別のカードバック 4 0 の製造番号とその排出順序が記録されていればよい。

## 【 0 0 4 0 】

また、カード以外のプレイアイテムでも、例えば箱上のものを縦もしくは横方向に装填して順番に排出を行うような場合でも排出順が特定でき、かつその排出されるアイテムの順番をゲーム装置が読み取ることが可能であれば本発明を実施することが可能である。

## 【 0 0 4 1 】

図 7 は、ゲーム装置 1 の動作を制御する制御システムのブロック図の一例を示す。主制御基板 1 7 は、C P U 1 0 1、読み取り専用の記憶手段（メモリ）である R O M 1 0 2、C P U 1 0 1 の各種処理領域となる読み書き可能な記憶手段である R A M 1 0 3、入出力インタフェース 1 0 4、サウンド回路 1 0 5、映像表示回路 1 0 6 等を有する制御基板から構成されている。R O M 1 0 2 及び R A M 1 0 3 には、カードゲーム装置 1 によりゲームを実施するとき、ゲームの進行を制御するためのゲーム進行制御プログラム、およびプレイヤーがゲームを実施するとき使用可能なカード 2 0 ごとに予め設定されている属性情報（パラメータ等）が記憶されている。

## 【 0 0 4 2 】

入出力インタフェース 104 は、カードリーダー 7、カード排出装置 16、排出カード 20 のカード情報 21 を読み取る読取センサ 18、操作ボタン 6a ~ 6f 及び外部の通信ネットワーク 19 等が接続されている。

【0043】

サウンド回路 105 は、入出力制御基板 14 を経由してディスプレイ 4 に表示される各種画像に応じた音声出力するサウンドアンプ（スピーカ）11 に接続されている。なお、音声データおよびこの音声データをスピーカ 11 に出力するための音声出力制御プログラムも ROM 102 に記憶される。映像表示回路 106 は、CPU 101 からの制御信号により選択された画像をディスプレイ 4 に表示させる。

【0044】

続いて、図 1 ~ 図 7 に示したゲーム装置 1 の ROM 102 及び RAM 103 に記憶され、ゲーム装置 1 のゲームの進行を制御するソフトウェアの構成について説明する。図 8 は、ゲーム装置 1 のゲーム進行を制御するゲーム進行制御プログラム P についてそのプログラム構成の一例を示す図である。

【0045】

図 8 に示すように、ゲーム進行制御プログラム P は、メイン制御プログラム部 P1、入出力制御プログラム部 P2、格闘制御プログラム部 P3、画像制御プログラム部 P4、音声出力制御プログラム部 P5 から構成される。

【0046】

メイン制御プログラム部 P1 は、ゲーム装置 1 の動作を統括して制御するためのプログラムとこの統括制御に必要とされるサブプログラムから構成されている。メイン制御プログラム部 P1 は、メイン制御プログラム P1a、入力信号解析プログラム P1b、ゲーム実施許可プログラム P1c、通信制御プログラム P1d、等のサブプログラムを備えている。

【0047】

メイン制御プログラム P1a は、ゲーム装置 1 の電源をオンした後に実行され、ゲーム進行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 P1a には、ゲーム装置 1 の電源をオンしたときに、プログラムの計算処理等で使用する RAM 103 内のワークエリアを初期化するプログラム、電源をオンしたときに表示手段となるディスプレイ 4 に初期化画面、例えば、ゲームのタイトル名等を表示するための初期画面表示プログラム等も含まれている。

【0048】

入力信号解析プログラム P1b は、カードリーダー 7、操作ボタン 6a ~ 6f 等からの入力信号が入力されたときに、その入力信号（割込み信号等）の解析処理と、この入力信号に対応した処理を行なうサブプログラムに制御を移管させる処理を行なうプログラムである。例えば、プレイヤーが操作ボタン 6a ~ 6c を押圧してその信号が入力されると、入力信号解析プログラム P1b はその信号の種類を解析する。そして、メイン制御プログラム P1a は対戦のアニメーション画像（オブジェクト画像）を表示するプログラムを作動させて、ディスプレイ 4 に対戦状況を示すアニメーション画像（動画像）が所定の時間表示されるように制御する。

【0049】

ゲーム実施許可プログラム P1c は、プレイヤーがコインセレクタ 9 のコイン投入口 10 に投入したコインの数（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ためのコイン貯留個数を把握する処理と、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な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しているときには、ゲームの実施を許可する処理を行なう。また、満たしていない場合には、ディスプレイ 4 にコイン投入必要数を表示させる処理を行なう。

【0050】

10

20

30

40

50

通信制御プログラム P 1 d は、プレイヤーが他のゲーム装置等を操作するプレイヤーと対戦する場合等に、外部の通信ネットワーク 1 9 等に接続し、他のゲーム装置等とデータ通信を行なうためのプログラムである。

