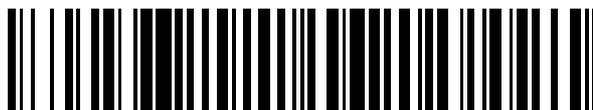


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 429 432**

51 Int. Cl.:

G07F 17/32 (2006.01)

G06Q 20/00 (2012.01)

G06F 3/01 (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **10.12.2007 E 07023880 (3)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **19.06.2013 EP 1933284**

54 Título: **Dispositivo de juego, método de avance en el juego, programa y medio de grabación**

30 Prioridad:

11.12.2006 JP 2006333769

45 Fecha de publicación y mención en BOPI de la traducción de la patente:

14.11.2013

73 Titular/es:

**KABUSHIKI KAISHA SQUARE ENIX (ALSO
TRADING AS SQUARE ENIX CO., LTD.) (100.0%)
SHINJUKU BUNKA QUINT BUILDING 3-22-7
YOGOGI, SHIBUYA-KU
TOKYO 151-8544, JP**

72 Inventor/es:

RYUTARO, ICHIMURA

74 Agente/Representante:

MILTENYI, Peter

ES 2 429 432 T3

Aviso: En el plazo de nueve meses a contar desde la fecha de publicación en el Boletín europeo de patentes, de la mención de concesión de la patente europea, cualquier persona podrá oponerse ante la Oficina Europea de Patentes a la patente concedida. La oposición deberá formularse por escrito y estar motivada; sólo se considerará como formulada una vez que se haya realizado el pago de la tasa de oposición (art. 99.1 del Convenio sobre concesión de Patentes Europeas).

DESCRIPCIÓN

Dispositivo de juego, método de avance en el juego, programa y medio de grabación

La presente descripción se refiere al contenido incluido en la solicitud de patente japonesa n.º 2006-333769, presentada el 11 de diciembre de 2006.

5 La presente invención se refiere a un aparato de juego y similares que avanzan haciendo que un personaje de jugador y un personaje enemigo luchan entre sí. La invención se refiere más particularmente a un aparato de juego adecuado para una máquina recreativa de juego.

10 El documento US 2003/032473 A1 describe un aparato de juego adecuado para establecerse en lugares públicos. En particular, el aparato de juego comprende un receptor de monedas, una pantalla de visualización, un lector de tarjetas inteligentes y medios de entrada/salida. El procesamiento del juego se controla mediante un controlador de juego maestro. Se proporciona una impresora de tickets para la impresión de tickets con códigos de barras.

15 En los últimos años, un juego con tarjetas intercambiables (a continuación en el presente documento, denominado simplemente un juego con tarjetas) entre juegos recreativos instalados en un espacio público, tal como un centro de juegos, es particularmente popular. En un juego con tarjetas de este tipo, se decide un personaje que aparece en un juego según una tarjeta que posee una persona que juega al juego. Por este motivo, no sólo se espera disfrutar de jugar simplemente un juego sino también disfrutar de coleccionar una tarjeta usada en el juego. Además, un juego de batallas entre amigos que tienen las tarjetas usadas en el mismo juego también se disfruta bastante.

20 Suponiendo que se excluye el punto de vista de un método de cobro, la diversión de un juego en sí mismo se ve enormemente influenciada entonces por los tipos de tarjetas a mano y no representa una gran diferencia que se use una máquina recreativa de juego como plataforma o que se use una máquina de videojuegos doméstica como plataforma. En este caso, había un juego con tarjetas llevado a cabo usando una máquina de videojuegos doméstica, en el que se leen los datos incluidos en una tarjeta mediante un código de barras y se hace que un personaje de jugador y un personaje enemigo luchan entre sí según los datos leídos. En este juego con tarjetas, sólo un personaje decidido en el lado de ataque puede realizar un ataque sobre un personaje de la otra parte (por ejemplo, remítase a la publicación de patente japonesa no examinada n.º 7-121293 (párrafos [0009] a [0012])).

25 También puede observarse en una batalla en un RPG (*role playing game*, juego de rol) que el personaje de jugador y el personaje enemigo luchan entre sí y se lleva a cabo un ataque por turnos basándose en un sistema de turnos. Sin embargo, en el momento de un turno de ataque del personaje de jugador, existen muchas técnicas de ataque que un jugador puede seleccionar. Durante un periodo de tiempo hasta que el jugador selecciona una técnica de ataque, el progreso de un juego se detiene habitualmente. En este caso, para evitar que el tiempo de espera se vuelva demasiado largo, y como resultado, el progreso del juego se detenga durante un largo periodo de tiempo, existe un caso en el que se fija un límite de tiempo cuando un jugador selecciona una técnica de ataque y se selecciona automáticamente una técnica de ataque fijada de antemano cuando no hay selección por parte del jugador incluso si transcurre el límite de tiempo. Sin embargo, puede no reflejarse la intención del jugador en el progreso del juego. Además, puesto que lo descrito anteriormente se limita a un turno de ataque correspondiente a la selección automática, no hay una influencia posterior sobre la diversión del juego.

30 Además, en un juego en el que se hace que un jugador compita indicando el resultado del juego como una puntuación para evitar que el tiempo de espera para seleccionar una técnica de ataque se vuelva demasiado largo, y como resultado, el progreso del juego se detenga durante un largo periodo de tiempo, existe un caso en el que se obtiene una alta puntuación cuando el tiempo hasta que se selecciona la técnica de ataque es corto. Sin embargo, puesto que la puntuación no afecta al progreso del juego, no se aumenta la diversión del juego en absoluto. Además, en un juego en el que no se indica el resultado del juego mediante una puntuación (existe un juego que no está familiarizado con una indicación de puntuación), el método descrito anteriormente carece completamente de sentido.

35 Además, en un juego que adopta una ATB (*active time battle*, batalla en tiempo activo), que determina que un personaje realice un ataque basándose en si ha transcurrido o no un tiempo de ataque fijado para cada personaje, no basándose en un turno, si transcurre un tiempo de ataque de un personaje enemigo mientras que se espera a la selección de una técnica de ataque de un personaje de jugador, existe un caso en el que el personaje enemigo realiza un ataque incluso mientras espera a la selección de la técnica de ataque. En este caso, es preferible seleccionar la técnica de ataque del personaje de jugador tan rápido como sea posible para aumentar el número de veces en las que el personaje de jugador realiza un ataque y para disminuir el número de veces en las que el personaje de jugador es atacado por el personaje enemigo. Sin embargo, sólo aparece como una diferencia del número de veces de un ataque si la selección de la técnica de ataque del personaje de jugador es rápida o tardía. Por consiguiente, no representa una gran diferencia sobre la diversión del juego en sí mismo si la selección de la técnica de ataque del personaje de jugador es rápida o tardía. Además, en el caso anterior, no se insta a la selección de la técnica de ataque de manera positiva sino que sólo se insiste en la selección de la técnica de ataque de manera negativa. Por consiguiente, rara vez se produce un efecto de mejora en la diversión de un juego.

Además, puesto que se supone que en una máquina recreativa de juego que se adopta muy a menudo como

plataforma para ejecutar un juego con tarjetas en los últimos años van a jugar muchas personas indeterminadas, no es preferible que una persona específica monopolice la máquina de juego para llevar a cabo un juego durante un largo tiempo. El motivo es que existen personas esperando a un turno del juego. Tal problema descrito anteriormente no se consideró en absoluto en la publicación de patente japonesa no examinada n.º 7-121293 puesto que se usa como plataforma una máquina de videojuegos doméstica basándose en una suposición de que un propietario monopoliza la máquina de juego para llevar a cabo un juego. Sin embargo, incluso en el caso en el que se usa como plataforma la máquina de videojuegos doméstica, puede haber personas esperando a un turno de un juego si se reúnen más amigos que el número de personas que pueden jugar con una máquina de juego.

Es un objeto de la invención proporcionar un dispositivo de juego y similares que pueden aumentar la diversión de un juego haciendo que la decisión en el momento de la selección influya en el progreso del juego, en un juego en el que un jugador selecciona una técnica de ataque de un personaje de jugador contra un personaje enemigo, y que pueden terminar el juego sin perder tiempo cuando hay una persona esperando a un turno del juego.

Esto se logra mediante las características de las reivindicaciones independientes.

Características y ventajas adicionales de la presente invención son el contenido de las reivindicaciones dependientes.

En el dispositivo de juego según la presente invención, en una batalla entre el personaje de jugador y el personaje enemigo, el jugador selecciona una técnica de ataque en el momento de un turno de ataque del personaje de jugador y se acumula el valor de tiempo de selección correspondiente a la brevedad del tiempo hasta que se selecciona la técnica de ataque. Además, cuando el valor de tiempo de selección acumulado supera un valor predeterminado, puede seleccionarse el ataque especial como técnica de ataque del personaje de jugador.

En otras palabras, sólo un jugador que selecciona una técnica de ataque de un personaje de jugador en cada turno de ataque dentro de un tiempo corto también puede seleccionar un ataque especial en el momento de la selección de la técnica de ataque. Por tanto, basándose en la decisión cuando se selecciona una técnica de ataque de un personaje de jugador (si el tiempo hasta la selección es corto o no) así como qué clase de técnica de ataque del personaje de jugador se selecciona, no se produce un cambio en el progreso de un juego sólo con la selección única sino que el cambio en el progreso del juego se produce en el momento de selección posterior (es decir, puede avanzarse en el juego más ventajosamente cuando la decisión se vuelve excelente). Como resultado, se mejora la diversión de un juego. Además, puesto que posible instar al jugador a que realice una selección de manera positiva a la vez que se refleja una intención del jugador, se aumenta un efecto de mejora en la diversión del juego.

Además, para permitir que se seleccione un ataque especial como técnica de ataque de un personaje de jugador, debe seleccionarse la técnica de ataque tan rápido como sea posible en un turno de ataque del personaje de jugador hasta entonces. Por consiguiente, se espera que disminuya un periodo de tiempo en el que simplemente se espera a la selección de un jugador sin el progreso de un juego. Como resultado, es posible reducir un caso en el que se aumenta el tiempo de espera de otra persona en un estado en el que el progreso del juego está realmente detenido, cuando otra persona espera turno para jugar el juego. En particular, este efecto es perceptible en un caso en el que se aplica el dispositivo de juego descrito anteriormente a una máquina recreativa de juego.

El dispositivo de juego incluye además una unidad de control de despliegue de elemento que despliega un elemento predeterminado, que está dispuesto en una carcasa del dispositivo de juego y se inserta mediante una operación de un jugador, cuando el valor de tiempo de selección acumulado por el acumulador de valor de tiempo de selección supera un valor predeterminado. En este caso, la unidad de selección de ataque especial puede seleccionar el ataque especial como técnica de ataque del jugador insertando un elemento desplegado desde la carcasa por la unidad de control de despliegue de elemento.

Por tanto, haciendo que el elemento predeterminado se despliegue cuando el valor de tiempo de selección supera un valor predeterminado, es posible hacer que el jugador observe fácilmente que puede seleccionarse el ataque especial. Además, usando un método de inserción de un elemento desplegado como método de selección de un ataque especial, es posible proporcionar a un jugador una fuerte impresión de que el ataque especial, que hace que un parámetro predeterminado de un personaje enemigo se reduzca más, es uno especial diferente de otras técnicas de ataque. La configuración en la que se proporciona tal elemento predeterminado en la carcasa se adopta fácilmente en una máquina recreativa de juego. Además, tal configuración permite que se exprese de forma dinámica el progreso de un juego en una situación en la que muchas personas indeterminadas pueden observar el juego.

El dispositivo de juego puede incluir además: un lector de información de tarjeta que lee información escrita en una tarjeta deseada seleccionada por el jugador de tarjetas, que posee el jugador, entre una pluralidad de clases de tarjetas escritas con información sobre uno de una pluralidad de clases de personajes que se usan como el personaje de jugador; y una unidad de fijación de personaje de jugador que fija un personaje, que corresponde a la información leída de la tarjeta por el lector de información de tarjeta, como personaje de jugador para luchar contra el personaje enemigo en el juego.

En este caso, cuanto mayor es el número de tipos de tarjetas a mano, mayor es el número de personajes que

pueden seleccionarse como personajes de jugador para luchar contra un personaje enemigo. Por este motivo, no sólo se disfruta de simplemente jugar un juego sino que también se disfruta de coleccionar las tarjetas usadas en el juego.

5 En este caso, la unidad de selección de ataque especial puede incluir una unidad de control de lectura en el momento de un ataque especial que hace que el lector de información de tarjeta lea la información escrita en una tarjeta deseada entre las tarjetas, que posee el jugador, cuando se selecciona el ataque especial, y la unidad de ataque del jugador puede reducir un parámetro predeterminado del personaje enemigo según la información, que se ha leído de la tarjeta por el lector de información de tarjeta en el momento de la selección del ataque especial, cuando se selecciona el ataque especial como técnica de ataque del jugador.

10 En este caso, incluso cuando un jugador ha seleccionado un ataque especial como técnica de ataque de un personaje de jugador, la cantidad de reducción en un parámetro predeterminado del personaje enemigo que resulta del ataque especial varía dependiendo del tipo de una tarjeta en la que se lee la información en ese momento. Por este motivo, se aumenta la diversión cuando el jugador selecciona el ataque especial como técnica de ataque del personaje de jugador. Además, se disfruta de coleccionar las tarjetas usadas en un juego desde un punto de vista en el que se logra un alto efecto con el ataque especial así como un punto de vista de la simple selección de un personaje de jugador.

15 Además, en el caso en el que la pluralidad de clases de tarjetas incluyen una tarjeta especial que permite que el personaje de jugador realice un ataque basándose en una técnica de ataque, que no puede seleccionarse por la unidad de selección de técnica de ataque, incluyendo el ataque especial que hace que el lector de información de tarjeta lea la información escrita cuando se determina que el personaje de jugador tiene un turno de ataque, la unidad de selección de técnica de ataque puede seleccionar una técnica de ataque correspondiente a la información escrita en la tarjeta especial hasta un número predeterminado de veces de turnos de ataque del personaje de jugador hasta que se termina el juego desde el inicio. Además, la unidad de ataque del jugador puede realizar un ataque contra el personaje enemigo según la información leída de la tarjeta especial cuando la información escrita en la tarjeta especial se ha leído por el lector de información de tarjeta, si se determina que el personaje de jugador tiene un turno de ataque.

20 En este caso, si el jugador usa una tarjeta especial cuando el jugador tiene la tarjeta especial, el jugador puede seleccionar una técnica de ataque que no puede seleccionarse si el jugador no tiene la tarjeta especial. Por consiguiente, puesto que una persona tiene más interés en si puede obtenerse una tarjeta especial o no en el momento de coleccionar tarjetas, se hace que se disfrute más de coleccionar tarjetas. Además, puesto que la tarjeta especial puede usarse sólo un número predeterminado de veces entre turnos de ataque de un personaje de jugador (la tarjeta especial puede usarse sólo una vez), un punto estratégico del juego relacionado con cuándo usar la tarjeta especial se vuelve importante, lo que aumenta adicionalmente la diversión del juego.

25 Además, para la pluralidad de clases de tarjetas, por ejemplo, algunas de todas las clases de tarjetas que pueden usarse en un juego pueden proporcionarse por separado de la ejecución del juego. Además, en el caso en el que se aplica una máquina recreativa de juego como el dispositivo de juego descrito anteriormente, puede proporcionarse una nueva tarjeta a un jugador cuando se inserta una moneda para llevar a cabo un nuevo juego (o cuando el juego se termina). En el caso en el que se proporciona una nueva tarjeta cuando el juego se termina, pueden proporcionarse diferentes tarjetas a un jugador según el resultado del juego. En el caso en el que los tipos de tarjetas obtenidas tal como se describió anteriormente son iguales, las tarjetas pueden intercambiarse por tarjetas de los amigos.

30 El juego ejecutado en el dispositivo de juego puede tener una pluralidad de fases de una primera fase hasta una fase de orden n (en la que "n" es un número entero igual a o mayor que 2) y el personaje de jugador puede luchar contra diferentes personajes enemigos para cada una de las fases. En este caso, el acumulador de valor de tiempo de selección puede acumular el valor de tiempo de selección desde la primera fase incluso si una fase pasa a una segunda fase o una fase posterior a la segunda fase. Además, un parámetro predeterminado de un personaje enemigo que lucha contra el personaje de jugador en la fase de orden n puede reducirse hasta el valor predeterminado sólo cuando se selecciona el ataque especial como técnica de ataque del personaje de jugador por la unidad de selección de ataque especial.

35 En este caso, es preferible que el acumulador de valor de tiempo de selección no acumule el valor de tiempo de selección hasta un valor predeterminado, que permite que se seleccione el ataque especial, hasta la fase de orden (n-1), independientemente del tiempo hasta que se selecciona una técnica de ataque en cada turno de ataque del personaje de jugador por la unidad de selección de técnica de ataque.

40 En este caso, para superar la fase de orden n (para reducir un parámetro predeterminado de un personaje enemigo hasta un valor predeterminado sin reducir un parámetro predeterminado de un personaje de jugador hasta un valor predeterminado), es necesario no sólo seleccionar rápidamente una técnica de ataque en la fase de orden n sino también seleccionar rápidamente una técnica de ataque incluso en la fase de orden (n-1) antes de la fase de orden n. Por este motivo, incluso en un juego dividido en una pluralidad de fases de la primera a la fase de orden n, el juego no progresa independientemente para cada fase sino que se lleva a cabo un juego de progresión de fases, en

5 el que las fases primera a de orden (n-1) progresan hacia la fase de orden n. Como resultado, puede llevarse a cabo un juego de alto nivel en el que todas las fases están relacionadas entre sí. Además, puesto que el valor de tiempo de selección no se acumula hasta un valor predeterminado hasta la fase de orden (n-1), es decir, puede seleccionarse el ataque especial sólo en la fase de orden n, es posible hacer que la fase de orden n del juego sea importante, lo que mejora la diversión de un juego.

