



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2012년10월30일
(11) 등록번호 10-1196157
(24) 등록일자 2012년10월24일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
A63F 13/00 (2006.01) A63F 13/10 (2006.01)
(21) 출원번호 10-2007-7008222
(22) 출원일자(국제) 2005년10월06일
심사청구일자 2010년08월24일
(85) 번역문제출일자 2007년04월11일
(65) 공개번호 10-2007-0085249
(43) 공개일자 2007년08월27일
(86) 국제출원번호 PCT/JP2005/018554
(87) 국제공개번호 WO 2006/041012
국제공개일자 2006년04월20일
(30) 우선권주장
JP-P-2004-00297966 2004년10월12일 일본(JP)
(56) 선행기술조사문헌
JP2002301264 A
JP2003062331 A
JP평성06304333 A

(73) 특허권자
가부시키가이샤 세가
일본국 도쿄도 오타쿠 하네다 1초메 2-12
(72) 발명자
오하라 도루
일본 도쿄도 오타쿠 하네다 1-2-12 가부시키가이
샤 세가 나이
고무로 가즈오
일본 도쿄도 오타쿠 하네다 1-2-12 가부시키가이
샤 세가 나이
(뒷면에 계속)
(74) 대리인
신정건, 송승필

전체 청구항 수 : 총 7 항

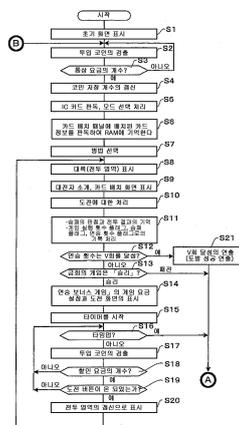
심사관 : 양태환

(54) 발명의 명칭 게임 장치, 게임 시스템, 기록 매체 및 게임 장치의 동작 제어 방법

(57) 요약

본 발명은 플레이어가 진지하게, 또한 대전 상대에 대하여 「승리」를 획득하기 위해 집중하여 게임을 실행할 수 있는 카드 등의 플레이 아이템을 이용한 게임 장치를 제공하는 것을 목적으로 한다. 플레이 아이템에 기록된 데이터를 관독하여 게임의 진행을 제어하고, 1 게임의 실행에 대하여 새로운 플레이 아이템을 지급하는 게임 장치이다. 이 게임 장치는 플레이어가 「승리」를 획득하면 다음 연승 보너스 게임에 도전하기 위한 게임 요금을 「승리」의 연속 횟수에 따라 할인 요금으로 설정하는 수단과, 플레이어가 게임을 실행한 결과의 「승리」와 「패전」을 기준으로 한 게임의 실행 횟수를 구하고, 이 게임의 실행 횟수에 대응하는 수의 새로운 플레이 아이템을 플레이어에게 통합하여 지급하기 위한 수단을 구비하고 있다.

대표도 - 도11



(72) 발명자

야마우치 신야

일본 도쿄도 오타쿠 하네다 1-2-12 가부시키가이샤
세가 나이

마츠나가 준

일본 도쿄도 오타쿠 하네다 1-2-12 가부시키가이샤
세가 나이

니시야마 야스히로

일본 도쿄도 오타쿠 하네다 1-2-12 가부시키가이샤
세가 나이

네모토 겐타로

일본 도쿄도 오타쿠 하네다 1-2-12 가부시키가이샤
세가 나이

특허청구의 범위

청구항 1

플레이어가 투입한 게임 요금 잔고를 관리하는 게임 요금 관리 수단과, 플레이어가 놓은 플레이 아이템으로부터 이 플레이 아이템에 기록되어 있는 데이터를 판독하는 데이터 판독 수단과, 게임 동작 제어 수단과, 게임의 승패를 판정하는 승패 판정 수단, 그리고 플레이 아이템을 지급하는 플레이 아이템 지급 수단을 구비하고,

미리 정해놓은 크레딧으로 통신 네트워크를 통하여 접속된 대전 상대와의 사이에서 상기 플레이 아이템으로부터 판독한 데이터에 기초한 대전 게임의 실행을 허가하며, 상기 게임의 종료시에 새로운 플레이 아이템을 지급하는 게임 장치에 있어서,

상기 게임 동작 제어 수단은,

상기 게임 요금 잔고가 제1 크레딧 값을 만족시키면, 이 제1 크레딧 값으로 제1 대전 게임을 실행하는 것을 허가하고,

상기 제1 대전 게임에 승리하였을 때, 상기 제1 크레딧 값보다 저감된 제2 크레딧 값으로 제2 대전 게임을 계속 실행하는 것의 선택을 허가하며,

상기 제2 대전 게임으로의 도전이 선택되었을 때에는, 상기 플레이 아이템 지급 수단으로부터의 플레이 아이템의 지급을 보유하고,

상기 게임 요금 잔고가 상기 제2 크레딧 값을 만족시키면, 상기 플레이 아이템 지급 수단으로부터의 플레이 아이템의 지급을 보유한 상태에서, 상기 제2 대전 게임으로의 도전을 허가하며,

상기 제2 대전 게임에 승리하였을 때, 상기 제2 크레딧 값보다 더 저감된 제3 크레딧 값으로 제3 대전 게임을 계속 실행하는 것의 선택을 허가하고,

상기 제3 대전 게임으로의 도전이 선택되었을 때에는, 상기 플레이 아이템 지급 수단으로부터의 플레이 아이템의 지급을 계속하여 보유하고,

상기 게임 요금 잔고가 상기 제3 크레딧 값을 만족시키면, 상기 플레이 아이템 지급 수단으로부터의 플레이 아이템의 지급을 계속하여 보유한 상태에서, 상기 제3 대전 게임으로의 도전을 더 허가하고,

상기 대전 게임 중 어느 하나에 있어서, 상기 승패 판정 수단이 패전으로 판정한 경우, 또는 다음 대전 게임으로의 비도전이 선택되었음을 판정한 경우에는, 상기 대전 게임의 실행 횟수에 대응하는 수의 새로운 플레이 아이템을 상기 플레이 아이템 지급 수단으로부터 일괄적으로 지급하도록 제어하는 것을 특징으로 하는 게임 장치.

청구항 2

제1항에 기재된 게임 장치가 통신 회선에 의해 복수대 접속되어 구성된 것을 특징으로 하는 게임 시스템.

청구항 3

플레이어가 투입한 게임 요금 잔고를 관리하는 게임 요금 관리 수단과, 플레이어가 놓은 플레이 아이템에 기록된 데이터를 판독하는 데이터 판독 수단과, 게임 동작 제어 수단, 그리고 플레이 아이템을 지급하는 플레이 아이템 지급 수단을 구비하고, 미리 정해놓은 크레딧으로 통신 네트워크를 통하여 접속된 대전 상대와의 사이에서 상기 플레이 아이템으로부터 판독한 데이터에 기초한 대전 게임의 실행을 허가하며, 상기 대전 게임의 종료시에 새로운 플레이 아이템을 지급하도록 구성된 게임 장치에서, 상기 게임 동작 제어 수단에 실행시키기 위한 게임 동작 제어 프로그램을 기록한 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체로서,

상기 게임 동작 제어 프로그램은,

상기 게임 요금 잔고가 제1 크레딧 값을 만족시키면, 이 제1 크레딧 값으로 제1 대전 게임을 실행하는 것을 허가하는 단계와,

상기 제1 대전 게임에 승리하였다고 판정된 때, 상기 제1 크레딧 값보다 저감된 제2 크레딧 값으로 제2 대전 게임을 계속 실행하는 것의 선택을 허가하는 단계와,

상기 제2 대전 게임으로의 도전이 선택되었다고 판단한 경우에는 상기 플레이 아이템 지급 수단으로부터의 플레

이 아이템의 지급을 보류하는 단계와,

상기 게임 요금 잔고가 상기 제2 크레딧 값을 만족시킬 때, 상기 플레이 아이템 지급 수단으로부터의 플레이 아이템의 지급을 보류한 상태에서, 상기 제2 크레딧 값으로 상기 제2 대전 게임을 실행하는 것을 허가하는 단계와,

상기 제2 대전 게임에 승리하였을 때, 상기 제2 크레딧 값보다 더 저감된 제3 크레딧 값으로 제3 대전 게임을 계속 실행하는 것의 선택을 허가하는 단계와,

상기 제3 대전 게임으로의 도전이 선택되었을 때에는 상기 플레이 아이템 지급 수단으로부터의 플레이 아이템의 지급을 계속하여 보류하는 단계와,

상기 게임 요금 잔고가 상기 제3 크레딧 값을 만족시킬 때, 상기 플레이 아이템 지급 수단으로부터의 플레이 아이템의 지급을 더 보류한 상태에서, 상기 제3 대전 게임으로의 도전을 더 허가하는 단계와,

상기 대전 게임 중 어느 하나에 있어서, 패전으로 판정된 경우, 또는 다음 대전 게임으로의 비도전이 선택되었다고 판정된 경우에는, 상기 대전 게임의 실행 횟수에 대응하는 수의 새로운 플레이 아이템을 일괄적으로 지급하도록 상기 플레이 아이템 지급 수단을 제어하는 단계

를 실행시키기 위한, 게임 장치에서의 게임 동작 제어 프로그램을 기록한 컴퓨터로 판독 가능한 기록 매체.

청구항 4

플레이어가 투입한 게임 요금 잔고를 관리하는 게임 요금 관리 수단과, 플레이어가 놓은 플레이 아이템으로부터 이 플레이 아이템에 기록되어 있는 데이터를 판독하는 데이터 판독 수단과, 게임 동작 제어 수단, 그리고 플레이 아이템을 지급하는 플레이 아이템 지급 수단을 구비하는 게임 장치가 실행하는 동작 제어 방법으로서,

상기 게임 동작 제어 수단은,

상기 게임 요금 잔고가 제1 크레딧 값을 만족시킨다고 판정하였을 때, 이 제1 크레딧 값으로 제1 대전 게임을 실행하는 것을 허가하고,

상기 제1 대전 게임에 승리하였다고 판정하였을 때, 상기 제1 크레딧 값보다 저감된 제2 크레딧 값으로 제2 대전 게임을 계속 실행하는 것의 선택을 허가하며,

상기 제2 대전 게임으로의 도전이 선택되었을 때에는 상기 플레이 아이템 지급 수단으로부터의 플레이 아이템의 지급을 보류하고,

상기 게임 요금 잔고가 상기 제2 크레딧 값을 만족시킨다고 판정하였을 때, 상기 플레이 아이템 지급 수단으로부터의 플레이 아이템의 지급을 보류한 상태에서, 상기 제2 대전 게임으로의 도전을 허가하며,

상기 제2 대전 게임에 승리하였을 때에는, 상기 제2 크레딧 값보다 더 저감된 제3 크레딧 값으로 제3 대전 게임을 계속 실행하는 것의 선택을 허가하고,

상기 제3 대전 게임으로의 도전이 선택되었을 때에는 상기 플레이 아이템 지급 수단으로부터의 플레이 아이템의 지급을 계속하여 보류하며,

상기 게임 요금 잔고가 상기 제3 크레딧 값을 만족시킨다고 판정하였을 때, 상기 플레이 아이템 지급 수단으로부터의 플레이 아이템의 지급을 계속하여 보류한 상태에서, 상기 제3 대전 게임으로의 도전을 더 허가하고,

상기 대전 게임 중 어느 하나에 있어서, 패전이라고 판정한 경우, 또는 다음 대전 게임으로의 비도전이 선택되었다고 판정한 경우에는, 상기 대전 게임의 실행 횟수에 대응하는 수의 새로운 플레이 아이템을 상기 플레이 아이템 지급 수단으로부터 일괄적으로 지급하도록 제어하는

것을 특징으로 하는 게임 장치에서의 동작 제어 방법.

청구항 5

게임 동작 제어 수단과, 플레이 아이템을 놓는 패널과, 데이터 판독 수단과, 플레이 아이템 지급부를 구비하고, 미리 정해놓은 크레딧으로 통신 가능하게 접속된 다른 게임 장치와의 사이에서 대전 게임의 실행을 허가하도록 구성된 게임 장치에 있어서,

상기 데이터 판독 수단은 상기 패널에 놓인 플레이 아이템으로부터 데이터를 판독하고, 상기 게임 동작 제어 수단은 상기 플레이 아이템으로부터 판독된 데이터에 기초하여 게임을 실행하며, 상기 플레이 아이템 지급부로부터 지급된 플레이 아이템은 상기 패널에 놓였을 때 상기 데이터 판독 수단에 의해 데이터가 판독되도록 구성되어 있고,

상기 플레이 아이템 지급부에는, 복수 종류의 플레이 아이템이 미리 준비되어 있으며,

상기 게임 동작 제어 수단은,

제1 크레딧 값으로 최초의 대전 게임을 실행하는 것을 허가하고,

최초의 대전 게임에서 패전하였을 때에는 미리 준비해 놓은 지급 순서로 플레이 아이템을 지급하며,

최초의 대전 게임에서 승리하였을 때에는 제2 크레딧 값으로 제2 대전 게임을 계속 실행하는 것의 선택을 허가하고,

상기 제2 대전 게임의 계속 실행이 선택되어, 상기 제2 대전 게임에서 승리하였을 때에는 제3 크레딧 값으로 제3 대전 게임을 계속 실행하는 것의 선택을 허가하며,

상기 대전 게임의 계속 실행이 선택되었을 때에는 플레이 아이템의 지급을 보류하고,

상기 대전 게임의 계속 실행을 선택한 플레이어가 실행한 대전 게임에서 패전하거나, 상기 대전 게임의 계속 실행을 선택하지 않았을 때에는, 그때까지 실행한 대전 게임의 횟수에 대응하는 수의 플레이 아이템을 일괄적으로 지급하도록

구성되며,

상기 크레딧 값은, 제1 크레딧 값 > 제2 크레딧 값 > 제3 크레딧 값으로 설정되는 것을 특징으로 하는 게임 장치.

청구항 6

플레이 아이템을 놓는 패널과, 데이터 판독 수단과, 플레이 아이템 지급부, 그리고 게임 동작 제어 수단을 구비하고, 미리 정해놓은 크레딧으로 통신 네트워크를 통해 접속된 대전 상대와의 사이에서 대전 게임의 실행을 허가하도록 구성된 게임 장치에 있어서,

상기 데이터 판독 수단은 상기 패널에 놓인 플레이 아이템으로부터 데이터를 판독하고, 상기 게임 동작 제어 수단은 상기 플레이 아이템으로부터 판독된 데이터에 기초하여 게임을 실행하며, 상기 플레이 아이템 지급부로부터 지급된 플레이 아이템은 상기 패널에 놓였을 때 상기 데이터 판독 수단에 의해 데이터가 판독되도록 구성되어 있고,

상기 플레이 아이템 지급부에는, 복수 종류의 플레이 아이템이 미리 준비되어 있으며,

상기 게임 동작 제어 수단은,

제1 크레딧 값으로 제1 대전 게임을 실행하는 것을 허가하고,

제1 대전 게임에서 승리하였을 때에는 제2 크레딧 값으로 제2 대전 게임을 계속 실행하는 것의 선택을 허가하며,

상기 제2 대전 게임의 계속 실행이 선택되어, 상기 제2 대전 게임에서 승리하였을 때에는 제3 크레딧 값으로 제3 대전 게임을 계속 실행하는 것의 선택을 허가하고,

상기 대전 게임의 계속 실행이 선택되었을 때에는 플레이 아이템의 지급을 보류하며,

상기 대전 게임의 계속 실행을 선택한 플레이어가 실행한 대전 게임에서 패전하거나, 상기 대전 게임의 계속 실행을 선택하지 않았을 때에는, 그때까지 실행한 대전 게임의 횟수에 대응하는 수의 플레이 아이템을 일괄적으로 지급하고,

상기 게임 장치 상에서 상기 제1 대전 게임 내지 제3 대전 게임을 계속하여 실행하는 것이 허가된 경우, 상기 크레딧 값이 제1 크레딧 값 > 제2 크레딧 값 > 제3 크레딧 값으로 되도록 순차 저감하여 설정하도록 구성되는 것을 특징으로 하는 게임 장치.