【 0 0 5 1 】

入出力制御プログラム部 P 2 は、入出力インタフェース 1 0 4 に接続されている上記した操作ボタン 6 a ~ 6 f、カードリーダー 7 や読取センサ 1 8 からの入力信号に基づいて所定の処理を行なうプログラムと、カードリーダー 7、カード排出装置 1 6 等の動作を制御するためのプログラムから構成されている。図 8 に示すように、入出力制御プログラム部 P 2 は、カード情報読取プログラム P 2 a、カード属性情報取得プログラム P 2 b、カード払出装置制御プログラム P 2 c、排出カード情報比較プログラム P 2 d、異常検知プログラム P 2 e 等のサブプログラムを備えている。

10

【 0 0 5 2 】

カード情報読み込みプログラム P 2 a は、ゲームを行なう際にプレイヤーがカードリーダー 7 にカード 2 0 を通したときに、カードリーダー 7 のセンサによりこのカード 2 0 に記録（印刷）されているカード情報 2 1 を R A M 1 0 3 に読み込む処理と、この R A M 1 0 3 に読み込んだカード情報 2 1 に基づいて、コードパターンが表す情報を解読して上記したカード識別コードを求める処理と、この求めたカード識別コードを R A M 1 0 3 に記憶する処理を行なうためのプログラムである。

【 0 0 5 3 】

カード属性情報取得プログラム P 2 b は、R A M 1 0 3 に記憶されたカード識別コードに基づいて、R O M 1 0 2 に記憶されているカード 2 0 の属性情報を取得して、この属性情報をカード識別コードに関連付けて R A M 1 0 3 に記憶する処理を行うためのプログラムである。カード 2 0 の属性情報は、カード識別コードとともに予め全ての種類のカード 2 0 の情報が R O M 1 0 2 に格納されており、図 4 の右側に示すような、「カード名」、「体力」、「強さ」、「技術」及び「効果」等のパラメータである。

20

【 0 0 5 4 】

カード排出装置制御プログラム P 2 c は、メイン制御プログラム P 1 a の制御に基づいて、例えば、ゲーム実施許可プログラム P 1 c がゲームの実施を許可したときに、プレイヤーに対して新たなカード 2 0 を 1 枚払い出す制御を行なうためのプログラムである。この払い出される新たなカード 2 0 は、上記したムシカード及び技カードの中から 1 枚のカードがカード排出装置 1 6 に装填されているカードセット 2 2 の最下下のものから排出カード（プレイアイテム）として払い出される。そして、この新たに払い出されたカード 2 0 はプレイヤーが所有するカードとして、今回のゲームから使用することが可能になる。

30

【 0 0 5 5 】

排出カード情報比較プログラム P 2 d は、排出順序情報カード 3 0 から読み取られて R A M 1 0 3 に記憶されている排出順序情報 3 1 の次に排出されるカード 2 0 のカード情報 2 1 と、排出カード読取センサ 1 8 が読み取った次に排出されるカード 2 0 のカード情報 2 1 とを比較して、両者が一致しているか否かを判定する処理を行うためのプログラムである。

【 0 0 5 6 】

異常報知プログラム P 2 e は、上記排出カード情報比較プログラム P 2 d が、R A M 1 0 3 に記憶されている配列情報 3 1 の次に排出されるカード 2 0 のカード情報 2 1 と、排出カード読取センサ 1 8 が読み取った次に排出されるカード 2 0 のカード情報 2 1 とを比較した結果、両者が一致しないと判定されたときに動作し、後述する画像制御プログラム部 P 4 及び音声出力制御プログラム部 P 5 を作動させて、ディスプレイ 4 にエラー画像を表示させるとともに、スピーカ 1 1 から異常検知音を放出させる処理を行うためのプログラムである。

40

【 0 0 5 7 】

対戦制御プログラム部 P 3 は、プレイヤーが選択したムシカード 2 0 及び技カード 2 0 に関する登録操作が終了して、メイン制御プログラム P 1 a がカードゲーム装置 1 のゲーム

50

の制御モードを「対戦モード」に設定したときに、操作ボタン 6 a ないし 6 f の操作に応じた制御と、対戦ゲームが終了したときの結果の判定等を行なうプログラムから構成されている。対戦制御プログラム部 P 3 は、図 7 に示すように、対戦進行格闘制御プログラム P 3 a、対戦結果判定プログラム P 3 b、等のサブプログラムを備えている。

【0058】

本実施形態における対戦ゲームは、プレイヤーが操作ボタン 6 a、6 b、6 c を選択してじゃん拳の手（「グー」、「チョキ」又は「パー」）を決定し、対戦者とじゃん拳を行いながら進行する。1 回の対戦においては、じゃん拳に勝利したプレイヤー（又はコンピュータ）に相手を攻撃する権利が与えられ、攻撃側のムシカード及び技カードの「強さ」に応じたダメージを相手に与えることができる。攻撃を受けた側は、受けた攻撃の程度に応じて「体力」の値が減じられ、何回かの対戦の結果、何れかの「体力」の値が 0 になると、1 回のゲームが終了する。なお、ここでいう対戦者は必ずしもその場にいる人間に限らず、対戦制御プログラム部 P 3 によってコンピュータである CPU 101 が対戦相手の役割を行う場合や、通信ネットワーク部 19 によって他の場所にある別なゲーム装置 1 を用いて他のプレイヤーと対戦を行う場合も含まれる。