10 Además, en este caso, es preferible que el dispositivo de juego incluya además una unidad de cobro que cobra una tarifa predeterminada al inicio de un nuevo juego. Además, es preferible que el juego se lleve a cabo de manera continua hasta que un parámetro predeterminado del personaje de jugador se reduzca hasta el valor predeterminado o un parámetro predeterminado del personaje enemigo se reduzca hasta el valor predeterminado en la fase de orden n por medio de un único cobro de la unidad de cobro.

15 Un método de llevar a cabo un cobro siempre que se inicia un nuevo juego se adopta normalmente en una máquina recreativa de juego. Puesto que puede ser posible finalizar la primera a la fase de orden n con un único cobro según la decisión cuando se selecciona una técnica de ataque del personaje de jugador a través de todas las fases de la primera a la fase de orden n, es posible instar adicionalmente al jugador a que seleccione rápidamente una técnica de ataque en un turno de ataque del personaje de jugador.

20 En el dispositivo de juego descrito anteriormente, puede existir una pluralidad de personajes de jugador que luchan contra el personaje enemigo en el juego. En este caso, la unidad de selección de técnica de ataque puede hacer que el jugador seleccione secuencialmente una técnica de ataque de cada uno de la pluralidad de personajes de jugador cuando la unidad de determinación del turno de ataque determina que el personaje de jugador tiene un turno de ataque, y el acumulador de tiempo de selección puede acumular el valor de tiempo de selección en común con la pluralidad de personajes de jugador.

25 Por tanto, existe la pluralidad de personajes de jugador que luchan contra el personaje enemigo y el valor de tiempo de selección correspondiente a la brevedad del tiempo hasta que se selecciona una técnica de ataque se acumula en común con todos los personajes de jugador incluso si la técnica de ataque se selecciona independientemente para cada uno de los personajes de jugador. Por consiguiente, puesto que es posible instar al jugador a que seleccione rápidamente no sólo una técnica de ataque de un personaje de jugador específico sino también técnicas de ataque de cualquier tipo de personaje de jugador, puede impedirse que aumente el tiempo de espera durante el que se espera simplemente a la selección del jugador sin el progreso del juego.

30 En este caso, el dispositivo de juego puede incluir además una unidad de selección de personaje de jugador que selecciona una pluralidad de personajes de jugador para luchar contra el personaje enemigo de los personajes, cuyo número es mayor que el número de personajes que pueden luchar contra el personaje enemigo en el juego, según una instrucción del jugador al inicio del juego.

35 Por tanto, haciendo que un jugador pueda seleccionar una pluralidad de personajes de jugador que luchan contra un personaje enemigo cuando se inicia un juego, es posible hacer que el jugador disfrute no sólo mientras que está avanzando en el juego sino también antes de que el juego comience a progresar.

40 En el caso en el que el dispositivo de juego incluye la unidad de selección de personaje de jugador, el dispositivo de juego puede incluir además una unidad de cambio de valor inicial de parámetro que cuando una combinación de una pluralidad de personajes de jugador seleccionados por la unidad de selección de personaje de jugador es una combinación predeterminada, cambia un valor inicial de un parámetro predeterminado de al menos uno de la pluralidad de personajes de jugador seleccionados al inicio del juego.

45 Aquí, en el caso en el que se fijan un atributo predeterminado y un valor inicial del parámetro predeterminado para cada uno de la pluralidad de personajes de jugador, la unidad de cambio de valor inicial de parámetro puede cambiar un valor inicial de un parámetro predeterminado de al menos uno de la pluralidad de personajes de jugador seleccionados al inicio del juego cuando una combinación de atributos de una pluralidad de personajes de jugador seleccionados por la unidad de selección de personaje de jugador es una combinación predeterminada.

50 Por tanto, puesto que un valor inicial de un parámetro predeterminado de al menos un personaje de jugador se cambia por la combinación de la pluralidad de personajes de jugador (o combinación de atributos) seleccionados por el jugador, se aumenta la diversión cuando se selecciona un personaje de jugador. Aquí, en el caso en el que se fija cualquiera de la pluralidad de personajes de jugador mediante la lectura de la información escrita en una tarjeta seleccionada de tarjetas que el jugador posee, se vuelve importante no sólo el número de tarjetas a coleccionar sino también una combinación de tipos de tarjetas a coleccionar, lo que también hace que se disfrute más de coleccionar tarjetas.

55 Además, en el caso en el que el dispositivo de juego incluye la unidad de selección de personaje de jugador, el dispositivo de juego puede incluir además una unidad de fijación de personaje especial que hace que un personaje especial luche contra el personaje enemigo en lugar de la pluralidad de personajes de jugador seleccionados según una instrucción del jugador cuando una combinación de la pluralidad de personajes de jugador seleccionados por la unidad de selección de personaje de jugador es una combinación especial.

Aquí, en el caso en el que se fija un atributo predeterminado para cada uno de la pluralidad de personajes de jugador, la unidad de fijación de personaje especial puede hacer que el personaje especial luche contra el personaje enemigo según una instrucción del jugador cuando una combinación de atributos de la pluralidad de personajes de jugador seleccionados por la unidad de selección de personaje de jugador es una combinación especial.

5 Por tanto, puesto que también es posible hacer que un personaje especial luche contra un personaje enemigo mediante la combinación de la pluralidad de personajes de jugador (o combinación de atributos) seleccionados por el jugador, se aumenta la diversión cuando se selecciona un personaje de jugador. Aquí, en el caso en el que se fija cualquiera de la pluralidad de personajes de jugador mediante la lectura de la información escrita en una tarjeta seleccionada de tarjetas que el jugador posee, se vuelve importante no sólo el número de tarjetas a coleccionar sino también una combinación de tipos de tarjetas a coleccionar, lo que también hace que se disfrute más de coleccionar tarjetas.

10 Además, la unidad de ataque del jugador puede realizar un ataque sobre el personaje enemigo basándose en una combinación de técnicas de ataque fijadas para la pluralidad de personajes de jugador y reducir un parámetro predeterminado del personaje enemigo usando un criterio diferente del que hay en un caso, en el que se seleccionan secuencialmente técnicas de ataque con respecto a los personajes de jugador respectivos, cuando el ataque se realiza sobre el personaje enemigo usando la combinación.

15 En este caso, se vuelve posible no sólo que la pluralidad de personajes de jugador realice un ataque separado sobre el personaje enemigo, sino que la pluralidad de personajes de jugador realice un ataque sobre el personaje enemigo con la combinación de técnicas de ataque de la pluralidad de personajes de jugador. Como resultado, se aumenta la diversión producida por la aparición de la pluralidad de personajes de jugador. Además, puesto que es necesario que el jugador introduzca una instrucción en procedimientos predeterminados para seleccionar un ataque basándose en la combinación de técnicas de ataque de la pluralidad de personajes de jugador, el jugador puede tener interés en memorizar los procedimientos predeterminados. Además, los procedimientos predeterminados mediante los que se introduce una instrucción cuando se selecciona la combinación de técnicas de ataque pueden cambiarse según la combinación de la pluralidad de personajes de jugador que luchan contra el personaje enemigo.

20 El dispositivo de juego puede conectarse de manera comunicable con otro dispositivo de juego que puede ejecutar el mismo juego. En este caso, el personaje enemigo puede ser un personaje de jugador, que se opera por otro jugador, en otro dispositivo de juego conectado al dispositivo de juego.

30 Además, si el dispositivo de juego es una máquina recreativa de juego, otro dispositivo de juego puede ser una máquina recreativa de juego que se instala adyacente a la máquina recreativa de juego en un centro de juegos y similares o una máquina recreativa de juego que se instala en un centro de juegos remoto y se conecta a la máquina recreativa de juego a través de una línea de comunicación, por ejemplo. Además, otro dispositivo de juego puede ser una máquina de juego portátil conectada a través de una comunicación por infrarrojos y similares si el dispositivo de juego es una máquina de juego portátil. Si el dispositivo de juego es una máquina de videojuegos doméstica no portátil, otro dispositivo de juego puede ser otro dispositivo de juego no portátil conectado a través de una línea de comunicación.

35 En este caso, puesto que se vuelve posible un juego de batallas entre amigos o personas desconocidas, se hace que se disfrute más del juego.

40 El programa según la invención puede proporcionarse en un estado en el que el programa se graba en un medio de grabación legible por ordenador. El medio de grabación legible por ordenador puede ser un medio de grabación que está configurado para poder desmontarse del dispositivo informático y se proporciona por separado del dispositivo informático. El medio de grabación legible por ordenador puede ser un medio de grabación, tal como un dispositivo de disco duro, que está previsto dentro del dispositivo informático y se proporciona junto con el dispositivo informático. El programa según el tercer aspecto de la invención puede distribuirse desde un dispositivo de servidor que existe en una red al dispositivo informático a través de una red superponiendo una señal de datos del programa en un soporte.

45 la figura 1 es una vista que ilustra la configuración externa de una máquina recreativa de juego según la realización de la invención;

50 la figura 2 es un diagrama de bloques que ilustra la configuración de circuitos de la máquina recreativa de juego según la realización de la invención;

la figura 3 es una vista que ilustra un ejemplo de una tarjeta intercambiable usada en la máquina recreativa de juego según la realización de la invención;

la figura 4A es una vista que explica un método de avance en un juego y un método operativo de juego en la máquina recreativa de juego según la realización de la invención;

55 la figura 4B es una vista que explica el método de avance en un juego y el método operativo de juego en la máquina recreativa de juego según la realización de la invención;

la figura 4C es una vista que explica el método de avance en un juego y el método operativo de juego en la máquina recreativa de juego según la realización de la invención;

la figura 4D es una vista que explica el método de avance en un juego y el método operativo de juego en la máquina recreativa de juego según la realización de la invención;

5 la figura 4E es una vista que explica el método de avance en un juego y el método operativo de juego en la máquina recreativa de juego según la realización de la invención;

la figura 4F es una vista que explica el método de avance en un juego y el método operativo de juego en la máquina recreativa de juego según la realización de la invención;

10 la figura 4G es una vista que explica el método de avance en un juego y el método operativo de juego en la máquina recreativa de juego según la realización de la invención;

la figura 4H es una vista que explica el método de avance en un juego y el método operativo de juego en la máquina recreativa de juego según la realización de la invención;

la figura 4I es una vista que explica el método de avance en un juego y el método operativo de juego en la máquina recreativa de juego según la realización de la invención;

15 la figura 5A es una vista que explica diversas clases de datos que se gestionan en una RAM para llevar a cabo un juego en la máquina recreativa de juego según la realización de la invención;

la figura 5B es una vista que explica diversas clases de datos que se gestionan en una RAM para llevar a cabo un juego en la máquina recreativa de juego según la realización de la invención;

20 la figura 5C es una vista que explica diversas clases de datos que se gestionan en una RAM para llevar a cabo un juego en la máquina recreativa de juego según la realización de la invención;

la figura 6 es un diagrama de flujo que ilustra el procesamiento ejecutado cuando se selecciona un juego para una persona en la máquina recreativa de juego según la realización de la invención; y

la figura 7 es un diagrama de flujo que ilustra el procesamiento de ataque de jugador mostrado en la figura 6 en detalle.

25 A continuación en el presente documento, se describirá una realización de la invención con referencia a los dibujos adjuntos.

La figura 1 es una vista que ilustra la configuración externa de una máquina recreativa de juego según la realización. En una máquina recreativa de juego 1, un altavoz 15 que está dispuesto en una parte superior de una superficie frontal de una carcasa 10 de modo que se emita un sonido y un dispositivo de visualización 14 que se forma usando un CRT o un dispositivo de cristal líquido de modo que se presente visualmente una imagen están previstos tal como se muestra en el dibujo. Una puerta frontal 18 que puede abrirse mediante el accionamiento de una llave de puerta 18K está prevista en una parte inferior de la superficie frontal de la carcasa 10. La puerta frontal 18 está dotada de una ranura para monedas 11 en la que se inserta una moneda para iniciar un juego y un orificio de descarga de tarjeta 16 usado para descargar una tarjeta intercambiable, que se describirá a continuación, al exterior. Puede aplicarse una moneda correspondiente a una cantidad predeterminada de dinero o una medalla para un juego que puede adquirirse con una cantidad predeterminada de dinero como moneda que se inserta en la ranura para monedas 11 para iniciar un juego.

Un primer botón pulsador de jugador 12a y un segundo botón pulsador de jugador 12b se proporcionan a izquierda y derecha en una superficie similar a una mesa situada entre el dispositivo de visualización superior 14 y la puerta frontal inferior 18. En la máquina recreativa de juego 1, el primer botón de jugador 12a es un botón que se pulsa para que avance en un juego un jugador, que lleva a cabo el juego solo (incluyendo un caso en el que se lleva a cabo una batalla contra otra máquina recreativa de juego que tiene la misma configuración a través de una red), o un jugador en un caso en el que dos personas llevan a cabo un juego. El segundo botón pulsador de jugador 12b es un botón que se pulsa para que avance en un juego el otro jugador en un caso en el que se lleva a cabo el juego por dos personas sólo con la máquina recreativa de juego 1.

Un escáner 13 que lee datos de código (que se describirá a continuación) escritos en una tarjeta intercambiable, que se inserta a través de una ranura para tarjetas 13R, está previsto en un lado frontal de la parte central de la superficie similar a una mesa. En un lado posterior de la parte central de la superficie similar a una mesa, se proporciona una espada 17 que puede moverse en una dirección hacia arriba y hacia abajo. Se acciona la espada 17 para que se eleve mediante una unidad de accionamiento de espada 17D cuando se satisface una condición predeterminada, que se describirá a continuación. La espada 17 puede devolverse a un estado original cuando un jugador empuja la espada 17 hacia abajo mientras que la espada 17 está en el estado anterior.

Además, una rueda 19a está prevista en un lado posterior de una superficie inferior de la carcasa 10 de manera que

la máquina recreativa de juego 1 pueda moverse fácilmente. Un elemento de ajuste 19b que ajusta la altura está previsto en un lado frontal de la superficie inferior de la carcasa 10 de manera que la máquina recreativa de juego 1 puede disponerse de manera estable independientemente de la irregularidad del lugar de instalación. Además, una cubierta protectora 20 en la que, por ejemplo, se almacena un sustrato que tiene un circuito de control montado sobre el mismo, está prevista en el interior de la carcasa 10.

La figura 2 es un diagrama de bloques que ilustra la configuración de circuitos de la máquina recreativa de juego 1 mostrada en la figura 1. Tal como se muestra en el dibujo, en la máquina recreativa de juego 1, se almacena un circuito de control (dispositivo informático) 20^o dentro de la carcasa protectora 20. El circuito de control 20^o incluye una CPU (unidad de procesamiento central) 21, una ROM (memoria de sólo lectura) 22, una RAM (memoria de acceso aleatorio) 23, una unidad de procesamiento de imágenes 24, una unidad de procesamiento de sonidos 25, una unidad de control de entrada y salida 26 y una unidad de control de comunicación 27.

La CPU 21 controla cada unidad de la máquina recreativa de juego 1 ejecutando un programa almacenado en la ROM 22, haciendo de ese modo que se avance en un juego previsto en la máquina recreativa de juego 1. La CPU 21 incluye un temporizador interno. La ROM 22 almacena un programa ejecutado por la CPU 21 y diversas clases de datos que no se cambian según el progreso de un juego. La RAM 23 se usa como área de trabajo de la CPU 21 y almacena datos que se cambian según el progreso de un juego.

La unidad de procesamiento de imágenes 24 se conecta al dispositivo de visualización 14, genera una imagen correspondiente a una situación de progreso del juego según una instrucción de la CPU 21, y presenta visualmente la imagen generada en el dispositivo de visualización 14. La unidad de procesamiento de sonidos 25 se conecta al altavoz 15 y emite un efecto sonoro correspondiente a la situación de progreso del juego según una instrucción de la CPU 21.

La unidad de control de entrada y salida 26 se conecta a un sensor de inserción de monedas 11S que detecta la inserción de una moneda a través de la ranura para monedas 11, el botón pulsador 12 (12a y 12b), el escáner 13, una unidad de descarga de tarjeta 16D que descarga una tarjeta apilada en un apilador de tarjetas (no mostrado) del orificio de descarga de tarjeta 16 al exterior, y la unidad de accionamiento de espada 17D que incluye un circuito de accionamiento que acciona la espada 17 y un sensor que detecta el accionamiento de la espada 17. Se introducen una señal de detección del sensor de inserción de monedas 11S, una señal de entrada del botón pulsador 12, los datos leídos de una tarjeta intercambiable por el escáner 13 y una señal de detección cuando un jugador empuja la espada 17, en la CPU 21 a través de la unidad de control de entrada y salida 26. Además, se transmite una instrucción para elevar la espada 17 de la CPU 21 a la unidad de accionamiento de espada 17D a través de la unidad de control de entrada y salida 26.