청구항 7

플레이 아이템으로부터 데이터를 판독하는 데이터 판독 수단과, 플레이 아이템 지급부, 그리고 게임 동작 제어 수단을 구비하고, 미리 정해놓은 크레딧으로 통신 네트워크를 통해 접속된 대전 상대와의 사이에서 대전 게임의 실행을 허가하도록 구성된 게임 장치에 있어서,

상기 데이터 판독 수단은 플레이 아이템으로부터 데이터를 판독하고, 상기 게임 동작 제어 수단은 상기 플레이 아이템으로부터 판독된 데이터에 기초하여 게임을 실행하며, 상기 플레이 아이템 지급부로부터 지급된 플레이 아이템은 상기 데이터 판독 수단에 의해 데이터가 판독되도록 구성되어 있고,

상기 플레이 아이템 지급부에는, 복수 종류의 플레이 아이템이 미리 준비되며, 대전 게임의 승패 결정 때마다 승패에 관계없이 미리 정해놓은 수의 플레이 아이템이 상기 플레이 아이템 지급부로부터 지급 가능하게 구성되어 있고,

상기 게임 동작 제어 수단은,

제1 크레딧 값으로 제1 대전 게임을 실행하는 것을 허가하며,

제1 대전 게임에서 승리하였을 때에는 제2 크레딧 값으로 제2 대전 게임을 계속 실행하는 것의 선택을 허가하고,

상기 제2 대전 게임의 계속 실행이 선택되어, 상기 제2 대전 게임에서 승리하였을 때에는 제3 크레딧 값으로 제3 대전 게임을 계속 실행하는 것의 선택을 허가하며,

상기 제1 대전 게임 및 상기 제2 대전 게임의 종료 후에 상기 게임 장치 상에서 대전 게임을 계속하여 실행하는 것이 선택되었을 때에는 플레이 아이템의 상기 플레이 아이템 지급부로부터의 지급을 보유하고,

상기 대전 게임의 계속 실행을 선택한 플레이어가 실행한 대전 게임에서 패전하거나, 상기 대전 게임의 계속 실행을 선택하지 않았을 때에는, 그때까지 실행한 대전 게임의 횟수에 대응하는 미리 정해놓은 수의 플레이 아이템을 일괄적으로 지급하며,

상기 게임 장치 상에서 상기 제1 대전 게임 내지 제3 대전 게임을 계속하여 실행하는 것이 허가된 경우, 상기 크레딧 값이 제1 크레딧 값 > 제2 크레딧 값 > 제3 크레딧 값으로 되도록 순차 저감하여 설정하도록 구성되는 것을 특징으로 하는 게임 장치.

청구항 8

삭제

청구항 9

삭제

명세서

기술분야

[0001] 본 발명은 정보를 기록한 카드 등의 플레이 아이템을 사용하여, 이 플레이 아이템에 기록된 데이터를 판독하고, 게임 내용을 모니터 화면에 표시시키면서 게임을 행하는 게임 장치 및 게임 시스템, 이 게임 장치의 동작을 제어하는 프로그램 및 그 프로그램을 기록한 기록 매체에 관한 것이다.

배경기술

[0002] 종래로부터, 플레이 아이템으로서 카드를 이용한 게임 장치로서는 축구를 대상으로 한 카드 게임 장치가 잘 알려져 있다. 이 카드 게임 장치는 플레이어(게임자)가 선수 카드 배치 패널에 선수 카드를 배열하면, 내부의 이미지 센서가 선수 카드의 이면에 기록된 카드 데이터를 판독하고, 이들 선수 카드로부터 팀을 구성하는 선수의 데이터가 작성되어 게임이 시작된다. 그리고, 플레이어는 선수 카드의 배치를 바꿈으로써 선수의 포지션이나 포메이션을 지시할 수 있도록 되어 있다. 이러한 카드 게임에 있어서는 플레이어는 선수 카드 등의 카드 게임에서 사용 가능한 카드를 수집할 수 있다는 즐거움을 구비하고 있다.

- [0003] 상기와 같은 카드 게임 장치로서는, 예컨대 하기의 특허 문헌 1에 기재한 발명이 제안되어 있다.
- [0004] 특허 문헌 1에 기재한 카드 게임 장치는 상기한 추구를 대상으로 한 카드 게임을 실행하는 장치이다. 동 특허 문헌 1에는 1 게임이 종료되면, 새로운 선수 카드를 카드 게임 장치의 카드 발행부로부터 발행하도록 하여, 플레이어는 게임이 종료될 때마다 선수 카드를 1장 늘릴 수 있으며, 또한, 다음 회의 게임을 행할 때에, 이 증가한 선수 카드를 사용하여 선수 선출이나 선수 교대의 조작이 행하기 쉬워지는 것이 개시되어 있다.
- [0005] 한편, 게임 센터 등에는 카드 게임 장치 외에, 각종 비디오 게임 장치 등의 게임 장치가 설치되어 있다. 이들 게임 장치는 가동물을 올려 게임 센터의 수익 향상에 공헌하는 것과, 플레이어가 게임을 계속하여 행하는 의식을 가질 수 있도록, 즉 「싫증나지 않는다」를 게임 내용으로 하는 것이 요구된다. 이러한 과제를 해결하기 위한 게임 장치로서, 하기의 특허 문헌 2에 기재한 발명이 제안되어 있다.
- [0006] 특허 문헌 2에는 플레이어로부터 소정의 게임 요금을 징수하는 요금 징수 수단과, 다른 복수의 게임 스테이지를 갖고, 소정의 게임 스테이지에서 시작되어 디스플레이에 게임 화면을 표시시키는 게임 연산 수단과, 게임 오버시의 게임 성적을 평가하는 게임 성적 평가 수단과, 이 게임 성적의 평가 결과에 기초하여 다음 계속게임의 요금 설정을 행하는 요금 설정 수단을 구비한 비디오 게임 장치가 제안되어 있다. 또한, 동 특허 문헌 2에는 게임 성적 평가 수단은 게임 오버시에 소정의 성적을 올리고 있는 경우에, 할인 요금으로 다음 게임 스테이지로의 계속 게임을 허가하는 것이 개시되어 있다.
- [0007] [특허 문헌 1] 일본 특허 공개 제2002-301264호 공보(명세서 제15 페이지~제17 페이지, 도 26)
- [0008] [특허 문헌 2] 일본 특허 공개 평성 제6-304333호 공보(명세서 제3 페이지~제6 페이지, 도 3, 도 5)

발명의 상세한 설명

발명의 개시

- [0010] 상기 특허 문헌 1에 기재한 카드 게임 장치는 1 게임이 종료될 때마다 새로운 선수 카드가 임의로 1장 발행되도록 제어되어 있다. 이 때문에, 플레이어는 가치가 높은 선수 카드, 예컨대 유명 선수를 대상으로 한 선수 카드가 발행되면, 만족하고, 이어서 다음 게임을 행하는 의욕이 저하된다는 과제가 있었다. 또한, 플레이어는 이 새로운 선수 카드 욕심에 게임을 빠르게 종료시키도록 일부러 지는 플레이를 실행하는 경우가 있었다. 이 때문에, 전략을 세워 당당하게 대전하고자 하는 대전 상대에 대하여 게임 의욕을 저하시킨다는 과제도 있었다.
- [0011] 상기 특허 문헌 2에 기재한 비디오 게임 장치는 스테이지의 소정 지점까지 도달한 플레이어에게 계속하여 게임을 플레이시키는 의욕을 일으켜 가동물이나 수익물을 올리는 것을 목적이라고 하고 있을 뿐이다. 또한, 동 문헌에 기재한 발명은 플레이어끼리 행하는 참가형 게임과 같이, 게임 종료시에 게임의 승패 등의 결과에 상관없이 카드 등의 경품이 지급되는 경우에도 각각의 플레이어에게 대하여, 현재 플레이중인 게임의 승패 등에 구애되어 진지하게, 또한 집중하여 플레이를 하게 하는 것을 목적으로 한 것은 아니다.
- [0012] 또한, 동 문헌에 기재한 비디오 게임 장치는 이전 게임에서 소정의 성적을 올린 경우, 할인 요금이 설정되는 것은 다음 1 게임뿐이다. 따라서, 특허 문헌 2에 기재한 발명에는 플레이어가 이전 게임에서 소정의 성적을 올리고, 다음 1 게임에서 재차 소정의 성적을 올린 경우, 다음 게임에 할인 요금을 추가로 적용하여, 플레이어에게 재차 게임 계속의 의식을 높이는 수단을 채용하는 것에 대해서는 기재되어 있지 않다.
- [0013] 그래서, 본 발명은 상기한 종래의 게임 장치가 구비하고 있는 과제를 해결하기 위해 이루어진 것이며, 그 목적은 현재 플레이중인 게임에 진지하게, 또한 대전자에 대하여 「승리」를 획득하기 위해 집중하여 게임을 실행하기 위한 수단을 구비한 게임 장치, 이 게임 장치의 동작을 제어하는 프로그램 및 그 프로그램을 기록한 기록 매체를 제공하는 것에 있다.
- [0014] [과제를 해결하기 위한 수단]
- [0015] 본 발명은 플레이어로부터 게임 요금을 징수하는 게임 요금 징수 수단과, 플레이 아이템에 기록된 데이터를 관독하여 게임 화면을 표시시키면서 게임의 진행을 제어하고, 상기 게임의 실행 결과인 게임의 승패를 판정하는 승패 판정 수단과, 1 게임의 실행에 대하여 상기 플레이어에게 새로운 플레이 아이템을 지급하는 플레이 아이템 지급 수단을 포함하는 게임 동작 제어 수단을 구비한 게임 장치에 있어서,
- [0016] 상기 승패 판정 수단에 의한 「승리」의 판정에 대하여, 다음 연속 보너스 게임에 도전하기 위한 게임 요금을 설정하는 게임 요금 설정 수단과,

- [0017] 상기 플레이어에게 상기 연승 보너스 게임으로의 도전을 선택시키는 연승 보너스 게임 도전 선택 수단을 구비하고,
- [0018] 상기 게임 동작 제어 수단은,
- [0019] 상기 승패 판정 수단이 「패전」 또는 상기 연승 보너스 게임 도전 선택 수단이 상기 보너스 게임으로의 도전에 대하여 비도전이 선택된 것을 판정하면, 상기 플레이어 게임의 실행 횟수에 대응하는 수의 상기 새로운 플레이 아이템을 지급하도록 상기 플레이 아이템 지급 수단을 제어하고,
- [0020] 상기 연승 보너스 게임 도전 선택 수단이 상기 보너스 게임으로의 도전에 대하여 도전이 선택된 것을 판정하면, 상기 게임 요금 설정 수단이 설정한 게임 요금으로 상기 다음 보너스 게임으로의 도전을 허가하도록 제어하는 게임 장치이다.
- [0021] 상기한 플레이 아이템이란, 종래로부터 카드 게임의 게임 진행 매체로서 이용되고 있는 정보를 기록한 카드(트레이딩 카드) 혹은 코드 정보를 인쇄한 시일 등을 인형 등의 조형물(피겨)이 달린 대의 이면에 접착하여 게임을 진행시키는 유기체 등을 나타낸다.
- [0022] 또한, 본 발명에서 말하는 게임이란, 예컨대 축구 게임이나 전투 게임과 같이, 플레이어와 이 플레이어의 대전자를 결정하여 게임을 실행하고, 1 게임마다 게임 실행의 결과인 승패, 즉 「승리(승)」 또는 「패전(부)」이 결정되는 게임, 예컨대 카드 게임 등과 같이 상기 플레이 아이템을 사용한 게임을 나타내는 것이다.
- [0023] 또한, 본 발명은 상기 게임 동작 제어 수단은 상기 플레이어가 상기 연승 보너스 게임에 연속해서 도전하여 「승리」를 연속하여 획득한 연승 횟수를 카운트하는 수단을 구비하고,
- [0024] 상기 연승 횟수가 소정의 값에 도달하면, 상기 소정의 값에 상당하는 수의 상기 새로운 플레이 아이템을 지급하도록 상기 플레이 아이템 지급 수단을 제어하도록 한 게임 장치이다.
- [0025] 또한, 본 발명은 상기 게임 요금 설정 수단은 상기 연승 보너스 게임에 연속해서 도전하는 횟수에 기초하여 상기 연승 보너스 게임의 게임 요금을 할인 요금으로 설정하는 수단을 구비하고 있는 게임 장치이다.
- [0026] 또한, 본 발명의 게임 장치는, 상기 게임 장치는 상기 게임 장치를 상기 플레이어의 대전자로 하여 게임을 실행하기 위한 대전 프로그램 및 데이터를 구비하고 있는 게임 장치이다.
- [0027] 또한, 본 발명은 상기 게임 장치가 복수대 통신 가능하게 접속되고, 상기 복수대의 게임 장치 사이에서 송수신되는 통신 데이터에 기초하여 상기 게임 장치 사이에서 게임의 실행이 가능하게 제어되는 게임 시스템이다.
- [0028] 또한, 본 발명은 플레이어로부터 게임 요금을 징수하는 게임 요금 징수 수단과, 플레이 아이템에 기록된 데이터를 판독하여 게임 화면을 표시시키면서 게임의 진행을 제어하고, 상기 게임의 실행 결과인 게임의 승패를 판정하는 승패 판정 수단과, 1 게임의 실행에 대하여 상기 플레이어에게 새로운 플레이 아이템을 지급하는 플레이 아이템 지급 수단을 포함하는 게임 동작 제어 프로그램을 구비하여 게임 장치의 동작을 제어하는 상기 게임 동작 제어 프로그램에 있어서,
- [0029] 상기 승패 판정 수단에 의한 「승리」의 판정에 대하여, 다음 연승 보너스 게임에 도전하기 위한 게임 요금을 설정하는 게임 요금 설정 단계와,
- [0030] 상기 플레이어에게 상기 연승 보너스 게임으로의 도전을 선택시키는 연승 보너스 게임 도전 선택 단계를 구비하고,
- [0031] 상기 게임 동작 제어 프로그램은,
- [0032] 상기 승패 판정 수단이 「패전」 또는 상기 연승 보너스 게임 도전 선택 단계가 상기 보너스 게임으로의 도전에 대하여 비도전의 선택을 판정하면, 상기 플레이어의 게임 실행 횟수에 대응하는 수의 상기 새로운 플레이 아이템을 지급하도록 상기 플레이 아이템 지급 수단을 제어하는 단계를 포함하고,
- [0033] 상기 연승 보너스 게임 도전 선택 단계가 상기 연승 보너스 게임으로의 도전에 대하여 도전의 선택을 판정하면, 상기 게임 요금 설정 단계가 설정한 게임 요금으로 상기 다음 연승 보너스 게임으로의 도전을 허가하도록 제어하는 단계를 포함하고 있는 게임 장치의 게임 동작 제어 프로그램이다.
- [0034] 또한, 본 발명의 게임 동작 제어 프로그램은 상기 플레이어가 상기 연승 보너스 게임에 연속해서 도전하여 「승리」를 연속하여 획득한 연승 횟수를 카운트하는 단계와,

[0035] 상기 연승 횟수가 소정의 값에 도달하면, 상기 소정의 값에 상당하는 수의 상기 새로운 플레이 아이템을 지급하도록 상기 플레이 아이템 지급 수단을 제어하는 단계를 구비하고 있는 게임 장치의 게임 동작 제어 프로그램이다.

[0036] 또한, 본 발명의 게임 동작 제어 프로그램을 구성하는 상기 게임 요금 설정 단계는 상기 연승 보너스 게임에 연속해서 도전하는 횟수에 기초하여 상기 게임 요금을 할인 요금으로 설정하는 단계를 구비하고 있는 게임 장치의 게임 동작 제어 프로그램이다.