【0059】

メイン制御プログラム P 1 a がカードゲーム装置 1 のゲームの制御モードを「対戦モード」に設定すると、対戦進行プログラム P 3 a は、所定の時間（例えば、10 秒）をカウントする処理を行い、対戦前準備のアニメーション画像データとともに所定時間をカウントダウンする画像をディスプレイ 4 に表示させる制御を行う。プレイヤーは、この所定の時間内に操作ボタン 6 a ないし 6 c 又は 6 d ないし 6 e を選択してじゃん拳で勝負する手を決定する。所定の時間が経過すると、対戦結果判定プログラム P 3 b は、じゃん拳の結果に基づいて対戦の勝者を判定する処理を行う。以上の処理を、何れかのプレイヤー（又はコンピュータ）の操作するムシカード 20 の「体力」の値が 0 になるまで繰り返す。

【0060】

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、入出力プログラム部 P 2、及び対戦制御プログラム部 P 3 の各プログラムの制御に基づいて、ディスプレイ 4 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 4 は、初期画面制御プログラム P 4 a、準備画面制御プログラム P 4 b、カード排出画面制御プログラム P 4 c、対戦準備画面制御プログラム P 4 d、対戦画面制御プログラム P 4 e、対戦結果画面制御プログラム P 4 f、ゲーム終了画面制御プログラム P 4 g、等のサブプログラムを備えている。

【0061】

音声出力制御プログラム部 P 5 は、メイン制御プログラム部 P 1、入出力制御プログラム P 2、及び対戦制御プログラム部 P 3 等の各プログラムの制御に基づいて、スピーカ 11 から音声を出力するためのプログラムである。

【0062】

上記したプログラムは、C 言語等のプログラム開発言語を用いて開発することができる。そして、C 言語等により開発したソースプログラムを、CPU 23 で実行できるオブジェクト（機械語）プログラムに翻訳したプログラムが、ROM 102、あるいはハードディスク装置、CD-ROM、DVD-ROM 等の外部記憶装置に記憶される。また、各種の画像データおよび音声データもこれらのコンピュータ読み取り可能な記録媒体に記憶する。そして、ゲーム装置 1 の電源がオンされると、ROM 102 等に記憶されているこれらのプログラムと画像データおよび音声データは、RAM 103 に読み込まれる。そして、このプログラムが立ち上がると、ゲーム装置 1 は、ゲームを実施することが可能な状態になる。

【0063】

続いて、本発明の実施形態であるゲーム装置 1 のゲームの進行制御について、図 9 のフローチャートを参照してステップ順に説明する。

【0064】

10

20

30

40

50

## (ステップS 1)

ゲーム装置 1 の電源がオンされると、メイン制御プログラム P 1 a は、初期画面制御プログラム P 4 a を作動させて、ディスプレイ 4 にゲーム装置 1 のゲームのタイトル、ゲームの手順等を表示するアドバタイズの処理を行なう。これにより、ゲーム装置 1 は、プレイヤによるゲームを実施するための料金となるコイン等の投入待ちの状態になる。

## 【0065】

## (ステップS 2)

プレイヤがコインをコインセレクタ 9 のコイン投入口 10 に投入すると、コインセレクタ 9 内に設置されているコイン検出センサは投入されたコインを検出し、この検出信号は入出力インタフェース 104 を介してゲーム装置 1 の主制御基板 17 に入力される。すると、入力信号解析プログラム P 1 b はこの入力信号の種類を解析し、コイン投入信号であると判定すると、ゲーム実施許可プログラム P 1 c を作動させる。

## 【0066】

ゲーム実施許可プログラム P 1 c は、プレイヤがコインセレクタ 9 に投入したコインが 1 ゲームのゲーム料金であるクレジット（例えば、100 円）を満たしているか否かを判定する処理を行なう。そして、1 ゲームの実施を行なうことができるコインが投入されると、ゲームの実施を許可する処理を行なう。このゲーム実施許可の処理として、操作ボタン 6 a ないし 6 f が操作可能になったことを、操作ボタン 6 a ないし 6 f を点灯させる等の処理を行う。そして、準備画面制御プログラム P 4 b を作動させてプレイヤに次の操作手順をディスプレイ 4 に表示する処理を行なう。プレイヤは、ディスプレイ 4 に表示された手順に従って、操作ボタン 6 a ないし 6 f の何れかのボタンを押下する操作を行う。

## 【0067】

なお、ゲーム実施許可プログラム P 1 c は、コインが 1 ゲームのクレジットを満たしていると判定した場合には、RAM 103 に記憶しているコイン貯留個数から今から実施する 1 ゲーム分のクレジットとなるコイン数を減算し、減算して得たコイン貯留個数を RAM 103 に記憶する処理を行なう。このコイン貯留個数の更新処理は、プレイヤが 1 ゲームのゲーム料金に対して余分なコインを投入したときに、余ったコインを次のゲームのゲーム料金として引き当てるために行なう処理である。