La unidad de control de comunicación 27 se conecta a otro dispositivo para controlar la transmisión / recepción de información a / desde otro dispositivo conectado. Otro dispositivo conectado a la unidad de control de comunicación 27 puede ser otra máquina recreativa de juego que tiene la misma configuración que la máquina recreativa de juego 1. Otra máquina recreativa de juego conectada puede ser una máquina recreativa de juego que está dispuesta adyacente a la máquina recreativa de juego 1 y se conecta a la máquina recreativa de juego 1 a través de una línea exclusiva o puede ser una máquina recreativa de juego que está dispuesta en un centro de juegos remoto y se conecta a la máquina recreativa de juego 1 a través de una línea de comunicación, tal como una línea telefónica o Internet. Además, otro dispositivo conectado a la unidad de control de comunicación 27 puede ser un ordenador de gestión en un centro de juegos en el que está dispuesta la máquina recreativa de juego 1.

En la máquina recreativa de juego 1 según la realización, para seleccionar un personaje de jugador que participará en un juego y luchará contra un personaje enemigo, se usa una tarjeta intercambiable escrita con información sobre un personaje que puede seleccionarse como personaje de jugador. En cuanto a una tarjeta intercambiable, algunas de la pluralidad de clases de tarjetas intercambiables están previstas como tarjeta maestra por separado de la ejecución de un juego. Además, cuando se inserta una moneda para iniciar un nuevo juego, se proporciona una nueva tarjeta. Si una persona tiene las mismas tarjetas, la persona puede intercambiar la misma tarjeta por una nueva tarjeta que tenga su amigo. En un método de este tipo, es necesario que un jugador obtenga y posea al menos tres tarjetas (puesto que se supone que el jugador opera tres personajes de jugador) antes de iniciarse el juego. Sin embargo, incluso si el jugador tiene sólo una o dos tarjetas, el jugador puede generar un personaje de jugador insuficiente al azar e iniciar un juego.

La figura 3 es una vista que ilustra un ejemplo de una tarjeta intercambiable usada en la máquina recreativa de juego 1 según la realización. Un personaje 31, un nombre de personaje 32, información de personaje 33 y datos de código 34 están dibujados en una superficie de una tarjeta intercambiable 30. Uno de los personajes que puede participar como personaje de jugador en un juego se dibuja como el personaje 31, y un personaje dibujado en la tarjeta intercambiable 30 que hace que el escáner 13 lea los datos de código 34 aparece como uno de los personajes de jugador en el juego.

El nombre de personaje 32 es un nombre de un personaje dibujado en la tarjeta intercambiable 30. La información de personaje 33 es información básica sobre el personaje dibujado en la tarjeta intercambiable 30. Por ejemplo, la información de personaje 33 incluye un valor inicial de HP (*hit point*, puntos de vida: valor de resistencia física de un

personaje), valores de capacidades fundamentales tales como poder de ataque y poder de defensa, y un atributo del personaje de jugador 31 al inicio del juego. Los datos de código 34 se obtienen codificando datos para identificar de manera única la tarjeta intercambiable 30.

5 A continuación, se describirá un método de operación de un jugador en el momento de llevar a cabo un juego en la máquina recreativa de juego 1 según la realización. En este caso, se supone que el jugador tiene ya varias tarjetas intercambiables y juega al juego solo mientras que lucha contra un ordenador. Las figuras 4A a 4I son vistas que explican un método de avance en un juego y un método operativo de juego en la máquina recreativa de juego 1.

10 Cuando se inserta una moneda para un juego, puede seleccionarse un juego para una sola persona. Cuando se da instrucciones de juego para una sola persona mediante la pulsación del botón pulsador 12, la nueva tarjeta intercambiable 30 se descarga del orificio de descarga de tarjeta 16. Además, se determinan tres personajes enemigos para luchar contra el jugador mediante procesamiento informático en la máquina recreativa de juego 1. Como resultado, tal como se muestra en la figura 4A, se presenta visualmente una pantalla 14A en la que se muestran los personajes enemigos determinados, en el dispositivo de visualización 14.

15 Entonces, se hace que el jugador seleccione un personaje de jugador que lleva a cabo una batalla contra los personajes enemigos. En este caso, tal como se muestra en la figura 4B, se presenta visualmente una pantalla 14B que instruye al jugador para que inserte la tarjeta intercambiable 30 en la ranura para tarjetas 13R de modo que el escáner 13 lea los datos de código 34 en el dispositivo de visualización 14. En este caso, el jugador hace que el escáner 13 lea las tres tarjetas intercambiables 30 de modo secuencial, de manera que se decide un personaje de jugador que participa en la batalla uno a uno siempre que se lea una tarjeta intercambiable 30. Además, no es válido que el jugador haga que el escáner 13 lea la misma tarjeta intercambiable 30 que ya ha leído.

20 A continuación, tal como se muestra en la figura 4C, se presenta visualmente una pantalla de espera 14C para el inicio de una batalla. En la pantalla de espera 14C para el inicio de una batalla, se disponen tres personajes de jugador 41 y tres personajes enemigos 42 y se presenta visualmente un tiempo restante 40 antes del inicio. Cuando el tiempo restante 40 antes del inicio se vuelve "0", se inicia la batalla y se presenta visualmente una pantalla de batalla en el dispositivo de visualización 14. Mientras que se espera a un turno de ataque de un jugador (personaje de jugador 41) o procesamiento informático (personaje enemigo 42), se presenta visualmente casi la misma pantalla (sin incluir la presentación visual del tiempo restante 40 y la presentación visual de un mensaje que indica un estado de espera) que la pantalla de espera 14C como la pantalla de batalla, en el dispositivo de visualización 14.

30 En el caso en el que los atributos de los tres personajes de jugador 41 en esta batalla son iguales, si se pulsa el primer botón pulsador de jugador 12a en procedimientos predeterminados hasta que el tiempo restante 40 antes del inicio se vuelva "0", se presenta visualmente una pantalla de batalla 14D en la que un personaje especial 43 lleva a cabo una batalla como personaje de jugador en lugar de los tres personajes de jugador 41, en el dispositivo de visualización 14, tal como se muestra en la figura 4D. El personaje especial 43 tiene los HP y otras capacidades dos veces mayores que las de cada personaje que aparece como personaje de jugador 41.

35 Cuando el tiempo restante 40 antes del inicio se fija a "0", se inicia la batalla y se alterna un turno de ataque del jugador o el procesamiento informático. En el caso de un turno de ataque del jugador, tal como se muestra en la figura 4E, se presenta visualmente una pantalla de selección 14E para seleccionar una técnica de ataque para cada personaje, en el dispositivo de visualización 14. En la pantalla de selección de técnica de ataque 14E, están incluidos una parte de visualización de técnica de ataque 44 y un indicador de valentía 45 correspondiente a los botones izquierdo y derecho del primer botón pulsador de jugador 12a. Incluso aunque cada personaje prepare dos técnicas de ataque, se deciden las posiciones izquierda y derecha de las técnicas de ataque al azar cada vez que se presenta visualmente la pantalla de selección de técnica de ataque 14E. Además, el indicador de valentía 45 disminuye con el tiempo hasta que se selecciona una de las técnicas de ataque mediante el primer botón pulsador de jugador 12a.

45 En el caso en el que los tres personajes de jugador 41 llevan a cabo la batalla sin el personaje especial 43, es necesario seleccionar una técnica de ataque para cada uno de los personajes de jugador 41 en un turno de ataque del jugador, y se suman puntos correspondientes a la longitud del indicador de valentía 45 en el momento de selección de cada técnica de ataque a los puntos de valentía. En el caso en el que el personaje especial 43 lleva a cabo la batalla, se selecciona una técnica de ataque sólo una vez en un turno de ataque del jugador, y se suman puntos correspondientes a tres veces la longitud del indicador de valentía 45 en el momento de selección de la técnica de ataque a los puntos de valentía.

50 Cuando se presenta visualmente la pantalla de selección de técnica de ataque 14E, el jugador puede insertar la tarjeta intercambiable 30 en la ranura para tarjetas 13R de modo que el escáner 13 lea los datos de código 34. En el caso en el que se describe información especial que indica que la tarjeta intercambiable 30 leída es una tarjeta especial tal como se muestra en la figura 4F, se convoca a un personaje convocado 46 distinto a los personajes de jugador 41 (o el personaje especial 43) y se presenta visualmente una pantalla de ataque convocada 14F en la que el personaje convocado 46 realiza un ataque sobre el personaje enemigo 42, en el dispositivo de visualización 14. Una tarjeta especial puede usarse sólo una vez en una serie de juegos a los que puede jugarse mediante la inserción de una moneda. Además, mientras que está presentándose visualmente la pantalla de selección de

técnica de ataque 14E, no se tiene en cuenta la tarjeta intercambiable 30 excluyendo la tarjeta especial incluso si se lee la tarjeta intercambiable 30.

5 Mientras que está presentándose visualmente la pantalla de selección de técnica de ataque 14E, si el jugador pulsa el primer botón pulsador de jugador 12a en procedimientos predeterminados, por ejemplo, aprieta el primer botón pulsador de jugador 12a repetidamente y una combinación de técnicas de ataque seleccionadas respectivamente para los tres personajes de jugador 41 es una combinación predeterminada, se presenta visualmente una pantalla de ataque de combinación 14G en la que los tres personajes de jugador 41 atacan al personaje enemigo 42 al mismo tiempo combinando los ataques respectivos, en el dispositivo de visualización 14, tal como se muestra en la figura 4G.

10 Además, cuando los puntos de valentía llegan a un punto predeterminado en el momento de un turno de ataque del jugador, la espada 17 se eleva, tal como se muestra en la figura 4H. Al mismo tiempo, se presenta visualmente una pantalla de selección de técnica de ataque 14H en la que puede seleccionarse golpear con un “golpe definitivo” al personaje enemigo 42 como técnica de ataque, en el dispositivo de visualización 14. En este caso, el jugador puede insertar la tarjeta intercambiable 30 en la ranura para tarjetas 13R de modo que el escáner 13 lea los datos de código 34. Además, en el caso en el que los datos de código 34 se leen de la pluralidad de tarjetas intercambiables 30, sólo la tarjeta intercambiable 30 leída en último lugar es eficaz. Además, cuando se lee en primer lugar una tarjeta especial, se da prioridad a que se convoque al personaje convocado 46.

20 Si el jugador empuja la espada 17 elevada tras haber leído el escáner 13 la tarjeta intercambiable 30 (esto no es una operación esencial), se presenta visualmente una pantalla de ataque de golpe 14I que permite golpear con el “golpe definitivo” al personaje enemigo 42, en el dispositivo de visualización 14, tal como se muestra en la figura 4I. Además, los puntos de valentía no llegan a un punto predeterminado en una fase antes de una fase final independientemente de un periodo hasta que se selecciona una técnica de ataque en la pantalla de selección de técnica de ataque 14E, y sólo puede ejecutarse el “golpe definitivo” en la fase final. Además, los HP del personaje enemigo 42 que aparecen en la fase final no van a ser “0” a menos que se golpee con el “golpe definitivo” al personaje enemigo 42.

25 Además, se producen de forma alterna un turno de ataque del jugador y un turno de ataque de procesamiento informático, y los HP del personaje de jugador 41 (o el personaje especial 43) que ha recibido un ataque del personaje enemigo 42 en el turno de ataque del procesamiento informático disminuyen de manera correspondiente al ataque. El personaje de jugador 41 cuyos HP han llegado a “0” no pueden participar en una batalla posterior (sin embargo, el personaje de jugador 41 puede revivirse cuando se pasa a la siguiente fase). Si los HP de los tres personajes de jugador 41 llegan a “0” (o los HP del personaje especial 43 llega a “0”), el jugador pierde y el juego finaliza.

30 Los HP del personaje enemigo 42, que ha recibido un ataque del personaje de jugador 41 (o el personaje especial 43 o el personaje convocado 46) según una instrucción del jugador en el turno de ataque del jugador disminuyen según el ataque. El personaje enemigo 42 cuyos HP han llegado a “0” no puede participar en una batalla posterior y se supera la fase correspondiente cuando todos los HP de los tres personajes enemigos 42 se vuelven “0”. Cuando se supera una fase final, el jugador gana el juego y el juego finaliza. Si se supera una fase antes de la fase final, la pantalla pasa a la siguiente fase. Entonces, aparece el personaje enemigo 42 en una nueva fase, y por tanto se reanuda el juego.

35 A continuación, se describirán datos que se gestionan para llevar a cabo un juego en la máquina recreativa de juego 1 según la realización. En este caso, se describirán los datos gestionados en la RAM 23 usando, como ejemplo, un caso en el que juega un jugador solo mientras que lucha contra un ordenador. Además, se almacenan datos que cambian con el progreso de un juego de antemano en la ROM 22, y también están incluidos valores iniciales de información (por ejemplo, HP, valor de capacidad, atributo y técnica de ataque) sobre personajes escrita en diversas clases de tarjetas intercambiables 30 distribuidas a muchos jugadores indeterminados, en la ROM 22. Además, también están incluidos valores iniciales de información (por ejemplo, HP, valor de capacidad, atributo y técnica de ataque) sobre personajes que pueden aparecer como personajes enemigos, en la ROM 22.

40 La figura 5A es una vista que ilustra una tabla de personajes de jugador almacenada en la RAM 23. Se registran un nombre de personaje de jugador 51, unos HP 52, un valor de capacidad 53, un atributo 54, una técnica de ataque A 55 y una técnica de ataque B 56 referentes a un personaje correspondiente a datos de código de la tarjeta intercambiable 30 leída por el escáner 13 en una tabla de personajes de jugador 50 de modo que correspondan al personaje. En el caso en el que el personaje especial 43 participa en una batalla en lugar del personaje de jugador 41, un personaje registrado en la tabla de personajes de jugador 50 es sólo el personaje especial 43.

55 El nombre de personaje de jugador 51 es un nombre de un personaje (o el personaje especial 43 que sustituye al personaje) que se selecciona como el personaje de jugador 41 por el jugador tras haberse leído los datos de código 34 de la tarjeta intercambiable 30 que posee el jugador por el escáner 13. Los HP 52 son un valor de HP actual del personaje de jugador 41 (o el personaje especial 43) correspondiente. El personaje de jugador 41 cuyos HP 52 se vuelven “0” no puede luchar en la batalla. Además, cuando los HP 52 de todos los personajes de jugador 41 se vuelven “0”, el jugador pierde en la batalla. El valor de capacidad 53 es un valor de capacidad, tal como un poder de

ataque o un poder de defensa del personaje de jugador 41 correspondiente. Los HP 52 y el valor de capacidad 53 cambian con el progreso de un juego.

5 El atributo 54 es un atributo del personaje de jugador 41 correspondiente. Cuando un personaje que tiene el mismo atributo se selecciona como el personaje de jugador 41 y se registra en la tabla de personajes de jugador 50, se vuelve posible hacer que aparezca el personaje especial 43. La técnica de ataque A 55 y la técnica de ataque B 56 son las técnicas de ataque primera y segunda, respectivamente, cuando los personajes de jugador 41 correspondientes atacan al personaje enemigo 42. El jugador selecciona cualquiera de la técnica de ataque A 55 y la técnica de ataque B 56 en el turno de ataque del jugador.

10 La figura 5B es una vista que ilustra una tabla de personajes enemigos almacenada en la RAM 23. Se registran un nombre de personaje enemigo 61, unos HP 62, un valor de capacidad 63, un atributo 64 y una técnica de ataque 65 referentes a cada uno de los personajes enemigos 42 seleccionados personajes, que se suponen que participan en una batalla en la fase actual, en una tabla de personajes enemigos 60 de modo que correspondan a cada personaje enemigo. El nombre de personaje enemigo 61 es un nombre de cada uno de los personajes enemigos 42 que aparecen en la fase correspondiente. Los HP 62 y el valor de capacidad 63 son similares a los del personaje de jugador 41, y los HP 62 y el valor de capacidad 63 también cambian con el progreso de un juego.

15 El atributo 64 es un atributo del personaje enemigo 42 correspondiente. Como tipos del atributo 64, existen las mismas clases de atributos 54 que para el personaje de jugador 41. Existen casos de los mismos atributos, atributos opuestos y otros atributos. Suponiendo que el personaje de jugador 41 y el personaje enemigo 42 tienen los mismos valores de capacidad 53 y 63, el daño es relativamente grande cuando se el personaje de jugador 41 y el personaje enemigo 42 son atacados por el personaje enemigo 42 y el personaje de jugador 41 que tienen atributos opuestos y el daño es relativamente pequeño cuando el personaje de jugador 41 y el personaje enemigo 42 son atacados por el personaje enemigo 42 y el personaje de jugador 41 que tienen los mismos atributos. Sólo se registra una clase de técnica de ataque 65 del personaje enemigo 42 a diferencia del personaje de jugador 41.

20 La figura 5C es una vista que ilustra diversas clases de datos, que se requieren para el progreso de un juego y se gestionan en la RAM 23 de manera sistemática desde el inicio hasta el final del juego, distintos a la tabla de personajes de jugador 50 y la tabla de personajes enemigos 60. Tales datos incluyen una fase n.º 71, puntos de valentía 72, un turno de ataque 73 y una indicación de convocatoria 74.

25 La fase n.º 71 indica un número de una fase en el juego actual. Por ejemplo, cuando existen tres fases de fases primera a tercera, se introduce uno cualquiera de los números "1", "2" y "3". Los puntos de valentía 72 se obtienen acumulando un valor correspondiente a la longitud del indicador de valentía 45 cuando se selecciona una técnica de ataque del personaje de jugador 41 (o el personaje especial 43). Cuando los puntos de valentía 72 llegan a un valor predeterminado, puede ejecutarse el "golpe definitivo".