[0037] 또한, 본 발명은 상기한 게임 장치의 게임 동작 제어 프로그램을 기록한 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체이다.

[0038] 본 발명에 있어서, 이 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체로서는 CD-ROM, DVD-ROM 및 하드디스크 장치 등의 디스크 매체, 마스크 ROM 등의 전기적 기록 기억 매체를 이용할 수 있다.

실시예

[0054] 이하, 본 발명의 실시 형태에 대해서, 카드 게임을 예로 들어 설명한다. 도 1은 본 발명의 일 실시 형태인 카드 게임 장치의 전체 구성을 도시하는 사시도, 도 2는 카드 게임 장치에 있어서 각 플레이어가 조작하는 단말 장치를 도시하는 사시도이다. 또한, 이하의 설명에 있어서는 카드 게임 장치를 전란 배틀 게임(battle game)에 적용한 경우에 대해서 설명하지만, 축구 게임을 포함하는 그 밖의 카드 게임에도 적용할 수 있다.

[0055] 도 1 및 도 2에 도시하는 바와 같이, 카드 게임 장치(1)는 1대 또는 2대의 대형 패널 디스플레이(2)와, 이 대형 패널 디스플레이(2)의 표시 제어를 행하는 메인 제어부(3)와 메인 제어부(3)와 통신 가능하게 접속된 복수의 단말 장치(4a~4h)로 구성된다. 단말 장치(4a~4h)의 각 1대는 본 발명의 게임 장치를 구성한다.

[0056] 대형 패널 디스플레이(2)는 시시각각으로 변화하는 현재의 세력 지도, 천하 통일을 달성한 플레이어의 「역대 황제」로서의 소개, 황제 랭킹 등의 화상이 표시된다.

[0057] 처음으로 게임에 참가하는 플레이어(P)는 최초에 게임을 행하기 위해 필요한 시작 세트를 구입하여 단말 장치(4a~4h)의 자리에 착석한다. 이 시작 세트에는 전투 결과 등을 기록하는 기록 매체로서 사용되는 IC 카드(5)와, 각 부대를 거느리는 무장 등의 일러스트 등이 인쇄된 복수장의 카드(6)가 포함되어 있다. 이 카드(6)는 본 발명을 구성하는 플레이 아이템이 되는 것이며, 이하의 설명에서는 이 플레이 아이템을 카드(6)로 표현한다.

[0058] IC 카드(5)는 적어도 상기 플레이어가 소유하는 카드(6)의 종류 및 카드(6)의 이면에 기록되어 있는 카드 데이터에 대응하는 무장 등의 특성, 예컨대 무력이 강하고, 「돌격」에 강하며, 지력이 강하고, 「계략」에 강한 등 과거의 전투 결과나 플레이어의 이름(애칭) 등의 플레이어 정보가 기억되어 있다. 이것에 의해, 카드 게임 장치(1)는 IC 카드(5)에 기억되어 있는 정보를 판독함으로써 게임에 필요한 데이터를 얻을 수 있으며, 플레이어(P)가 게임에 참가할 자격을 갖고 있는 것을 확인할 수 있다.

[0059] 카드(6)는 그 표면에 각각 다른 무장 등의 일러스트 등이 인쇄되어 있다. 또한 그 이면에는 후기하는 바와 같이, 표면에 인쇄된 무장 등을 식별하기 위한 식별코드가 되는 데이터(코드) 패턴이 기록되어 있다.

[0060] 단말 장치(4a~4h)는 통신 회선에 의해 접속되고, 각각 동일한 구성으로 이루어져 있기 때문에, 도 2에 도시하는 단말 장치(4a)에 대해서 설명한다. 단말 장치(4a)는 플레이어(P)가 소유하는 카드(6)를 적재하기 위한 카드 배치 패널(7)과, 전투 화상 등이 표시되는 모니터(8)와, IC 카드(5)가 삽입되는 IC 카드 판독 기록 장치(9)와, 코인 투입 장치(9a)와, 1 게임의 실행에 대응하여 플레이어(P)에게 신규 카드(6)를 지급하는(발행) 카드 지급 장치(10)를 구비하고 있다. 또한, 이들 단말 장치(4a~4h)의 각 1대가 본 발명의 게임 장치를 구성한다.

[0061] 또한, 이들 단말 장치(게임 장치)(4a~4h)를 조작하는 플레이어가 이들 게임 장치 사이에서, 서로 상대를 대전자(대전 상대)로 하여 게임을 실행하는 것이 가능하다. 또한, 플레이어는 자기가 조작하는 단말 장치(4a) 등을 대전자로 하여 게임을 실행할 수도 있다.

[0062] 또한, 코인 투입 장치(9a)는 코인 투입구와 투입된 코인을 검출하는 센서를 갖고, 플레이어(P)가 게임을 시작할 때에 게임 요금을 징수하는 게임 요금 징수 수단이 된다. 도 2에 있어서는 코인 투입 장치(9a)는 IC 카드 판독 기록 장치(9)와 일체화된 구조를 도시하고 있지만 각각 별도의 구조로 하여도 좋다.

[0063] 카드 배치 패널(7)의 좌측에는 이름 입력이나 메뉴 선택시에 커서를 움직이기 위해 이용하는 셀렉트 버튼(11)이 설치되어 있다. 또한, 카드 배치 패널(7)의 우측에는 「계략」, 「돌격」, 「일대일 대결」 등을 행할 때에 누

르는 액션 버튼(12)이나 시작 버튼 등의 각종 버튼 스위치가 설치되어 있다.

- [0064] 도 3은 카드 게임 장치(1)에 있어서, 제어 시스템의 일례를 설명하기 위한 블록도이다. 메인 제어부(3)는 LAN(Local Area Network)(13)의 허브(14)를 통해 대형 패널 디스플레이(2)를 표시 제어하기 위한 대형 패널 제어부(15)와, 각 단말 장치(4a~4h)와, 외부의 통신 네트워크(도시하지 않음)와 접속되어 있다. 또한, 각각 단말 장치(4a~4h)는 허브(14)를 통해 접속되어 있다.
- [0065] 대형 패널 제어부(15)는 CPU(16), 기억 장치(메모리)인 RAM(17), 입출력 인터페이스(18), 사운드 회로(19), 그래픽 표시 회로(20)를 갖는 제어 기관 등으로 구성된다. RAM(17)에는 대형 패널 디스플레이(2)에 표시되는 각종 화상 데이터 및 이들의 화상 데이터를 선택하여 우선 순위를 결정하여 순차 표시시키는 제어를 행하는 화상 출력 제어 프로그램이 저장되어 있다.
- [0066] 입출력 인터페이스(18)는 허브(14)를 통해 메인 제어부(3)에 접속되고, 대형 패널 디스플레이(2)를 조작하기 위한 스위치류(21) 등이 접속되어 있다. 사운드 회로(19)는 대형 패널 디스플레이(2)에 표시되는 각종 화상에 따른 음성을 출력하는 사운드 앰프(스피커)(22)에 접속되어 있다. 또한, 음성 데이터 및 이 음성 데이터를 스피커(22)에 출력하기 위한 음성 출력 제어 프로그램도 RAM(17)에 기억되어 있다. 그래픽 표시 회로(20)는 CPU(16)로부터의 제어 신호에 의해 선택된 화상을 대형 패널 디스플레이(2)에 표시시킨다.
- [0067] 단말 장치(4a~4h)는 CPU(23), RAM(메모리)(24), 입출력 인터페이스(25), 사운드 회로(26), 그래픽 표시 회로(27)를 갖는 제어 기관 등으로 구성된다. RAM(24)에는 모니터(8)에 표시되는 각종 화상 데이터 및 이들의 화상 데이터를 표시시키는 제어를 행하는 화상 출력 제어 프로그램, 카드 게임 장치(1)에 의해 게임을 실행할 때, 게임의 진행을 제어하기 위한 게임 동작 제어 프로그램이 저장(기억)된다. 또한, RAM(24)에는 플레이어(P)가 조작하는 단말 장치(4a) 등을 대전자로 하여 게임을 실행하기 위한 전투 데이터 등도 기억된다. 이 전투 데이터로서는 플레이어(P)의 대전 상대가 되는 각 무장의 식별 코드와 그 특성이 기억되어 있다.
- [0068] 입출력 인터페이스(25)는 메인 제어부(3) 외에, IC 카드 판독 기록 장치(9), 코인 투입 장치(9a)의 코인 검출 센서(도시하지 않음), 타이머(9b), 카드 지급 장치(10), 셀렉트 버튼(11)이나 액션 버튼(12) 및 모니터(8)를 조작하기 위한 스위치류 등, 카드(6)의 이면에 기억된 카드 데이터를 판독하기 위한 이미지 센서(40)가 접속되어 있다. 또한, 타이머(9b)는 경과 시간을 카운트하는 수단으로서 이용하지만, 프로그램에 의해 경과 시간을 카운트하는 소프트웨어 타이머를 채용하여도 좋다.
- [0069] 사운드 회로(26)는 모니터(8)에 표시되는 각종 화상에 따른 음성을 출력하는 사운드 앰프(스피커)(30)에 접속되어 있다. 또한, 음성 데이터 및 이 음성 데이터를 스피커(30)에 출력하기 위한 음성 출력 제어 프로그램도 RAM(24)에 기억된다. 그래픽 표시 회로(27)는 CPU(23)로부터의 제어 신호에 의해 선택된 화상을 모니터(8)에 표시시킨다.
- [0070] 도 4는 카드 배치 패널(7)을 상측에서 본 평면도, 도 5는 카드 배치 패널(7)이 부착된 케이스(31)의 종단면도이다. 도 4, 도 5에 도시하는 바와 같이, 카드 배치 패널(7)은 케이스(31)의 상면 개구(32)를 폐쇄하도록 장착된 투명한 유리판(33)과, 유리판(33)의 상면에 적층된 얇은 플레이 필드용 시트(34)로 구성되어 있다.
- [0071] 게임을 행할 때에는 이 플레이 필드용 시트(34)의 상면에 카드(6)가 적재된다. 플레이어(P)가, 예컨대 다른 단말 장치(4b)를 조작하는 다른 플레이어와 대전하는 경우에는, 각각의 단말 장치의 카드 배치 패널(7)[플레이 필드용 시트(34)] 상에 자기의 카드(6)를 적재한다.
- [0072] 케이스(31)의 내부에는 카드 배치 패널(7)에 적재된 카드(6)의 이면에 적외선(비가시광)을 조사하는 광원(35)과, 광원(35)으로부터 발광된 광으로부터 가시광을 제거하는 제1 필터(36)와, 카드(6)의 이면에서 반사한 반사광을 상측으로 반사시키는 제1 반사판(37)과, 제1 반사판(37)에서 반사한 반사광(비가시광)을 하측으로 반사시키는 제2 반사판(38)과, 제2 반사판(38)에서 반사한 반사광에 포함되는 외란광(가시광)을 제거하는 제2 필터(39)와, 제2 필터(39)를 통과한 반사광으로부터 카드 배치 패널(7) 상에 적재된 카드(6)의 이면에 기록된 카드 데이터의 패턴을 촬상하는 이미지 센서(40)가 장착되어 있다. 또한, 광원(35)은 적외선 혹은 자외선과 같은 육안으로 보이지 않는 비가시광을 발광하는 발광 다이오드(LED) 등으로 구성된다. 광원(35)으로부터 가시광이 발광되지 않을 때에는 제1 필터(36)를 설치할 필요는 없다.
- [0073] 제1 반사판(37)은 수평으로 설치된 카드 배치 패널(7)에 대하여 소정의 경사 각도(α)로 경사지도록 케이스(31)의 하측 경사부(41)에 지지되어 있다. 또한, 제2 반사판(38)은 제1 반사판(37)의 장착 각도에 따른 경사 각도로 장착되어 있다.

- [0074] 케이스(31)는 하측 경사부(41)를 갖기 때문에, 플레이어(P)가 착석하였을 때, 플레이어(P)의 발을 하측 경사부(41)의 하측에 삽입시킬 수 있다. 이것에 의해 플레이어(P)는 카드 배치 패널(7) 상에 카드(6)를 배열할 때에 카드 배치 패널(7) 안쪽의 위치까지 손을 펼칠 수 있게 되며, 카드 배치 패널(7) 전면의 어디에서도 카드(6)를 적재시킬 수 있다. 또한, 밀폐된 케이스(31)의 내부로부터는 광원(35)으로부터 가시광이 차단된 적외선(비가시광)이 카드 배치 패널(7)에 조사되어 있기 때문에, 카드 배치 패널(7)을 위에서 보아도 케이스(31)의 내부를 들여다볼 수 없도록 되어 있다.
- [0075] 도 6은 카드(6)의 이면에 설치된 코드 패턴의 일례를 도시한다. 카드(6)의 이면에는 반경이 다른 복수의 패턴으로 이루어진 코드 패턴(170)이 인쇄되어 있다. 이 코드 패턴(170)은 카드 위치 검출원(172)과, 카드 위치 검출원(172)의 외주에 형성된 위치 각도 검출 패턴 영역(174)과, 위치 각도 검출 패턴 영역(174)의 외주에 형성된 ID 데이터 영역(176)과, 카드 위치 검출원(172)의 내측에 형성된 환형 백색 영역(178)과, 환형 백색 영역(178)의 내측에 형성된 데이터 영역(180)과, 데이터 영역(180)의 내측에 형성된 중심점(182)을 갖고 있다. 코드 패턴(170)은 흑색 부분(170a)과 백색 부분(170b)의 농도차에 의해 인식된다.
- [0076] 또한, 코드 패턴(170)에는 적외선을 투과하는 잉크를 사용한 인쇄가 실시되고 있으며, 플레이어가 직접 시인할 수 없도록 되어 있다. 그 때문, 플레이어 혹은 그 밖의 사람이 코드 패턴(170)으로 제공하여 코드 패턴(170)을 개조하거나 혹은 코드 패턴(170)을 모방한 카드의 위조가 방지되도록 되어 있다.
- [0077] 또한, 코드 패턴(170)에는 카드 위치 검출원(172)과, 위치 각도 검출 패턴 영역(174)과, ID 데이터 영역(176)과, 환형 백색 영역(178)과, 데이터 영역(180)이 중심점(182)을 중심으로 한 동심원 형상으로 형성되어 있으며, 카드(6)의 단면보다도 큰 반경이 되는 ID 데이터 영역(176)은 원호 형상으로 만곡된 형상으로 형성되어 있다. 즉, ID 데이터 영역(176)에서는 직사각형의 카드면에 대하여, 단면 부분보다도 대직경인 반경에 위치하는 최외주의 원형 패턴 중 일부가 원호 형상으로 기록되어 있기 때문에, 카드면의 전체 면적을 유효하게 사용할 수 있다.
- [0078] 도 7은 카드(6)의 이면을 이미지 센서(40)로 촬상하였을 때의 화상예를 도시하는 도면이다. 도 7에 도시하는 바와 같이, 코드 패턴(170)을 이미지 센서(40)로 촬상하면, 흑백(黑白) 부분이 「1」로 인식되고, 백흑(白黑) 부분이 「0」으로 인식된다. ID 데이터 영역(176) 및 데이터 영역(180)의 백색 부분은 해칭으로 나타내는 부분이지만, 공백이 아니고, 흑색 부분과의 조합으로 소정의 정보를 표시하고 있다. 즉, 상기 흑색 부분과 백색 부분과의 1 비트의 신호로서 추출하도록 구성되어 있으며, 미리 결정된 정보의 내용에 따라 흑색 부분과 백색 부분과의 배치 패턴이 다르며, 이 흑색 부분과 백색 부분과의 배치 패턴이 코드 패턴으로서 가능하다. 또한, 이 예에서는 각 반 비트(하나의 흑색 부분 또는 백색 부분을 나타냄)가 이미지 센서(40)로 촬상된 화상 데이터의 촬상한 화면상에서 6 도트가 되도록 크기가 정해져 있다.
- [0079] 또한, 카드(6)의 코드 패턴(170)과 코드 중심점(182)의 검출은 카드 위치 검출원(172)의 내측과 외측의 휘도차에 의해 행한다. 그 때문에, 카드 위치 검출원(172)의 내측과 외측에는 백색 영역이 환형으로 형성되어 있으며, 이것에 의해 카드 위치 검출원(172) 내주 및 외주와의 휘도차가 명확화되어 있다. 카드 위치 검출원(172)은 원이기 때문에, 카드(6)의 방향(위치 각도)에 관계없이 위치를 검출하는 것이 가능해진다.
- [0080] 또한, 코드 패턴(170)의 위치 각도[카드(6)의 방향]의 검출은 카드 위치 검출원(172)의 외주보다 외측에 방사형상으로 돌출되는 위치 각도 검출 패턴 영역(174)의 돌기부(174a~174d)의 원주 방향 간격을 검출하여 판별한다. 그 때문에, 각 돌기부(174a~174d)의 원주 방향의 간격은 등간격으로 하지 않고, 각 간격이 다르도록 하여, 그 간격을 검출함으로써 상기 카드(6)의 위치 각도를 판별한다.
- [0081] 또한, 각 비트의 값은 인접한 2개의 반 비트 영역의 휘도차로 판정한다. 또한, 각 영역의 휘도를 구할 때에는 디포커스나 위치각도 검출시의 오차 영향을 적게 하기 위해 경계가 빠듯한 부분의 영역은 사용하지 않고, 각 영역의 중심부의 휘도를 추출하도록 한다.
- [0082] 도 8에 도시하는 바와 같이, ID 데이터 영역(176) 및 데이터 영역(180)의 비트의 시작 위치 S1~S4는 각 카드(6)에 의해 다르게 하고 있다. 또한, 도 9에 도시하고 있는 바와 같이, ID 데이터 영역(176) 및 데이터 영역(180)에는 패턴 데이터(0~15)로 이루어지는 16 비트의 정보를 얻을 수 있다. 또한, 각 패턴 데이터(0~15)는 상기한 바와 같이 흑색 부분과 백색 부분으로 이루어지며, 이미지 센서(40)로 촬상된 화상 데이터 중에서 식별하기 쉽게 하기 위해, 흑색 부분 및 백색 부분 중 하나의 면적이 크게 설정되어 있으며, 데이터의 오인식이 방지되어 있다.
- [0083] 계속해서, 도 1~도 3에 도시한 단말 장치(4a~4h)의 RAM(24)에 기억되고, 카드 게임 장치(1)의 동작을 제어하