## 【0068】

## (ステップS 3)

プレイヤにより操作ボタン 6 a ないし 6 f の何れかがオン操作されると、メイン制御プログラム P 1 a は排出カード情報比較プログラム P 2 d を作動させる。排出カード情報比較プログラム P 2 d は、RAM 103 に記憶されている次に排出されるカードのカード情報と、排出カードの情報を読み取る読取センサ 18 によって読み取られた次に排出されるカード 20 のカード情報とを比較し、両者が一致するか否かを判定する処理を行う。そしてこのステップ S 3 において肯定判定（比較した結果、両者が一致する）がなされた場合、ステップ S 6 に進み、否定判定（比較した結果、両者が一致しない）がなされた場合、ステップ S 4 へ進む。このステップ S 3 における処理は、本発明に係るゲーム装置 1 における排出アイテム情報比較手段となる。

## 【0069】

## (ステップS 4) (ステップS 5)

ステップ S 4 では、メイン制御プログラム P 1 a は、納入時のカードセット 22 のカード 20 配列と、排出されようとしているカード 20 が異なるので、特定のカード 20 が抜き取られるような不正な盗難の可能性があると判定し、異常検知プログラム P 2 e を作動させる。異常検知プログラム P 2 e は、画像制御プログラム部 P 4 及び音声出力制御プログラム部 P 5 を作動させて、ディスプレイ 4 に所定の画像を表示させるとともに、スピーカ 11 から所定の検知音を放出させる処理を行う。そして、ステップ S 5 において、メンテナンスの係員等によって検知された異常状態を解除する処置を行う。なお、異常検知プログラム P 2 e の作動に伴って、通信制御プログラム P 1 c を作動させて、カードセット 22 の発行者に異常信号を送信するように構成しても良い。このステップ S 4 及びステッ

ブ S 5 の処理は、本発明に係るゲーム装置 1 における比較結果処理手段となる。

【 0 0 7 0 】

( ステップ S 6 )

ステップ S 3 で肯定判定がなされるとメイン制御プログラム P 1 a は、カード排出装置制御プログラム P 2 c を作動させて、新しいカード 2 0 をカード払出口 1 2 から払い出す処理を行う。また、カード 2 0 の払い出しに際して、メイン制御プログラム P 1 a は、カード排出画面制御プログラム P 4 c を作動させて、払いだされるカード 2 0 に対応した演出画像をディスプレイ 4 に表示する処理を行い、同時に音声出力制御プログラム部 P 5 により、スピーカ 1 1 から効果音を放出する処理を行う。なお、このカード 2 0 払出時の映像及び音声による演出は、カード情報の種類コードに応じて平仮名や片仮名が読めない児童向けに全てのカードに対してその種類のカード名称を読みあげる「よみがな演出」、希少度の高いレアカードやアンコモンカードなどカード情報の希少度コード値に応じて演出を行う「おめでとう演出」、昆虫カード、技カードなどカード情報のカテゴリ識別コード値に応じて演出を行う「使い方説明演出」など、読み取られた排出アイテム情報に応じて異なる演出や、特定のアイテム情報を持つ場合の払出時にのみ行うように構成しても良い。

10

【 0 0 7 1 】

( ステップ S 7 )

続いて、メイン制御プログラム P 1 a は、準備画面制御プログラム P 4 b を作動させて、プレイヤに 1 人用で遊戯するか 2 人用で遊戯するかを選択させる案内画面を、ディスプレイ 4 に表示する処理を行う。プレイヤは、ディスプレイ 4 に表示された案内に従って、1 人用又は 2 人用を選択する操作を操作ボタン 6 a ないし 6 f を使用して行う。

20

【 0 0 7 2 】

( ステップ S 8 )

ステップ S 8 においては、プレイヤは今回のゲームで使用するカード 2 0 を、ゲーム装置 1 に登録する操作を行う。プレイヤはディスプレイ 4 に表示される案内に従って、まず、メインカードとなる昆虫カード ( ムシカード ) 2 0 をカードリーダー 7 に通す。メイン制御プログラム P 1 a は、カード情報読み込みプログラム P 2 a を作動させて、プレイヤがカードリーダー 7 に通したカード 2 0 に記録 ( 印刷 ) されているカード情報 2 1 をカードリーダー 7 のセンサにより R A M 1 0 3 に読み込む処理を行い、この R A M 1 0 3 に読み込んだカード情報 2 1 に基づいて、コードパターンが表す情報を解読して上記したカード識別コードを求める処理と、この求めたカード識別コードを R A M 1 0 3 に記憶する処理を行う。続いて、メイン制御プログラム P 1 a はカード属性情報取得プログラム P 2 b を作動させて、R A M 1 0 3 に記憶されたカード識別コードに基づいて、R O M 1 0 2 に記憶されているカード属性情報テーブルからカード 2 0 の属性情報を取得して、この属性情報をカード識別コードに関連付けて R A M 1 0 3 に記憶する処理を行う。