30 El turno de ataque 73 indica que uno de un jugador y el procesamiento informático tiene un turno de ataque en el caso de un juego para una sola persona y que uno de dos jugadores tiene un turno de ataque en el caso de un juego para dos personas. La indicación de convocatoria 74 es una indicación que se fija cuando se lleva a cabo un ataque del personaje convocado 46 usando una tarjeta especial durante un juego que puede llevarse a cabo mediante una única inserción de moneda. En el caso en el que se fija la indicación de convocatoria 74, incluso si se lee una tarjeta especial en el turno de ataque del jugador, no es posible convocar otro personaje convocado 46 para atacar al personaje enemigo 42.

35 Además, los datos requeridos para el progreso de un juego pueden almacenarse temporalmente en la RAM 23, incluso aunque los datos no sean datos que se gestionan de manera sistemática desde el inicio hasta el final del juego. Tales datos incluyen una técnica de ataque seleccionada para cada uno de los personajes de jugador 41, el daño que se causa al personaje de jugador 41 o al personaje enemigo 42 debido a un ataque, los datos de código 34 de la tarjeta intercambiable 30 leídos por el escáner 13, y similares.

40 A continuación en el presente documento, se describirá el procesamiento en la máquina recreativa de juego 1 según la realización. En un estado en el que no se lleva a cabo un juego, se presenta visualmente una pantalla demo o una pantalla de instrucción de inserción de moneda. Cuando el sensor de inserción de monedas 11S detecta que se ha insertado una moneda a través de la ranura para monedas 11, se vuelve posible llevar a cabo un juego para una sola persona. Si se instruye que se lleve a cabo el juego para una sola persona por medio de la pulsación del primer botón pulsador de jugador 12a, se inicia un juego para el juego por una sola persona.

45 La figura 6 es un diagrama de flujo que ilustra el procesamiento ejecutado cuando se selecciona un juego para una persona. En este diagrama de flujo, se supone que las fases de un juego son desde una primera fase hasta una tercera fase. En primer lugar, la CPU 21 controla la unidad de descarga de tarjeta 16D de manera que se descarga una de las tarjetas intercambiables 30 apiladas en un apilador de tarjetas (etapa S101).

55 Entonces, la CPU 21 determina el tipo de un personaje enemigo que llevará a cabo una batalla contra un personaje de jugador en este juego. En este caso, se determinan tres personajes enemigos para cada una de las fases primera a tercera. La CPU 21 lee la información inicial sobre los personajes enemigos, que se determinan para llevar a cabo la batalla, de la ROM 22 y registra información sobre los personajes enemigos 42 que aparecen en la primera fase

- 5 en la tabla de personajes enemigos 60 de la RAM 23. En cuanto a los personajes enemigos 42 que aparecen en la segunda fase o la tercera fase, sólo se almacena temporalmente información que indica la selección de un personaje en la RAM 23 (etapa S102). Si se determinan los personajes enemigos, la CPU 21 transmite una instrucción a la unidad de procesamiento de imágenes 24 de modo que se presenta visualmente la pantalla de introducción 14A de los personajes enemigos determinados, en el dispositivo de visualización 14 (etapa S103).
- 10 Entonces, la CPU 21 transmite una instrucción a la unidad de procesamiento de imágenes 24 de modo que se presenta visualmente la pantalla 14B, que instruye al jugador para que haga que la tarjeta intercambiable 30 a mano se lea por el escáner 13, en el dispositivo de visualización 14 (etapa S104). La CPU 21 hace que el escáner 13 lea los datos de código 34 escritos en la tarjeta intercambiable 30 que el jugador ha insertado a través de la ranura para tarjetas 13R según la pantalla 14B (etapa S105). La CPU 21 determina si los datos de código 34 leídos por el escáner 13 son iguales o no a datos de código que ya se han leído (etapa S106). Si se determina que los datos de código 34 leídos por el escáner 13 son iguales a datos de código que ya se han leído, la CPU 21 no tiene en cuenta los datos de código 34 leídos y vuelve al procesamiento en la etapa S104.
- 15 Si se determina que los datos de código 34 leídos por el escáner 13 son datos de código que no se han leído aún, la CPU 21 lee la información inicial sobre un personaje correspondiente a los datos de código 34 leídos de la ROM 22 y registra la información inicial leída en la tabla de personajes de jugador 50 de la RAM 23 como uno de los personajes de jugador 41 que participan en una batalla (etapa S107). La CPU 21 determina si la información sobre los tres personajes de jugador 41 se ha registrado o no en la tabla de personajes de jugador 50 (etapa S108). Si se determina que la información sobre los tres personajes de jugador 41 no se ha registrado aún, el proceso vuelve al procesamiento en la etapa S104.
- 20 Si se registra la información sobre los tres personajes de jugador 41, la CPU 21 fija "1" como un valor inicial en la fase n.º 71 (etapa S109). La CPU 21 determina si los tres personajes de jugador 41 sobre los que se registra información en la tabla de personajes de jugador 50 son o no la combinación de personajes específicos definidos de antemano (etapa S110). Si se determina que los tres personajes de jugador 41 son la combinación de personajes específicos, la CPU 21 hace que los HP 52 de cada personaje de jugador 41 registrados en la tabla de personajes de jugador 50 aumenten en el 10% (etapa S111), pasando al procesamiento en la etapa S112. Si se determina que los tres personajes de jugador 41 no son la combinación de personajes específicos, el proceso pasa a la etapa S112.
- 25 En la etapa S112, la CPU 21 comienza a comprobar el tiempo de espera antes del inicio de una batalla usando un temporizador interno. En este caso, la CPU 21 transmite una instrucción a la unidad de procesamiento de imágenes 24 de modo que se presenta visualmente la pantalla de espera 14C para el inicio de una batalla, en el dispositivo de visualización 14 (etapa S113). Entonces, la CPU 21 determina si ha transcurrido o no el tiempo de espera antes del inicio de la batalla (etapa S114). Si se determina que no ha transcurrido el tiempo de espera antes del inicio de la batalla, la CPU 21 determina si los atributos 54 de los tres personajes de jugador 41 registrados en la tabla de personajes de jugador 50 son iguales o no entre sí (etapa S115). Si se determina que los atributos 54 son iguales entre sí, la CPU 21 determina si se ha pulsado o no el primer botón pulsador de jugador 12a en procedimientos predeterminados (etapa S116).
- 30 Si se determina que los atributos 54 de los tres personajes de jugador 41 no son iguales o se determina que el primer botón pulsador de jugador 12a no se pulsa en los procedimientos predeterminados, el proceso vuelve al procesamiento en la etapa S113. Si se determina que se pulsa el primer botón pulsador de jugador 12a en los procedimientos predeterminados en la etapa S116, la CPU 21 cambia un personaje, que lleva a cabo la batalla, al personaje especial 43 según la combinación de los tres personajes de jugador 41 y registra el personaje especial cambiado 43 en la tabla de personajes de jugador 50 (etapa S117). Entonces, el proceso pasa al procesamiento en la etapa S118. Incluso en el caso en el que se determina que ha transcurrido el tiempo de espera en la etapa S114, el proceso pasa al procesamiento en la etapa S118.
- 35 Si se determina que los atributos 54 de los tres personajes de jugador 41 no son iguales o se determina que el primer botón pulsador de jugador 12a no se pulsa en los procedimientos predeterminados, el proceso vuelve al procesamiento en la etapa S113. Si se determina que se pulsa el primer botón pulsador de jugador 12a en los procedimientos predeterminados en la etapa S116, la CPU 21 cambia un personaje, que lleva a cabo la batalla, al personaje especial 43 según la combinación de los tres personajes de jugador 41 y registra el personaje especial cambiado 43 en la tabla de personajes de jugador 50 (etapa S117). Entonces, el proceso pasa al procesamiento en la etapa S118. Incluso en el caso en el que se determina que ha transcurrido el tiempo de espera en la etapa S114, el proceso pasa al procesamiento en la etapa S118.
- 40 En la etapa S118, la CPU 21 determina que uno del jugador (personaje de jugador 41 o personaje especial 43) y el procesamiento informático (personaje enemigo 42) tienen una prioridad de un ataque mediante la ejecución de una función aleatoria, por ejemplo. La CPU 21 fija el turno de ataque 73 para una parte que se ha determinado que tiene la prioridad de un ataque. Entonces, la CPU 21 determina si este turno de ataque es o no para el jugador con referencia al turno de ataque 73 (etapa S119).
- 45 Si se determina que es el turno de ataque del jugador, la CPU 21 hace que el jugador seleccione una técnica de ataque de cada uno de los personajes de jugador 41 (o el personaje especial 43) llevando a cabo el procesamiento de ataque de jugador, que se describirá en detalle más adelante. Usando la técnica de ataque seleccionada, el personaje de jugador 41 (o el personaje especial 43) realiza un ataque sobre el personaje enemigo 42 (etapa S120). Como resultado del procesamiento de ataque de jugador, la CPU 21 determina si los HP 62 de todos los personajes enemigos 42 en la fase actual se han vuelto "0" o no (etapa S121). Si todos los HP 62 de todos los personajes enemigos 42 no se han vuelto "0", la CPU 21 fija el turno de ataque 73 como turno de ataque del procesamiento informático (etapa S122). Entonces, el proceso vuelve al procesamiento en la etapa S119.
- 50 Si se determina que es el turno de ataque del jugador, la CPU 21 hace que el jugador seleccione una técnica de ataque de cada uno de los personajes de jugador 41 (o el personaje especial 43) llevando a cabo el procesamiento de ataque de jugador, que se describirá en detalle más adelante. Usando la técnica de ataque seleccionada, el personaje de jugador 41 (o el personaje especial 43) realiza un ataque sobre el personaje enemigo 42 (etapa S120). Como resultado del procesamiento de ataque de jugador, la CPU 21 determina si los HP 62 de todos los personajes enemigos 42 en la fase actual se han vuelto "0" o no (etapa S121). Si todos los HP 62 de todos los personajes enemigos 42 no se han vuelto "0", la CPU 21 fija el turno de ataque 73 como turno de ataque del procesamiento informático (etapa S122). Entonces, el proceso vuelve al procesamiento en la etapa S119.
- 55 Por otro lado, si se determina que es el turno de ataque del personaje enemigo en la etapa S119, la CPU 21 hace

- 5 que el personaje enemigo 42 ataque al personaje de jugador 41 (o el personaje especial 43) llevando a cabo el procesamiento de ataque enemigo, que se describirá en detalle más adelante (etapa S123). Como resultado del procesamiento de ataque enemigo, la CPU 21 determina si los HP 52 de todos los personajes de jugador 41 (o el personaje especial 43) se han vuelto "0" o no (etapa S124). Si todos los HP 52 de todos los personajes de jugador 41 (o el personaje especial 43) no se han vuelto "0", la CPU 21 fija el turno de ataque 73 como turno de ataque del jugador (etapa S125). Entonces, el proceso vuelve al procesamiento en la etapa S119.
- 10 Si todos los HP 52 de todos los personajes de jugador 41 (o el personaje especial 43) se han vuelto "0", la CPU 21 transmite una instrucción a la unidad de procesamiento de imágenes 24 de modo que se presenta visualmente una pantalla que muestra que el jugador ha perdido, en el dispositivo de visualización 14 (etapa S126). Entonces, el juego se ha terminado, y por consiguiente, finaliza el procesamiento del diagrama de flujo.
- 15 Además, si se determina que los HP 62 de todos los personajes enemigos 42 se han vuelto "0" en la etapa S121, la CPU 21 determina si la fase n.º 71 es "3" o no (etapa S127). Si se determina que la fase n.º 71 no es "3", se superan las fases hasta ese momento y una fase pasa a la siguiente fase. En este caso, la CPU 21 transmite una instrucción a la unidad de procesamiento de imágenes 24 de modo que se presenta visualmente una pantalla que muestra que se han superado las fases hasta ese momento, en el dispositivo de visualización 14 (etapa S128).
- 20 Entonces, la CPU 21 concede una bonificación por superar una fase al jugador. La bonificación por superar una fase se concede haciendo que los HP 62 de cada personaje de jugador 41 se recuperen hasta un nivel predeterminado o aumentando el valor de capacidad 53, por ejemplo. Además, en el caso en el que existe el personaje de jugador 41 cuyos HP 62 se han vuelto "0", puede ser posible hacer que reviva sólo un personaje de jugador 41 y conceder los HP 62 correspondientes a una cantidad predeterminada al personaje de jugador 41 (etapa S129). Después de eso, la CPU 21 aumenta la fase n.º 71 sólo en "1" (etapa S130). Además, se registra información sobre el personaje enemigo 42 en la siguiente fase en la tabla de personajes enemigos 60 de la RAM 23 (etapa S131), y entonces el proceso vuelve al procesamiento en la etapa S119.
- 25 Además, si se determina que la fase n.º 71 es "3" en la etapa S127, se superan todas las fases y se determina que el jugador ha ganado completamente la batalla. Por consiguiente, la CPU 21 transmite una instrucción a la unidad de procesamiento de imágenes 24 de modo que se presenta visualmente una pantalla que muestra que el jugador ha ganado la batalla, en el dispositivo de visualización 14 (etapa S132). Entonces, el juego se ha terminado, y por consiguiente, finaliza el procesamiento del diagrama de flujo.
- 30 La figura 7 es un diagrama de flujo que ilustra el procesamiento de ataque de jugador de la etapa S120 en detalle. En el procesamiento de ataque enemigo, la CPU 21 en primer lugar inicializa todos los datos (los puntos de valentía 72, el turno de ataque 73 y la indicación de convocatoria 74 no son datos temporales descritos en el presente documento) sobre un ataque del jugador almacenados temporalmente en la RAM 23 (etapa S201). Entonces, la CPU 21 determina si un valor de los puntos de valentía 72 es o no un valor predeterminado o más (etapa S202).
- 35 Si se determina que el valor de los puntos de valentía 72 es el valor predeterminado o más, la CPU 21 lee el valor de capacidad 53, la técnica de ataque A 55 y la técnica de ataque B 56 referentes a un personaje (o el personaje especial 43) de los personajes de jugador 41 registrados en la tabla de personajes de jugador 50 de manera secuencial (etapa S203). La CPU 21 comienza a comprobar el tiempo de selección de la técnica de ataque usando el temporizador interno (etapa S204). La CPU 21 determina aleatoriamente que se presentará visualmente una de la técnica de ataque A 55 y la técnica de ataque B 56 en el lado derecho o izquierdo (aquí, se excluye un caso en el que el proceso vuelve desde la etapa S207 que va a describirse más adelante) y transmite una instrucción a la
- 40 unidad de procesamiento de imágenes 24 de modo que se presenta visualmente la pantalla de selección de técnica de ataque 14E, en el dispositivo de visualización 14. En la pantalla de selección de técnica de ataque 14E, la longitud del indicador de valentía 45 disminuye según el tiempo de comprobación del tiempo de selección de una técnica de ataque (etapa S205).
- 45 Entonces, la CPU 21 determina si se ha insertado o no la tarjeta intercambiable 30 en la ranura para tarjetas 13R y se han leído o no los datos de código 34 de la tarjeta intercambiable 30. Si se determina que se han leído los datos de código 34 de la tarjeta intercambiable 30, la CPU 21 determina si los datos de código 34 indican o no una tarjeta especial (etapa S206). Aquí, en el caso en el que la indicación de convocatoria 74 ya está fijada, la CPU 21 no tiene en cuenta los datos de código 34 incluso si se leen los datos de código 34 de la tarjeta especial. Cuando se han
- 50 leído los datos de código 34 de la tarjeta especial, el proceso pasa al procesamiento en la etapa S227.
- Cuando no se han leído los datos de código 34 de la tarjeta especial, la CPU 21 determina si el jugador ha seleccionado o no una técnica de ataque basándose en si se ha pulsado o no el primer botón pulsador de jugador 12a (etapa S207). Si se determina que no se pulsa el primer botón pulsador de jugador 12a y no se ha seleccionado aún la técnica de ataque, el proceso vuelve al procesamiento en la etapa S205.
- 55 Si se determina que se ha pulsado el primer botón pulsador de jugador 12a para seleccionar una técnica de ataque, la CPU 21 almacena temporalmente una técnica de ataque, que se presenta visualmente un lado de pulsación de los botones izquierdo y derecho, en la RAM 23 como técnica de ataque del personaje de jugador 41 (o el personaje especial 43). Además, procedimientos de pulsación, tales como apretar repetidamente el primer botón pulsador de

jugador 12a, se almacenan temporalmente en la RAM 23.

Además, la CPU 21 suma puntos (tres veces los puntos en el caso del personaje especial 43) correspondientes a la longitud del indicador de valentía 45 a los puntos de valentía 72 (etapa S208).

5 Entonces, la CPU 21 determina si el personaje de jugador 41 cuyo valor de capacidad 53, técnica de ataque A 55 y técnica de ataque B 56 aún no se han leído sigue estando en la tabla de personajes de jugador 50 (etapa S209). Si se determina que sigue estando el personaje de jugador 41 cuyo valor de capacidad 53, técnica de ataque A 55 y técnica de ataque B 56 aún no se han leído, la CPU 21 vuelve al procesamiento en la etapa S203 en el que se leen el valor de capacidad 53, la técnica de ataque A 55 y la técnica de ataque B 56 referentes al siguiente personaje de jugador 41. Si no sigue estando el personaje de jugador 41 cuyo valor de capacidad 53, técnica de ataque A 55 y técnica de ataque B 56 aún no se han leído, el proceso pasa al procesamiento en la etapa S221.

