

MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, 添付公開書類:
TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, — 国際調査報告 (条約第 21 条(3))
KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

明 細 書

発明の名称： ゲーム装置及びプログラム

技術分野

[0001] 本発明は、ゲーム装置及びプログラムに関し、特にゲームのキャラクタに係る物品を出力可能なゲーム装置に関する。

背景技術

[0002] 従来、ゲームの進行状況に応じて、ゲーム中に登場したキャラクタの画像を含む情報を印刷したカードを出力し、かつ出力されたカードをゲーム機に読み取らせることで該キャラクタをさらに変化させたキャラクタのカードを出力可能なゲーム装置が開示されている（特許文献１）。

[0003] 近年では、キャラクタや装備品等が描かれたカードをゲーム装置に読み取らせて、該カードに対応するキャラクタを使用したNPC（Non-Player Character）や他のプレイヤーとの間で行う対戦型ゲームプレイを提供するゲーム装置が存在する。このようなゲーム装置では、プレイヤーは対戦に勝利することで、特許文献１のようにゲーム中に登場したキャラクタをカードとして出力させることでプレイヤーに新たなキャラクタのカードを入手することができる。またプレイヤーは、ゲームプレイ後、自身の使用したキャラクタをプレイ内容に応じて成長した状態で新たなカードとして入手することができる。

[0004] ところで、提供ゲームに対するプレイヤーの興味を持続させるためには、所謂ボスキャラクタのような、プレイヤーの達成目標になり得る特殊キャラクタ等を所定の条件で登場させることが好ましい。即ち、このような特殊キャラクタを、該キャラクタとの対戦に勝利したプレイヤーにのみカードとして獲得可能にすることは、該カードの所有がある種プレイヤーのステータスとなり、プレイヤーの満足度を高めることができる。ひいては、プレイヤーの提供ゲームに対する興味を持続させることができる。

先行技術文献

特許文献

[0005] 特許文献1：特開2003-062342号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0006] 一般に、特殊キャラクタはその入手難易度故、該キャラクタをプレイヤーが入手してゲームプレイにおいて使用した場合、ゲームの進行が有利になるパラメータが設定される。つまり、このような特殊キャラクタが容易に入手可能であっては、プレイヤー間でのゲーム進行状況やプレイヤー間対戦における優位性に差が生じ得、プレイヤーの興趣を削ぎ得る。故に、特殊キャラクタについては攻略難易度が高く設定（対戦に勝利することが容易でない設定）され、勝利するためには、プレイヤーは繰り返しゲームを行って自身のキャラクタを成長させる等の準備を整える必要がある。

[0007] 一方で、上述のようなプレイヤーの満足度の観点からすれば、特殊キャラクタとの対戦はプレイヤーにとって魅力的なものである。従って、上述のような準備が整っておらずにプレイヤーが該キャラクタとの対戦を選択した場合、所望の結果が得られる可能性は低く、やはりプレイヤーの興趣を削ぎ得る。

[0008] 本発明は、上述の問題点に鑑みてなされたものであり、プレイヤーの要求を満たしつつ、好適なゲームバランスを実現するゲーム装置及びプログラムを提供することとする。

課題を解決するための手段

[0009] 前述の目的を達成するために、本発明のゲーム装置は、対価の支払いがなされたことに応じて、1回のゲームプレイに係るゲームの処理を実行する実行手段と、実行手段による1回のゲームプレイにあたり、1人のプレイヤーに対して、該プレイヤーに対応するキャラクタと、ゲーム中に登場する相手キャラクタとの対戦ゲームを提供する第1のモードと、複数のプレイヤーに対して、該複数のプレイヤーの各々に対応するキャラクタと、相手キャラクタとの対戦ゲームを提供する、第1のモードと異なる第2のモードと、のいずれかを設定する設定手段と、1回のゲームプレイにつき、設定手段により設定されたモードに応じて出力対象として選択可能なキャラクタを決定する制御手段と

、を有し、制御手段は、第1のモードと第2のモードとの間で、出力対象として選択可能なキャラクタを異ならせることを特徴とする。

発明の効果

[0010] このような構成により本発明によれば、プレイヤーの要求を満たしつつ、好適なゲームバランスを実現するゲーム装置及びプログラムを提供することが可能となる。

図面の簡単な説明

[0011] [図1]本発明の実施形態に係るゲーム装置100の機能構成を示したブロック図。

[図2]本発明の実施形態に係るゲーム装置100が出力する、またはゲーム装置100において実行される対戦ゲームに使用可能なカードを例示した図。

[図3]本発明の実施形態のゲーム装置100で実行される抽選処理に係る画面構成例を示した図。

[図4]本発明の実施形態に係るゲーム装置100で実行されるゲーム処理を例示したフローチャート。

[図5]本発明の実施形態に係る各種データのデータ構成を示した図。

発明を実施するための形態

[0012] [実施形態] 以下、本発明の例示的な実施形態について、図面を参照して詳細に説明する。なお、以下に説明する一実施形態は、ゲーム装置の一例としての、ゲームのキャラクタに係る物品であるカードを認識することで該キャラクタを使用し、キャラクタ同士の対戦ゲームを抽選結果に応じた効果を適用させながら進行するゲームを実行するゲーム装置に、本発明を適用した例を説明する。しかし、本発明は、ゲーム中に登場するキャラクタとの対戦ゲームについて、1人のプレイヤーが対応するキャラクタを使用してゲームプレイを行うモードと、複数のプレイヤーの各々が対応するキャラクタを使用してゲームプレイを行うモードとの2種類のモードを備えるゲームに係る処理を実行可能な任意の機器に適用可能である。

[0013] 《ゲーム装置100の構成》 図1は、本発明の実施形態に係るゲーム装

置 1 0 0 の機能構成を示すブロック図である。

- [0014] 制御部 1 0 1 は、例えば CPU であり、ゲーム装置 1 0 0 が有する各ブロックの動作を制御する。具体的には制御部 1 0 1 は、例えば記録媒体 1 0 2 に記録されている各ブロックの動作プログラムを読み出し、メモリ 1 0 3 に展開して実行することにより各ブロックの動作を制御する。
- [0015] 記録媒体 1 0 2 は、例えば不揮発性メモリや HDD 等の恒久的にデータを保持可能な記録装置である。記録媒体 1 0 2 は、ゲーム装置 1 0 0 が有する各ブロックの動作プログラムに加え、各ブロックの動作において必要となるパラメータ等の情報や本ゲーム装置 1 0 0 が実行するゲームに使用される各種のグラフィックスデータを記憶する。メモリ 1 0 3 は、例えば揮発性メモリ等の一時的なデータ記憶に使用される記憶装置である。メモリ 1 0 3 は、各ブロックの動作プログラムの展開領域としてだけでなく、各ブロックの動作において出力されたデータ等を一時的に記憶する格納領域としても用いられる。
- [0016] キャラクタ DB 1 0 4 は、本実施形態のゲーム装置 1 0 0 において実行されるゲーム中に登場するキャラクタの情報を管理するデータベースである。1 つのキャラクタについて管理されるデータは、例えば図 5 (a) に示されるようなデータ構造を有してよい。図 5 (a) の例では、キャラクタの識別情報であるキャラクタ ID 5 0 1 に関連付けて、該キャラクタについて予め定められた、体力や攻撃力等のキャラクタ固有の能力パラメータを示す能力情報 5 0 2、攻撃技（敵キャラクタに対してダメージや行動不能等の不利益な効果を与える）や防御・回復技（味方キャラクタのダメージを低減または回復する効果を与える）等のキャラクタに命令可能なコマンド（行動）に係るパラメータを示すコマンド情報 5 0 3、及び該キャラクタが属するとして予め定められた階級を示す階級情報 5 0 4 が管理されている。これらの情報はゲームに登場するキャラクタの各々について固有に定められる情報である。なお、情報はキャラクタについて固定である必要はなく、キャラクタの使用回数や成長レベル等、プレイヤーによる使用やプレイ内容に応じて値が変

化するよう構成されるものであってよい。なお、1つのキャラクタには複数種類のコマンドが命令可能なコマンドとして設けられていてよく、コマンド情報503は命令可能なコマンドに係るパラメータを少なくとも1種類含んで構成されるものとする。