30

【 0 0 7 3 】

さらにプレイヤは、今回使用する技カード 2 0 がある場合、順次、技カード 2 0 をカードリーダー 7 に通す操作を行う。このとき、準備画面制御プログラム P 4 b は、カード属性情報取得プログラム P 2 b により R A M 1 0 3 に記憶されたカード 2 0 の属性情報に基づいて、登録されたカード 2 0 の属性情報や図柄等をディスプレイ 4 に表示する処理を行う。そして、全てのカード 2 0 の登録が終了すると、プレイヤは操作ボタン 6 a ないし 6 c を押圧操作して、カード 2 0 の登録処理が終了する。ここで、2 人用のゲームを選択した場合は、1 人目のプレイヤの登録処理の終了後に、2 人目のプレイヤのカード 2 0 の登録を行う。

40

【 0 0 7 4 】

( ステップ S 9 )

上記したステップ S 8 におけるカード情報 2 1 の読取及び登録処理が終了すると、メイン制御プログラム P 1 a は、ゲーム装置 1 のゲームの制御モードを「対戦モード」に設定し、対戦進行プログラム P 3 a を作動させる。対戦進行プログラム P 3 a は、所定の時間

50

(本実施形態においては、10秒)をカウントする処理を行い、メイン制御プログラムP1aは対戦準備画面制御プログラムP4dを作動させて、対戦準備のアニメーション画像データとともに10秒間をカウントダウンする画像をディスプレイ4に表示させる制御を行う。プレイヤーは、この所定の時間内に操作ボタン6aないし6c又は6dないし6eを選択してじゃん拳で勝負する手を決定する。所定時間の10秒が経過すると、対戦結果判定プログラムP3bは、じゃん拳の結果に基づいて勝者を判定する処理を行う。

【0075】

1回の対戦(じゃん拳)の勝者が決定すると、対戦進行プログラムP3aは対戦画面制御プログラムP4eを作動させて、勝者側のムシが敗者側のムシを攻撃するアニメーション画像データをディスプレイ4に表示させる制御を行う。

【0076】

(ステップS10)

1回の対戦画像の表示が終了すると、対戦結果判定プログラムP3bにより、各プレイヤーのムシの「体力」の値が0であるか否かを判定する処理行われる。この判定処理により、何れかのムシの「体力」の値が0になったと判定された場合、ステップS11へ進み、どちらのムシの「体力」の値も0になっていないと判定された場合、ステップS9に戻って次の対戦(じゃん拳)を行う。

【0077】

以上のステップS9とステップS10の処理を、何れかのプレイヤー(又はコンピュータ)の操作するムシの「体力」の値が0になるまで繰り返す。

【0078】

(ステップS11)

ステップS11においては、相手のムシの「体力」の値を0にしたプレイヤーがゲームの勝者となり、対戦進行プログラムP3aは、対戦結果画面制御プログラムP4fを作動させて、対戦結果の画像データをディスプレイ4に表示させる制御を行う。

【0079】

(ステップS12)

ステップS12においては、メイン制御プログラムP1aは、ゲーム終了画面制御プログラムP4gを作動させて、ゲームの終了画像データをディスプレイ4に表示させる制御を行うとともに、RAM103の記憶領域を初期化してステップS2に戻る。

【0080】

次に図10及び図11を参照して、本発明の他の実施形態について説明する。本実施形態では、例えば、ルーレットゲームや宝探しゲーム等の景品獲得ゲームにおいて、景品の払出条件を満たしたときにプレイヤーにアイテムが払い出されるゲーム装置を例に説明する。

【0081】

図1及び図2に示すものと同様の筐体2を備えたゲーム装置1の内部には、図10に示すようなアイテム排出手段となるアイテム排出装置16が収納されている。アイテム排出装置16は、景品となるキャラクタの人形等のアイテム60が箱状の梱包材で梱包されたアイテムボックス50を排出する装置であり、アイテムボックス50が収納される収納部16aとアイテムボックス排出口16bを備えている。本実施形態において、アイテムセット52は20個のアイテムボックス50から構成されている。

【0082】

各アイテムボックス50の側面には、排出アイテム情報51が記録されている。この場合、アイテムボックス50に印刷されたシリアル番号や通し番号などを配列順序情報51として読取センサ18で読み取るように構成する。この場合も、図6に示したカードパック40と同様に、中のアイテムの種類を判らなくするという趣旨から、アイテムボックス50に印刷される排出順序情報51により中のアイテム60の種類が特定されないよう、印刷される情報はできるだけ内容物であるアイテム60の種類と関連のない製造番号などが望ましい。その場合は排出順序情報記録媒体には各アイテムセット52に含まれる個別

10

20

30

40

50

のアイテムボックス 50 の製造番号とその排出順序が記録されていればよい。

【0083】

図 11 は、本実施形態におけるゲーム装置 1 の制御の流れを説明するためのフローチャートである。

【0084】

(ステップ S 21)