는 소프트웨어의 구성에 대해서 설명한다. 도 10은 카드 게임 장치(1)의 동작을 제어하는 게임 동작 제어 프로그램에 대해서 그 구성의 일례를 도시하는 도면이다.

- [0084] 도 10에 도시하는 바와 같이, 카드 게임 장치(1)의 동작을 제어하는 게임 동작 제어 프로그램은 메인 제어 프로그램부(P1), 입출력 제어 프로그램부(P2), 부대 제어 프로그램부(P3), 계약 제어 프로그램부(P4), 화상 제어 프로그램부(P5), 음성 출력 제어 프로그램부(P6)로 구성된다. 이 게임 동작 제어 프로그램은 본 발명에 있어서의 게임 동작 제어 수단을 구성한다.
- [0085] 메인 제어 프로그램부(P1)는 본 발명의 카드 게임 장치(1)의 동작을 통괄하여 제어하기 위한 프로그램과 이 통괄 제어에 필요로 되는 서브 프로그램으로 구성되어 있다. 메인 제어 프로그램부(P1)는 메인 제어 프로그램(P1a), 입력 신호 해석 프로그램(P1b), 게임 요금 설정 프로그램(P1c), 게임 실시 인가 프로그램(P1d) 등의 서브 프로그램을 포함하고 있다.
- [0086] 메인 제어 프로그램(P1a)은 카드 게임 장치(1)의 전원을 ON한 후에 실행되고, 게임 전체의 흐름을 제어하기 위한 프로그램이다. 메인 제어 프로그램(P1a)에는 카드 게임 장치(1)의 전원을 ON하였을 때에, 프로그램 내에서 사용하는 변수의 값을 기억하는 RAM(24)의 메모리 영역의 초기화 및 모니터(8)에 기립시의 초기 화면을 표시하기 위한 초기화 프로그램도 포함되어 있다. 또한, 메인 제어 프로그램(P1a)은 플레이어(P)가 다른 단말 장치(4b) 등의 1대를 조작하는 플레이어와 대전하기 위해, 다른 단말 장치(4b) 등과 데이터 통신하기 위한 통신 제어 프로그램도 포함하고 있다.
- [0087] 입력 신호 해석 프로그램(P1b)은 IC 카드 판독 기록 장치(9), 코인 투입 장치(9a), 이미지 센서(40), 셀렉트 버튼(11), 액션 버튼(12) 등으로부터 신호가 입력되었을 때에, 그 입력 신호(인터럽트 신호 등)를 해석하여 그 처리를 각 서브 프로그램으로 이관시키기 위한 프로그램이다.
- [0088] 게임 요금 설정 프로그램(P1c)은 플레이어(P)가 게임을 행할 때에, 1 게임의 요금을 설정하기 위한 프로그램이며, 게임 요금 설정 수단을 구성한다. 본 발명에 있어서 플레이어(P)가 게임을 행하여 「승리」를 획득하면, 이어서 다음 게임(연승 보너스 게임)의 실행에 도전하는 권리가 인가되고, 이것에 도전할지 여부는 선택 가능하게 하고 있다. 플레이어(P)가 이 연승 보너스 게임으로의 도전을 선택한 경우에는 이 게임 요금은 통상 요금에 대하여 할인 요금을 설정하도록 하고 있다. 본 발명에 있어서 이 1회째의 연승 보너스 게임에서 「승리」를 획득하면, 2회째의 연승 보너스 게임에도 도전 가능하게 하고 있다. 그리고, 이 2회째의 연승 보너스 게임의 게임 요금은 할인 요금을 추가로 설정하도록 하고 있다. 게임 요금 설정 프로그램(P1c)은 이와 같이 연승 횟수를 고려하여 「승리」한 다음 게임의 게임 요금을 설정(결정)하는 처리를 행한다.
- [0089] 게임 실시 인가 프로그램(P1d)은 플레이어(P)가 코인 투입 장치(9a)에 투입한 수(개수)를 카운트하여 투입 코인 수를 기억하는 처리, 즉 투입 코인수를 게임 요금으로 하여 적용할 수 있는 코인 저장 개수로서 파악하는 처리와, 이 코인 저장개수가 1 게임의 게임 요금(크레딧)을 만족시키고 있는지 여부를 판정하는 처리 등을 행하는 프로그램이다. 그리고, 이 판정에 의해, 코인 저장 개수(투입 코인 개수)가 1 게임의 게임 요금을 만족시키면 게임의 실행을 허가하는 처리를 행한다. 또한, 만족시키지 않는 경우에는 모니터(8)에 코인 투입 필요수를 표시시키는 처리를 행한다.
- [0090] 또한, 도 10에는 도시하고 있지 않지만, 메인 제어 프로그램부(P1)에는 플레이어(P)가 조작하는 단말 장치를 플레이어(P)의 대전 상대로 하여 게임을 실행하기 위한 제어 프로그램인 대전 프로그램도 포함되어 있다.
- [0091] 입출력 제어 프로그램부(P2)는 입출력 인터페이스(25)에 접속되어 있는 상기한 각종 버튼 스위치 등, IC 카드 판독 기록 장치(9)의 입력 기기나 센서로부터의 입력 신호에 기초하여 소정의 처리를 행하는 프로그램과, IC 카드 판독 기록 장치(9), 카드 지급 장치(10) 등으로의 출력을 제어하기 위한 프로그램으로 구성되어 있다. 도 10에 도시하는 바와 같이, 입출력 제어 프로그램부(P2)는 IC 카드 판독 기록 프로그램(P2a), 버튼 입력 처리 프로그램(P2b), 카드 정보 판독 프로그램(P2c), 카드 정보(위치?각도?종류) 해석 처리 프로그램(P2d), 카드 지급 장치 제어 프로그램(P2e) 등의 서브 프로그램을 포함하고 있다.
- [0092] IC 카드 판독 기록 프로그램(P2a)은 IC 카드 판독 기록 장치(9)의 작동을 제어하여, 게임을 실행할 때에 플레이어(P)가 소유하고 있는 IC 카드(5)에 기억되어 있는 데이터를 판독하여 RAM(24)에 기억하는 처리 및 게임 결과인 전투 결과에 관한 데이터를 IC 카드(5)에 기록하는 처리 등을 행하는 프로그램이다. 버튼 입력 처리 프로그램(P2b)은 셀렉트 버튼(11), 액션 버튼(12) 등으로 신호가 입력되었을 때에, 각각의 입력 신호에 기초를 둔 처리를 행하기 위한 프로그램이다.
- [0093] 카드 정보 판독 프로그램(P2c)은 게임을 행할 때에 플레이어(P)가 카드 배치 패널(7)[플레이 필드용 시트(34)]

상에 카드(6)를 적재하였을 때에, 이미지 센서(40)에 의해 이 카드(6)의 이면에 인쇄되어 있는 코드 패턴(170)을 촬상한 화상 데이터를 해독하는 처리와, 해독한 데이터를 RAM(24)에 기억하는 처리를 행하는 프로그램이다. 카드 정보(위치?각도?종류) 해석 처리 프로그램(P2d)은 플레이 필드용 시트(34)에 적재된 카드(6)의 위치, 각도 등을 해석하여 그 해석 데이터를 RAM(24)에 기억하는 처리를 행하는 프로그램이다. 카드 지급 장치 제어 프로그램(P2e)은 메인 제어 프로그램(P1)의 제어에 기초하여 플레이어(P)에 대하여 새로운 카드(6)를 소정의 장수 지급하는 제어를 행하기 위한 프로그램이며, 카드 지급 장치(10)를 포함하여 본 발명의 플레이어 아이템 지급 수단을 구성한다.

[0094] 부대 제어 프로그램부(P3)와 계약 제어 프로그램부(P4)는 게임의 전투 장면에서 플레이어(P)가 카드 배치 패널(7) 상에 적재한 카드(6)를 이동시켜 공격 등의 조작을 행하였을 때에, 그 전투를 제어하고, 또한 이 전투 화면을 모니터(8)에 표시하기 위한 제어를 행하는 프로그램이다.

[0095] 부대 제어 프로그램부(P3)는 카드(6)에 기록되어 있는 카드 정보에 기초하여 그 카드에 의해 나타내는 부대의 제어를 행하는 프로그램이다. 이 부대 제어 프로그램부(P3)는 카드(6)의 위치에 따라 카드 종류별로 부대의 위치를 변경하는 위치 변경 처리(카드 종류별) 프로그램(P3a), 카드(6)의 각도에 따라 부대의 파라미터(공격력, 사정 거리, 방어력 등)를 변경하는 파라미터 변경 처리(각도 대응) 프로그램(P3b), 카드(6)의 각도(종 방향, 횡 방향 등)에 따라 부대의 종별(창 부대, 활 부대 등)을 변경하는 종별 변경 처리(각도 대응) 프로그램(P3c), 플레이어(P)가 카드(6)를 카드 배치 패널(7) 상에서 이동시키기 위해 마찰하는 조작을 행한 것을 위치의 변화로부터 검출하고, 이 카드(6)에 의해 나타내는 부대가 선택된 것을 판정하는 카드 선택 판정 프로그램(P3d) 등의 서브 프로그램으로 구성된다.

[0096] 계약 제어 프로그램부(P4)는 카드(6)에 기록되어 있는 카드 정보 및 액션 버튼(12)의 조작에 따라 계약(화염에 의해 적에게 손상을 부여하는 화염 전략 등)의 제어를 행하는 프로그램이다. 이 계약 제어 프로그램부(P4)는 상기 카드 선택 판정 프로그램(P3d)에 의해 선택 판정된 카드(6)에 대응하는 부대가 계약을 사용할 수 있는 상태(사기가 소정의 레벨로 쌓인 경우)로 되어 있는 경우에, 이 카드(6)의 각도에 따라 계약의 목표를 표시하여 플레이어(P)에게 선택시키는 목표 선택 제어 처리 프로그램(P4a), 계약의 효과 범위를 판정하는 효과 범위 판정 처리 프로그램(P4b), 계약을 실행하여 적측에의 손상의 상황을 재현하는 계약 실행 처리 프로그램(P4c) 등의 서브 프로그램으로 구성된다. 또한, 계약 실행 처리 프로그램(P4c)에는 게임을 실행한 결과의 승패를 판정하는 승패 판정 수단이 되는 프로그램도 포함되어 있다.

[0097] 화상 제어 프로그램부(P5)는 메인 제어 프로그램부(P1), 부대 제어 프로그램(P3) 및 계약 제어 프로그램부(P4) 등의 각 프로그램의 제어에 기초하여 모니터(8)에 각종 연출 화상을 출력하기 위한 프로그램으로 구성된다. 이 화상 제어 프로그램부(P5)는 타이틀/광고 화면 제어 프로그램(P5a), 준비 화면 제어 프로그램(P5b), 전투 준비 화면 제어 프로그램(P5c), 전투 화면 제어 프로그램(P5d), 결과 발표 화면 제어 프로그램(P5e) 등의 서브 프로그램을 구비하고 있다.

[0098] 타이틀/광고 화면 제어 프로그램(P5a)은 메인 제어 프로그램(P1a)의 제어에 의해, 게임을 시작할 때에 게임의 타이틀 및 광고 등의 표시 제어를 행하는 프로그램이다. 준비 화면 제어 프로그램(P5b)은 모드 선택 화면, 카드 등록 화면, 병법 선택 화면, 대전 상대의 매칭을 행하는 대륙 표시 화면, 전투 결과 화면, 전투 결과에 따른 정도의 승격?강격 화면, 토벌 화면 등의 준비 화면의 표시 제어를 행하는 프로그램이다.

[0099] 전투 준비 화면 제어 프로그램(P5c)은 대전자 소개 화면, 카드 배치 화면 등의 전투 준비 화면의 표시 제어를 행하는 프로그램이다. 전투 화면 제어 프로그램(P5d)은 전투 화면의 표시 제어를 행하는 프로그램이며, 결과 발표 화면 제어 프로그램(P5e)은 전투 결과에 따른 경험값 취득 화면 및 전투 결과 열람 화면, 플레이어(P)에게 신규 카드의 배출을 고지(통지)하는 카드 지급 화면 등의 표시 제어를 행하는 프로그램이다.

[0100] 음성 출력 제어 프로그램부(P6)는 메인 제어 프로그램부(P1), 부대 제어 프로그램(P3) 및 계약 제어 프로그램부(P4) 등의 제어에 기초하여 스피커(30)로부터 음성을 출력하기 위한 프로그램이다.

[0101] 상기한 프로그램은 C 언어 등의 프로그램 개발 언어를 이용하여 개발할 수 있다. 그리고, C 언어 등에 의해 개발한 소스 프로그램을 CPU(23)로 실행할 수 있는 오브젝트(기계어) 프로그램으로 번역한 프로그램이 CD-ROM, DVD-ROM 혹은 단말 장치(4a)의 하드디스크 장치 등의 외부 기억 장치에 기억된다. 또한, 각종 화상 데이터 및 음성 데이터도 이들의 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체에 기억한다. 그리고, 단말 장치(4a)의 전원을 온하며, 예컨대 상기한 프로그램이 기억되어 있는 CD-ROM 또는 DVD-ROM을 단말 장치(4a)의 판독 장치에 세트하면, 이들 프로그램과, 화상 및 음성 데이터는 RAM(24)에 독입되고, 카드 게임을 실행하는 것이 가능한 상태가 된다.