[0017] モード設定部105は、ゲーム装置100において実行される、1回のゲームプレイに係るゲームモードを設定する。1回のゲームプレイとは、同時に同一のゲーム装置100においてゲーム体験するプレイヤーの数に依らず、対価の支払いに応じて実行される対戦ゲームに係る一連の動作（ゲーム開始から終了（勝敗決定））に係るゲーム体験の提供を指す。本実施形態の対戦ゲームでは、ゲームモードとして、1. 1人のプレイヤーが該プレイヤーに対応するキャラクタに対してコマンドを命令することで、対戦相手であるNPCに対応するキャラクタと対戦するゲームモード（1Pモード）2. 2人のプレイヤーの各々が、自身に対応するキャラクタに対してコマンドを命令することで、他方のプレイヤーに対応するキャラクタと対戦するゲームモード（2P対戦モード：対戦相手は自分以外のプレイヤー）3. 2人のプレイヤーが、各プレイヤーに対応するキャラクタに対してコマンドを命令することで、対戦相手であるNPCに対応するキャラクタと対戦するゲームモード（2P協力モード）の3種類を有する。

[0018] これらのモードは、同一の対戦相手キャラクタとの対戦ゲームにおいてプレイ難易度（対戦ゲームに勝利する困難性）が変化するかの観点で、次の2つのモードに分類できる。1つは、ゲームプレイ中、終始1人のプレイヤーに対応するキャラクタのみが対戦相手に対応するキャラクタに対する行動を行う故、攻略難易度が通常と変化しない第1のモード（1Pモード、2P対戦モード）である。また他方は、ゲームプレイ中、複数（2人）のプレイヤーに対応するキャラクタが交互に対戦相手キャラクタに対する行動を行う故、攻略難易度が通常より低下する第2のモード（2P協力モード）である。

[0019] また本実施形態の対戦ゲームではいずれのゲームモードにおいても、各プレイヤーは3体のキャラクタを1回のゲームプレイに使用するキャラクタとして

設定することができる。これに対し、対戦相手キャラクタとして選択することが可能なキャラクタは各ゲームモードで異なり、ゲームモードごとに選択可能なキャラクタのうちからプレイヤーの操作入力に基づいて対戦相手キャラクタが設定される。1 Pモードでは、通常の攻略難易度が設定された第1の種別のキャラクタから選択された3体のキャラクタ、もしくは所謂ボスキャラクタ（特殊キャラクタ）のような攻略難易度が高いものとして予め設定された第2の種別のキャラクタから選択された1体のキャラクタが、対戦相手キャラクタとして設定される。2 P対戦モードでは、上述したように一方のプレイヤーにとっての対戦相手キャラクタは、他方のプレイヤーにより使用するキャラクタとして設定された3体のキャラクタである。2 P協力モードでは、2人のプレイヤーが協力して対戦する対戦相手キャラクタは、第2の種別のキャラクタから選択された1体のキャラクタのみである。即ち、本実施形態の対戦ゲームではプレイヤーは、攻略難易度が高い第2の種別のキャラクタとの対戦ゲームを、単独で攻略（プレイ）するか、他のプレイヤーと協力して攻略するかを選択することができる。

[0020] このようにすることで、自身の使用するキャラクタを十分に成長させて第2の種別のキャラクタに係る準備が整っているプレイヤーに対しては、該特殊キャラクタについて予め設定された（第1の種別のキャラクタより高い）攻略難易度で好適なゲーム体験を提供することができる。また一方で、自身の使用するキャラクタが十分に成長していないようなプレイヤーに対しても、第2の種別のキャラクタについて、他のプレイヤーと協力してゲームプレイを行えるようにして攻略難易度を相対的に低下させることで攻略の可能性を生じさせ、プレイヤーの興味が削がれ得る状況を回避しやすくできる。

[0021] なお、本実施形態では2 P協力モードにおいて、対戦相手キャラクタに対して2人のプレイヤーが対応するキャラクタを使用して対戦ゲームを行えるものとして説明するが、本発明の実施がこれに限られるものでないことは容易に理解されよう。例えば、1つのゲーム装置100が3以上のプレイヤーが同時操作可能なコントロールパネル（操作入力を受け付ける部材）を有する

構成であってもよいし、2人のプレイヤーが同時操作可能なコントロールパネルを3以上のプレイヤーで順次交代して使用するよう構成してもよい。また2P協力モードに係るゲームプレイは、1台のゲーム装置100だけでなく、複数台のゲーム装置100を通信接続することで、3以上のプレイヤーが対戦ゲームを行えるよう構成してもよい。

[0022] 抽選部106は、本実施形態の対戦ゲームにおける抽選処理を行う。本実施形態の対戦ゲームでは、キャラクタ同士の対戦において選択されるコマンドは、抽選部106により行われる抽選の結果に応じて選択及び実行される。また対戦ゲームでは、上述したように1人のプレイヤーは基本的には3体のキャラクタを1つのグループとして使用し、対戦相手となるキャラクタとの対戦を行うことができるため、プレイヤーは対応する3体のキャラクタの各々についてコマンド選択に係る抽選操作を行う。抽選部106は、抽選要求があった場合に3体のキャラクタの各々について抽選を行い、全てのキャラクタについての出目を抽選結果として出力する。また、本実施形態では抽選部106の抽選動作は、後述の操作入力部110により受け付けられた各プレイヤーの操作入力に基づいて制御される。

[0023] 描画部107は、例えばGPU等の描画処理を行いゲームに係る画面を生成する描画装置である。描画部107は、本実施形態のゲームに係るゲーム画面の描画を行う。具体的には描画部107は、後述のゲーム処理の実行中、ゲームの進行状況に応じたゲーム内パラメータ等の情報に従って必要な描画用オブジェクトを読み出して適当な演算処理を実行し、描画を行う。

[0024] 表示部108は、例えばLCD等のゲーム装置100が有する表示装置である。表示部108には、描画部107により描画されたゲーム画面が表示される。なお、本実施形態では表示部108は、ゲーム装置100に内蔵されているものとして説明するが、ゲーム装置100に外部接続される任意の表示装置であってもよい。

[0025] 認識部109は、ゲーム装置100に設けられた所定の部位にカードが載置されたことの検出及び該カードの認識を行う。認識部109は、例えば図2

に記載されるようにカードに付された二次元コード 201 を不図示の撮像装置により撮影し、得られた画像に対して所定の演算を適用することにより、該二次元コードにより示される情報を取得する。本実施形態のゲームに使用可能なカードに付される二次元コードからは、例えば図 5 (b) に示されるようなデータ構造の情報が得られるものとする。図 5 (b) に示されるようにカードの二次元コードから得られる情報は、ゲームプレイを行った結果として該カードを出力したプレイヤー、即ち該カードの所有者を示す所有者情報 511、該カードの図柄により示される、該カードに対応するキャラクタを特定するためのキャラクタ ID 512、及びその他の情報 513 を含む。その他の情報 513 は、例えばゲームプレイの結果、カードに対応するキャラクタが成長したことを示す成長パラメータの情報を含んでもよい。

[0026] なお、本実施形態ではその他の情報 513 に成長パラメータの情報が含まれているものとして説明するが、成長パラメータの情報は、不図示のサーバにおいてプレイヤーごとに管理される取得した（カードとして出力した）キャラクタ各々の情報に関連付けて管理されていてもよい。この場合、例えば制御部 101 は、認識結果として得られたキャラクタ ID 512 を用いて成長パラメータの情報を特定し、取得すればよい。また本実施形態のゲーム装置 100 は、認識部 109 としてカードの読み取り機能をハードウェア構成として有するものとして説明するが、これに限られるものでなく、読み取り機能を有する認識装置が別体で存在し、認識部 109 は該認識装置の認識結果を取得する構成であってもよい。

[0027] 操作入力部 110 は、モード選択や抽選動作における出目決定に用いられるボタン等、ゲーム装置 100 が有するユーザインタフェースである。操作入力部 110 は、各種ユーザインタフェースになされた操作入力を検出すると、該操作入力に対応する制御信号を制御部 101 あるいは抽選部 106 に出力する。なお、本実施形態ではゲーム装置 100 は物理的な操作部材として各種インタフェースを備えるものとして説明するが、例えば表示部 108 の画面上になされたタッチ入力を検出するタッチ入力検出センサ等を含んでい