10 Si se determina que un valor de los puntos de valentía 72 es el valor predeterminado o más en la etapa S202, la CPU 21 determina si se ha elevado ya o no la espada 17 (etapa S210). Si se determina que se ha elevado ya la espada 17, el proceso pasa al procesamiento en la etapa S212. Si se determina que no se ha elevado aún la espada 17, la CPU 21 controla la unidad de accionamiento de espada 17D a través de la unidad de control de entrada y salida 26 de manera que se eleva la espada 17 (etapa S211). Entonces, el proceso pasa al procesamiento en la etapa S212.

20 En la etapa S212, la CPU 21 lee el valor de capacidad 53, la técnica de ataque A 55 y la técnica de ataque B 56 referentes a un personaje (o el personaje especial 43) de los personajes de jugador 41 registrados en la tabla de personajes de jugador 50 de manera secuencial. La CPU 21 determina aleatoriamente que se presentará visualmente una de la técnica de ataque A 55 y la técnica de ataque B 56 en el lado derecho o izquierdo (aquí, se excluye un caso en el que el proceso vuelve desde la etapa S216 o S218 que va a describirse más adelante) y transmite una instrucción a la unidad de procesamiento de imágenes 24 de modo que se presenta visualmente la pantalla de selección de técnica de ataque 14E en el dispositivo de visualización 14 (etapa S213).

25 Entonces, la CPU 21 determina si se ha insertado o no la tarjeta intercambiable 30 en la ranura para tarjetas 13R y se han leído o no los datos de código 34 de la tarjeta intercambiable 30 (etapa S214). Si se determina que se han leído los datos de código 34 de la tarjeta intercambiable 30, la CPU 21 determinó si los datos de código 34 indican o no una tarjeta especial (etapa S215). Aquí, en el caso en el que ya está fijada la indicación de convocatoria 74, la CPU 21 no tiene en cuenta los datos de código 34 incluso si se leen los datos de código 34 de la tarjeta especial.

30 Si se determina que la tarjeta intercambiable 30 cuyos datos de código 34 se han leído no es una tarjeta especial, la CPU 21 almacena temporalmente los datos de código 34 leídos de la tarjeta intercambiable 30 en la RAM 23. En el caso en el que se almacenan datos de código 34 leídos previamente, los datos de código 34 que se leen esta vez se sobrescriben en la CPU 21 para almacenarse (etapa S216). Entonces, el proceso vuelve al procesamiento en la etapa S213. Si se determina que la tarjeta intercambiable 30 cuyos datos de código 34 se han leído es una tarjeta especial, el proceso pasa al procesamiento en la etapa S227.

35 En el caso en el que no se han leído aún los datos de código 34 de la tarjeta intercambiable 30, la CPU 21 determina si se ha empujado o no hacia abajo por el jugador la espada 17 que se eleva, basándose en si se ha introducido o no una señal de detección de la unidad de accionamiento de espada 17D (etapa S217). Si se determina que se ha empujado hacia abajo la espada 17, el proceso pasa al procesamiento en la etapa S230. Si se determina que no se ha empujado hacia abajo la espada 17, la CPU 21 determina si el jugador ha seleccionado o no una técnica de ataque basándose en si se ha pulsado o no el primer botón pulsador de jugador 12a (etapa S218). Si se determina que no se pulsa el primer botón pulsador de jugador 12a y no se ha seleccionado aún la técnica de ataque, el proceso vuelve al procesamiento en la etapa S213.

40 Si se determina que se ha pulsado el primer botón pulsador de jugador 12a para seleccionar una técnica de ataque, la CPU 21 almacena temporalmente una técnica de ataque, que se presenta visualmente en un lado de pulsación de los botones izquierdo y derecho, en la RAM 23 como técnica de ataque del personaje de jugador 41 (o el personaje especial 43) (etapa S219).

45 Entonces, la CPU 21 determina si o no el personaje de jugador 41 cuyo valor de capacidad 53, técnica de ataque A 55 y técnica de ataque B 56 aún no se han leído sigue estando o no en la tabla de personajes de jugador 50 (etapa S220). Si se determina que sigue estando el personaje de jugador 41 cuyo valor de capacidad 53, técnica de ataque A 55 y técnica de ataque B 56 no se han leído aún, la CPU 21 vuelve al procesamiento en la etapa S212 en el que se leen el valor de capacidad 53, la técnica de ataque A 55, y la técnica de ataque B 56 referentes al siguiente personaje de jugador 41. Si no sigue estando el personaje de jugador 41 cuyo valor de capacidad 53, técnica de ataque A 55 y técnica de ataque B 56 no se han leído aún, el proceso pasa al procesamiento en la etapa S221.

50 En la etapa S221, la CPU 21 determina si la combinación de técnicas de ataque seleccionadas es o no una combinación predeterminada en un caso cuando no se selecciona una técnica de ataque del personaje especial 43 sino una técnica de ataque de cada uno de los tres personajes de jugador 41 (etapa S221). Si se determina que la combinación de las técnicas de ataque seleccionadas es la combinación predeterminada, la CPU 21 determina si se ha llevado a cabo o no una pulsación basándose en procedimientos predeterminados, tales como presionar

repetidamente, en el primer botón pulsador de jugador 12a cuando se selecciona una técnica de ataque (etapa S222).

Si se determina que la combinación de las técnicas de ataque seleccionadas no es la combinación predeterminada o cuando no se ha llevado a cabo la pulsación basándose en los procedimientos predeterminados incluso si la combinación de las técnicas de ataque seleccionadas es la combinación predeterminada, la CPU 21 calcula el daño infligido a cada uno de los personajes enemigos 42 en el caso en el que el personaje enemigo 42 haya sido atacado usando una técnica de ataque seleccionada para cada uno de los personajes de jugador 41 (o el personaje especial 43). El daño calculado infligido al personaje enemigo 42 se almacena temporalmente en la RAM 23 (etapa S223).

Entonces, la CPU 21 transmite una instrucción a la unidad de procesamiento de imágenes 24 de modo que se presenta visualmente una pantalla, que muestra que se hace que el personaje de jugador 41 (o el personaje especial 43) lleve a cabo un ataque usando una técnica de ataque seleccionada secuencialmente y los HP 62 de cada uno de los personajes enemigos 42 se reducen secuencialmente debido al ataque tanto como el daño que se ha calculado para cada uno de los personajes enemigos 42 en la etapa S223, en el dispositivo de visualización 14 (etapa S224). Entonces, finaliza el procesamiento de ataque de jugador, volviendo al diagrama de flujo mostrado en la figura 6.

Si se determina que se ha llevado a cabo la pulsación basándose en los procedimientos en la etapa S222, la CPU 21 calcula el daño infligido a cada uno de los personajes enemigos 42 en el caso en el que el personaje enemigo 42 ha sido atacado usando un ataque de combinación basándose en la combinación de técnicas de ataque seleccionadas para cada uno de los personajes de jugador 41. El daño infligido a cada uno de los personajes enemigos 42 por el ataque de combinación es mayor que el que hay en un caso en el que el personaje de jugador 41 lleva a cabo el ataque individualmente. El daño calculado infligido al personaje enemigo 42 se almacena temporalmente en la RAM 23 (etapa S225).

Entonces, la CPU 21 transmite una instrucción a la unidad de procesamiento de imágenes 24 de modo que se presenta visualmente una pantalla, que muestra que se hace que el personaje de jugador 41 lleve a cabo el ataque de combinación usando simultáneamente la combinación de técnicas de ataque seleccionadas y los HP 62 de cada uno de los personajes enemigos 42 se reducen debido al ataque de combinación tanto como el daño que se ha calculado para cada uno de los personajes enemigos 42 en la etapa S225, en el dispositivo de visualización 14 (etapa S226). Entonces, el procesamiento de ataque de jugador finaliza, volviendo al diagrama de flujo mostrado en la figura 6.

En la etapa S227, la CPU 21 fija la indicación de convocatoria 74 puesto que se convoca al personaje convocado 46 para atacar al personaje enemigo 42 (etapa S227). Entonces, la CPU 21 calcula el daño infligido a cada uno de los personajes enemigos 42 cuando el personaje enemigo 42 es atacado por el ataque del personaje convocado 46 que se ha convocado. El daño calculado infligido al personaje enemigo 42 se almacena temporalmente en la RAM 23 (etapa S228).

Entonces, la CPU 21 transmite una instrucción a la unidad de procesamiento de imágenes 24 de modo que se presenta visualmente una pantalla, que muestra que el personaje de jugador 41 o el personaje especial 43 convoca al personaje convocado 46, se hace que el personaje convocado 46 lleve a cabo el ataque, y los HP 62 de cada uno de los personajes enemigos 42 se reduce debido al ataque tanto como el daño que se ha calculado para cada uno de los personajes enemigos 42 en la etapa S228, en el dispositivo de visualización 14 (etapa S229). Entonces, el procesamiento de ataque de jugador finaliza, volviendo al diagrama de flujo mostrado en la figura 6.

En la etapa S230, la CPU 21 calcula el daño, que se inflige a cada uno de los personajes enemigos 42 cuando se inflige el "golpe definitivo" al personaje enemigo 42, correspondiente a los datos de código 34 de la tarjeta intercambiable 30 que se almacenan temporalmente en la RAM 23 en la etapa S216. En este caso, el daño calculado es un daño suficiente como para poder reducir necesariamente los HP 62 de cada uno de los personajes enemigos 42 hasta "0" cuando se lleva a cabo cualquier ataque con al menos uno, dos o tres turnos de ataque del jugador distintos al "golpe definitivo" (depende del tipo de la tarjeta intercambiable 30 que sean necesarios uno de uno, dos o tres turnos de ataque). En una técnica de ataque distinta a las descritas anteriormente, no es posible hacer que los HP 62 de cada uno de los personajes enemigos 42 sean "0" con cuatro turnos de ataque. Además, los HP 52 del personaje de jugador 41 se vuelven necesariamente "0" si el personaje de jugador 41 es atacado mediante cuatro turnos de ataque del procesamiento informático. El daño calculado infligido al personaje enemigo 42 se almacena temporalmente en la RAM 23 (etapa S230).

Entonces, la CPU 21 transmite una instrucción a la unidad de procesamiento de imágenes 24 de modo que se presenta visualmente una pantalla, que muestra que el personaje de jugador 41 o el personaje especial 43 inflige el "golpe definitivo" a cada uno de los personajes enemigos 42 y los HP 62 de cada uno de los personajes enemigos 42 se reducen debido al "golpe definitivo" tanto como el daño que se ha calculado en la etapa S230, en el dispositivo de visualización 14 (etapa S231). Entonces, el procesamiento de ataque de jugador finaliza, volviendo al diagrama de flujo mostrado en la figura 6.

Por otro lado, en el procesamiento de ataque enemigo de la etapa S123, la CPU 21 calcula el daño infligido a cada

uno de los personajes de jugador 41 (o el personaje especial 43) en el caso en el que el personaje de jugador 41 (o el personaje especial 43) es atacado en la técnica de ataque 65 que se registra para cada uno de los personajes enemigos 42 en la tabla de personajes enemigos 60. El daño calculado del personaje de jugador 41 (o el personaje especial 43) se almacena temporalmente en la RAM 23.

5 Entonces, la CPU 21 transmite una instrucción a la unidad de procesamiento de imágenes 24 de modo que se presenta visualmente una pantalla, que muestra que se hace que el personaje enemigo 42 lleve a cabo un ataque usando la técnica de ataque 65 registrada secuencialmente y los HP 52 de cada uno de los personajes de jugador 41 se reducen secuencialmente debido al ataque tanto como el daño que se ha calculado para cada uno de los personajes de jugador 41 (o el personaje especial 43), en el dispositivo de visualización 14. Entonces, el
10 procesamiento de ataque enemigo finaliza, volviendo al diagrama de flujo mostrado en la figura 6.

Además, en el caso en el que se selecciona el juego para dos personas, pueden descargarse dos tarjetas intercambiables 30 en la etapa S101 y puede llevarse a cabo el procesamiento de las etapas S103 a S108 para los jugadores primero y segundo sin llevar a cabo el procesamiento de las etapas S101 y S102. Pueden presentarse visualmente los personajes de jugador que se seleccionan como personaje de jugador por cada jugador tras haberse
15 completado la selección de ambos jugadores. El segundo jugador va a operar el segundo botón pulsador de jugador 12b, no el primer botón pulsador de jugador 12a. La espada 17 se usa comúnmente por los jugadores primero y segundo.

Además, puede determinarse qué jugador tendrá un turno de ataque en la etapa S119. En el turno de ataque de jugador de la etapa S120, un personaje de jugador del primer jugador puede tratarse como el personaje de jugador 41 descrito anteriormente y un personaje de jugador del segundo jugador puede tratarse como el personaje enemigo 42 descrito anteriormente. Además, en la etapa S123, el personaje de jugador del segundo jugador puede tratarse como el personaje de jugador 41 y el personaje de jugador del primer jugador puede tratarse como el personaje enemigo 42, de manera que se lleva a cabo el mismo procesamiento de ataque de jugador que en la etapa S120 en lugar del procesamiento de ataque enemigo.
20

Además, en el caso en el que se conectan entre sí diferentes máquinas recreativas de juego que tienen la misma configuración a través de una red y dos jugadores llevan a cabo un juego de batallas usando diferentes máquinas, ambos jugadores pueden finalizar la selección de los personajes de jugador 41 en las etapas S103 a S108 sin llevar a cabo el procesamiento de la etapa S101 y S102 y puede presentarse visualmente un personaje de jugador seleccionado por el jugador en la otra parte cuando se intercambia información que indica que la selección de los personajes de jugador 41 ha finalizado, entre las dos máquinas. Además, en cuanto al número de fases, sólo puede aplicarse una fase. Incluso si sólo se aplica una fase, los puntos de valentía 72 pueden acumularse hasta que pueda ejecutarse el “golpe definitivo”.
25
30

Además, el procesamiento de ataque de jugador puede ejecutarse en la máquina recreativa de juego con la que juega un jugador correspondiente a un turno de ataque y puede notificarse el resultado del procesamiento a la otra máquina recreativa de juego 1 que se conecta a través de la red. En este caso, se presenta visualmente una pantalla que muestra que su propio personaje de jugador está siendo atacado por el personaje de jugador de la otra parte, en el dispositivo de visualización 14 en respuesta al resultado del procesamiento notificado.
35

Tal como se describió anteriormente, en la máquina recreativa de juego 1 según la realización, el personaje de jugador 41 que se mueve según la operación del jugador y el personaje enemigo 42 luchan entre sí en una batalla y atacan al personaje de la otra parte de forma alterna. En el turno de ataque del jugador, el jugador selecciona una técnica de ataque de cada personaje de jugador 41 (o el personaje especial 43 que sustituye al personaje de jugador 41) con respecto al personaje enemigo 42, pero el indicador de valentía 45 disminuye según el tiempo transcurrido hasta que se selecciona la técnica de ataque. Se suman puntos correspondientes a la longitud del indicador de valentía 45 cuando se selecciona la técnica de ataque a los puntos de valentía 72.
40

Además, si un valor de los puntos de valentía 72 sumados llega a un valor predeterminado en el momento de un nuevo turno de ataque del jugador, puede seleccionarse el “golpe definitivo” como la técnica de ataque del personaje de jugador 41. En el caso en el que se selecciona el “golpe definitivo” como la técnica de ataque, es posible infligir un daño significativo, que no puede obtenerse mediante las demás técnicas de ataque, a cada uno de los personajes enemigos 42 y reducir los HP 62 de cada uno de los personajes enemigos 42 de golpe.
45

Por tanto, sólo un jugador, que haya seleccionado una técnica de ataque de cada personaje de jugador 41 dentro de un corto periodo de tiempo en cada turno de ataque, puede seleccionar el “golpe definitivo” como técnica de ataque del personaje de jugador 41 en el turno de ataque del jugador. Es decir, sólo un jugador que sea excelente en la decisión de selección de una técnica de ataque (el tiempo de selección es corto) así como el jugador que selecciona simplemente cualquier técnica de ataque como la técnica de ataque del personaje de jugador 41 es ventajoso para avanzar en una batalla. Por tanto, la selección de una técnica de ataque del personaje de jugador 41 en un turno de ataque afecta a la selección de una técnica de ataque del personaje de jugador 41 en un turno de ataque posterior, y por consiguiente, se aumenta la diversión del juego.
50
55

Además, puesto que la selección de la técnica de ataque del personaje de jugador 41 se lleva a cabo mediante la

selección del jugador hasta el final, puede reflejarse la intención del jugador en la propia selección y también es posible instar al jugador a que seleccione la técnica de ataque de manera positiva. Por este motivo, la diversión del juego se mejora enormemente sin omitir la intención del jugador como un caso en el que la técnica de ataque se selecciona automáticamente cuando transcurre un tiempo predeterminado.

5 Además, puesto que se insta a un jugador a que seleccione la técnica de ataque dentro de un corto periodo de tiempo, se espera que un periodo de tiempo durante el que el progreso de una batalla esté en realidad detenido mientras que se espera simplemente a la selección por el jugador de la técnica de ataque del personaje de jugador 41. Por consiguiente, en el caso en el que hay una persona esperando a un turno del juego, no se produce una situación en el que se aumenta el tiempo de espera de la persona que espera al turno mientras que el progreso del juego se detiene sustancialmente. Particularmente, en una máquina de juego que permite que muchas personas indeterminadas jueguen como la máquina recreativa de juego 1 según la realización, muchas personas pueden esperar al juego, el efecto descrito anteriormente se vuelve perceptible.