- [0102] 또한, 상기한 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체로서, 전기적으로 기록 데이터를 판독하는 마스크 ROM을 사용할 수도 있다. 이 마스크 ROM을 이용하는 경우에는 도 3에 도시하는 단말 장치(4a)의 제어 기관에 이 마스크 ROM을 탑재한 제어 회로를 형성하고, 이 마스크 ROM에 상기한 오브젝트 프로그램을 저장한다.
- [0103] 계속해서, 본 발명의 실시 형태인 카드 게임 장치(1)의 게임 방법과 소프트웨어의 처리 내용에 대해서, 도 11~도 12에 도시하는 흐름도를 참조하여 설명한다. 또한, 플레이어(P)가 카드 게임 장치(1)로 처음으로 게임을 실행하는 경우에는 시작 세트를 게임 센터 등에 설치되어 있는 자동 판매기 등을 이용하여 구입해야 한다. 시작 세트에는 게임에서 사용하는 각 전투 부대를 거느리는 무장 등의 일러스트를 인쇄한 복수장의 카드(6)와, IC 칩을 내장한 IC 카드(5)가 1장 포함되어 있다. 이 IC 카드(5)에는 상기한 바와 같이, 전투 부대인 카드(6)에 관한 특성 데이터 등이 미리 기억되어 있으며, 또한 1 게임마다의 전투 결과 등도 기억되도록 되어 있다.
- [0104] 우선, 단말 장치(4a)의 전원이 온되면, CD-ROM 등에 기억되어 있는 도 10에 도시하는 각 프로그램과 화상 데이터 및 음성 데이터가 RAM(24)에 독입되고, 메인 제어 프로그램(P1a)이 기립하여, RAM(24)에 기억하는 변수(후기하는 게임 실행 횟수 플래그, 연속 횟수 플래그, 승패 플래그 등)의 기억 영역을 초기화한다.
- [0105] 이하, 게임 동작 제어 프로그램의 처리 순서를 도 11~도 12에 도시하는 처리 단계 순서로 설명한다.
- [0106] (단계 S1)
- [0107] 단계 S1에 있어서는 메인 제어 프로그램(P1a)이 타이틀/광고 화면 제어 프로그램(P5a)을 작동시켜, 모니터(8)에 본 카드 게임의 타이틀 등을 표시하는 처리를 행한다. 이것에 의해, 카드 게임 장치(1)는 플레이어(P)가 게임을 실행하기 위해 코인 투입의 대기 상태가 된다.
- [0108] (단계 S2)(단계 S3)
- [0109] 플레이어(P)가 코인을 코인 투입 장치(9a)에 투입하면, 코인 투입 장치(9a) 내에 설치되어 있는 코인 검출 센서는 투입된 코인을 검출하고, 이 검출 신호는 입출력 인터페이스(25)를 통해 단말 장치(4a)에 입력된다. 그렇게 하면, 단말 장치(4a)의 입력 신호 해석 프로그램(P1b)은 이 입력 신호의 종류를 해석하여 코인 투입 신호라고 판정하면, 게임 실시 인가 프로그램(P1d)을 작동시킨다.
- [0110] 게임 실시 인가 프로그램(P1d)은 플레이어(P)가 코인 투입 장치(9a)에 투입한 수(개수)를 카운트하여 투입 코인 수로서 RAM(24)에 설정한 기억 영역에 기억하는 처리와, 이 투입 코인수를 RAM(24)에 설정한 코인 저장 개수를 파악하는 영역에 가산하는 처리와, 단계 S3에 의해 코인 저장 개수가 1 게임의 게임 요금(크레딧)을 만족시키고 있는지 여부를 판정하는 처리, 즉 1 게임의 실행을 허가(인가)하는 처리를 행한다. 그리고, 이 판정에 의해, 코인 저장 개수가 1 게임의 게임 요금을 만족시키고 있는 경우에는 1 게임의 실행을 허가하여 다음 단계 S4로 진행한다. 한편, 투입된 코인 개수가 크레딧을 만족시키지 않는 경우에는 단계 S2로 되돌아간다.
- [0111] 또한, 본 발명에 있어서는 플레이어(P)가 최초의 1 게임을 행하는 게임 요금은 통상 요금, 예컨대 코인 3개로 하는 처리를 행한다.
- [0112] 또한, 본 발명은 플레이어(P)가 게임을 실행한 결과, 「승리」를 획득하여 다음 「연승 보너스 게임」에 도전하면, 이 「연승 보너스 게임」의 게임 요금은 코인 2개로 할인한 요금으로 설정하도록 하고 있다. 그리고, 플레이어(P)가 이 1회째의 「연승 보너스 게임」에 「승리」하고, 또한 2회째의 「연승 보너스 게임」에 도전하면, 이 게임의 게임 요금은 코인 1개로 설정하는 처리를 행하도록 하고 있다. 이와 같이, 플레이어(P)가 게임을 실행하여 「승리」를 연속하여 획득(연승)하면, 이 연승 횟수가 미리 설정한 소정의 횟수에 도달할 때까지 「승리」한 다음의 1 게임의 요금을 이 연승 횟수를 고려한 할인 요금으로 설정하도록 하고 있다. 또한, 플레이어(P)가 1 게임을 실행하여 「패전」한 경우, 다음 게임의 게임 요금은 상기한 통상 요금이 적용된다. 따라서, 단계 S3의 처리에 있어서는 게임 요금은 통상 요금을 적용하는 처리를 행한다.
- [0113] (단계 S4)
- [0114] 코인 저장 개수가 1 게임의 게임 요금을 만족시키고 있기 때문에, 게임 실시 인가 프로그램(P1d)은 RAM(24)에 기억되어 있는 코인 저장 개수로부터 지금부터 실행하는 게임의 크레딧인 코인수를 감산하고, 감산하여 얻은 코인 저장 개수를 RAM(24)에 기억하는 갱신 처리를 행한다. 이 처리는 플레이어(P)가 통상 요금에 대하여 여분의 코인을 투입하였을 때에, 남은 코인을 다음 게임의 게임 요금으로서 적용하기 위해 행하는 처리이다.
- [0115] (단계 S5)
- [0116] 계속해서, 플레이어(P)는 IC 카드(5)를 IC 카드 판독 기록 장치(9)에 삽입하는 조작을 행한다. IC 카드(5)의 삽

입 신호가 입력되면, 메인 제어 프로그램(P1a)은 IC 카드 판독 기록 프로그램(P2a)을 작동시켜, IC 카드(5)에 기억되어 있는 정보를 RAM(24)에 기억하는 처리를 행한다. 다음에, 모니터(8)에 게임의 모드선택 화면을 표시하여, 플레이어(P)에게 지금부터 실행하는 게임 모드를 선택시키는 처리를 행한다. 이 게임의 모드 선택이란, 다른 단말 장치(4b) 등의 1대를 조작하는 다른 플레이어를 대전 상대로 한 대전 게임을 행하거나 혹은 플레이어(P)가 혼자서 자신이 착석한 단말 장치(4a)(컴퓨터)를 대전 상대로 하여 게임을 행할지의 선택을 나타낸다. 그리고, 메인 제어 프로그램(P1a)은 선택된 모드에 대응한 프로그램 처리를 행한다.

[0117] (단계 S6)

[0118] 단계 S6에 있어서는 플레이어(P)가 카드 배치 패널(7)에 카드(6)를 적재하면, 메인 제어 프로그램(P1a)은 카드 정보 판독 프로그램(P2c)을 작동시키고, 이 카드(6)의 이면에 기록(인쇄)되어 있는 코드 패턴(170)에 관한 데이터를 RAM(24)에 기억하는 처리를 행한다. 이 코드 패턴(170)의 판독은 상기한 바와 같이 이미지 센서(40)가 행하고, 판독한 농담 등의 데이터 해석은 카드 정보 판독 프로그램(P2c)이 행한다. 또한, 코드 패턴(170)에는 상기한 바와 같이 부대 중별의 데이터 등이 기록되어 있다.

[0119] (단계 S7)(단계 S8)

[0120] 단계 S7에 있어서는 메인 제어 프로그램(P1a)이 준비 화면 제어 프로그램(P5b)을 작동시켜 플레이어(P)에게 전투에 사용하는 방법을 선택시키는 화면을 모니터(8)에 표시시키고, 플레이어(P)가 선택한 방법을 RAM(24)에 기억하는 처리를 행한다. 계속해서, 단계 S8에 있어서는 준비 화면 제어 프로그램(P5b)에 의해 게임에서 전투를 행하는 전투 대륙의 전투 영역을 소정 시간 표시하는 처리를 행한다.

[0121] (단계 S9)

[0122] 단계 S9에 있어서는 전투 준비 화면 제어 프로그램(P5c)에 의해, 플레이어(P)가 대전하는 무장 등의 소개 화면을 모니터(8)에 표시하는 처리를 행한다. 이 때, 플레이어(P)가 대전하는 대전자가 다른 단말 장치(4b) 등을 조작하는 플레이어인 경우에는 이 단말 장치(4b)의 카드 배치 패널(7)에 적재된 카드(6)에 관한 정보가 플레이어(P)의 단말 장치(4a)에 전송되고, 모니터(8)에 표시된다. 또한, 플레이어(P)가 단말 장치(4a)를 대전 상대로 한 경우에는 메인 제어 프로그램(P1a)에 의해 RAM(24)에 기억되어 있는 무장을 선택하여 플레이어(P)가 전투하는 전투 상대로 하는 처리를 행한다.

[0123] 계속해서, 전투 준비 화면 제어 프로그램(P5c)은 플레이어(P)가 전투에 사용하는 카드(6)를 카드 배치 패널(7)에 배치한 카드 배치 화면을 모니터(8)에 표시하는 처리를 행한다.

[0124] 도 13은 상기한 카드 배치 화면의 예를 도시한다. 도 13에 있어서, 바로 앞(화면 하부)이 자기[플레이어(P)]측의 성, 정면 안쪽(화면 상부)을 적측의 성으로 한 화상 중에 배치한 카드(6)의 위치에 대응하여, 부대의 윤곽상(81)과 그 아이콘, 명칭, 특성값 등을 포함하는 자막(82)이 표시되도록 되어 있다. 도 13에 있어서는 플레이어(P)는 카드 배치 패널(7)에 5장의 카드(6)를 적재한 것을 도시하고 있다.

[0125] (단계 S10)

[0126] 계속해서, 플레이어(P)가 카드 배치 패널(7)에 적재한 카드(6)를 카드 배치 패널(7) 상에 마찰시키면서 이동시키면 전투가 시작되고, 전투 화면 제어 프로그램(P5d)은 도 14에 도시하는 전투 화면을 모니터(8)에 표시한다. 도 14에 도시하는 메인 화면(83)에는 카드(6)에 대응하는 부대를 도시하는 자막(82)과 상기 부대 병사의 화상을 포함하는 전투 상황을 줌인한 화상이 표시된다. 또한, 서브 화면(84)에는 전투 영역 전역에서의 각 카드(부대)(6)의 배치가 표시되도록 되어 있다. 또한, 전투 화면의 표시시에는 음성 출력 제어 프로그램부(P6)에 의해 스테이지마다 전투 분위기를 전달하는 음성, 효과음이 스피커(30)로부터 출력된다. 또한, 전투시에는 부대 제어 프로그램부(P3) 및 계약 제어 프로그램부(P4)의 각 프로그램의 제어에 따라 적측 부대와와의 전투가 행해져 부대의 승패가 결정된다.

[0127] 플레이어(P)가 대전하는 대전자가 다른 단말 장치(4b) 등을 조작하는 플레이어인 경우, 플레이어가 카드(6)를 카드 배치 패널(7) 상에 마찰시키면서 이동시키면, 그 이동 등에 관한 데이터는 상대측의 단말 장치로 전송되어 전투 화면으로서 모니터(8)에 표시된다.

[0128] (단계 S11)

[0129] 상기 단계 S10에 의한 카드(6)를 사용한 전투 게임에 대해서 계약 실행 처리 프로그램(P4c)에 의해 게임의 승패 판정과, 이 승패의 판정을 포함하는 전투 결과에 관한 데이터를 RAM(24)에 기억하는 처리를 행한다. 이 게임의

승패 판정, 예컨대 다음과 같이 하여 행할 수 있다.

- [0130] 즉, 전투를 시작할 때에, 플레이어(P) 및 대전자에게 히트포인트, 예컨대 100점을 부여하고, 이 히트포인트의 값이 게임 화면에 표시된다. 그리고, 카드(6)를 이동시키면서 상대측(성)에 공격해 들어가 대전자의 부대에 손상을 부여하면 소정의 룰에 의해 대전자의 히트포인트가 감소해 간다. 이와 같이 하여, 히트포인트가 「0」이 된 플레이어가 「패전」이 된다. 또한, 동시에 히트포인트가 「0」이 되면, 플레이어(P)와 그 대전자도 「패전」으로 판정한다. 또한, 전투 시작 후, 타임 카운트하여 타임오버가 된 경우에는 히트포인트의 값이 큰 플레이어가 「승리」로 판정되고, 동일값(무승부)의 경우에는 양 플레이어가 「패전」으로 판정된다.
- [0131] 또한, 단계 S11의 처리에 있어서는 플레이어(P)가 게임을 실행한 횟수를 카운트하는 수단으로서 RAM(42)에 설정한 영역(이하, 게임 실행 횟수 플래그라고 함)을 「+1」하는 처리를 행한다.
- [0132] 또한, 상기 게임에 있어서, 플레이어(P)가 「승리」를 획득하였다고 계략 실행 처리 프로그램(P4c)이 판정된 경우에는 이 「승리」의 연승 횟수를 카운트하는 수단으로서, RAM(24)에 설정한 영역(이하, 연승 횟수 플래그라고 함)을 「+1」하는 처리를 행한다. 또한, 1 게임마다의 게임 결과인 승패의 종별을 기억하는 수단으로서 RAM(24)에 설정한 영역(이하, 승패 플래그라고 함)에 이 승패 결과를 기억하는 처리를 행한다. 예컨대, 「승리」한 경우에는 승패 플래그에 「2」를, 패전의 경우에는 「1」을 기억한다.
- [0133] (단계 S12)(단계 S21)
- [0134] 단계 S12에 있어서는 메인 제어 프로그램(P1a)에 의해 RAM(24)에 기억되어 있는 연승 횟수를 나타내는 연승 횟수 플래그의 값이 미리 설정하고 있는 상한값(V), 예컨대, 상한값(V)은 「3」에 도달하였는지 여부를 판정한다. 이 연승 횟수의 값이 상한값(V)에 도달하였다는 것은 이 플레이어(P)는 대륙의 전체 영역을 토벌(정복)한 것, 즉 게임을 완전히 클리어한 것을 나타낸다. 그리고, 연승 횟수가 V회를 달성한 경우에는 단계 S21로 진행하여, 준비 화면 제어 프로그램(P5b)에 의해 토벌 성공의 연출 화면을 모니터(8)에 소정의 시간을 표시하고, 계속해서 단계 S22로 진행하도록 한다.
- [0135] (단계 S13)
- [0136] 단계 S13에 있어서는 메인 제어 프로그램(P1a)에 의해 플레이어(P)가 이번에 실행한 게임의 승패 결과를 판정하여 「승리」의 경우에는 다음 단계 S14로, 「패전」의 경우에는 단계 S22(도 12에 도시함)로 진행하는 처리를 행한다. 또한, 플레이어(P)가 이번에 실행한 게임의 승패 결과는 단계 S11에 의해 RAM(24)에 기억한 승패 플래그의 기억 내용을 판정함으로써 가능하다.
- [0137] (단계 S14)
- [0138] 단계 S13에 있어서는 플레이어(P)는 이번 게임에서 「승리」를 획득하였다고 판정하였기 때문에 그 승리 획득의 연출 화상의 표시와, 이 플레이어(P)에 대하여 다음 게임(연승 보너스 게임)에 도전하는지 여부를 조회 화면을 모니터(8)에 표시하는 처리를 행한다. 또한, 이 「연승 보너스 게임」이란, 상기한 바와 같이, 플레이어(P)가 「승리」를 획득하여 다음 게임에 도전하는 경우에는 이 다음 게임의 게임 요금은 통상 요금에 대하여 할인 요금으로 설정되는 것을 나타낸다. 또한, 「연승 보너스 게임」은 그 전투 영역(영역)도 다른 영역에서 전투하는 게임 화면을 표시하고, 또한 「승리를 획득하기 위한 난이도로 차이를 설치하도록 하여도 좋다. 이 승리 획득의 연출 화상의 표시는 메인 제어 프로그램(P1a)이 준비 화면 제어 프로그램(P5b)을 작동시켜, 예컨대 적성의 파괴 화상을 소정 시간 표시시키도록 한다.
- [0139] 계속해서, 단계 S14에 있어서는 준비 화면 제어 프로그램(P5b)에 의해 도 15에 도시하는 바와 같이, 플레이어(P)에 연승 보너스 게임 도전의 권리를 획득한 것을 통지하고 「연승 보너스 게임」에 도전하는지 여부를 조회하는 화면을 표시한다. 이 통지는 음성과 함께 플레이어(P)에게 알리도록 하여도 좋다.
- [0140] 또한, 도 15에 도시하는 화면을 표시할 때에는 메인 제어 프로그램(P1a)의 제어에 의해 플레이어(P)가 「승리」를 획득하여 다음 「연승 보너스 게임」으로의 도전이 몇 번째 전쟁에 해당하는지 및 이 게임 요금(코인수)을 표시한다. 도 15에 도시하는 예에서는 1회 「승리」를 획득하여 2번째 전쟁(1회째의 연승 보너스 게임)에 도전하는 상태인 것을 나타내고, 또한 이 게임 요금은 코인 2개(2 COINS)를 필요로 하는 것을 표시하고 있다. 이 「연승 보너스 게임」에 도전하기 위한 게임 요금은 상기한 바와 같이, 플레이어(P)가 「승리」를 획득한 연승 횟수를 고려한 할인 요금으로 설정하도록 하고 있다. 이 할인 요금의 설정은 게임 요금 설정 프로그램(P1c)에 의해 하기의 처리 순서에 의해 행할 수 있다.
- [0141] 게임 요금 설정 프로그램(P1c) 내에 「승리」의 연승 횟수 R(R=0, 1, 2, ..., (V-1))마다 「승리」를 획득한 다