てもよい。また本実施形態のゲーム装置１００では、２人のプレイヤーが同時操作可能なように構成されたコントロールパネルであって、その上面の各々異なる領域に、ゲームプレイ中に各プレイヤーが使用する操作部材群が配置されているコントロールパネルを有しており、操作入力部１１０は該コントロールパネルについてなされた操作入力を検出する。

[0028] 出力部１１１は、ゲームプレイの終了後、ゲームプレイに参加したプレイヤーごとに定まる出力対象として選択可能なキャラクタのうちから、プレイヤーにより選択したキャラクタに対応する物品を出力する。本実施形態ではキャラクタに対応する物品は、図２に示されるような該キャラクタの図柄（画像）を有するカードであり、上述の所有者情報５１１が付されて出力される。出力部１１１は印刷装置と印刷媒体の排出機構を有しており、制御部１０１の指示に基づき選択されたキャラクタの画像と所定のグラフィックデータとを、所定の印刷媒体（カード）に印刷して出力する。本実施形態の対戦ゲームではプレイヤーは、１回のゲームプレイの終了時に、ゲーム内で対戦したキャラクタ及びプレイに使用したキャラクタのいずれかが印刷されたカードを取得することができる。カードに印刷される内容は、ゲームの進行内容に応じて異なるものであり、本実施形態ではゲームプレイごとに進行内容に応じた印刷を行うことで、そのプレイヤーのみが所有することができる所謂一点物のカードが出力される。なお、本実施形態では物品はカードであるものとして説明するが、本発明の実施はこれに限るものではない。例えば、出力部１１１が所謂３Ｄプリンタ等の立体造形物を生成可能な装置である場合は、物品はキャラクタに係るフィギュア等の造形物であってよく、出力部１１１はこれに所有者情報５１１を付して出力するよう構成されてよい。また例えば、出力部１１１が複数種類の玩具のソータを有し、所定のキャラクタに係る玩具を選択的に出力可能に構成されている場合は、物品は該玩具であってよく、出力部１１１はこれに対応するプレイヤーの所有者情報５１１を付して出力するよう構成されてよい。

[0029] 通信部１１２は、ゲーム装置１００が有する外部装置との通信インターフェー

スである。通信部 112 は、不図示のインターネット等の通信網やケーブル等、有線無線を問わない通信媒体を介して外部装置と接続し、データの送受信を可能とすることができる。本実施形態のゲーム装置 100 は、ゲームに係る処理のプログラムをパッケージ化したプログラムデータを通信部 112 を介して外部装置から受信可能に構成される。制御部 101 は、通信部 112 により該プログラムデータがプログラムの更新要求とともに受信された場合、更新要求に従って現在記録媒体 102 に格納されているゲームに係る処理のプログラムを、受信したプログラムデータを用いて更新することができる。なお、ゲームに係る処理のプログラムの更新処理は、この他、例えば記録媒体に記録されているプログラムデータをゲーム装置が有する不図示の光学ドライブ等に挿入した際に自動実行される、あるいは挿入後に管理者が開始命令を行うことによっても実行可能である。

[0030] 《ゲーム概要》 ここで、本実施形態のゲーム装置 100 で実行されるゲームの概要について図を参照して説明する。

[0031] 本実施形態のゲーム装置 100 では、まずゲーム装置 100 の不図示のコイン投入口に対してプレイヤによる対価（硬貨またはメダル等の等価物）の投入がなされたことをトリガとして、1 回のゲームプレイに係る後述のゲーム処理が開始される。ゲーム処理の開始後、最初にコイン投入を行ったプレイヤ（1 P プレイヤ）は、今回のゲームプレイに係り設定するモードを 1 P モード、2 P 対戦モード、2 P 協力モードのうちから選択することができる。そして選択したモードに応じて、ゲームプレイに参加するプレイヤは、プレイヤごとに、ゲームに使用するキャラクタ（使用キャラクタ）を 3 体まで登録する。使用キャラクタの登録は、上述したようにキャラクタに対応するカードを所定の部位に順番に載置して認識させることにより行うことができる。本実施形態のゲーム装置 100 では、1 つの認識装置を備えて認識部 109 が認識処理を順次行うものであるため、ゲームプレイに 2 人のプレイヤが参加する場合、使用キャラクタの登録はプレイヤ単位で行われる。即ち、例えば 1 P プレイヤについて 3 体の使用キャラクタの登録に係るカード認識が

行われて使用キャラクタの確定がなされた後、続いて、上記モード選択の後に参加表明（追加のコイン投入）を行ったプレイヤー（２Ｐプレイヤー）について３体の使用キャラクタの登録に係るカード認識が行われて使用キャラクタの確定がなされる。

[0032] 使用キャラクタの確定後、１Ｐプレイヤーの操作入力に基づき、対戦相手キャラクタが決定される。具体的には対戦相手キャラクタには、１Ｐモードでは所定のフィールド内で発見したキャラクタとして、第１の種別のキャラクタから選択された３体のキャラクタが決定される。あるいは１Ｐモードでは、第２の種別のキャラクタのうちから操作入力に基づいて選択された１体のキャラクタ（特殊キャラクタ）のみが対戦相手キャラクタに決定される。即ち、１Ｐモードではプレイヤーは、第１の種別及び第２の種別のうちから対戦相手キャラクタとするキャラクタを選択することができる。また２Ｐ対戦モードでは、２Ｐプレイヤーの使用キャラクタが対戦相手キャラクタとして決定される。また２Ｐ協力モードでは、第２の種別のキャラクタから操作入力に基づいて選択された１体のキャラクタのみが対戦相手キャラクタに決定される。

[0033] 対戦相手キャラクタの決定後、ゲームの処理は対戦ゲームを開始する処理に移り、各プレイヤーは、使用キャラクタに対して命令するコマンドを決定することで該使用キャラクタにコマンドに対応する行動を行わせることができる。本実施形態の対戦ゲームでは、使用キャラクタについてのコマンドは、抽選部１０６による抽選処理によって決定される。具体的には、図３（ａ）に示されるようなゲーム画面において、各使用キャラクタについてのコマンドに対応する目を表面に有するリールの回転演出がなされた場合に回転停止の操作を行うことで、抽選処理により出目（当選した目）を確定することができる。図３（ａ）では、横方向に並んだ使用キャラクタの画像３０１ a乃至 cの各々の上に、各使用キャラクタについて選択されうるコマンドに対応する図形（目）が縦方向に並んだリールが表示され、さらにその上に対戦相手キャラクタの画像３０１ d乃至 eが表示されている。図３（ａ）において抽

選結果の出目とされる目は、原則的には領域 302 内に表示された目であり、回転演出中は該領域 302 内に表示される目がリール上に配置された順で切り替わる。プレイヤは、リールの回転停止の操作を行うことで、領域 302 内に留める目を確定させる出目を確定することができ、該出目に対応する行動に対応する使用キャラクタにコマンドとして命令することができる。

[0034] また本実施形態の対戦ゲームにおける抽選処理は、設定されているゲームモードが第 1 のモードであるか第 2 のモードであるかによりプレイヤの操作入力に基づく制御方法が異なる。上述したように、第 2 のモード（2P 協力モード）は、特殊キャラクタへの挑戦を行いたいというプレイヤの要望と、特殊キャラクタの攻略難易度を相対的に低下させることをゲーム体験としてプレイヤに提供するものである。2P

協力モードでは、1 人のプレイヤの使用キャラクタに対するコマンド決定と、これに伴う使用キャラクタによる行動及び該行動に伴う対戦相手キャラクタのパラメータ更新と、対戦相手キャラクタによる行動及び該行動に伴う使用キャラクタのパラメータ更新とを 1 セットとするターンを、ターンの主体となるプレイヤを交代させながら行う。即ち、連続するターンにおいて対戦相手キャラクタの行動に伴うパラメータ更新（ダメージを受ける等）がなされる対象は異なっており、抽選処理の対象も連続するターンで異なる。これにより、1P モードで特殊キャラクタとの対戦ゲームを行う場合に比べて、各プレイヤの使用キャラクタが生存（ダメージ総量が使用キャラクタについて予め定められた体力量に満たない状態）できるターン数が単純に延び、より対戦ゲームに勝利できる可能性が増す。

[0035] また本実施形態の対戦ゲームでは、2 人のプレイヤが協力してゲームプレイを行っている一体感がより提供できるよう、一方のプレイヤが出目確定に係る操作入力を行うターンにおいて、他方のプレイヤも抽選処理に関与できるよう構成する。具体的には、1P プレイヤが出目確定に係る操作入力を行うターンでは、2P プレイヤは該プレイヤについて用意された操作部材に対して所定の操作入力を行うことで、抽選処理においてリールの回転速度、即ち

