

(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2007-252696

(P2007-252696A)

(43) 公開日 平成19年10月4日 (2007. 10. 4)

(51) Int. Cl.

A63F 13/00 (2006.01)  
A63F 13/10 (2006.01)  
A63F 9/00 (2006.01)  
A63F 11/00 (2006.01)

F I

A63F 13/00 M  
A63F 13/00 C  
A63F 13/10  
A63F 13/00 P  
A63F 9/00 502A

テーマコード (参考)

2C001

審査請求 未請求 請求項の数 19 O L (全 36 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願2006-82164 (P2006-82164)

(22) 出願日 平成18年3月24日 (2006. 3. 24)

(71) 出願人 000134855

株式会社バンダイナムコゲームス  
東京都品川区東品川4丁目5番15号

(74) 代理人 100124682

弁理士 黒田 泰

(74) 代理人 100104710

弁理士 竹腰 昇

(74) 代理人 100124626

弁理士 櫻並 智和

(74) 代理人 100090479

弁理士 井上 一

(72) 発明者 大西 康満

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式会社ナムコ内

最終頁に続く

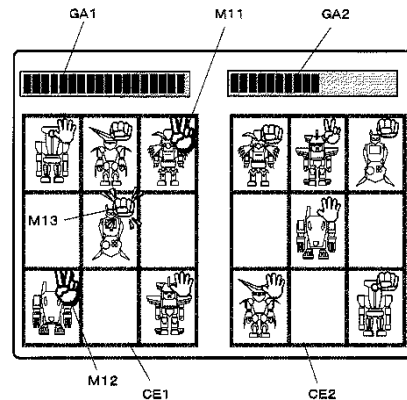
(54) 【発明の名称】 ゲーム装置、プログラム及び情報記憶媒体

(57) 【要約】

【課題】ジャンケン対戦といった予め定められた戦法の強弱関係に従って勝敗が決定されるゲームにおいて、興趣性を更に向上させること。

【解決手段】ゲーム装置に所定枚数のキャラクタカードを挿入すると、表示されるキャラ配置画面では、キャラ配置領域CEの各部位に、挿入した各キャラクタカードのキャラクタNCとジャンケンの手のジャンケンマークMとが対応付けて配置される。そして、各プレーヤが指定した手に基づくジャンケン対戦の結果、勝ちプレーヤの指定手が勝ち手とされ、対応するジャンケンマークM11、M12が強調表示に変更される。勝ち手が所定の配置パターン（例えば、縦／横／斜めの一列）に並ぶと、配置されている6体のキャラクタNCに代えて、該6体のキャラクタNCを合体した合体キャラクタが出現される。また、あと1つの勝ち手で所定の配置パターンを満たす状態、いわゆるリーチ状態になると、対応するジャンケンマークM13が点滅表示される。

【選択図】 図7



**【特許請求の範囲】****【請求項1】**

予め戦法同士の強弱関係が巡回的に定められた3以上の戦法の中から選択されるプレイヤーの戦法と相手方の戦法との勝敗を前記強弱関係に従って判定する所定の勝敗処理を繰り返し実行するゲーム装置であって、

ゲーム空間に予め設定された複数の設定位置それぞれに戦法を対応付けて設定する設定手段と、

前記勝敗処理ごとに、前記複数の戦法の何れかの戦法を前記プレイヤーの操作入力に従って指定する戦法指定手段と、

前記勝敗処理ごとに、前記相手方の戦法として前記複数の戦法のうちの何れかの戦法を選択する相手方戦法選択手段と、

前記戦法指定手段により指定された戦法と、前記相手方戦法選択手段により選択された戦法との勝敗を前記予め定められた強弱関係に従って判定することで前記勝敗処理を実行する勝敗処理実行手段と、

前記勝敗処理実行手段による勝敗処理毎に、当該処理の結果に基づいて、ゲーム最終勝敗を決するパラメータとして予め設定された前記プレイヤー及び／又は前記相手方のパラメータの値を、所与量変更させるパラメータ値変更手段と、

前記勝敗処理実行手段による処理の結果、前記戦法指定手段により指定された戦法が勝ったと判定された際の当該戦法に対応付けて前記設定手段により設定された設定位置を記憶する勝ち位置記憶手段と、

前記勝ち位置記憶手段により記憶された設定位置の中に、位置関係が所定の位置関係パターンを満たす設定位置が含まれることを検知する検知手段と、

を備え、

前記パラメータ値変更手段が、前記検知手段の検知の後は前記パラメータ値の変更量を増加させるゲーム装置。

**【請求項2】**

前記複数の戦法のうちの何れか一の戦法に対応付けて前記設定手段により設定された設定位置が前記勝ち位置記憶手段に記憶されたと仮定した場合に、前記検知手段が前記所定の位置関係パターンを満たす設定位置が含まれると検知する状態にあることを検出する直前状態検出手段と、