음 게임인 「연승 보너스 게임」의 게임 요금, 즉 다음 1 게임을 실행할 때에 필요한 코인수(크레딧)를 정수 값으로 하여 미리 등록해 둔다. 예컨대 게임 요금을 할인하는 연승 횟수를 3연승까지만, 즉 2연승하여 3번째 게임의 게임(2회째의 연승 보너스 게임)에 도전할 때까지 게임 요금을 할인 요금으로 하여 설정하는 경우에는 표 1에 나타내는 바와 같은 데이터 테이블을 게임 요금 설정 프로그램(P1c) 내에 등록해 둔다. 표 1에 나타내는 데이터 테이블은 연승 횟수(R)마다 다음에 실행되는 게임의 게임 요금(코인 개수)을 규정한 정수 테이블이다.

[표 1]

연승 횟수 (R)	1 게임의 게임 요금 (코인 개수)
0	3(통상 요금)
1	2
2	1

표 1에 있어서, 연승 횟수(R)가 R=0인 경우에는 플레이어(P)가 최초로 게임을 행할 때 혹은 이전 게임에서 「패전」하여 다음 게임을 행할 때를 나타내고, 그 게임 요금인 크레딧은 통상 요금인 코인 3개가 설정되는 것을 나타낸다. 또한, 연승 횟수(R)가 「1」(R=1)일 때는 플레이어(P)는 1회째의 「승리」를 획득한 것을 나타내고, 다음 「연승 보너스 게임」에 도전하면 그 크레딧은 코인 2개가 설정되며, 또한 연승하여 R=2, 즉 2회째(2번째 전쟁)의 「연승 보너스 게임」에 도전하면 그 크레딧은 코인 1개로 설정되는 것을 나타내고 있다.

이것에 의해, 게임 요금 설정 프로그램(P1c)은 RAM(24)에 기억되어 있는 현재의 연승 횟수 플래그의 값에 대해서, 표 1에 나타내는 데이터 테이블을 참조함으로써, 다음에 실행하는 「연승 보너스 게임」의 「승리」의 연승 횟수에 따라 할인된 게임 요금을 구하는 처리를 행할 수 있다. 그리고, 이 구한 코인수를 준비 화면 제어 프로그램(P5b)에 의해 도 15에 표시시키도록 제어한다.

또한, 게임 요금 설정 프로그램(P1c)이 「연승 보너스 게임」의 게임 요금을 구하는 프로그램 수단으로서 상기 표 1의 데이터 테이블을 프로그램 내에 기억시켜 두는 방법 외에, 연승 횟수 플래그의 값을 판정하여, 판정한 연승 횟수 플래그의 값마다 게임 요금을 설정하는 수단을 채용할 수도 있다.

(단계 S15)(단계 S16)

단계 S15에서는 메인 제어 프로그램(P1a)은 타이머(9b)를 시작시켜 경과 시간의 카운트를 시작한다. 단계 S16에서는 플레이어(P)가 「연승 보너스 게임」에 도전하기 위해 단계 S14에서 설정한 게임 요금이 되는 코인의 투입과, 게임 요금으로서 필요한 코인이 투입된 후에 플레이어(P)가 시작 버튼을 누르기까지의 시간이 타임 업되는지 여부를 판정한다. 즉, 플레이어(P)가 1 크레딧에 상당하는 코인의 투입과 「연승 보너스 게임」 도전으로의 선택을 결정하는 시작 버튼을 누르기까지의 시간을 카운트하는 처리를 행한다. 이 시간을 카운트하는 값은, 예컨대 10초로 설정한다. 그리고, 타임 업이 되면 승패 플래그에, 예컨대 「9」를 기록하고 단계 S22로 진행한다. 승패 플래그에 「9」를 기록하는 것은 플레이어(P)는 「연승 보너스 게임」으로의 도전을 선택하지 않은 것(비도전)을 나타낸다.

(단계 S17)(단계 S18)

단계 S17에서는 게임 실시 인가 프로그램(P1d)에 의해, 상기 단계 S2와 동일하게 플레이어(P)가 코인 투입 장치(9a)에 투입한 코인 개수를 카운트하는 처리를 행한다. 계속해서, 단계 S18에서는 상기한 단계 S3의 처리와 동일한 처리에 의해 플레이어(P)가 투입한 코인 개수가 「연승 보너스 게임」에 도전하기 위한 크레딧에 도달하였는지 여부를 판정하는 처리를 행한다. 그리고, 「연승 보너스 게임」에 도전하기 위한 크레딧에 도달하고 있지 않을 때에는 단계 S16으로 되돌아간다.

(단계 S19)

단계 S18에 의해 플레이어(P)가 투입한 코인 개수가 「연승 보너스 게임」에 도전하기 위한 크레딧에 도달하였다고 판정하였기 때문에, 메인 제어 프로그램(P1a)은 「연승 보너스 게임」 도전으로의 선택을 결정하는 시작(도전) 버튼을 누를 때까지 단계 S16으로 되돌아가는 처리를 반복하도록 제어한다. 시작 버튼을 누른 신호가 입력되면, 단계 S20으로 진행한다.

- [0153] 상기한 단계 S14로부터 단계 S19의 처리 내용은 본 발명의 연승 보너스 게임도전 선택 수단을 구성한다.
- [0154] (단계 S20)
- [0155] 단계 S20에 있어서는 플레이어(P)는 「연승 보너스 게임」에 도전하는 것을 선택하였기 때문에, 다음 「연승 보너스 게임」에서 전투하는 영역의 갱신 처리를 행하여 단계 S8로 진행한다.
- [0156] (단계 S22)
- [0157] 도 12에 도시하는 단계 S22에 있어서는 결과 발표 화면 제어 프로그램(P5e)에 의해, 이번에 실행한 게임의 전적을 모니터(8)에 표시한다. 계속해서, 메인 제어 프로그램(P1a)이 IC 카드 판독 기록 프로그램(P2a)을 작동시켜 단계 S11에서 RAM(24)에 기억되어 있는 이번 게임의 전투 결과 및 이번 게임 전에 「연승 보너스 게임」의 실행이 있으면, 그 전투 결과에 관한 데이터(경험값)도 IC 카드(5)에 기록하는 처리를 행한다. 이것에 의해, 플레이어(P)가 다음 회에 게임을 실행할 때에, 이 IC 카드(5)에 기억된 데이터를 판독함으로써 게임에 필요한 데이터를 얻을 수 있게 된다.
- [0158] (단계 S23)
- [0159] 단계 S23에 있어서는 메인 제어 프로그램(P1a)이 카드 지급 장치 제어 프로그램(P2e)을 작동시켜 카드 지급 장치(10)로부터 새로운 카드(6)를 지급하는 처리를 행한다. 이 새로운 카드(6)는 플레이어(P)가 다음 게임을 실행할 때에 사용할 수 있는 카드로서 플레이어(P)에게 제공되는 것이다.
- [0160] 본 발명의 실시 형태인 카드 게임 장치(1)는 1 게임에 관하여 1장의 새로운 카드(6)를 플레이어(P)에게 지급하는 처리를 행하지만, 이 새로운 카드(6)는 플레이어(P)가 실행한 게임의 실행 횟수를 고려하여 통합하여 지급하도록 제어하고 있다. 이 단계 S23에 의한 제어 방법은 도 11의 흐름도로 도시하고 있는 바와 같이 다음과 같은 특징이 있다.
- [0161] (카드 지급 제어의 특징 1)
- [0162] 게임을 실행하여 그 전투에 「패전」한 경우에는 플레이어(P)의 게임 실행 횟수를 고려한 장수의 새로운 카드(6)를 통합하여 지급하도록 제어한다. 예컨대, 최초의 1번째 게임에서 「패전」한 경우에는 단계 S11에 의해 게임 실행 횟수를 나타내는 게임 실행 횟수 플래그에는 「1」이 기억되어 있기 때문에, 1장의 새로운 카드(6)가 지급된다. 그리고, 플레이어(P)가 게임에 「승리」하고, 다음 「연승 보너스 게임」을 실행하여 「패전」한 경우에는 동일하게 하여 게임 실행 횟수 플래그에는 「2」가 기억되어 있기 때문에, 2장의 새로운 카드(6)를 지급하도록 제어한다. 마찬가지로 1회째의 「연승 보너스 게임」에 승리하고, 2회째의 「연승 보너스 게임」에 도전하여 「패전」한 경우에는 게임 실행 횟수 플래그에는 「3」이 기억되어 있기 때문에, 3장의 새로운 카드(6)가 통합하여 지급된다.
- [0163] (카드 지급 제어의 특징 2)
- [0164] 플레이어(P)가 게임에 「승리」하였지만, 「연승 보너스 게임」에 도전하지 않은 경우에는 단계 S16에 의해 RAM(42)에 기억되어 있는 승패 플래그에는 「9」가 기억되어 있다. 따라서, 단계 S23의 처리에 있어서는 우선, 이 승패 플래그의 기억내용을 체크하고, 이 기억 내용이 「9」인 경우에는 RAM(24)에 기억되어 있는 게임 실행 횟수 플래그의 값에 상당하는 새로운 카드(6)를 지급하도록 제어하여도 좋다. 이것에 의해, 예컨대 플레이어(P)가 「연승 보너스 게임」에 1회 도전하여 「승리」하고, 다음 「연승 보너스 게임」에 도전하지 않은 경우에는 승패 플래그에는 「9」가 기억되며, 게임 실행 횟수 플래그에는 「2」가 기억되어 있기 때문에, 2장의 새로운 카드(6)가 통합하여 지급되게 된다.
- [0165] (카드 지급 제어의 특징 3)
- [0166] 플레이어(P)가 게임에 「승리」하고, 또한 「연승 보너스 게임」에 도전하여 「승리」의 연승 횟수가 미리 설정한 V회에 도달하면, 이 연승 횟수(V)에 상당하는 장수의 새로운 카드(6)를 통합하여 지급하도록 제어한다. 이 판정은 RAM(24)에 기억되어 있는 연승 횟수 플래그의 값이 이 미리 설정한 V의 값에 도달하고 있는지 여부를 판정함으로써 가능해진다. 또한, 이 연승 횟수(V)로부터 「-1」한 (V-1)의 값이 상기한 「승리」를 연속하여 획득하였을 때에 다음 게임에 도전하기 위한 게임 요금이 할인되는 최대의 연승 횟수가 된다.
- [0167] 상기한 새로운 카드(6)의 지급 제어에 관한 특징 1~3에 의해, 본 발명에 있어서는 종래의 카드 게임 장치와 같이 매회의 게임이 종료된 시점에서 새로운 카드(6)를 지급하는 처리를 행하지 않는다. 이것에 의해, 플레이어(P)가 「연승 보너스」에 도전하는 권리를 획득하면, 즉시 이 「연승 보너스 게임」을 실행하는 것이 가능해지

며, 플레이어(P)의 「연승 보너스 게임」으로의 도전 의욕을 높인 상태로 게임을 실행할 수 있는 효과도 발생한다.