領域 302 内に表示される目の切り替わり速度を変更することができる。所定の操作入力、例えば特定のボタンに対して、所定の期間内に予め定められた回数以上の所謂連打入力となされることを入力成功の要件とするものであり、該操作入力成功したと判断された場合、抽選部 106 は抽選処理の制御を異ならせる。所定の操作入力、例えば図 3 (b) に示されるようにゲーム画面内の 2P プレイヤ側に入力指示表示 311 が提示されることにより通知されるものであってよく、操作入力が整合した場合には、帯 312 のような通常と異なる表示演出がなされ、目の切り替え速度が低減したことを視認しやすくしてもよい。このようにすることで、一方のプレイヤが使用キャラクタに行動を行わせるターンであっても、他方のプレイヤに抽選処理への介入機会を与えることで、緊張感や一体感を与えうるゲーム体験を提供できる。

[0036] 対戦ゲームが終了すると、プレイヤはゲームプレイ中に登場したキャラクタで構成される、出力対象として選択可能なキャラクタのうちから 1 つのキャラクタを選択し、該キャラクタの画像を印刷したカードを出力することができる。出力対象として選択可能なキャラクタには、基本的には各プレイヤの使用キャラクタが含まれ、さらに対戦ゲームの種類や結果に応じて対戦相手キャラクタが含まれる。

[0037] 具体的には、1P モードで第 1 の種別の対戦相手キャラクタ群と対戦ゲームを行う場合、または 2P 対戦モードで他のプレイヤの使用キャラクタ群と対戦ゲームを行う場合、対戦相手キャラクタとの友好関係が築かれるイベントが発生し、1 人のプレイヤについて、該プレイヤの使用キャラクタと友好関係が築かれた対戦相手キャラクタとが出力対象として選択可能なキャラクタに決定される。また 1P モードで第 2 の種別の対戦相手キャラクタと対戦ゲームを行う場合、対戦結果が勝利条件を満たすものである場合にのみ、出力対象として選択可能なキャラクタに該対戦相手キャラクタを含めるよう決定される。

[0038] 一方で、2P 協力モードで第 2 の種別の対戦相手キャラクタと対戦ゲームを

行う場合、対戦結果に依らず、出力対象として選択可能なキャラクタに対戦相手キャラクタは含まれず、各プレイヤーについて決定される出力対象として選択可能なキャラクタは該プレイヤーの使用キャラクタのみとなる。即ち、カードを所有して使用キャラクタとして用いた場合にゲームを有利に展開し得る（上記、階級情報504に上位の階級が割り当てられ、コマンド情報503にゲーム進行を有利にし得るパラメータ変化を生じさせるコマンドが含まれる）第2の種別のキャラクタについては、1Pモードで勝利条件を満たす対戦結果が得られた場合にのみ出力対象として選択可能となるよう制御する。これは、2P協力モードを設けて第2の種別のキャラクタに係る攻略難易度を低下させたことにより勝利条件を満たし、該キャラクタをカードとして出力可能とすれば、つまり該キャラクタのカードを容易に入手可能とすれば、ゲームバランスを崩壊させる状況を導きうることによる。

[0039] 換言すれば、対戦ゲームを有利に展開可能なキャラクタがプレイ体験開始初期から使用可能であれば、1Pモード等の対戦ゲームで常に好成績を収めることが可能であるため、プレイヤーを「飽き」させやすくなる。また、このようなプレイヤーによってプレイスコア等のランキングの上位が占有される結果も導き得、長期にゲーム利用しているプレイヤーの興趣を削いでしまう可能性もある。このため、本実施形態のゲーム装置100では、対戦結果に依らず2P協力モードでは対戦相手キャラクタである第2の種別のキャラクタを出力対象として選択可能なキャラクタに含めないよう制御する。

[0040] なお、本実施形態では2P協力モードで攻略難易度が低下することを考慮し、対戦相手キャラクタを出力対象として選択可能なキャラクタから除外するものとして説明するが、プレイヤーの興趣の低減は他の構成によっても実現可能である。例えば、2P協力モードであっても勝利条件を満たす対戦結果が得られた場合には、対戦相手キャラクタを出力対象として選択可能なキャラクタに含めるようにしてもよい。しかしながらこの場合、2P協力モードで対戦相手キャラクタを出力した場合には該カードを認識させて使用キャラクタとして用いる際に、1Pモードにおいて出力した同一のキャラクタのカー

ドを認識させて使用キャラクタとして用いる際よりも、対戦ゲームを有利に展開可能な度合いが低くなるようパラメータ調整がなされるよう構成してもよい。

[0041] 《ゲーム処理》 以下、上述のような構成をもつ本実施形態のゲーム装置 100 で実行されるゲーム処理について、図 4 のフローチャートを用いて具体的な処理を説明する。該フローチャートに対応する処理は、制御部 101 が、例えば記録媒体 102 に記憶されている対応する処理プログラムを読み出し、メモリ 103 に展開して実行することにより実現することができる。なお、本ゲーム処理は、例えば（1 P プレイヤによる）最初のコイン投入（対価の支払い）がなされたことが検出された際に開始されるものとして説明する。

[0042] また、本実施形態のゲーム装置 100 では、コントロールパネル上の 2 か所に分離して存在する操作部材群のうち、ゲームプレイに係る最初のコイン投入後に最初に操作入力を受け付けた操作部材群側のプレイヤが 1 P プレイヤとして設定され、2 人プレイ用のゲームモードにおいては、続くコイン投入後に操作入力がある他方の操作部材群側のプレイヤが 2 P プレイヤとして設定されるものとする。制御部 101 は、2 人プレイ用のゲームモードにおいてプレイヤを交互に選択して各ステップの処理を実行する場合、このように設定した 1 P プレイヤ、2 P プレイヤの順序で行うものとする。しかしながら、本発明の実施はこれに限られるものでなく、コントロールパネル上の各操作部材群に対し、いずれのプレイヤとして設定されるかが固定的に定められているものであってもよく、制御部 101 は操作入力がある順とは異なる順序で、プレイヤを選択するよう制御してもよい。

[0043] S401 で、制御部 101 は、今回のゲームプレイに係るゲームモード選択がなされたか否かを判断する。具体的には制御部 101 は、操作入力部 110 においてゲームモード選択に係る操作入力があるか否かにより本ステップの判断を行う。制御部 101 は、ゲームモード選択がなされたと判断した場合は処理を S402 に移し、なされていないと判断した場合は本ステッ

プの処理を繰り返す。なお、タイムアウトと定められた所定の期間にモード選択がなされなかったと判断した場合、制御部 101 はモード設定部 105 に、今回のゲームプレイに係るゲームモードを 1 P モードに確定させて処理を S 414 に移せばよい。

[0044] S 402 で、モード設定部 105 は制御部 101 の制御の下、なされたゲームモード選択に基づいて今回のゲームプレイについてゲームモードの設定を行う。ゲームモードの設定は、例えばメモリ 103 に管理されるゲームモードに係るパラメータを対応する値に変更することにより行われる。本ステップで行うゲームモードの設定は、2 人プレイ用のゲームモードが設定された場合は後述のように追加の対価の支払いを確定要件とするため、今回のゲームプレイについてのゲームモードの最終確定ではないものとして扱う。一方で 1 P モードが設定された場合は特段の確定要件はないため、今回のゲームプレイについてのゲームモードは 1 P モードであるとして確定される。

[0045] S 403 で、制御部 101 は、今回のゲームプレイに係るゲームモードが 2 人プレイ用のゲームモード、即ち 2 P 対戦モードまたは 2 P 協力モードであるか否かを判断する。制御部 101 は、ゲームモードが 2 人プレイ用であると判断した場合は処理を S 404 に移し、1 人プレイ用であると判断した場合は処理を S 414 に移す。