前記直前状態検出手段の検出に応じて、前記一の戦法、及び／又は、前記一の戦法に対応付けて前記設定された設定位置を報知する直前状態報知手段と、

を備えた請求項1に記載のゲーム装置。

**【請求項3】**

前記ゲーム空間に予め設定された複数の設定位置はそれぞれキャラクタを配置するための配置位置であり、

前記設定手段が、前記設定位置であるキャラクタ配置位置それぞれに、キャラクタと戦法とを対応付けて設定し、

前記設定手段により設定されたキャラクタのうちの前記戦法指定手段により指定された戦法に対応付けて設定されたキャラクタが戦闘を行う戦闘画像を、前記勝敗処理実行手段による処理の結果に基づいて前記勝敗処理ごとに表示制御する戦闘画像表示制御手段を更に備えた請求項1又は2に記載のゲーム装置。

**【請求項4】**

前記各キャラクタそれぞれには、前記複数のキャラクタ配置位置の何れかの配置位置が特別配置位置として予め対応付けられており、

前記検知手段の検知の後、前記勝敗処理実行手段による処理の結果、前記戦法指定手段により指定された戦法が勝ったと判定された際の当該戦法に対応付けて前記設定手段によって設定されたキャラクタ配置位置が、当該キャラクタ配置位置に対応付けて設定されたキャラクタに予め対応付けられている特別配置位置と同一であることを検知する特別位置

同一検知手段を備え、

前記戦闘画像表示制御手段が、前記特別位置同一検知手段の検知に応じて、前記キャラクタが特別技で攻撃する戦闘画像を表示制御する請求項3に記載のゲーム装置。

【請求項5】

前記検知手段の検知に応じて、新たなキャラクタを出現させる制御を行う新キャラ出現制御手段を更に備え、

前記戦闘画像表示制御手段が、前記検知手段の検知の後は、前記設定手段により設定されたキャラクタの戦闘画面に代えて、前記新キャラ出現制御手段により出現制御された新たなキャラクタの戦闘画像を表示制御する請求項3又は4に記載のゲーム装置。

【請求項6】

予め戦法同士の強弱関係が巡回的に定められた3以上の戦法の中から選択されるプレイヤーの戦法と相手方の戦法との勝敗を前記強弱関係に従って判定する所定の勝敗処理を繰り返し実行するゲーム装置であって、

ゲーム空間に予め設定された複数の設定位置それぞれに戦法を対応付けて設定する設定手段と、

前記勝敗処理ごとに、前記複数の設定位置の何れかの設定位置を前記プレイヤーの操作入力に従って選択する位置選択手段と、

前記勝敗処理ごとに、前記位置選択手段により選択された設定位置に対応付けて前記設定手段により設定された戦法を指定する戦法指定手段と、

前記勝敗処理ごとに、前記相手方の戦法として前記複数の戦法のうちの何れかの戦法を選択する相手方戦法選択手段と、

前記戦法指定手段により指定された戦法と、前記相手方戦法選択手段により選択された戦法との勝敗を前記予め定められた強弱関係に従って判定することで前記勝敗処理を実行する勝敗処理実行手段と、

前記勝敗処理実行手段による勝敗処理毎に、当該処理の結果に基づいて、ゲーム最終勝敗を決するパラメータとして予め設定された前記プレイヤー及び／又は前記相手方のパラメータの値を、所与量変更させるパラメータ値変更手段と、

前記勝敗処理実行手段による処理の結果、前記戦法指定手段により指定された戦法が勝ったと判定された際の当該勝敗処理において前記位置選択手段によって選択された設定位置を記憶する勝ち位置記憶手段と、

前記勝ち位置記憶手段により記憶された設定位置に、位置関係が所定の位置関係パターンを満たす設定位置が含まれることを検知する検知手段と、

を備え、

前記パラメータ値変更手段が、前記検知手段の検知の後は前記パラメータ値の変更量を増加させるゲーム装置。

【請求項7】

前記複数の設定位置のうちの何れか一の設定位置が前記勝ち位置記憶手段に記憶されたと仮定した場合に、前記検知手段が前記所定の位置関係パターンを満たす設定位置が含まれると検知する状態にあることを検出する直前状態検出手段と、