- [0168] 또한, 카드 지급 장치(10)로부터 새로운 카드(6)를 복수장 통합하여 지급하는 제어 방법은, 예컨대 메인 제어 프로그램이 카드 지급 장치 제어 프로그램(P2e)에 새로운 카드(6)를 지급하는 장수를 지시하는 방법을 채용할 수 있다. 또한, 카드 지급 장치(10) 내에는 복수 종의 새로운 카드(6)를 랜덤하게 적층한 매거진 랙 등이 설치되어 있다. 따라서, 카드 지급 장치(10)로부터 지급되는 카드(6)는 적층 순서로 지급되지만, 지급되는 카드(6)의 종류는 랜덤하게 된다.
- [0169] (단계 S24)
- [0170] 단계 S24에 있어서는 상기한 RAM(24)에 설정한 게임 실행 횟수 플래그, 연승 횟수 플래그 및 승패 플래그에 「0」을 기억시키는 클리어 처리를 행한다.
- [0171] (단계 S25)(단계 S26)
- [0172] 단계 S25에 있어서는 메인 제어 프로그램(P1a)은 플레이어(P)가 계속하여 게임을 행할지(continue) 여부를 조회하는 화면을 모니터(8)에 표시시키는 처리를 행한다. 그리고, 플레이어(P)가 셀렉트 버튼(11)을 조작하여 계속하여 게임을 행하는 것을 선택한 경우에는 상기한 단계 S2의 처리로 되돌아가도록 제어한다.
- [0173] 또한, 플레이어(P)가 계속하여 게임을 행하지 않은 것을 선택한 경우에는 다음 단계 S26으로 진행하여, 게임 오버(종료)의 처리, 예컨대 메인 제어 프로그램(P1a)은 IC 카드 판독 기록 프로그램(P2a)을 작동시켜, IC 카드 판독 기록 장치(9)에 삽입되어 있는 IC 카드(5)를 배출하는 처리와, 게임 종료의 화면을 모니터(8)에 표시하는 처리를 행한다. 이 단계 S25의 처리가 종료하면, 플레이어(P)의 이번 게임은 종료된다. 또한, 플레이어(P)의 IC 카드(5)와 구입시의 카드(6) 및 새롭게 취득한 카드(6)는 다음 회에 게임을 실행할 때에 사용할 수 있다.
- [0174] 또한, 상기한 단계 S23의 처리에 있어서, 플레이어(P)가 실행한 게임의 실행회수는 게임 실행 횟수 플래그에 기억되어 있는 값을 참조하는 방법에 대해서 설명하였지만, 상기한 연승 횟수 플래그와 승패 플래그를 이용하여, 다음과 같은 처리에 의해 구할 수 있다.
- [0175] 예컨대, 최초의 게임에서 「패전」한 경우에는 연승 횟수 플래그에는 「0」이 기억되고, 승패 플래그에는 패전을 나타내는 「1」이 기억되어 있기 때문에, 게임 실행 횟수는 「1」로 판정할 수 있다.
- [0176] 또한, 게임에 「승리」하고, 다음 「연승 보너스 게임」에 「패전」한 경우에는 연승 횟수 플래그에는 「1」이 기억되고, 승패 플래그에는 패전을 나타내는 「1」이 기억되어 있기 때문에, 게임 실행 횟수는 연승 횟수 플래그의 값에 「+1」한 값이 된다고 판정할 수 있다.
- [0177] 또한, 플레이어(P)가 게임에 「승리」하였지만, 「연승 보너스 게임」에 도전하지 않은 경우에는 승패 플래그에는 「9」가 기억되고, 연승 횟수 플래그에는 게임 실행 횟수에 상당하는 값이 기억되어 있다.
- [0178] 또한, 「승리」의 연속 횟수가 미리 설정한 V회에 도달하였을 때에는 승패 플래그에는 「2」(승리)가 기억되고, 연승 횟수 플래그에는 V값이 기억되어 있기 때문에, 게임 실행 횟수는 이 V값이 된다.
- [0179] 이것으로부터 단계 S23에서 채용하는 게임 실행 횟수는 승패 플래그에 「2」(승리)가 기억되어 있는 경우에는 연승 횟수 플래그의 값을 승패 플래그에 「1」(패전)이 기억되어 있을 때는 (연승 횟수 플래그의 값)에 「+1」한 값을 채용할 수 있다.
- [0180] 이상으로 설명한 본 발명의 일 실시 형태인 카드 게임 장치(1)의 동작을 제어하기 위한 프로그램의 구성은 반드시 도 10에 도시하는 바와 같은 구성으로 할 필요는 없다. 예컨대, 처리 기능마다 세분화한 모듈 프로그램을 작성하고, 처리 단위마다 이들을 모듈화한 프로그램을 조합하여 카드 게임 장치(1)의 기능을 실행할 수 있는 프로그램 구성으로 하면 좋다.
- [0181] 또한, 상기한 본 발명의 실시 형태는 전란 배틀 게임에 적용한 경우에 대해서 설명하였지만, 본 발명은 축구 게임 등의 스포츠를 대상으로 한 카드 게임에도 적용할 수 있다.
- [0182] 또한, 본 발명은 복수인에 의해 플레이한 결과, 카드 등의 플레이 아이템이 게임의 결과에 상관없이 지급되는 게임에도 적용할 수 있다. 또한, 게임 실행의 결과의 「승리」와 「패전」에 대해서는 플레이어끼리의 대전에 있어서의 경우와, 플레이어끼리가 협력하여 컴퓨터(CPU)와 대전하는 경우의 양쪽 게임 모드에도 적용할 수 있다.

- [0183] 또한, 코드 정보를 인쇄한 시일 등을 인형 등의 조형물(피겨)이 달린 대의 이면에 접촉하여 게임을 진행시키는 게임에도 적용할 수 있다. 이러한 조형물을 사용한 게임에 있어서는 도 2에 도시하는 카드 지급 장치(10)로 교체하여 이 조형물을 지급하는 장치를 설치하도록 한다.
- [0184] 본 발명은 다음과 같은 효과를 갖고 있다.
- [0185] (1) 본 발명의 게임 장치는 주로 플레이어끼리가 대전하기 위한 게임 장치이다. 그러나, 1 게임이 종료하면, 플레이어에게 경품으로서 반드시 새로운 카드 등의 플레이 아이템을 1장 지급하는 수단은 채용하지 않는다. 그리고, 게임에 승리 또는 연승하면 지금까지의 게임 실행 횟수 분에 상당하는 수의 새로운 플레이 아이템을 통합하여 지급하는 수단을 채용하고 있다. 플레이어에게 있어서는 이와 같이 새로운 플레이 아이템이 통합되어 지급되는 쪽이, 게임에 승리하였다는 만족감을 높게 가질 수 있다. 이것에 의해, 본 발명은 플레이어가 1 게임마다 게임의 결과인 승리를 획득하기 위해 집중하여 게임을 실행(실시)할 수 있는 게임 장치를 제공할 수 있다. 특히, 플레이어가 다른 대전자를 상대로 하여 게임을 실행하는 경우에는 이 효과는 커진다. 또한, 1 게임이 종료할 때마다 플레이어에게 경품으로서 플레이 아이템을 1장 지급하는 경우에 비해서 플레이 아이템이 발행될 때까지 몇 회의 게임을 실행하는 경우가 있기 때문에, 가치가 높은 플레이 아이템이 발행됨으로써 만족하고, 계속하여 다음 게임을 행하는 의욕을 저하시키는 것을 경감할 수 있다.
- [0186] (2) 플레이어가 게임의 실행 결과로서 「승리」를 획득하여, 다음 연승 보너스 게임에 도전할 때에는 게임 요금을 할인하도록 하고 있다. 그리고, 이 연승 보너스 게임에서 「승리」를 획득하고, 재차 다음 연승 보너스 게임에 도전하면, 게임 요금을 더 할인하도록 하고 있다. 이와 같이, 승리를 연속하여 획득한 횟수를 고려하여 게임 요금을 할인하도록 하고 있기 때문에, 플레이어에게 1 게임마다 상기 게임에 집중하여 게임을 실행시킬 수 있고, 승리하면 다음 게임을 계속하여 실행하고자 하는 의욕을 강하게 부여하는 게임 장치를 제공할 수 있다.
- [0187] (3) 게임에 승리하여 다음 연승 보너스 게임에 도전할 때에는 새로운 플레이 아이템은 지급되지 않는다. 이 때문에, 플레이어는 다음 연승 보너스 게임을 매우 단시간 내에 시작할 수 있기 때문에, 다음 게임에 도전 의식을 높게 유지하여 도전할 수 있게 된다.
- [0188] (4) 상기(1)~(3)에 의해, 플레이어가 새로운 플레이 아이템 욕심에 게임을 신속하게 종료시키도록 일부러 지는 플레이를 실행하는 것을 방지할 수 있다. 이것에 의해, 전략을 세워 당당하게 대전하고자 하는 대전자에 대하여 게임 실행의 의욕을 저하시키지 않는 게임 장치를 제공할 수 있다. 또한, 가동률이 향상되고, 게임 센터 등의 매출 향상에 공헌할 수 있는 게임 장치를 제공할 수 있게 된다.

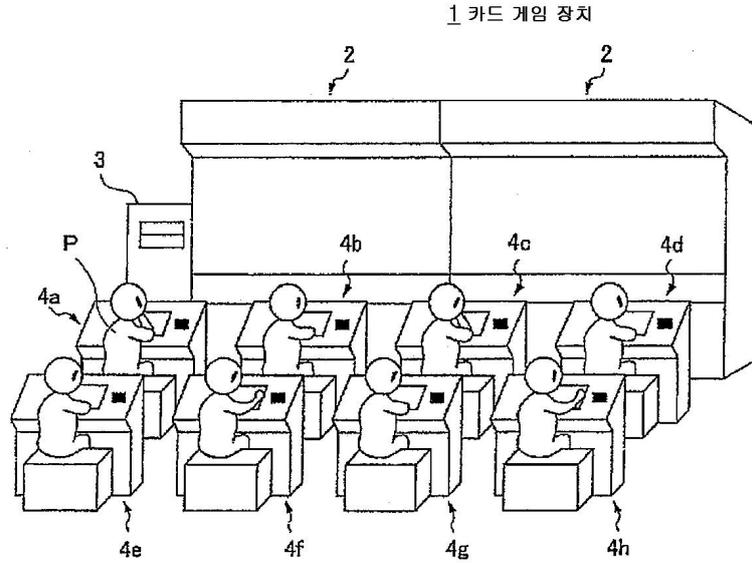
도면의 간단한 설명

- [0039] 도 1은 본 발명의 일 실시 형태를 도시하는 카드 게임 장치의 전체 구성을 도시한 사시도.
- [0040] 도 2는 도 1에 도시하는 카드 게임 장치에 있어서, 각 플레이어가 조작하는 단말 장치를 도시한 사시도.
- [0041] 도 3은 도 1에 도시하는 카드 게임 장치의 제어 방식의 일례를 도시한 제어 블록도.
- [0042] 도 4는 도 2에 도시하는 카드 게임 장치가 구비되어 있는 카드 배치 패널의 평면도.
- [0043] 도 5는 카드 배치 패널이 부착된 케이스의 종단면도.
- [0044] 도 6은 카드에 설치된 코드 패턴의 일례를 도시한 도면.
- [0045] 도 7은 카드의 이면을 이미지 센서로 촬상하였을 때의 화상의 일례를 도시한 도면.
- [0046] 도 8은 카드의 이면에 기록되어 있는 ID 데이터 영역 및 데이터 영역의 비트의 시작 위치를 도시한 도면.
- [0047] 도 9는 카드의 이면에서의 패턴 데이터의 배치를 도시한 도면.
- [0048] 도 10은 도 2에 도시하는 카드 게임 장치가 구비되어 있는 소프트웨어의 구성을 설명하기 위한 도면.
- [0049] 도 11은 도 2에 도시하는 카드 게임 장치의 동작을 제어하는 게임 동작 제어 프로그램의 처리 순서를 설명하기 위한 흐름도.
- [0050] 도 12는 동일하게, 게임 동작 제어 프로그램의 처리 순서를 설명하기 위한 흐름도.
- [0051] 도 13은 카드 배치 화면의 일례를 도시한 도면.
- [0052] 도 14는 전투 화면의 일례를 도시한 도면.

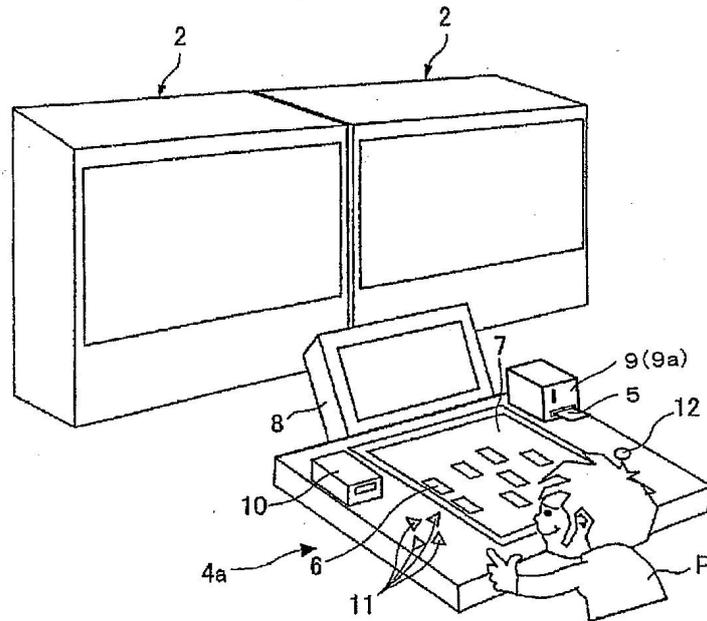
[0053] 도 15는 연속 보너스 게임 도전의 화면예를 도시한 도면.