[0046] S 404 で、制御部 101 は、追加の対価の支払いを要求し、該支払いがなされたか否かを判断する。本実施形態のゲーム装置 100 では、ゲームプレイを同時体験するプレイヤーの数に応じた対価の支払いをプレイ開始の要件とするものであり、例えば追加のコイン投入が必要であることを表示部 108 に表示させてプレイヤーに通知する。制御部 101 は、追加の対価の支払いがなされたと判断した場合はモード設定部 105 に現在のゲームモード設定を確定させて処理を S 405 に移し、なされていないと判断した場合は本ステップの処理を繰り返す。なお、タイムアウトと定められた所定の期間に追加の対価の支払いがなされなかったと判断した場合、制御部 101 はモード設定部 105 に、今回のゲームプレイに係るゲームモードを 1 P モードに確定

させて処理をS414に移す。

- [0047] S405で、制御部101は、プレイヤーを順に選択して今回のゲームプレイに係る使用キャラクタを3体ずつ登録させるよう、抽選部106を介した表示制御や認識部109の動作制御を行う。使用キャラクタの登録は、上述したように各プレイヤーについて認識部109によるカードの認識結果に基づき、キャラクタDB104を参照して行われる。各プレイヤーの使用キャラクタの情報は、メモリ103に格納されればよい。
- [0048] S406で、制御部101は、確定されたゲームモード設定が2P協力モードであるか否かを判断する。制御部101は、確定されたゲームモード設定が2P協力モードであると判断した場合は処理をS407に移し、2P対戦モードであると判断した場合は処理をS410に移す。
- [0049] S407で、制御部101は、2P協力モードのゲームプレイについて対戦相手キャラクタの設定を行う。対戦相手キャラクタの設定は、予め定められた第2の種別のキャラクタのうちから、いずれかのプレイヤーによる操作入力により1つのキャラクタが選択されたことに応じてなされるものであってよい。
- [0050] S408で、制御部101は、設定された対戦相手キャラクタとの対戦ゲームを実現する対戦処理を実行する。本対戦処理は、上述したように1人のプレイヤーの使用キャラクタに対するコマンド決定と、これに伴う使用キャラクタによる行動及び該行動に伴う対戦相手キャラクタのパラメータ更新と、対戦相手キャラクタによる行動及び該行動に伴う使用キャラクタのパラメータ更新とを1セットとするターンの主操作権限を、1Pプレイヤーと2Pプレイヤーに交互に与える処理を含む。また対戦処理の1ターンでは、コマンド決定を行う一方のプレイヤーについて、コマンド決定を行う際の抽選処理の間、他方のプレイヤーによる操作入力を受け付ける。このとき制御部101は、他方のプレイヤーによりなされた操作入力を評価し、所定の操作入力の入力成功の要件が達成されたと判断した場合は、抽選演出においてコマンド決定に係る目の切り替え速度を変更させるよう抽選部106を

制御する。制御部 101 は、実行した対戦処理について対戦結果が得られると、処理を S409 に移す。

[0051] S409 で、制御部 101 は、各プレイヤーについて出力対象として選択可能なキャラクタを決定して処理を S413 に移す。S408 において得られた対戦結果は攻略難易度が低下した 2P 協力モードのゲームプレイに係るものであるため、制御部 101 は各プレイヤーについて、該プレイヤーの 3 体の使用キャラクタを出力対象として選択可能なキャラクタとして決定する。即ち、1P プレイヤーについては、1P プレイヤーが S405 において登録した 3 体の使用キャラクタが出力対象として選択可能なキャラクタとして決定され、2P プレイヤーについては、2P プレイヤーが S405 において登録した 3 体の使用キャラクタが出力対象として選択可能なキャラクタとして決定される。

[0052] 一方、S406 において 2P 対戦モードであると判断した場合、制御部 101 は S410 で、2P 対戦モードのゲームプレイについて 1P プレイヤーの使用キャラクタに対する対戦相手キャラクタとして、2P プレイヤーの使用キャラクタを設定する。本実施形態では 1P プレイヤーの使用キャラクタを主体として対戦相手キャラクタを設定するものとして説明するが、1P プレイヤーと 2P プレイヤーの対戦ゲームが実現されるよう対戦相手キャラクタを設定するものであれば、これに限られる必要がないことは容易に理解されよう。

[0053] S411 で、制御部 101 は、対戦ゲームを実現する対戦処理を実行する。本ステップで行われる対戦処理は、S408 で行われる同処理とは 1 ターンで行われる処理が異なる。具体的には 1 ターンは、一方のプレイヤー（1P プレイヤー）の使用キャラクタに対するコマンド決定と、これに伴う該使用キャラクタによる行動及びこれに伴う他方のプレイヤー（2P プレイヤー）の使用キャラクタのパラメータ更新と、2P プレイヤーの使用キャラクタに対するコマンド決定と、これに伴う該使用キャラクタによる行動及びこれに伴う 1P 使用キャラクタのパラメータ更新とを 1 セットとする。故に、抽選処理において、コマンド決定を行わないプレイヤーによりなされた操作入力に基づく制御は行われない。制御部 101 は、実行した対戦処理について対戦結果が得ら

れると、処理をS 4 1 2に移す。

[0054] S 4 1 2で、制御部1 0 1は、各プレイヤーについて出力対象として選択可能なキャラクタを決定して処理をS 4 1 3に移す。本実施形態では簡単のため、2 P対戦モードや第1の種別のキャラクタ群との対戦ゲームを行う1 Pモードにおいては、対戦ゲーム後に全ての対戦相手キャラクタについて友好関係が築かれるものとする。故に、本ステップでは制御部1 0 1は、各プレイヤーについて出力対象として選択可能なキャラクタを、両プレイヤーがゲームプレイに用いた、6体の使用キャラクタとして決定する。即ち、1 Pプレイヤーについても2 Pプレイヤーについても、S 4 0 5において両プレイヤーが登録した6体の使用キャラクタが出力対象として選択可能なキャラクタとして決定される。

[0055] S 4 1 3で、制御部1 0 1は交互に選択されたプレイヤーについて、出力対象として選択可能なキャラクタのうちから選択された1つのキャラクタの情報を出力部1 1 1に伝送し、該キャラクタの画像を含む種々の情報をカードに印刷させて排出させ、本ゲーム処理を完了する。具体的には制御部1 0 1は、1 Pプレイヤーにより選択されたキャラクタに係るカードの印刷及び排出の後に、2 Pプレイヤーにより選択されたキャラクタに係るカードの印刷及び排出がなされるよう、出力部1 1 1の動作を制御する。

[0056] 一方、今回のゲームプレイに係るゲームモードが1 Pモードに確定された場合、制御部1 0 1はS 4 1 4で、今回のゲームプレイに係る使用キャラクタをプレイヤーに3体ずつ登録させるよう、抽選部1 0 6を介した表示制御や認識部1 0 9の動作制御を行う。

[0057] S 4 1 5で、制御部1 0 1は、操作入力部1 1 0により検出された操作入力に基づき、1 Pモードのゲームプレイについて第1の種別と第2の種別のいずれのキャラクタが対戦相手に選択されたか否かを判断する。制御部1 0 1は、第1の種別のキャラクタが対戦相手に選択されたと判断した場合、第1の種別のキャラクタのうちから3体のキャラクタを対戦相手キャラクタとして設定して処理をS 4 1 8に移す。また制御部1 0 1は、第2の種別のキャラクタ

ラクタが対戦相手に選択されたと判断した場合、該選択された第2の種別のキャラクタを対戦相手キャラクタに設定して処理をS416に移す。なお、本実施形態では1Pモードにおいて、第1の種別及び第2の種別のキャラクタのうちからプレイヤは対戦相手を指定できるものとして説明する。しかしながら、本発明の実施はこれに限られる必要はなく、1人プレイ用のゲームモードとして、第1の種別のキャラクタとの対戦ゲームを行うゲームモードと、第2の種別のキャラクタとの対戦ゲームを行うゲームモードとに分けられていてもよい。

[0058] S416で、制御部101は、設定された対戦相手キャラクタとの対戦ゲームを実現する対戦処理を実行する。本対戦処理は、1Pプレイヤの使用キャラクタに対するコマンド決定と、これに伴う使用キャラクタによる行動及び該行動に伴う対戦相手キャラクタのパラメータ更新と、対戦相手キャラクタによる行動及び該行動に伴う使用キャラクタのパラメータ更新とを1セットとするターンを繰り返すことにより行われる。制御部101は、実行した対戦処理について対戦結果が得られると、処理をS417に移す。