プレイヤは、ゲームを開始するための料金の投入、プレイするゲームの選択、ゲームの開始準備等の操作の後、景品獲得ゲームをプレイする。

【0085】

(ステップ S 22)

プレイ終了後、ゲーム装置 1 のゲーム進行プログラムは、ゲームの結果が景品 (アイテム 60) の払出条件を満足しているか否かを判定する処理を行う。この判定処理の結果、景品の払出条件を満足していないと判定された場合はゲーム終了となる。この判定処理の結果、景品の払出条件を満足していると判定された場合はステップ S 23 に進む。

【0086】

(ステップ S 23)

ステップ S 23 では、排出されるアイテムボックス 50 の排出順序情報 51 を読み取り、RAM 103 の所定の領域に記憶する処理を行う。

【0087】

(ステップ S 24)

ステップ S 24 では、図 9 に示すステップ S 3 と同様の処理を行い、アイテムセット 52 の装填時に RAM 103 に記憶させた排出順序情報とステップ S 23 で記憶された排出順序情報 51 が一致するか否かを判定する処理を行い、一致する場合はステップ S 26 に進み、一致しない場合はステップ S 25 に進む。

【0088】

(ステップ S 25)

ステップ S 25 では、図 9 に示すステップ S 4、ステップ S 5 と同様の処理を行う。

【0089】

(ステップ S 26) (ステップ S 27)

ステップ S 24 で肯定判定がなされるとゲーム装置 1 の制御プログラムは、アイテム排出装置制御プログラムを作動させて、新しいアイテムボックス 50 を払い出す処理を行う (ステップ S 26)。また、アイテムボックス 50 の払い出しに際して、メイン制御プログラムは、アイテム排出画面制御プログラムを作動させて、払いだされるアイテムボックス 50 に梱包されているアイテム 60 に対応した演出画像をディスプレイ 4 に表示する処理を行い、同時に音声出力制御プログラム部により、スピーカ 11 から効果音を放出する処理を行う。なお、このアイテムボックス 50 払出時の映像及び音声による演出は、上記した「よみがな演出」、「おめでとう演出」、「使い方説明演出」など、読み取られた排出アイテム情報に応じて異なる演出や、特定のアイテム情報を持つ場合の払出時にのみ行うように構成しても良い。

【0090】

以上説明したように本発明の一実施形態に係るゲーム装置 1 によれば、カードセット 22 のカード排出手段 16 への装填時に一部の強力なカードや希少なカード 20 等が抜き取られるような不正行為があった場合は、カードセット 22 の装填時に RAM 103 に記憶された次に排出されるカードの排出順序情報 31 に含まれているカード情報 21 と、次に排出されるカード 20 から排出カード情報読取センサ 18 により読み取られるカード 20 の排出順序情報に含まれているカード情報 21 とが一致しないため、異常検知プログラム P2e が作動して不正なカード 20 の抜き取り行為を検知することができる。これにより、本来プレイヤに付与されるべき抜き取られたカードと同一もしくは同等以上のカード 20 を補償する等の対処を講ずることができ、プレイヤが知らないうちに不利益を蒙ることを防止することができる。

10

20

30

40

50



## 【 0 0 9 1 】

また、排出順序情報カード 3 0 に記録された排出順序情報 3 1 が、カードセット 2 2 におけるカード 2 0 の配列順序と、そのカード 2 0 のカード情報 2 1 の一部又は全部とからなるので、排出カード情報読取センサ 1 8 により読み取られる、次に排出されるカード 2 0 のカード情報 2 1 の一部又は全部によって、次に排出されるカード 2 0 のカード情報 2 1 の一部又は全部をカードゲーム装置 1 側で認識することができるので、カード 2 0 の排出に際して、排出されるカード 2 0 に対応した映像の表示や音声の放出による効果的な演出を行うことが可能となる。

## 【 0 0 9 2 】

さらに、プレイヤーによるコイン投入待ちのアドバタイズ時に、装填されているカードセットのバージョンを報知するような演出をすることもできる。また、最後に払い出されたカード名を表示したり、次に排出されるカード 2 0 を暗示するような演出を表示したりして、プレイヤーのプレイ意欲を惹起することができる。

## 【 0 0 9 3 】

このように、本発明に係るゲーム装置によれば、上記した手段を備えているので、排出用のアイテムセットにおけるアイテムの排出順序と排出されるアイテム情報からなる排出順序情報が排出順序情報記憶手段に記憶され、この排出順序情報記憶手段に記憶されたアイテム情報と、排出アイテム情報読取手段により読み取られたアイテム情報が排出アイテム情報比較手段により比較され、比較結果処理手段がこの比較結果に基づいた処理を行うので、アイテムセットのアイテム排出手段への装填時に一部のアイテムが抜き取られるような不正行為があった場合は、アイテムセットの装填時に排出順序情報記憶手段に記憶された次に排出されるアイテムの排出順序情報に含まれているアイテム情報と次に排出されるアイテムから排出アイテム情報読取手段により読み取られるアイテムのアイテム情報とが一致しないため、排出アイテム情報比較手段により比較された比較結果に基づいて比較結果処理手段が行う処理により、不正なアイテムの抜き取り行為を検知することができる。これにより、本来プレイヤーに付与されるべき抜き取られたアイテムと同一もしくは同等以上のアイテムを補償する等の対処を講ずることができ、プレイヤーが知らないうちに不利益を蒙ることを防止することができる。