前記直前状態検出手段の検出に応じて、前記一の設定位置を報知する直前報知手段と、  
を備えた請求項6に記載のゲーム装置。

【請求項8】

前記ゲーム空間に予め設定された複数の設定位置はそれぞれキャラクタを配置するための配置位置であり、

前記設定手段が、前記設定位置であるキャラクタ配置位置それぞれに、キャラクタと戦法とを対応付けて設定し、

前記設定手段により設定されたキャラクタのうちの前記位置選択手段により選択された設定位置に対応付けて設定されたキャラクタが戦闘を行う戦闘画像を、前記勝敗処理実行手段による処理の結果に基づいて前記勝敗処理ごとに表示制御する戦闘画像表示制御手段を更に備えた請求項6又は7に記載のゲーム装置。

**【請求項9】**

前記各キャラクタそれぞれには、前記複数のキャラクタ配置位置の何れかの配置位置が特別配置位置として予め対応付けられており、

前記検知手段の検知の後、前記勝敗処理実行手段による処理の結果、前記戦法指定手段により指定された戦法が勝ったと判定された際の当該勝敗処理において前記位置選択手段によって選択された設定位置が、当該設定位置に対応付けて設定されたキャラクタに予め対応付けられている特別配置位置と同一であることを検知する特別位置同一検知手段を備え、

前記戦闘画像表示制御手段が、前記特別位置同一検知手段の検知に応じて、前記キャラクタが特別技で攻撃する戦闘画像を表示制御する請求項8に記載のゲーム装置。

**【請求項10】**

前記検知手段の検知に応じて、新たなキャラクタを出現させる制御を行う新キャラ出現制御手段を更に備え、

前記戦闘画像表示制御手段が、前記検知手段の検知の後、前記設定手段により設定されたキャラクタの戦闘画像に代えて、前記新キャラ出現制御手段により出現制御された新たなキャラクタの戦闘画像を表示制御する請求項8又は9に記載のゲーム装置。

**【請求項11】**

前記検知手段の検知の後、前記複数のキャラクタ配置位置のうち、当該キャラクタ配置位置と、前記設定手段により当該キャラクタ配置位置である設定位置に対応付けて設定されたキャラクタに予め対応付けられている特別配置位置とが同一であるキャラクタ配置位置を抽出する特別同一位置抽出手段と、

前記特別同一位置抽出手段により抽出されたキャラクタ配置位置、及び／又は、当該キャラクタ配置位置に対応付けて前記設定手段によって設定された戦法を報知する特別攻撃発動可能位置報知手段と、

を備える請求項4又は9に記載のゲーム装置。

**【請求項12】**

前記設定手段が、前記プレーヤの操作に基づいて、前記設定位置である前記複数のキャラクタ配置位置それぞれに対応付けるキャラクタを設定し、

前記新キャラ出現制御手段が、前記設定手段により設定されたキャラクタそれぞれの画像を合成した画像でなるキャラクタを前記新たなキャラクタとして出現させる合成キャラ出現制御手段を有する、

請求項5又は10に記載のゲーム装置。

**【請求項13】**

前記合成キャラ出現制御手段が、前記複数のキャラクタ配置位置全体中の各キャラクタ配置位置の相対位置関係と、前記新たなキャラクタを構成する各部位の相対位置関係とに基づいて、前記設定手段によって前記各キャラクタ配置位置それぞれに対応付けて設定されたキャラクタの一部又は全部の画像を当該新たなキャラクタの各部位の画像として合成した画像でなるキャラクタを前記新たなキャラクタとして出現させる請求項12に記載のゲーム装置。

**【請求項14】**

プレーヤのカード読取操作に従って、キャラクタを識別可能な識別情報が記録されたカードから前記識別情報を読み取る読取手段を更に備え、

前記設定手段が、前記読取手段により読み取られた識別情報によって特定されるキャラクタを前記キャラクタ配置位置に設定する、

請求項11～13の何れか一項に記載のゲーム装置。

**【請求項15】**

前記各キャラクタ配置位置それぞれに設定する戦法の組合せとカードとが予め対応付けて定められており、

前記設定手段が、前記読取手段により読み取られたカードのうち、所定条件を満たすカードに予め対応付けられている戦法の組合せに従って前記各キャラクタ配置位置に戦法を

設定する、

請求項14に記載のゲーム装置。

【請求項16】

前記複数の設定位置は二次元状の配列位置であり、

前記検知手段は、前記勝ち位置記憶手段により記憶された設定位置に、直線的に所定数連続する設定位置が含まれることを検知する連珠状態検知手段を有する、

請求項1～15の何れか一項に記載のゲーム装置。

【請求項17】

予め戦法同士の強弱関係が巡回的に定められた3以上の戦法の中から選択されるプレイヤーの戦法と相手方の戦法との勝敗を前記強弱関係に従って判定する所定の勝敗処理をコンピュータに繰り返し実行させるためのプログラムであって、