10 En este caso, los puntos de valentía 72 no se suman por separado para cada uno de los tres personajes de jugador 41 sino que se suman comúnmente para todos los personajes de jugador 41. Por consiguiente, es posible instar a un jugador a que seleccione rápidamente técnicas de ataque de los tres personajes de jugador 41. Como resultado, en el caso en el que hay una persona esperando a un turno del juego, no se produce una situación en el que se aumenta el tiempo de espera de la persona que espera al turno mientras que el progreso del juego se detiene sustancialmente.

15 Además, se selecciona el personaje de jugador 41 que lleva a cabo una batalla contra el personaje enemigo 42 por el jugador haciendo que los datos de código 34 de la tarjeta intercambiable 30 a mano se lean antes del inicio de la batalla. Por tanto, incluso antes del inicio de una batalla, es posible hacer que un jugador disfrute de la selección del personaje de jugador 41. Además, puesto que se aumenta el número de personajes que pueden aparecer como el personaje de jugador 41 a medida que aumentan los tipos de las tarjetas intercambiables 30 a mano, es posible hacer que se disfrute no sólo de jugar un juego sino que se disfrute también de coleccionar las tarjetas intercambiables 30.

20 En este caso, se aumenta un valor inicial de los HP 52 de cada personaje de jugador 41 según la combinación del personaje de jugador 41 que el jugador ha seleccionado. Además, seleccionando personajes que tienen los mismos atributos 54 que los tres personajes de jugador 41, es posible hacer que el personaje especial 43 participe en una batalla en una condición de una operación predeterminada. Por este motivo, se aumenta la diversión cuando el jugador selecciona el personaje de jugador 41. Además, puesto que el jugador debe poseer clases predeterminadas de tarjetas intercambiables 30 de antemano para hacer posible lo descrito anteriormente, se hace que se disfrute más de coleccionar las tarjetas intercambiables 30.

25 Además, cuando los puntos de valentía 72 llegan a un valor predeterminado y puede ejecutarse el "golpe definitivo", no sólo se presenta visualmente el "golpe definitivo" en el dispositivo de visualización 14 de la misma manera que la selección de las demás técnicas de ataque sino que también se eleva la espada 17. Se supone que una operación cuando el jugador selecciona el "golpe definitivo" como la técnica de ataque empuja hacia abajo la espada 17. Por consiguiente, se vuelve fácil proporcionar a un jugador una impresión de que el "golpe definitivo" es algo especial que es diferente de las demás técnicas de ataque. Además, en el caso de una máquina de juego que no es universal y permite que muchas personas indeterminadas, que no son jugadores, observen un juego como la máquina recreativa de juego 1, es fácil adoptar tal estructura especial. Además, debido a la estructura especial, el progreso de un juego puede expresarse de forma dinámica.

30 En el caso en el que el jugador ha seleccionado el "golpe definitivo" como técnica de ataque, si los datos de código 34 de la tarjeta intercambiable 30 se leen por el escáner 13, el daño infligido al personaje enemigo 42 por el "golpe definitivo" cambia con el tipo de la tarjeta intercambiable 30 cuyos datos de código 34 se leen. Por consiguiente, puesto que se aumenta la diversión cuando el jugador selecciona el "golpe definitivo" como la técnica de ataque, se hace que se disfrute más de coleccionar las tarjetas intercambiables 30.

35 Además, en el caso en el que las técnicas de ataque seleccionadas para los tres personajes de jugador 41 en un turno de ataque de un jugador es una combinación predeterminada y los procedimientos de pulsación del primer botón pulsador de jugador 12a en el momento de selección de la técnica de ataque son procedimientos predeterminados, los tres personajes de jugador 41 no realizan un ataque individual sobre el personaje enemigo 42 sino que realizan un ataque de combinación sobre el personaje enemigo 42 a la vez basándose en la combinación de las técnicas de ataque seleccionadas. Además, el daño infligido al personaje enemigo 42 debido al ataque de combinación es más grave que el del ataque individual.

40 Por tanto, puesto que es posible el ataque de combinación que permite que los tres personajes de jugador 41 funcionen como un solo cuerpo, se aumenta la diversión producida por la existencia de la pluralidad de clases de personajes de jugador 41 que luchan contra el personaje enemigo 42. Además, puesto que los procedimientos de pulsación del primer botón pulsador de jugador 12a para llevar a cabo el ataque de combinación también tienen condiciones, un jugador también adquiere interés en memorizar los procedimientos de pulsación. Además, los procedimientos de pulsación para realizar un ataque de combinación pueden cambiar con la combinación de los tres

personajes de jugador 41 u otras condiciones.

Además, si un jugador tiene una tarjeta especial, es posible convocar al personaje convocado 46 de modo que se haga que el personaje convocado 46 realice un ataque sobre el personaje enemigo 42 haciendo que el escáner 13 lea los datos de código 34 de la tarjeta especial en un turno de ataque del jugador. Por este motivo, cuando se colecciona la tarjeta intercambiable 30, un jugador también tiene interés en obtener una tarjeta especial. Por consiguiente, se hace que se disfrute más de coleccionar la tarjeta intercambiable 30. Sobre todo, puesto que el personaje convocado 46 puede convocarse sólo una vez en un juego que tiene tres fases usando la tarjeta especial, se mejora un punto estratégico en un juego seleccionando el turno de ataque en el que se usa la tarjeta especial. Como resultado, se aumenta adicionalmente la diversión del juego.

Además, en la máquina recreativa de juego 1 según la realización, es posible llevar a cabo un juego con la inserción de una moneda. El juego está configurado para incluir fases primera a tercera y finaliza como una victoria del jugador cuando todos los HP 62 de los personajes enemigos 42 se vuelven "0" en la tercera fase. Por otro lado, si todos los HP 52 de los personajes de jugador 41 (o el personaje especial 43) se vuelven "0" en cualquiera de las fases antes de que todos los HP 62 de los personajes enemigos 42 se vuelvan "0", el juego finaliza como una derrota del jugador. Es decir, incluso aunque se preparen las fases primera a tercera en un juego, el juego puede finalizar sin superarse la tercera fase o incluso una fase antes de la tercera fase.

En este caso, los puntos de valentía 72 se suman independientemente de la fase. Además, los puntos de valentía 72 no llegan a un valor predeterminado en la segunda fase independientemente de la velocidad de selección de la técnica de ataque. Además, siempre que los puntos de valentía 72 no lleguen al valor predeterminado, no es posible superar la tercera fase haciendo que los HP 62 de todos los personajes enemigos 42 sean "0" en la tercera fase. Por consiguiente, puesto que es necesario realizar una rápida selección de una técnica de ataque desde la primera fase para superar la tercera fase, el juego no tiene fases completamente independientes sino que se lleva a cabo un juego de fases progresivo en el que las fases primera y segunda progresan hacia la tercera fase. Como resultado, puede llevarse a cabo un juego de alto nivel en el que todas las fases están relacionadas entre sí.

Además, puesto que es posible llevar a cabo la tercera fase, que es una fase final de un juego, más excitante que las fases primera y segunda fijando la tercera fase de manera diferente a las fases primera y segunda, puede aumentarse adicionalmente la diversión del juego. Además, incluso en el caso en el que un juego finaliza llevando a cabo el juego hasta el final de la tercera fase con la inserción de una moneda (es decir, superando la tercera fase), el juego puede finalizar antes de llevarse a cabo hasta el final de la tercera fase. Por tanto, se vuelve posible instar al jugador a que seleccione rápidamente una técnica de ataque de cada personaje de jugador 41 en cada turno de ataque del jugador desde la primera fase.

Además, en la máquina recreativa de juego 1 según la realización, no sólo se vuelve posible un juego para una sola persona en el que el personaje de jugador 41 que se mueve según una operación de hacer que un jugador luche contra el personaje enemigo 42 controlado por el procesamiento informático sino también un juego para dos personas en el que dos jugadores hacen que personajes de jugador, que se seleccionen por los jugadores, luchan entre sí. Además, puede llevarse a cabo una batalla en línea contra otra máquina recreativa de juego que tiene la misma configuración y se conecta a la máquina recreativa de juego 1 a través de una red. En el caso de la batalla en línea, un jugador también puede llevar a cabo una batalla contra un jugador ubicado en un lugar remoto. Por consiguiente, puesto que se vuelve posible un juego de batallas entre amigos o personas desconocidas, se aumenta adicionalmente la diversión del juego.

La invención no se limita a la realización descrita anteriormente sino que pueden realizarse diversas modificaciones y aplicaciones de la misma. A continuación en el presente documento, se describirán modificaciones de la realización aplicables a la invención.

En la realización, el caso en el que un juego está configurado para incluir las fases primera a tercera se ha descrito como ejemplo. Sin embargo, el número de fases es arbitrario. Además, en el caso en el que existe una pluralidad de fases, es preferible fijarlo de manera que los puntos de valentía 72 no lleguen a un valor predeterminado siempre que una fase no llegue a una fase final o la fase final no puede superarse siempre que los puntos de valentía 72 no lleguen al valor predeterminado para ejecutar el "golpe definitivo".

En la realización descrita anteriormente, un ataque usando el personaje convocado 46, lo que puede hacerse leyendo una tarjeta especial en un juego que puede ejecutarse con la inserción de una moneda, podría realizarse sólo una vez. Sin embargo, la invención no se limita a esto. Además, es preferible limitar el número de veces de tales ataques a un número predeterminado. Además, una condición que permite que el personaje especial 43 participe en una batalla en lugar de los tres personajes de jugador 41 se ha limitado a un caso en el que los personajes de jugador 41 seleccionados mediante la lectura de la tarjeta intercambiable 30 tienen el mismo atributo. Sin embargo, incluso si los personajes de jugador 41 no tienen el mismo atributo, puede ser posible hacer que el personaje especial 43 participe en la batalla en el momento de una combinación de atributos predeterminados. Además, incluso en el caso en el que tipos de los personajes de jugador seleccionados 41 distintos a condición de atributos se basan en una combinación predeterminada fijada de antemano, es posible hacer que el personaje enemigo 42 aparezca en lugar de los tres personajes de jugador 41.

5 En la realización descrita anteriormente, la tarjeta intercambiable 30 se descarga antes del inicio de un juego en la máquina recreativa de juego 1, de manera que la nueva tarjeta intercambiable 30 se proporciona a un jugador. Sin embargo, el momento en el que la nueva tarjeta intercambiable 30 se proporciona al jugador no se limita a puntos de tiempo antes de llevar a cabo el juego, sino que la tarjeta intercambiable 30 puede proporcionarse después de que finalice el juego. En este caso, pueden proporcionarse diferentes clases de tarjetas según el resultado del juego. Por ejemplo, pueden proporcionarse clases predeterminadas de tarjetas intercambiables 30 a una tasa alta cuando el juego finaliza como una victoria del jugador, o pueden proporcionarse clases predeterminadas de tarjetas intercambiables 30 sólo cuando el juego finaliza como una victoria del jugador.

10 En la realización, el caso en el que la invención se aplica a la máquina recreativa de juego 1 que usa la tarjeta intercambiable 30 se ha descrito como ejemplo. Sin embargo, la invención puede aplicarse también a juegos en los que se hace que un personaje de jugador que se mueve según una operación de un jugador y un personaje enemigo luchan entre sí y se hace que el jugador seleccione una técnica de ataque del personaje de jugador cuando el personaje de jugador realiza un ataque sobre el personaje enemigo sin usar la tarjeta intercambiable 30. El número de personajes de jugador y el número de personajes enemigos no se limitan a "3", respectivamente, sino que pueden ser un número arbitrario de uno o más. El número de personajes de jugador y el número de personajes enemigos que luchan contra los personajes de jugador pueden ser diferentes entre sí. Además, la invención puede aplicarse no sólo a un juego en el que un turno de ataque de un personaje de jugador y un turno de ataque de un personaje enemigo cambian de forma alterna, es decir, se adopta un sistema de turnos sino también a un juego en el que el turno de ataque del personaje de jugador o el turno de ataque del personaje enemigo se cambia cuando transcurre un tiempo predeterminado fijado para cada uno de los turnos, es decir, se adopta una batalla en tiempo activo.

15 Además, un dispositivo informático mediante el que se realiza la invención y que se usa como plataforma que lleva a cabo un juego no se limita a la máquina recreativa de juego 1 descrita anteriormente. Por ejemplo, también pueden aplicarse una máquina de videojuegos doméstica no portátil, una máquina de juego portátil, un ordenador personal, un teléfono móvil que tiene una función de ejecución de aplicaciones. Incluso en el caso en el que se aplica la máquina de videojuegos doméstica no portátil, la máquina de juego portátil, el ordenador personal o el teléfono móvil que tiene una función de ejecución de aplicaciones como plataforma, la máquina de videojuegos doméstica no portátil, la máquina de juego portátil, el ordenador personal o el teléfono móvil que tiene una función de ejecución de aplicaciones pueden conectarse entre sí a través de una red, tal como Internet, o a través de comunicaciones inalámbricas por infrarrojos de manera que dos personas pueden llevar a cabo un juego de batallas.

20 Además, en el caso en el que se aplican tales dispositivos informáticos sumamente comunes como la plataforma, la espada 17 no puede usarse en el momento de poner en práctica el "golpe definitivo" a menos que se use también un dispositivo de entrada sumamente común. Por este motivo, es necesario considerar un método alternativo. Como método de selección de ejecución del "golpe definitivo", puede aplicarse una simple pulsación de una tecla o una pulsación de un dispositivo de puntero.

25 Aquí, en el caso en el que un dispositivo informático mediante el que se realiza la invención y que se usa como plataforma que lleva a cabo un juego incluye un panel táctil, la selección de una técnica de ataque distinta al "golpe definitivo" se lleva a cabo por medio de una pulsación de botón, toque de un panel táctil, y similares. Sin embargo, cuando puede ejecutarse el "golpe definitivo", la ejecución del "golpe definitivo" puede instruirse presentando visualmente, por ejemplo, la imagen de una espada en un dispositivo de visualización previsto en una superficie posterior del panel táctil y tocando la imagen de la espada con un lápiz táctil o similar.

30 Además, en el caso en el que el dispositivo informático mediante el que se realiza la invención y que se usa como plataforma que lleva a cabo un juego incluye un panel de control que tiene un sensor de aceleración de múltiples ejes, la selección de una técnica de ataque distinta al "golpe definitivo" se lleva a cabo por medio de una pulsación de un botón previsto en el panel de control. Sin embargo, cuando puede ejecutarse el "golpe definitivo", el jugador puede instruir la ejecución del "golpe definitivo" mediante una sacudida o un despliegue del panel de control, por ejemplo.

35 En la realización descrita anteriormente, un programa y datos usados para ejecutar un juego al que se aplica la invención se almacenan de antemano en la ROM 22 de la máquina recreativa de juego 1. Además, cuando se aplica una máquina de juego portátil o no portátil, un ordenador personal, o similar como plataforma para realizar la invención, puede aplicarse una tarjeta de memoria de semiconductor, discos ópticos y/o magnéticos (por ejemplo, un disquete, un CD-ROM y un DVD-ROM) para tal programa y datos según el tipo de dispositivo informático usado como plataforma. En el caso en el que se usa un dispositivo informático que incluye un dispositivo de disco duro como plataforma, el dispositivo informático puede distribuirse en un estado en el que tal programa y datos se almacenan de antemano en el dispositivo de disco duro.

40 Además, en el caso en el que se aplica un dispositivo informático que puede comunicarse con otro dispositivo informático a través de una red (incluyendo la máquina recreativa de juego 1 según la realización descrita anteriormente) como plataforma, tal programa y datos pueden distribuirse a través de la red en un estado en el que el programa y datos se almacenan en un dispositivo de disco duro previsto en un dispositivo de servidor que existe en la red. En el caso de la máquina recreativa de juego 1 según la realización descrita anteriormente, es preferible

aplicar una memoria flash o similar como la ROM 22.

5 Aunque se ha descrito la invención con referencia a varias realizaciones a modo de ejemplo, se entiende que los términos que se han usado son términos de descripción e ilustración, más que términos de limitación. Pueden realizarse cambios dentro del alcance de las reivindicaciones adjuntas, tal como se indican actualmente y tal como se modifiquen, sin apartarse del alcance de la invención en sus aspectos. Aunque se ha descrito la invención con referencia a medios, materiales y realizaciones particulares, la invención no pretende limitarse a los detalles dados a conocer; más bien, la invención se extiende a todas las estructuras, métodos y usos funcionalmente equivalentes tales como los que se encuentran dentro del alcance de las reivindicaciones adjuntas.