## 【 0 0 9 4 】

また、本発明に係るゲーム装置によれば、排出されたアイテムのアイテム情報を記憶する排出アイテム情報記憶手段を備えて構成することができるので、ゲーム装置が既に排出したアイテムの履歴情報等を報知することができる。

## 【 0 0 9 5 】

さらに、本発明に係るゲーム装置によれば、排出アイテム読取手段によって読み取られたアイテム情報と排出順序情報に記憶されたアイテム情報とが異なるとき、異常報知を行う異常報知手段を備えて構成することができるので、不正なアイテムの抜き取り行為を検知した場合、エラー表示や異常検知音等により迅速に異常を報知することができる。

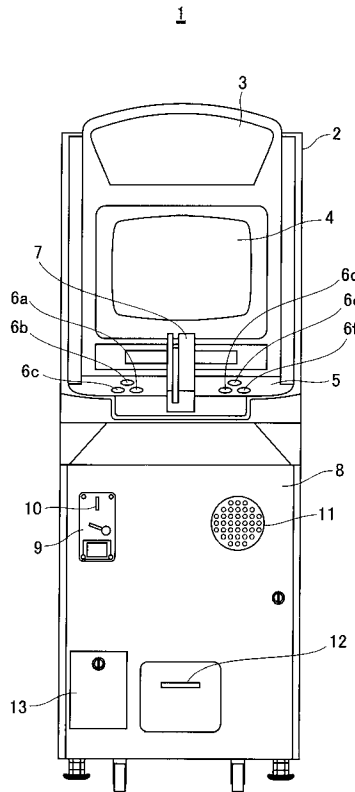
## 【 符号の説明 】

## 【 0 0 9 6 】

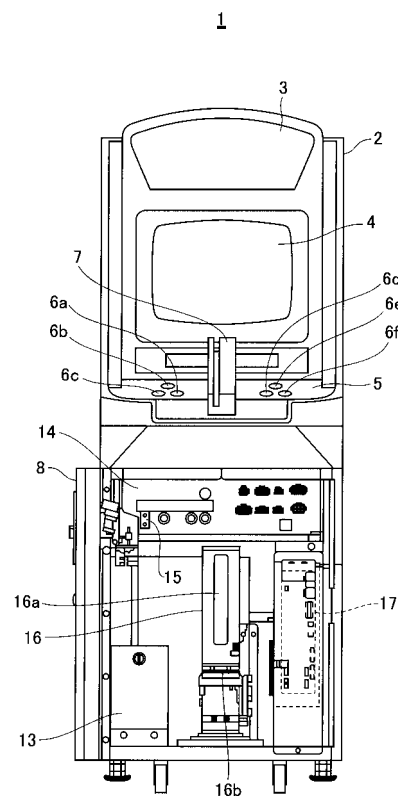
- 1 : ゲーム装置
- 2 : 筐体
- 3 : パネル
- 4 : ディスプレイ
- 5 : 操作テーブル
- 6 a ~ 6 f : 操作ボタン
- 7 : カードリーダー ( プレイアイテム情報読取手段 )
- 8 : 前扉
- 9 : コインセレクタ
- 1 0 : コイン投入口
- 1 1 : スピーカ

1 2	: カード払出口	
1 3	: コインボックス	
1 4	: 入出力制御基板	
1 5	: 電源スイッチ	
1 6	: カード排出装置 (プレイアイテム排出手段)	
1 7	: 主制御基板	
1 8	: 読取センサ (排出プレイアイテム情報読取手段)	
2 0	: プレイアイテム (カードの例)	
2 1	: プレイアイテム情報 (カード情報の例)	
3 0	: 排出順序情報記録媒体	10
3 1	: 排出順序情報	
4 0	: プレイアイテム (カードパックの例)	
4 1	: プレイアイテム情報 (カードパック情報の例)	
5 0	: アイテムボックス	
5 1	: アイテム情報	
6 0	: アイテム	
1 0 1	: C P U	
1 0 2	: R O M	
1 0 3	: R A M	
1 0 4	: 入出力インタフェース	20
1 0 5	: サウンド回路	
1 0 6	: 映像表示回路	
P	: ゲーム進行制御プログラム (ゲーム制御手段)	
P 1 a	: メイン制御プログラム	
P 2 a	: 排出アイテム情報読取プログラム	
P 2 b	: 排出アイテム属性情報取得プログラム	
P 2 c	: アイテム排出装置制御プログラム	
P 2 d	: 排出アイテム情報比較プログラム	
P 2 e	: 異常報知プログラム	
P 3 a	: 対戦進行プログラム	30