[0059] S417で、制御部101は、1Pプレイヤについて出力対象として選択可能なキャラクタを決定して処理をS420に移す。制御部101は、勝利条件を満たす対戦結果であった場合には、1Pプレイヤの3体の使用キャラクタ及び対戦相手キャラクタである第2の種別のキャラクタを、出力対象として選択可能なキャラクタに決定する。また制御部101は、勝利条件を満たさない対戦結果であった場合には、1Pプレイヤの3体の使用キャラクタのみを出力対象として選択可能なキャラクタに決定する。

[0060] 一方、S415において第1の種別のキャラクタを対戦相手キャラクタに設定した場合、制御部101はS418で、設定された対戦相手キャラクタとの対戦ゲームを実現する対戦処理を実行する。本対戦処理は、対戦相手キャラクタの種別や数が異なる以外はS416と同様のターンを繰り返す処理であるため、説明は省略する。制御部101は、実行した対戦処理について対戦結果が得られると、処理をS419に移す。

- [0061] S 4 1 9 で、制御部 1 0 1 は、1 P プレイヤについて出力対象として選択可能なキャラクタを決定して処理を S 4 2 0 に移す。制御部 1 0 1 は、1 P プレイヤの 3 体の使用キャラクタ及び対戦相手キャラクタである 3 体の第 1 の種別のキャラクタを、出力対象として選択可能なキャラクタに決定する。
- [0062] S 4 2 0 で、制御部 1 0 1 は、出力対象として選択可能なキャラクタのうちから選択された 1 つのキャラクタの情報を出力部 1 1 1 に伝送し、該キャラクタの画像を含む種々の情報をカードに印刷させて排出させ、本ゲーム処理を完了する。
- [0063] 以上説明したように、本実施形態のゲーム処理によれば、攻略難易度が相対的に高く設定されたキャラクタとの対戦ゲームについて、プレイヤの挑戦要求を満たしつつ、該キャラクタに係る物品の排出を実質的な攻略難易度を考慮して制御することができる。これにより本実施形態のゲーム装置 1 0 0 では、好適なゲームバランスを実現し、プレイヤの興趣が持続し得る対戦ゲームを提供することができる。
- [0064] なお、本実施形態のゲーム処理では、全てのゲームモードにおいて出力対象として選択可能なキャラクタの決定を対戦処理の実行後に行うものとして説明したが、これに限られるものではないことは容易に理解されよう。例えば 2 P 協力モードのように、対戦処理における対戦結果によらずに出力対象として選択可能なキャラクタが確定しているようなゲームモードについては、該決定は対戦処理の終了前に行われてもよい。
- [0065] [その他の実施形態] 本発明は上記実施の形態に制限されるものではなく、本発明の精神及び範囲から離脱することなく、様々な変更及び変形が可能である。また本発明に係るゲーム装置は、1 以上のコンピュータを該ゲーム装置として機能させるプログラムによっても実現可能である。該プログラムは、コンピュータが読み取り可能な記録媒体に記録されることにより、あるいは電気通信回線を通じて、提供／配布することができる。

符号の説明

- [0066] 1 0 1 : 制御部、1 0 2 : 記録媒体、1 0 3 : メモリ、1 0 4 : キャラクタ

D B、105：モード設定部、106：抽選部、107：描画部、108：
表示部、109：認識部、110：操作入力部、111：出力部、112：
通信部

請求の範囲

- [請求項1] 対価の支払いがなされたことに応じて、1回のゲームプレイに係るゲームの処理を実行する実行手段と、前記実行手段による前記1回のゲームプレイにあたり、1人のプレイヤに対して、該プレイヤに対応するキャラクタと、前記ゲーム中に登場する相手キャラクタとの対戦ゲームを提供する第1のモードと、複数のプレイヤに対して、該複数のプレイヤの各々に対応するキャラクタと、前記相手キャラクタとの対戦ゲームを提供する、前記第1のモードと異なる第2のモードと、のいずれかを設定する設定手段と、前記1回のゲームプレイにつき、前記設定手段により設定されたモードに応じて出力対象として選択可能なキャラクタを決定する制御手段と、を有し、前記制御手段は、前記第1のモードと前記第2のモードとの間で、前記出力対象として選択可能なキャラクタを異ならせることを特徴とするゲーム装置。
- [請求項2] 前記制御手段は、前記設定手段により設定されたモードが前記第1のモードである場合に、前記1人のプレイヤに対応するキャラクタ及び前記相手キャラクタを、前記出力対象として選択可能なキャラクタに決定することを特徴とする請求項1に記載のゲーム装置。
- [請求項3] 前記制御手段は、前記設定手段により設定されたモードが前記第2のモードである場合に、前記複数のプレイヤの各々について、該プレイヤに対応するキャラクタを前記出力対象として選択可能なキャラクタに決定することを特徴とする請求項1または2に記載のゲーム装置。
- [請求項4] 対価の支払いを要求する要求手段をさらに有し、前記設定手段は、前記実行手段による前記ゲームの処理の実行後にモードを設定し、前記要求手段は、前記設定手段により前記第2のモードが設定された場合に、さらに対価の支払いを要求することを特徴とする請求項1乃至3のいずれか1項に記載のゲーム装置。
- [請求項5] 前記設定手段は、前記第2のモードを設定した後に前記要求手段によ

り要求された対価の支払いが所定の時間の間になされた場合に前記第2のモードで前記1回のゲームプレイを行うことを確定し、前記要求された対価の支払いが前記所定の時間の間になされない場合に前記第2のモードから前記第1のモードに変更して前記1回のゲームプレイを行うことを確定することを特徴とする請求項4に記載のゲーム装置。

[請求項6] 前記相手キャラクタを決定する決定手段をさらに有し、前記決定手段は、前記設定手段により設定されたモードが前記第1のモードである場合に、前記ゲーム中に登場する第1の種別のキャラクタのうちの複数のキャラクタ、または該第1の種別と異なる第2の種別のキャラクタのうちの1つのキャラクタを、前記相手キャラクタとして決定し、前記設定手段により設定されたモードが前記第2のモードである場合に、前記第2の種別のキャラクタのうちの1つのキャラクタを前記相手キャラクタとして決定することを特徴とする請求項1乃至5のいずれか1項に記載のゲーム装置。

[請求項7] 前記決定手段は、プレイヤによりなされた操作入力に応じて前記相手キャラクタを決定することを特徴とする請求項6に記載のゲーム装置。

[請求項8] 前記制御手段は、前記第2の種別のキャラクタを前記相手キャラクタとする前記1回のゲームプレイにつき、前記設定手段により設定されたモードが前記第1のモードである場合に、前記出力対象として選択可能なキャラクタに前記第2の種別のキャラクタを含め、前記設定手段により設定されたモードが前記第2のモードである場合に、前記出力対象として選択可能なキャラクタに前記第2の種別のキャラクタを含めないことを特徴とする請求項6または7に記載のゲーム装置。

[請求項9] 認識装置により認識された物品に付された、該物品の所有者情報を含む、該物品に係るキャラクタを示すキャラクタ情報を取得する取得手

段と、を有し、前記実行手段は、前記取得手段により取得された各プレイヤーの所有者情報を含む前記キャラクタ情報に基づいて、前記ゲームの処理において該プレイヤーに対応するキャラクタを設定し、前記決定手段は、前記1回のゲームプレイを行う全てのプレイヤーについて、前記実行手段による各プレイヤーに対応するキャラクタの設定が完了した後に、前記相手キャラクタを決定することを特徴とする請求項6乃至8のいずれか1項に記載のゲーム装置。

[請求項10] 認識装置により認識された物品に付された、該物品の所有者情報を含む、該物品に係るキャラクタを示すキャラクタ情報を取得する取得手段と、を有し、前記実行手段は、前記取得手段により取得された各プレイヤーの所有者情報を含む前記キャラクタ情報に基づいて、前記ゲームの処理において該プレイヤーに対応するキャラクタを設定することを特徴とする請求項1乃至8のいずれか1項に記載のゲーム装置。

[請求項11] 前記取得手段は、前記設定手段により設定されたモードが前記第1のモードである場合に、前記1人のプレイヤーの所有者情報を含む前記キャラクタ情報を取得し、前記設定手段により設定されたモードが前記第2のモードである場合に、前記複数のプレイヤー各々の所有者情報を含む前記キャラクタ情報を取得することを特徴とする請求項10に記載のゲーム装置。