REIVINDICACIONES

1. Aparato de juego que ejecuta un juego, en el que un personaje de jugador (41) que se mueve según las instrucciones de un jugador y un personaje enemigo (42) luchan entre sí y el personaje de una parte ganadora reduce un parámetro predeterminado fijado para el personaje de una parte oponente hasta un valor predeterminado por medio de un ataque, comprendiendo el aparato de juego:
 - 5 una unidad de determinación del turno de ataque (21) para determinar si el personaje de jugador (41) tiene un turno de ataque (73) o el personaje enemigo (42) tiene un turno de ataque (73);
 - 10 una unidad de ataque enemigo (21) para hacer que el personaje enemigo (42) realice un ataque sobre el personaje de jugador (41) cuando la unidad de determinación del turno de ataque (21) determina que el personaje enemigo (42) tiene un turno de ataque (73), de modo que un parámetro predeterminado (52) del personaje de jugador (41) se reduce según el ataque;
 - 15 una unidad de selección de técnica de ataque (21) para hacer que un jugador seleccione una técnica de ataque (55, 56) deseada de una pluralidad de tipos de técnicas de ataque (55, 56) previstas como técnicas de ataque (55, 56) del personaje de jugador (41) cuando la unidad de determinación del turno de ataque (21) determina que el personaje de jugador (41) tiene un turno de ataque (73); y
 - 20 una unidad de ataque del personaje de jugador (21) para hacer que el personaje de jugador (41) realice un ataque sobre el personaje enemigo (42) mediante el uso de la técnica de ataque (55, 56) seleccionada por la unidad de selección de técnica de ataque (21) de modo que un parámetro predeterminado (62) del personaje enemigo (42) se reduce debido al ataque;
 - 25 caracterizado por
 - un acumulador de valor de tiempo de selección para acumular un valor de tiempo de selección (72), que corresponde a la brevedad del tiempo hasta que se selecciona una técnica de ataque (55, 56) por la unidad de selección de técnica de ataque (21), cada vez que se selecciona la técnica de ataque (55, 56), y
 - 30 una unidad de control de despliegue de elemento (17D) para desplegar, cuando el valor de tiempo de selección (72) acumulado por el acumulador de valor de tiempo de selección supera un valor predeterminado, un elemento predeterminado (17), que está dispuesto en una carcasa (10) del aparato de juego, en el que elemento predeterminado (17) se inserta de vuelta empujándose hacia abajo desde el estado desplegado por un jugador, y porque
 - 35 la unidad de selección de técnica de ataque (21) comprende además una unidad de selección de ataque especial que permite que un ataque especial, que hace que la cantidad de reducción en un parámetro predeterminado (62) del personaje enemigo (42) sea mayor que la que hay en el caso de otras técnicas de ataque (55, 56), se seleccione como técnica de ataque (55, 56) del personaje de jugador (41) cuando el valor de tiempo de selección (72) acumulado por el acumulador de valor de tiempo de selección supera un valor predeterminado, y
 - 40 la unidad de selección de ataque especial selecciona el ataque especial como técnica de ataque (55, 56) del jugador con la inserción del elemento predeterminado (17) desplegado desde la carcasa (10) por la unidad de control de despliegue de elemento (17D).
2. Aparato de juego según la reivindicación 1, que comprende además:
 - 40 un lector de información de tarjeta (13) que lee la información escrita en una tarjeta (30) seleccionada por el jugador de tarjetas (30), que posee el jugador, entre una pluralidad de tipos de tarjetas (30) dotadas de información sobre uno de una pluralidad de tipos de personajes que se usan como el personaje de jugador (41); y
 - 45 una unidad de fijación de personaje de jugador (21) que fija un personaje, que corresponde a la información leída de la tarjeta (30) por el lector de información de tarjeta (13), como personaje de jugador (41) para luchar contra el personaje enemigo (42) en el juego.
3. Aparato de juego según la reivindicación 2,
 - 50 en el que la unidad de selección de ataque especial comprende una unidad de control de lectura en el momento de un ataque especial que hace que el lector de información de tarjeta (13) lea la información escrita en la tarjeta (30) seleccionada, que posee el jugador, cuando se selecciona el ataque especial, y
 - la unidad de ataque del jugador (21) reduce un parámetro predeterminado (62) del personaje enemigo (42) según la información leída de la tarjeta (30) por el lector de información de tarjeta (13) en el momento de la selección del ataque especial, cuando se selecciona el ataque especial como técnica de ataque (55, 56) del jugador.

4. Aparato de juego según la reivindicación 2,
 en el que la pluralidad de tipos de tarjetas (30) incluyen una tarjeta especial que permite que el personaje de jugador (41) realice un ataque basándose en una técnica de ataque (55, 56), que no puede seleccionarse por la unidad de selección de técnica de ataque (21), incluyendo el ataque especial haciendo que el lector de información de tarjeta (13) lea la información escrita cuando se determina que el personaje de jugador (41) tiene un turno de ataque (73),
 la unidad de selección de técnica de ataque (21) selecciona una técnica de ataque (55, 56) correspondiente a la información escrita en la tarjeta especial hasta un número predeterminado de turnos de ataque (73) del personaje de jugador (41) hasta que se termina el juego, y
 la unidad de ataque del jugador (21) realiza un ataque contra el personaje enemigo (42) según la información leída de la tarjeta especial cuando la información escrita en la tarjeta especial se ha leído por el lector de información de tarjeta (13), cuando se determina que el personaje de jugador (42) tiene un turno de ataque (73).
5. Aparato de juego según la reivindicación 1,
 en el que el juego tiene una pluralidad de fases (71) desde una primera fase hasta una fase de orden n y el personaje de jugador (41) lucha contra diferentes personajes enemigos (42) para cada una de las fases,
 el acumulador de valor de tiempo de selección acumula el valor de tiempo de selección (72) desde la primera fase incluso cuando una fase pasa a una fase posterior, y
 un parámetro predeterminado (62) de un personaje enemigo (42) que lucha contra el personaje de jugador (41) en la fase de orden n se reduce hasta el valor predeterminado sólo cuando se selecciona el ataque especial como técnica de ataque (55, 56) del personaje de jugador (41) por la unidad de selección de ataque especial,
 y en el que "n" es un número entero igual a o mayor que 1.
6. Aparato de juego según la reivindicación 5, en el que el acumulador de valor de tiempo de selección no acumula el valor de tiempo de selección (72) hasta un valor predeterminado, que permite que se seleccione el ataque especial, hasta la fase de orden (n-1), independientemente del tiempo hasta que se selecciona una técnica de ataque (55, 56) en cada turno de ataque (73) del personaje de jugador (41) por la unidad de selección de técnica de ataque (21).
7. Aparato de juego según la reivindicación 5, que comprende además:
 una unidad de cobro (11S) para cobrar una tarifa predeterminada al inicio de un nuevo juego,
 en el que, mediante un único cobro de la unidad de cobro (11S), se lleva a cabo el juego hasta que un parámetro predeterminado (52) del personaje de jugador (41) se reduce hasta el valor predeterminado o un parámetro predeterminado (62) del personaje enemigo (42) se reduce hasta el valor predeterminado en la fase de orden n.
8. Aparato de juego según la reivindicación 1,
 en el que una pluralidad de personajes de jugador (41) que pueden luchar contra el personaje enemigo (42) están en el juego,
 la unidad de selección de técnica de ataque (21) hace que el jugador seleccione secuencialmente una técnica de ataque (55, 56) de cada uno de la pluralidad de personajes de jugador (41) cuando la unidad de determinación del turno de ataque (21) determina que el personaje de jugador (41) tiene un turno de ataque (73), y
 el acumulador de tiempo de selección acumula el valor de tiempo de selección (73) en común con la pluralidad de personajes de jugador (41).
9. Aparato de juego según la reivindicación 8, que comprende además una unidad de selección de personaje de jugador (21) que selecciona, según las instrucciones del jugador al inicio del juego, una pluralidad de personajes de jugador (41) para luchar contra el personaje enemigo (42) de los personajes, cuyo número es mayor que el número de personajes que pueden luchar contra el personaje enemigo (42) en el juego.
10. Aparato de juego según la reivindicación 9, que comprende además una unidad de cambio de valor inicial de parámetro (21) para cambiar un valor inicial de un parámetro predeterminado (52) de al menos uno de la pluralidad de personajes de jugador (41) seleccionados al inicio del juego, cuando una combinación de una pluralidad de personajes de jugador seleccionados por la unidad de selección de personaje de jugador (21)

es una combinación predeterminada,.

11. Aparato de juego según la reivindicación 10,
 en el que un atributo predeterminado (54) y un valor inicial del parámetro predeterminado (52) están fijados para cada uno de la pluralidad de personajes de jugador (41), y
- 5 la unidad de cambio de valor inicial de parámetro (21) cambia un valor inicial de un parámetro predeterminado de al menos uno de la pluralidad de personajes de jugador seleccionados (41) al inicio del juego cuando una combinación de atributos predeterminados (54) de una pluralidad de personajes de jugador (41) seleccionados por la unidad de selección de personaje de jugador (21) es una combinación predeterminada.
- 10 12. Aparato de juego según la reivindicación 9, que comprende además:
 una unidad de fijación de personaje especial (21) que hace que un personaje especial (43) luche contra el personaje enemigo (42) en lugar de la pluralidad de personajes de jugador (41) seleccionados según una instrucción del jugador cuando una combinación de la pluralidad de personajes de jugador (41) seleccionados por la unidad de selección de personaje de jugador (21) es una combinación predeterminada.
- 15 13. Aparato de juego según la reivindicación 12,
 en el que se fija un atributo predeterminado (34) para cada uno de la pluralidad de personajes de jugador (41), y
- 20 la unidad de fijación de personaje especial (21) hace que el personaje especial (43) luche contra el personaje enemigo (42) según una instrucción del jugador, cuando una combinación de atributos (54) de la pluralidad de personajes de jugador (41) seleccionados por la unidad de selección de personaje de jugador (21) es una combinación especial.
14. Aparato de juego según la reivindicación 8,
 en el que la unidad de selección de técnica de ataque (21) selecciona una combinación de técnicas de ataque (55, 56) fijadas para la pluralidad de personajes de jugador (41) introduciendo una instrucción en procedimientos predeterminados sin seleccionar secuencialmente las técnicas de ataque (55, 56) de la pluralidad de personajes de jugador (41) cuando la unidad de determinación del turno de ataque (21) determina que el personaje de jugador (41) tiene un turno de ataque (73), y
- 25 la unidad de ataque del jugador (21) realiza un ataque sobre el personaje enemigo (42) basándose en una combinación de técnicas de ataque (55, 56) fijadas para la pluralidad de personajes de jugador (41) y reduce un parámetro predeterminado (62) del personaje enemigo (42) usando un criterio diferente a cuando se seleccionan secuencialmente técnicas de ataque (55, 56) con respecto a los personajes de jugador (41) respectivos, cuando el ataque se realiza sobre el personaje enemigo (42) usando la combinación de técnicas de ataque (55, 56).
- 30 15. Aparato de juego según la reivindicación 1,
 estando conectado el aparato de juego para la comunicación con otro dispositivo de juego que puede ejecutar el juego, y
- 35 el personaje enemigo (42) es un personaje de jugador (41), que se opera por otro jugador, en otro dispositivo de juego conectado al dispositivo de juego.
- 40 16. Método de avance en un juego que se ejecuta en un dispositivo informático (1) que comprende un dispositivo de entrada (12) para introducir instrucciones de un jugador, un dispositivo de almacenamiento (22, 23) para almacenar información requerida para avanzar en el juego, un dispositivo de procesamiento (21) para llevar a cabo el procesamiento para avanzar en el juego, un elemento (17), que está dispuesto en una carcasa (10) del dispositivo informático (1) y que puede moverse en una dirección hacia arriba y hacia
- 45 abajo de modo que se despliegue desde la carcasa del dispositivo informático cuando se mueve hacia arriba, y un dispositivo de visualización para presentar visualmente una imagen del juego y en el que un personaje de jugador (41) que se mueve según las instrucciones de un jugador y un personaje enemigo (42) luchan entre sí, comprendiendo el método las etapas de:
- 50 conceder (S119) un derecho de ataque al personaje de jugador (41) o el personaje enemigo (42) mediante el procesamiento del dispositivo de procesamiento (21) según el progreso del juego de modo que uno de los personajes (41, 42) al que se le concedió el derecho de ataque tiene un turno de ataque (73);
 presentar visualmente una imagen, que indica que el personaje enemigo (42) realiza un ataque sobre el

- personaje de jugador (41) mediante el procesamiento del dispositivo de procesamiento (21), y reducir un parámetro predeterminado (52) del personaje de jugador (41) almacenado como información en el dispositivo de almacenamiento (22, 23) en respuesta al ataque cuando el personaje enemigo (42) tiene un turno de ataque (73);
- 5 hacer que un jugador seleccione (S205, S207) una técnica de ataque (55, 56) deseada de una pluralidad de tipos de técnicas de ataque (55, 56), que se fijan como técnicas de ataque (55, 56) del personaje de jugador (41) mediante el procesamiento del dispositivo de procesamiento (21), a través del dispositivo de entrada (12) cuando el personaje de jugador (41) tiene un turno de ataque (73); y
- 10 presentar visualmente una imagen, que indica que el personaje de jugador (41) realiza un ataque sobre el personaje enemigo (42) usando una técnica de ataque (55, 56) que se introduce desde el dispositivo de entrada (12) mediante el procesamiento del dispositivo de procesamiento (21), y reducir un parámetro predeterminado (62) del personaje enemigo (42) almacenado como información en el dispositivo de almacenamiento (23) en respuesta al ataque;
- caracterizado por las etapas de
- 15 calcular (S204, S208) un valor de tiempo de selección (72) correspondiente a la brevedad del tiempo hasta que una técnica de ataque (55, 56) se introduce desde el dispositivo de entrada (12) mediante el procesamiento del dispositivo de procesamiento (21) y actualizar un valor de tiempo de selección de acumulación (73) que se acumula cada vez cuando se introduce (S207) la técnica de ataque (55, 56) y se almacena (S208) como información en el dispositivo de almacenamiento (23);
- 20 desplegar (S211) dicho elemento (17) desde la carcasa (10) cuando el valor de tiempo de selección (72) acumulado por el acumulador de valor de tiempo de selección supera el valor predeterminado;
- 25 permitir que un ataque especial, que reduce un parámetro predeterminado (62) del personaje enemigo (42) en una cantidad mayor que la que hay en el caso de otras técnicas de ataque (55, 56) por medio de procesamiento del dispositivo de procesamiento (21), se seleccione como técnica de ataque (55, 56) del personaje de jugador (41) cuando el personaje de jugador (41) tiene un turno de ataque (73), cuando el valor de tiempo de selección de acumulación (73) supera el valor predeterminado, con la inserción del elemento (17) desplegado desde la carcasa (10), por un jugador.
17. Método según la reivindicación 16, que comprende además las etapas de
- 30 presentar visualmente (S126) una indicación de victoria del personaje enemigo (42) en el dispositivo de visualización (14) cuando un parámetro predeterminado (52) fijado para el personaje de jugador (41) se ha reducido hasta un valor predeterminado por un ataque del personaje enemigo (42) contra el personaje de jugador (41) por medio de procesamiento del dispositivo de procesamiento (21); y
- 35 presentar visualmente (S132) una indicación de victoria del personaje de jugador (41) en el dispositivo de visualización (14) cuando un parámetro predeterminado (62) fijado para el personaje enemigo (42) se ha reducido hasta un valor predeterminado por un ataque del personaje de jugador (41) contra el personaje enemigo (42) por medio de procesamiento del dispositivo de procesamiento (21).
18. Programa que hace que un dispositivo informático (1) ejecute un método según la reivindicación 16 ó 17, comprendiendo dicho dispositivo informático (1) un dispositivo de entrada (12) para introducir instrucciones de un jugador, un dispositivo de almacenamiento (22, 23) para almacenar información requerida para avanzar en el juego, un dispositivo de procesamiento (21) para llevar a cabo el procesamiento para avanzar en el juego, un elemento (17), que está dispuesto en una carcasa (10) del dispositivo informático (1) y que puede moverse en una dirección hacia arriba y hacia abajo de modo que se despliegue desde la carcasa (10) del dispositivo informático (1) cuando se mueve hacia arriba, y un dispositivo de visualización (14) para presentar visualmente una imagen del juego.
- 40
- 45 19. Medio de grabación en el que está grabado el programa según la reivindicación 18.