도면

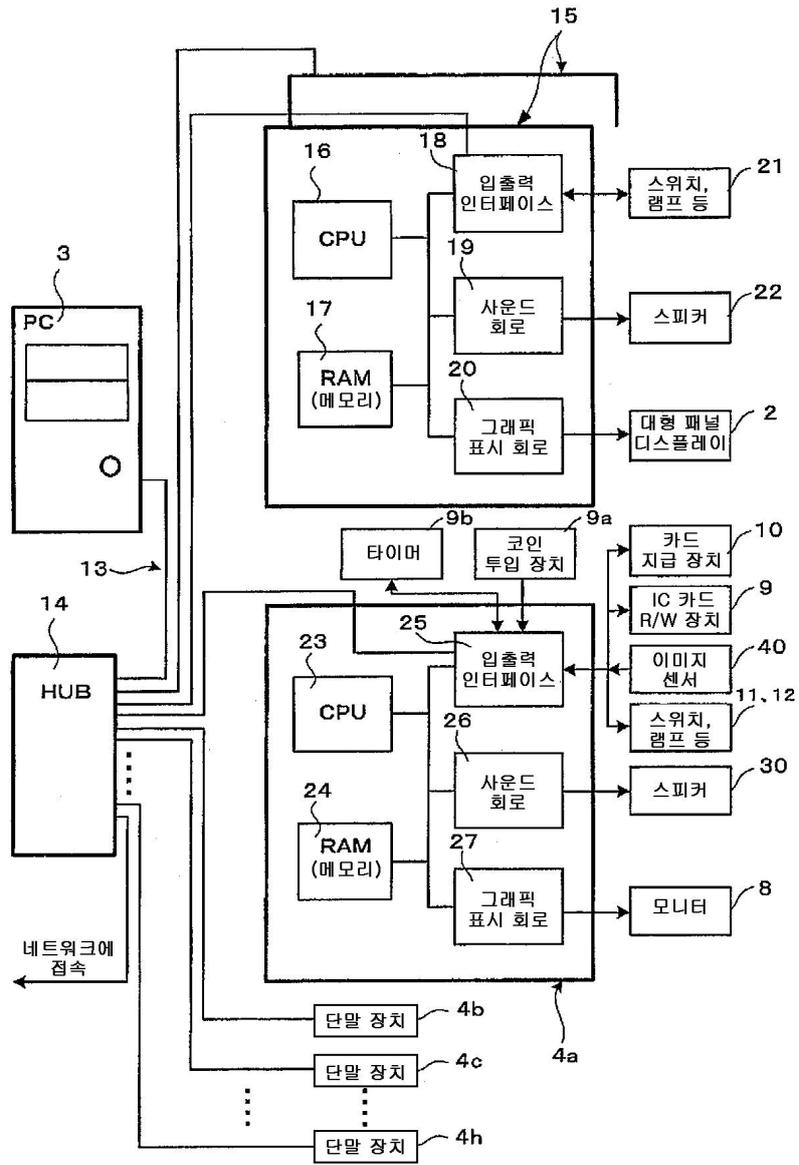
도면1



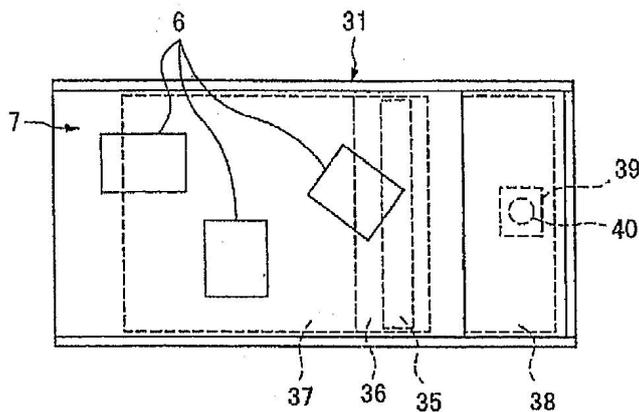
도면2



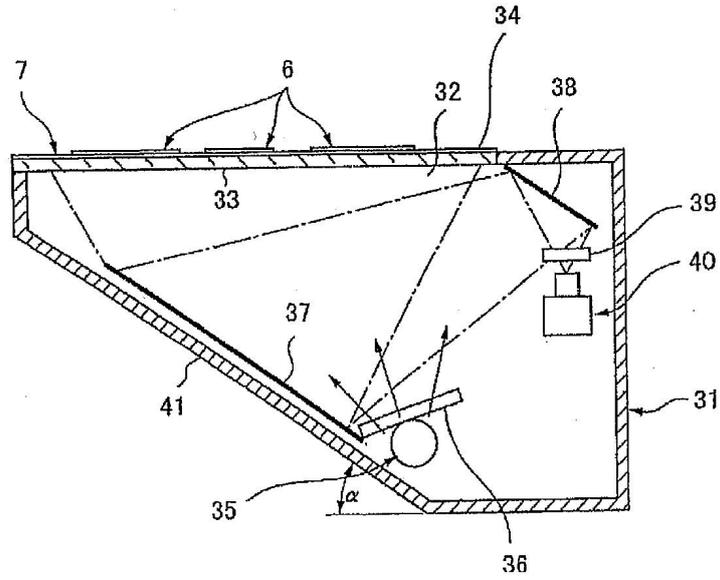
도면3



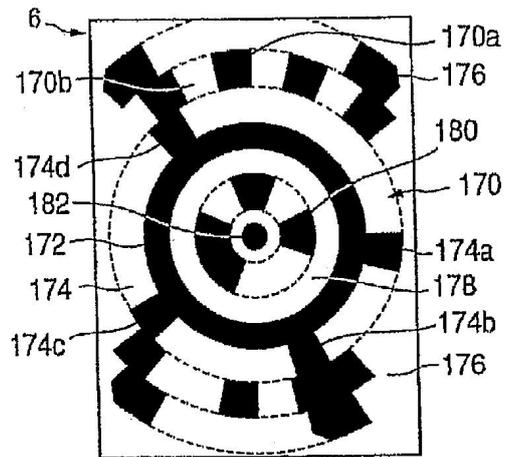
도면4



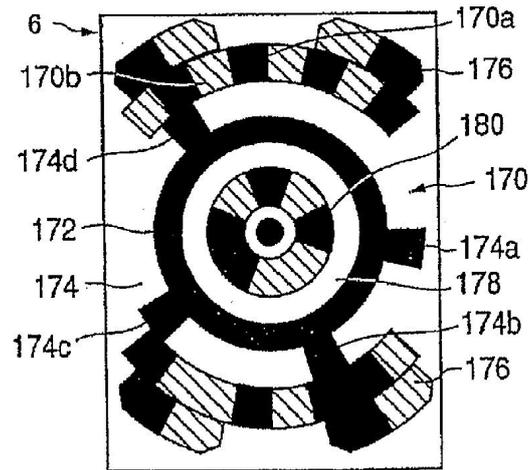
도면5



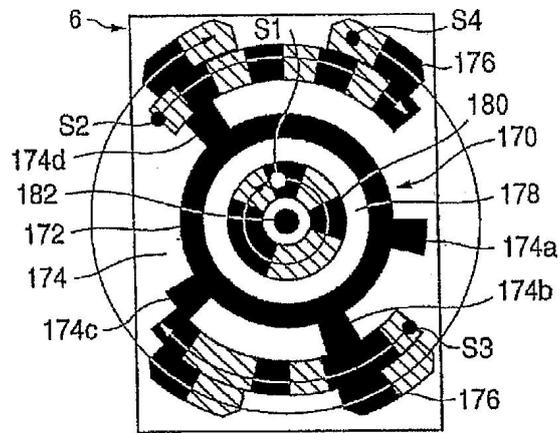
도면6



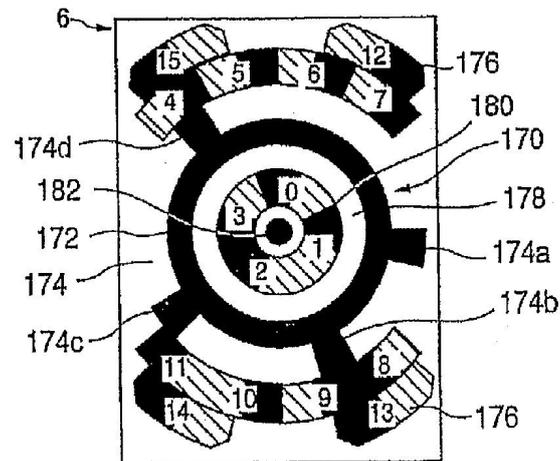
도면7



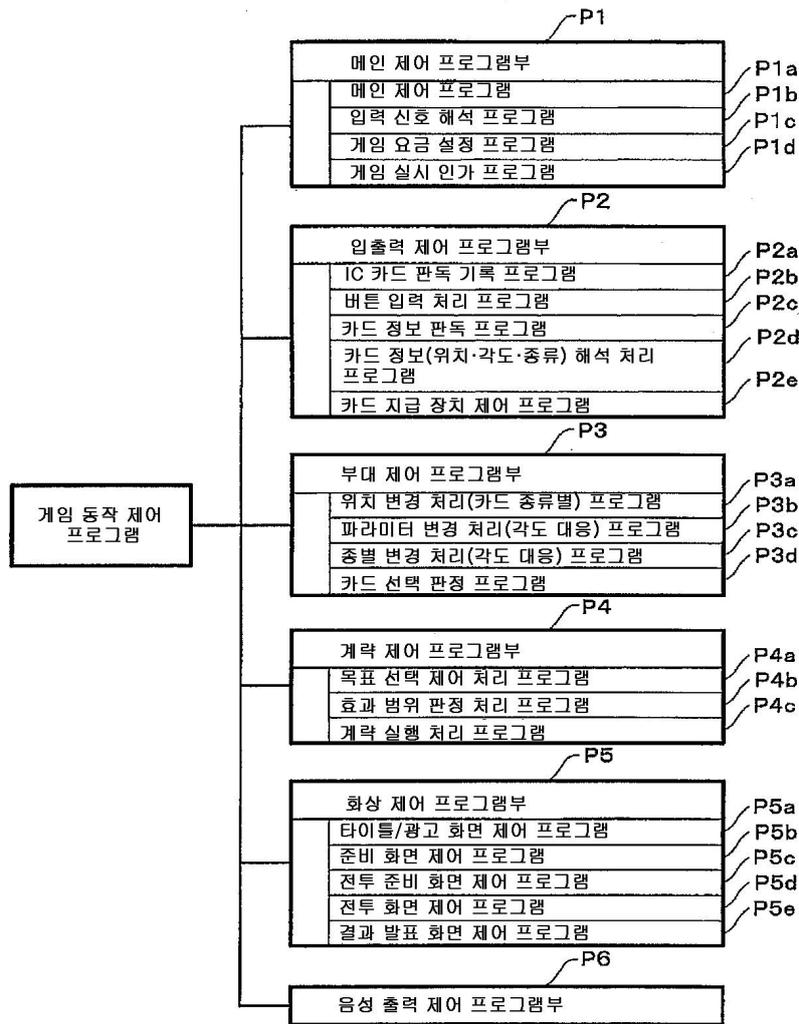
도면8



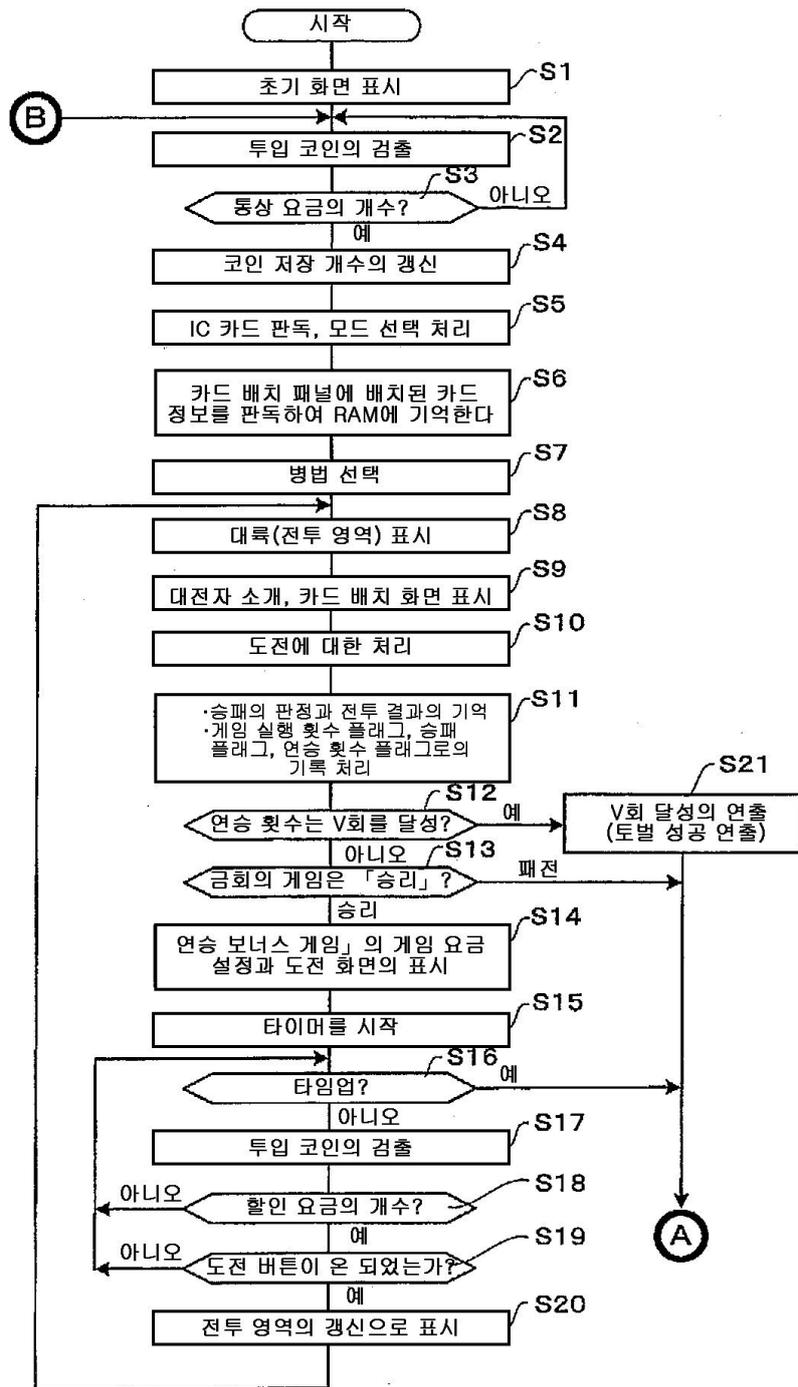
도면9



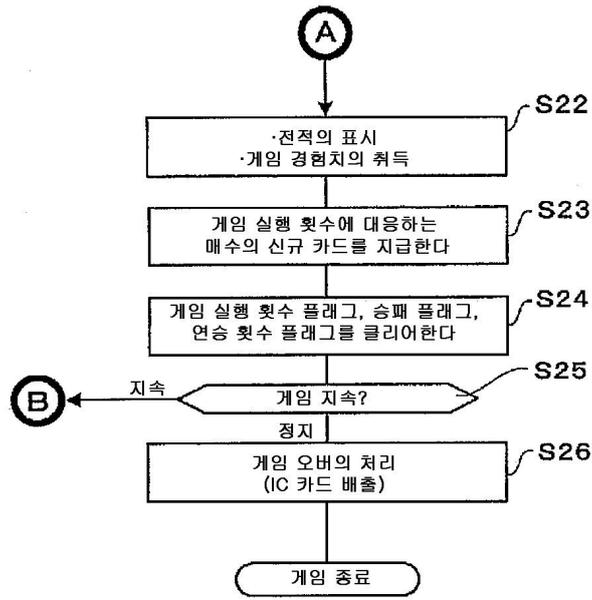
도면10



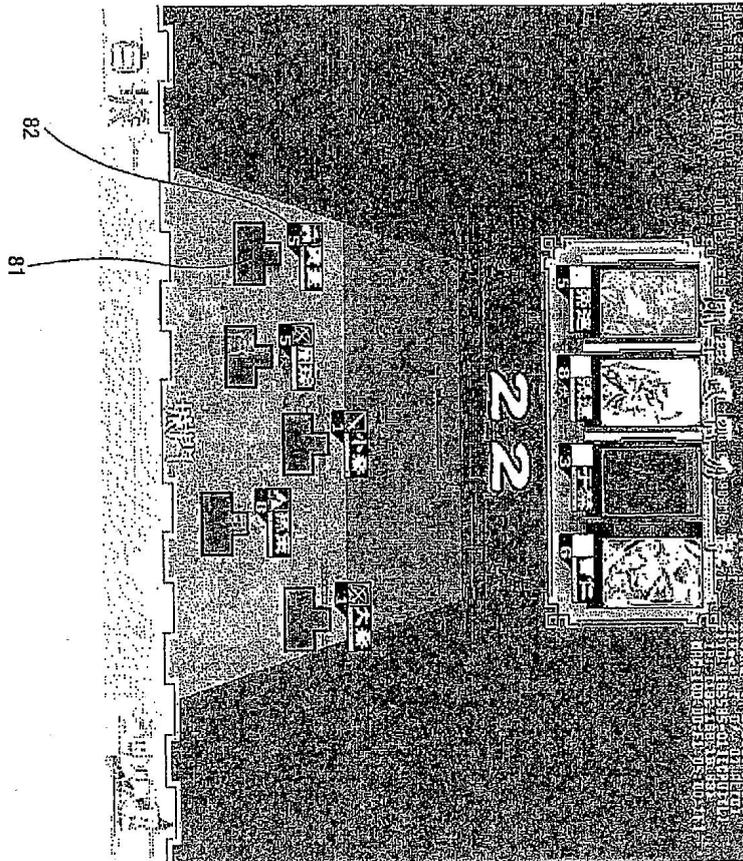
도면11



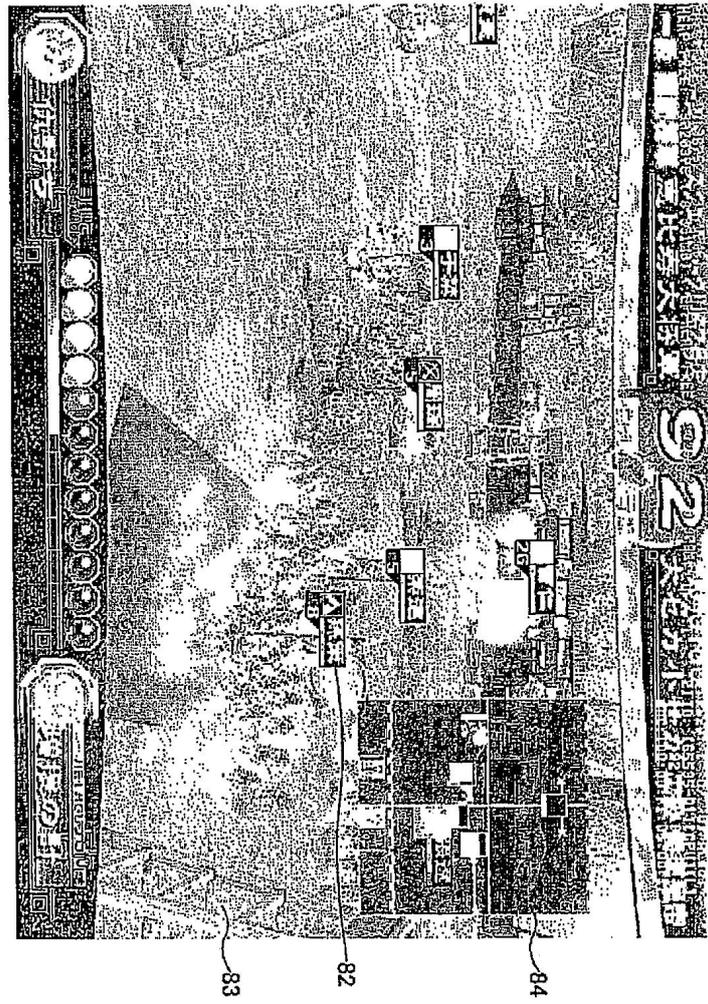
도면12



도면13



도면14



도면15