[請求項12] 前記取得手段は、各プレイヤーについて複数の前記キャラクタ情報を取得するものであり、前記設定手段により設定されたモードが前記第2のモードである場合に、前記複数のプレイヤーのうちの第2のプレイヤーについての前記キャラクタ情報を、前記複数のプレイヤーのうちの前記第2のプレイヤーと異なる第1のプレイヤーについての複数の前記キャラクタ情報の取得が完了した後に取得することを特徴とする請求項10または11に記載のゲーム装置。

[請求項13] 前記実行手段は、前記1回のゲームプレイにおいて、プレイヤーに対応する各キャラクタの行動を複数の目のうちから抽選により確定した1

つの出目に応じて決定する抽選手段を含み、 前記ゲーム装置は、

前記抽選手段による抽選中に、表示装置の所定の表示領域において前記複数の目を順次切り替えながら表示させる表示制御手段と、前記抽選手段による抽選中に、操作入力を受け付ける入力手段と、を有し、 前記表示制御手段は、前記複数のプレイヤーのうちの第2のプレイヤーについて受け付けられた操作入力の入力結果に応じて、前記複数の目の切り替え速度を制御し、 前記抽選手段は、前記複数のプレイヤーのうちの前記第2のプレイヤーと異なる第1のプレイヤーについて受け付けられた操作入力に基づいて、前記1つの出目を確定させることを特徴とする請求項1乃至12のいずれか1項に記載のゲーム装置。

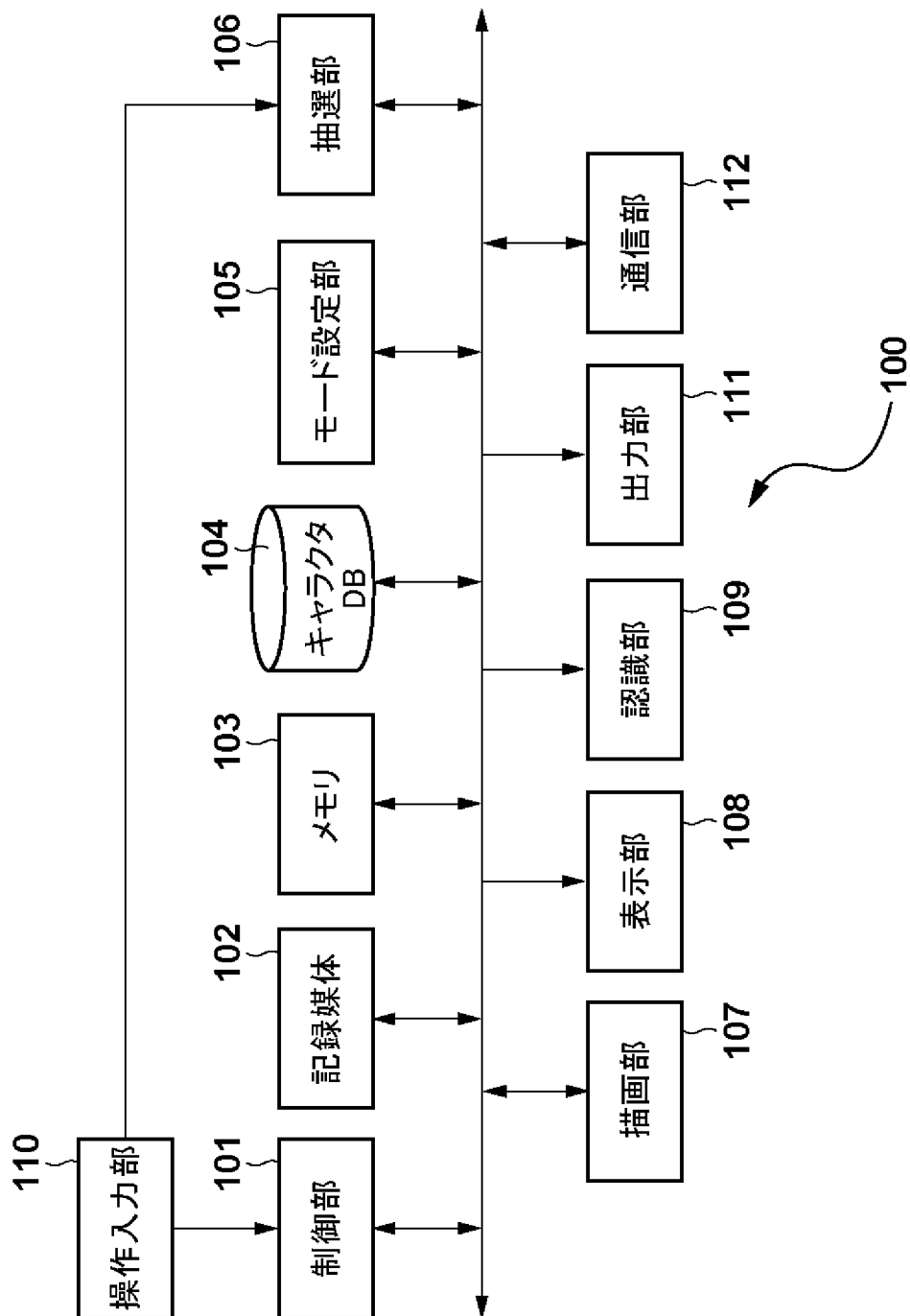
[請求項14] 前記表示制御手段は、前記第2のプレイヤーについて受け付けられた操作入力の入力結果が成功したと判断された場合に、前記複数の出目の切り替え速度を低下させることを特徴とする請求項13に記載のゲーム装置。

[請求項15] 前記実行手段は、前記複数のプレイヤーから前記第1のプレイヤー及び前記第2のプレイヤーの各々に設定するプレイヤーを順次変更する変更手段を含み、 前記変更手段は、前記抽選手段により前記第1のプレイヤーに対応する各キャラクタの行動が決定された後、前記第1のプレイヤー及び前記第2のプレイヤーの各々に設定するプレイヤーを変更することを特徴とする請求項13または14に記載のゲーム装置。

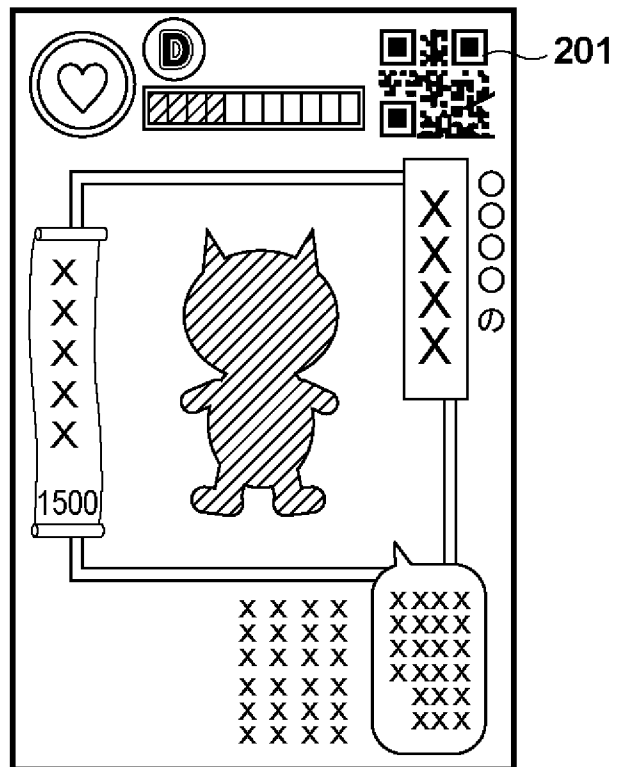
[請求項16] 各プレイヤーについて、前記出力対象として選択可能なキャラクタのうちから選択されたキャラクタの画像を印刷媒体を印刷装置に印刷させる印刷手段をさらに有し、 前記印刷手段は、前記設定手段により設定されたモードが前記第2のモードである場合に、前記複数のプレイヤーを前記実行手段により設定された順に選択し、選択したプレイヤーに係る印刷媒体へのキャラクタの画像の印刷を前記印刷装置に行わせることを特徴とする請求項1乃至15のいずれか1項に記載のゲーム装置。

- [請求項17] 前記印刷装置により印刷がなされた印刷媒体の排出を制御する排出手段をさらに有し、 前記排出手段は、前記設定手段により設定されたモードが前記第2のモードである場合に、前記実行手段により設定された順に、前記複数のプレイヤーの各々に係る印刷媒体が排出されるよう制御することを特徴とする請求項16に記載のゲーム装置。
- [請求項18] コンピュータを、請求項1乃至17のいずれか1項に記載のゲーム装置の各手段として機能させるためのプログラム。