ゲーム空間に予め設定された複数の設定位置それぞれに戦法を対応付けて設定する設定手段、

前記勝敗処理ごとに、前記複数の戦法の何れかの戦法を前記プレイヤーの操作入力に従って指定する戦法指定手段、

前記勝敗処理ごとに、前記相手方の戦法として前記複数の戦法のうちの何れかの戦法を選択する相手方戦法選択手段、

前記戦法指定手段により指定された戦法と、前記相手方戦法選択手段により選択された戦法との勝敗を前記予め定められた強弱関係に従って判定することで前記勝敗処理を実行する勝敗処理実行手段、

前記勝敗処理実行手段による勝敗処理毎に、当該処理の結果に基づいて、ゲーム最終勝敗を決するパラメータとして予め設定された前記プレイヤー及び／又は前記相手方のパラメータの値を、所与量変更させるパラメータ値変更手段、

前記勝敗処理実行手段による処理の結果、前記戦法指定手段により指定された戦法が勝ったと判定された際の当該戦法に対応付けて前記設定手段により設定された設定位置を記憶する勝ち位置記憶手段、

前記勝ち位置記憶手段により記憶された設定位置の中に、位置関係が所定の位置関係パターンを満たす設定位置が含まれることを検知する検知手段、

として前記コンピュータを機能させるとともに、

前記パラメータ値変更手段が、前記検知手段の検知の後には前記パラメータ値の変更量を増加させるように前記コンピュータを機能させるためのプログラム。

【請求項18】

予め戦法同士の強弱関係が巡回的に定められた3以上の戦法の中から選択されるプレイヤーの戦法と相手方の戦法との勝敗を前記強弱関係に従って判定する所定の勝敗処理をコンピュータに繰り返し実行させるためのプログラムであって、

ゲーム空間に予め設定された複数の設定位置それぞれに戦法を対応付けて設定する設定手段、

前記勝敗処理ごとに、前記複数の設定位置の何れかの設定位置を前記プレイヤーの操作入力に従って選択する位置選択手段、

前記勝敗処理ごとに、前記位置選択手段により選択された設定位置に対応付けて前記設定手段により設定された戦法を指定する戦法指定手段、

前記勝敗処理ごとに、前記相手方の戦法として前記複数の戦法のうちの何れかの戦法を選択する相手方戦法選択手段、

前記戦法指定手段により指定された戦法と、前記相手方戦法選択手段により選択された戦法との勝敗を前記予め定められた強弱関係に従って判定することで前記勝敗処理を実行する勝敗処理実行手段、

前記勝敗処理実行手段による勝敗処理毎に、当該処理の結果に基づいて、ゲーム最終勝敗を決するパラメータとして予め設定された前記プレイヤー及び／又は前記相手方のパラメータの値を、所与量変更させるパラメータ値変更手段、

前記勝敗処理実行手段による処理の結果、前記戦法指定手段により指定された戦法が勝

# Explore Litigation Insights

Docket Alarm provides insights to develop a more informed litigation strategy and the peace of mind of knowing you're on top of things.

## Real-Time Litigation Alerts



Keep your litigation team up-to-date with **real-time alerts** and advanced team management tools built for the enterprise, all while greatly reducing PACER spend.

Our comprehensive service means we can handle Federal, State, and Administrative courts across the country.

## Advanced Docket Research



With over 230 million records, Docket Alarm's cloud-native docket research platform finds what other services can't. Coverage includes Federal, State, plus PTAB, TTAB, ITC and NLRB decisions, all in one place.

Identify arguments that have been successful in the past with full text, pinpoint searching. Link to case law cited within any court document via Fastcase.

## Analytics At Your Fingertips



Learn what happened the last time a particular judge, opposing counsel or company faced cases similar to yours.

Advanced out-of-the-box PTAB and TTAB analytics are always at your fingertips.

## API

Docket Alarm offers a powerful API (application programming interface) to developers that want to integrate case filings into their apps.

## LAW FIRMS

Build custom dashboards for your attorneys and clients with live data direct from the court.

Automate many repetitive legal tasks like conflict checks, document management, and marketing.

## FINANCIAL INSTITUTIONS

Litigation and bankruptcy checks for companies and debtors.

## E-DISCOVERY AND LEGAL VENDORS

Sync your system to PACER to automate legal marketing.