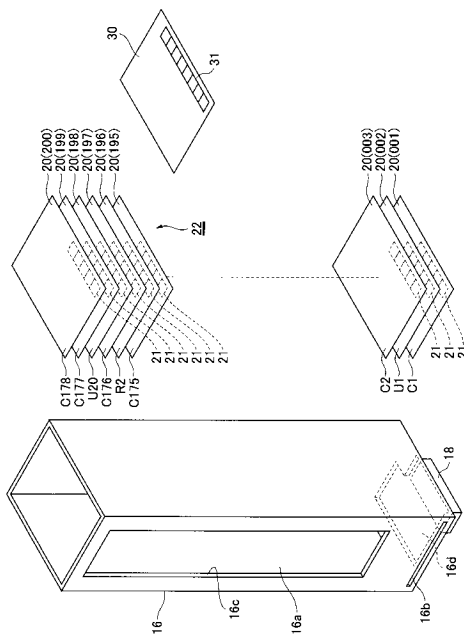
【 図 1 】



【 図 2 】



【 図 3 】



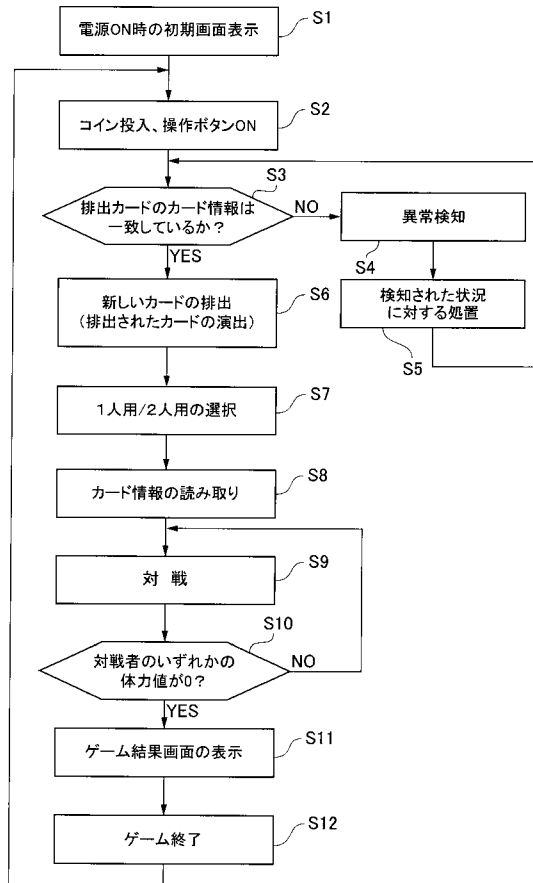
【 図 4 】

配列情報テーブル

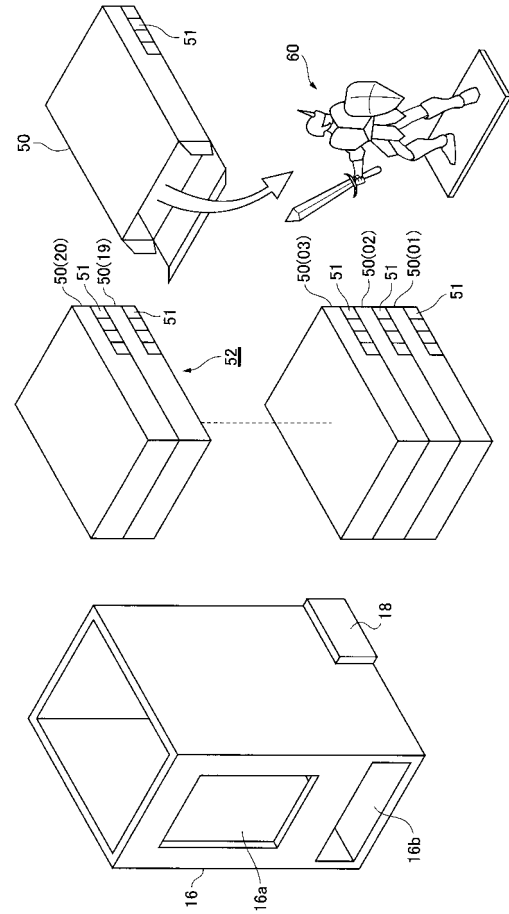
配列 順序	カード識別コード	種類	希少度 コード	属性情報				
配列 順序	カード識別コード	種類	希少度 コード	カード名	体力	強さ	技術	効果
1	0	0010 0110	00	ABC	100	30	30	—
2	1	0000 1101	00	QWE	—	—	—	投げ
3	0	0101 0101	01	RTY	150	80	70	—
4	1	1100 1000	00	UIO	—	—	—	挟み
5	0	0100 0001	10	PLK	200	180	80	—
6	1	0010 1001	00	JHG	—	—	—	打撃
...	...	...	...	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...	...	...	...
198	1	1000 0010	00	MNB	—	—	—	打撃
199	0	0111 1101	01	VCK	160	90	80	—
200	1	0000 0001	00	ZXC	—	—	—	投げ



【図 9】



【図 10】



【図 11】