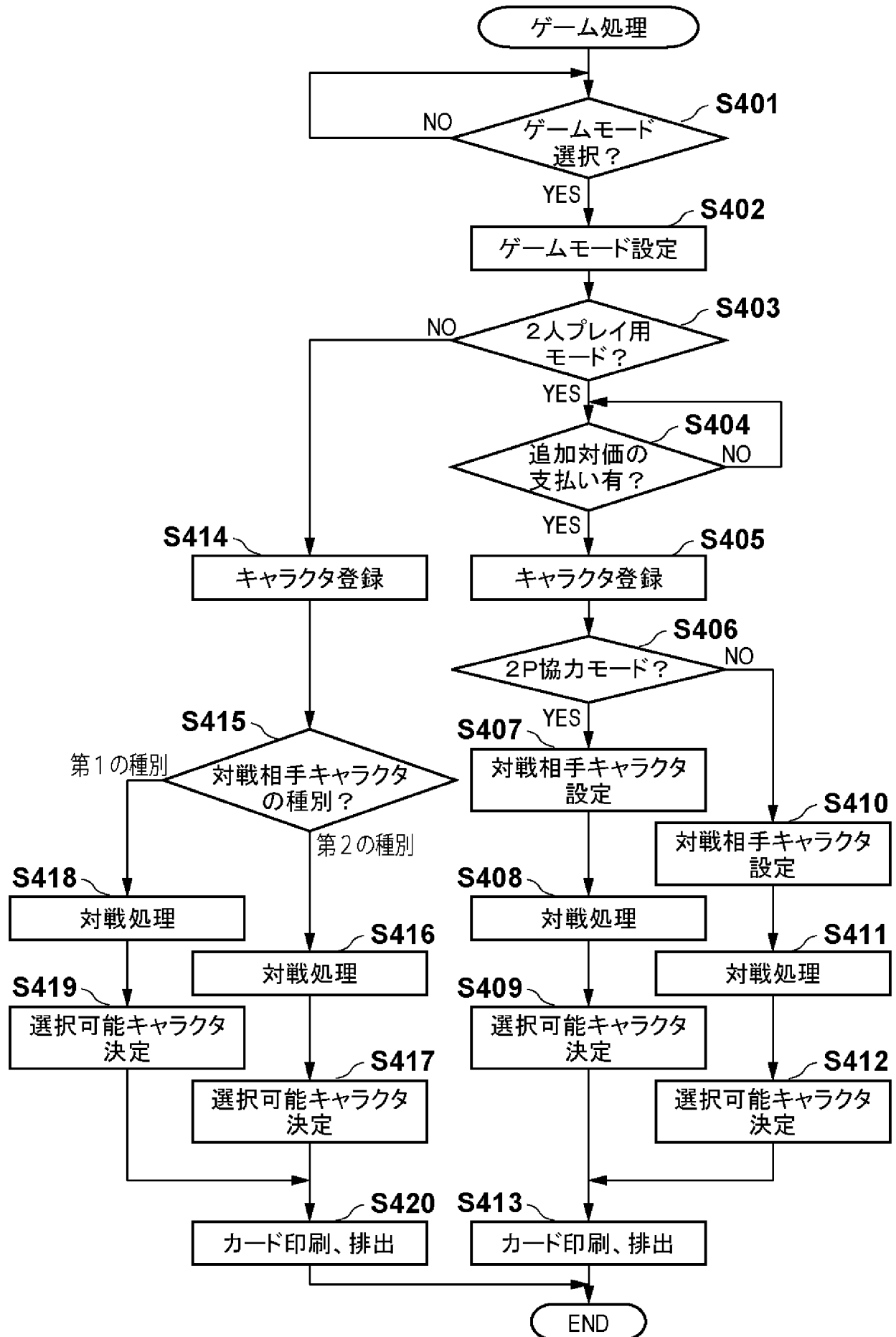
[図1]



[図2]



[図4]



[図5]

(a)

キャラクタID	501
能力情報	502
コマンド情報	503
階級情報	504

(b)

所有者情報	511
キャラクタID	512
その他の情報	513

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/060773

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/47(2014.01)i, A63F13/25(2014.01)i, A63F13/69(2014.01)i, A63F13/79(2014.01)i, A63F13/843(2014.01)i, A63F13/847(2014.01)i

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

A63F13/00-13/98, 9/24

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2016
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2016	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2016

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y A	JP 2008-23131 A (Sega Corp.), 07 February 2008 (07.02.2008), paragraphs [0014] to [0015], [0063]; fig. 1 & US 2009/0305791 A1 paragraphs [0032] to [0033], [0077]; fig. 1 & WO 2008/010372 A1 & KR 10-2009-0038395 A & TW 200812679 A & KR 10-1040295 B1	1-12, 18 13-17
Y	'V Jump Books [Game Series] Playstation 2 Tennis no Ojisama Smash Hit!', 1st print, Shueisha Inc., 29 July 2003 (29.07.2003), page 64	1-12, 18

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C.

☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
27 May 2016 (27.05.16)

Date of mailing of the international search report
07 June 2016 (07.06.16)

Name and mailing address of the ISA/
Japan Patent Office
3-4-3, Kasumigaseki, Chiyoda-ku,
Tokyo 100-8915, Japan

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/060773

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2014-4168 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 16 January 2014 (16.01.2014), paragraphs [0033], [0036] to [0037]; fig. 3 & US 2013/0344954 A1 paragraphs [0040], [0043] to [0044]; fig. 3 & KR 10-2014-0096198 A	9-12, 18
A	JP 2009-136556 A (Taito Corp.), 25 June 2009 (25.06.2009), abstract; fig. 1 to 3 (Family: none)	1-18
A	JP 2001-87558 A (Bandai Co., Ltd.), 03 April 2001 (03.04.2001), abstract (Family: none)	1-18
A	JP 2000-157721 A (Namco Ltd.), 13 June 2000 (13.06.2000), abstract & US 6468162 B1 abstract	1-18
A	JP 5728601 B1 (Kabushiki Kaisha Takara Tomy Arts), 03 June 2015 (03.06.2015), abstract & JP 2015-198722 A	1-18

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int.Cl. A63F13/47(2014.01)i, A63F13/25(2014.01)i, A63F13/69(2014.01)i, A63F13/79(2014.01)i,
A63F13/843(2014.01)i, A63F13/847(2014.01)i

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))

Int.Cl. A63F13/00-13/98, 9/24

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1922-1996年
日本国公開実用新案公報	1971-2016年
日本国実用新案登録公報	1996-2016年
日本国登録実用新案公報	1994-2016年

国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
Y A	JP 2008-23131 A (株式会社セガ) 2008.02.07, 段落 0014-0015, 0063, 図 1 & US 2009/0305791 A1, paragraphs [0032] to [0033], [0077], figure 1 & WO 2008/010372 A1 & KR 10-2009-0038395 A & TW 200812679 A & KR 10-1040295 B1	1-12, 18 13-17
Y	「Vジャンプブックス [ゲームシリーズ] プレイステーション2 テニスの王子様 Smash Hit!」, 第1刷, 株式会社 集英社, 2003.07.29, p. 64	1-12, 18
Y	JP 2014-4168 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2014.01.16, 段落 0033, 0036-0037, 図 3 & US 2013/0344954 A1, paragraphs [0040], [0043] to [0044], figure 3 & KR 10-2014-0096198 A	9-12, 18

☑ C欄の続きにも文献が列挙されている。

☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)
「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
「&」 同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

27.05.2016

国際調査報告の発送日

07.06.2016

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/J P)

郵便番号 100-8915

東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)

宇佐田 健二

2D

4096

電話番号 03-3581-1101 内線 3241

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
A	JP 2009-136556 A (株式会社タイトー) 2009.06.25, 要約, 図 1-3 (ファミリーなし)	1-18
A	JP 2001-87558 A (株式会社バンダイ) 2001.04.03, 要約 (ファミリーなし)	1-18
A	JP 2000-157721 A (株式会社ナムコ) 2000.06.13, 要約 & US 6468162 B1, Abstract	1-18
A	JP 5728601 B1 (株式会社タカラトミーアーツ) 2015.06.03, 要約 & JP 2015-198722 A	1-18