FIG. 1

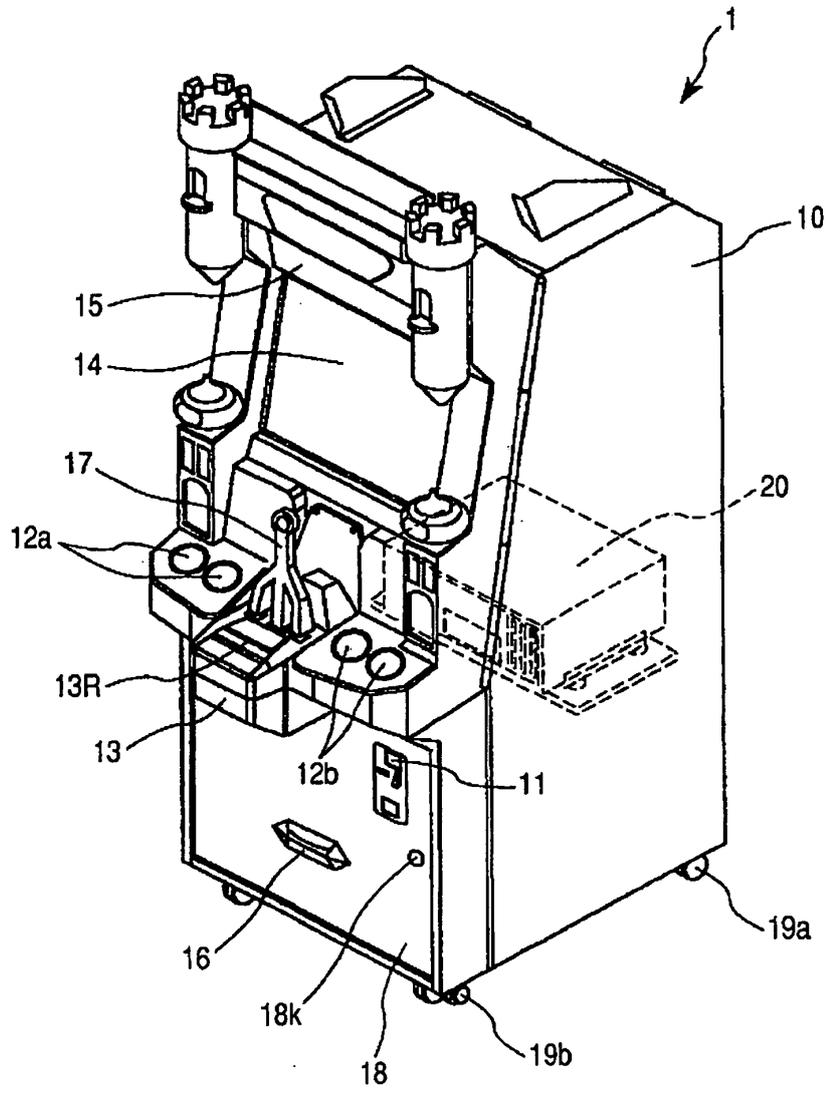


FIG. 2

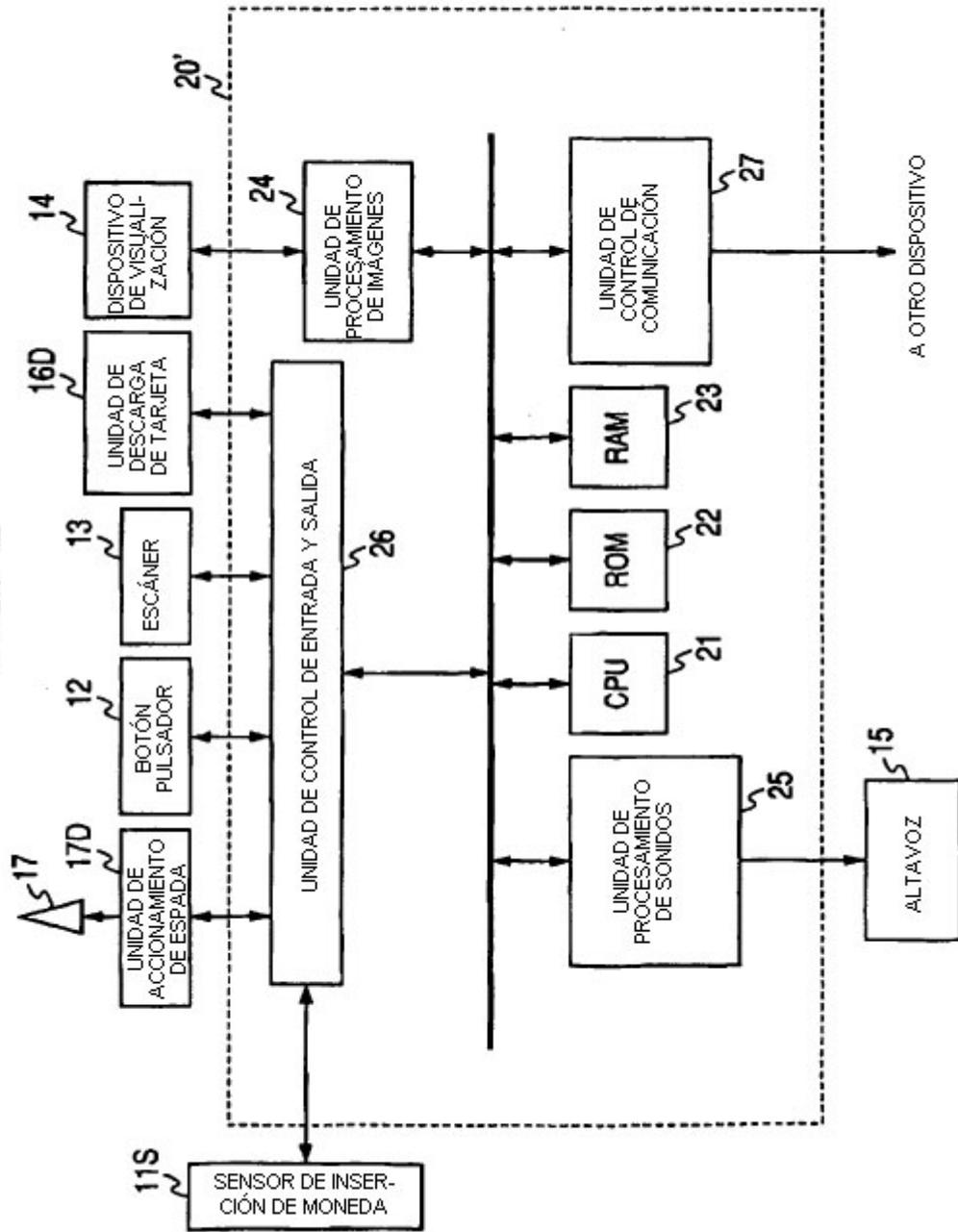
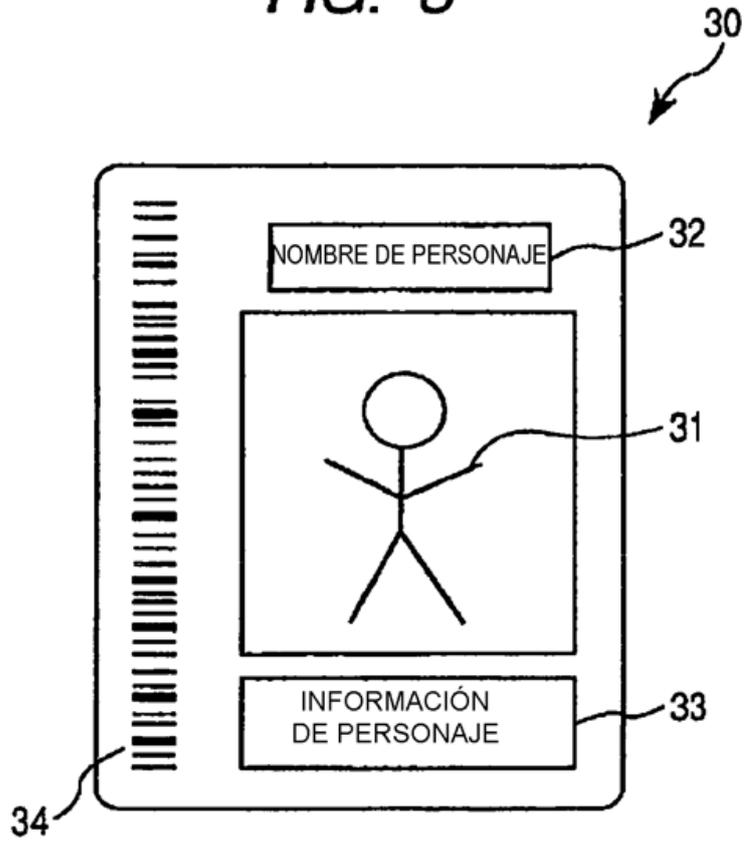


FIG. 3



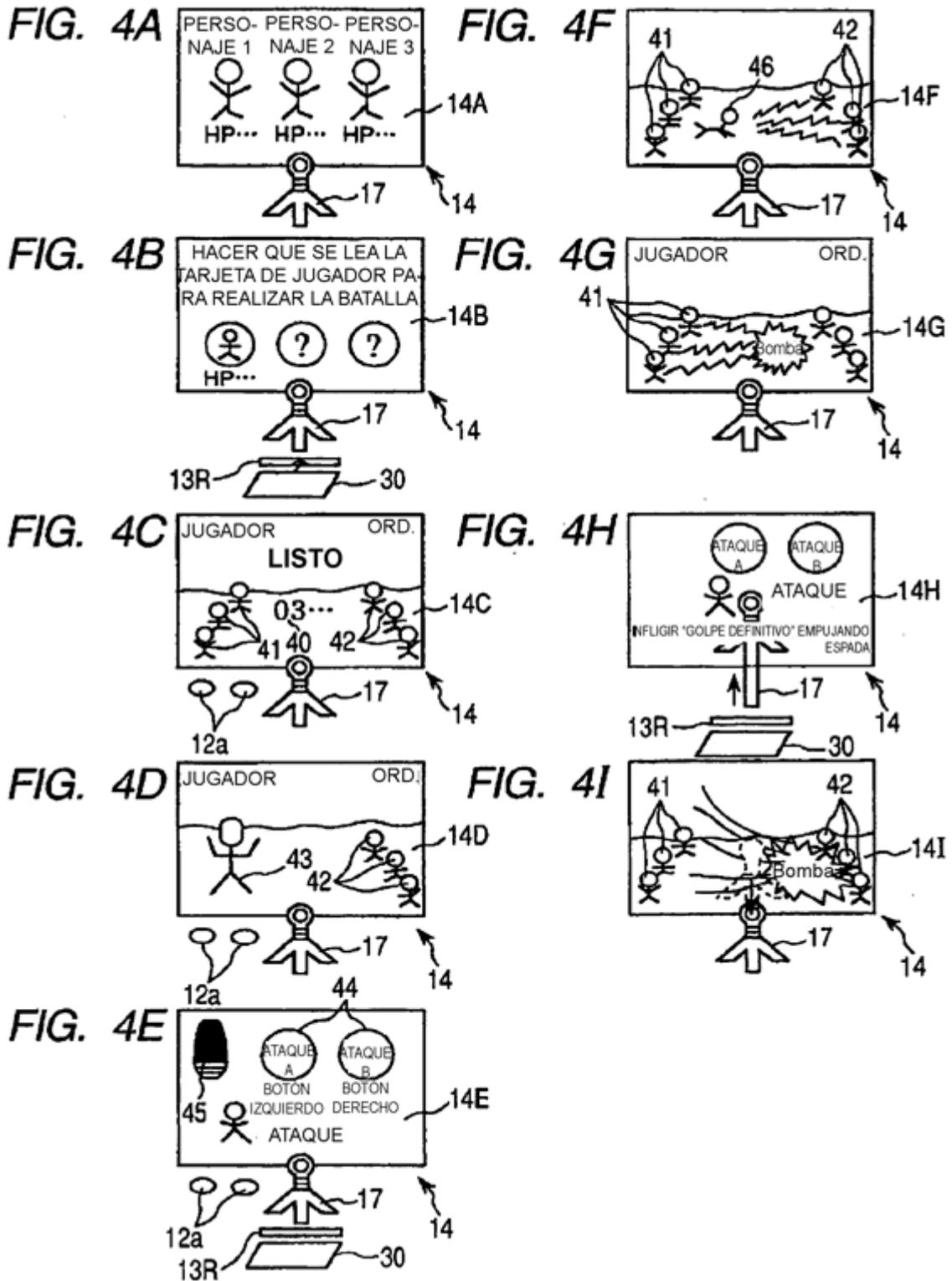


FIG. 5A

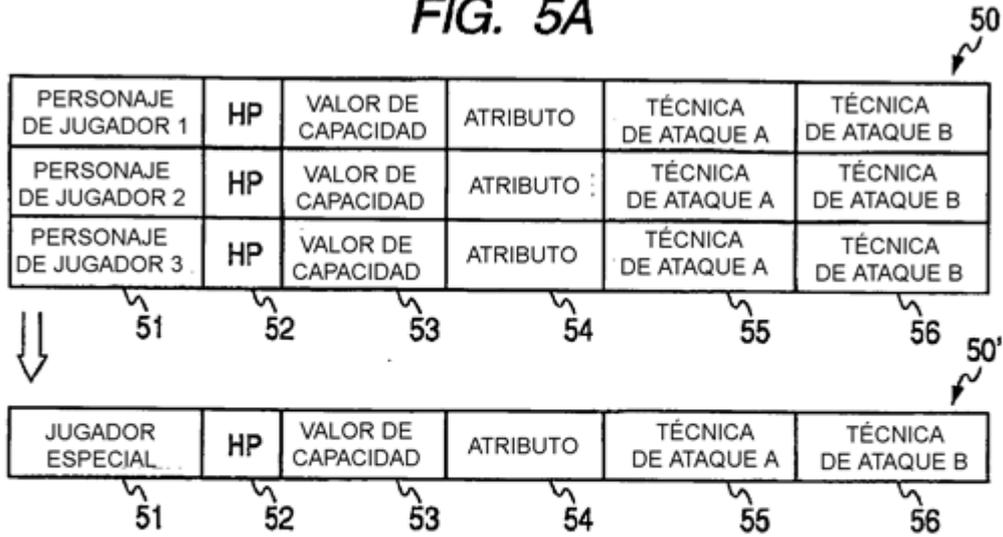


FIG. 5B

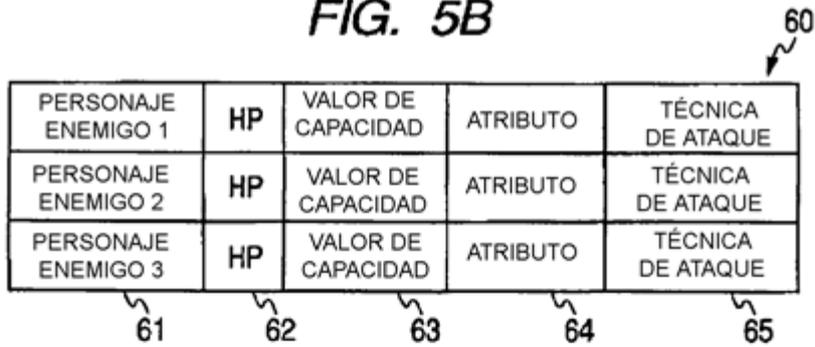


FIG. 5C



FIG. 6

FIG. 6A
FIG. 6B

FIG. 6A

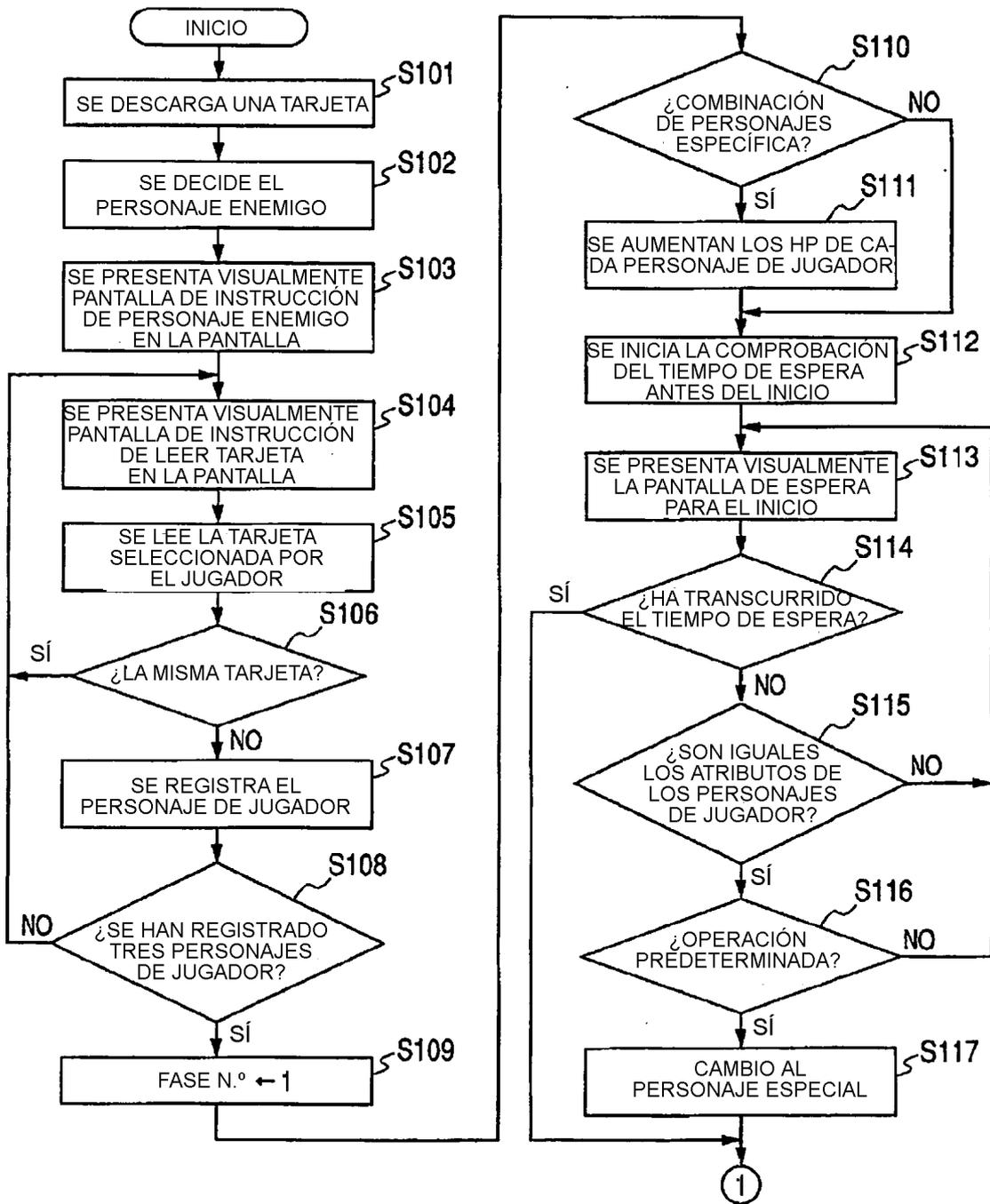


FIG. 6B

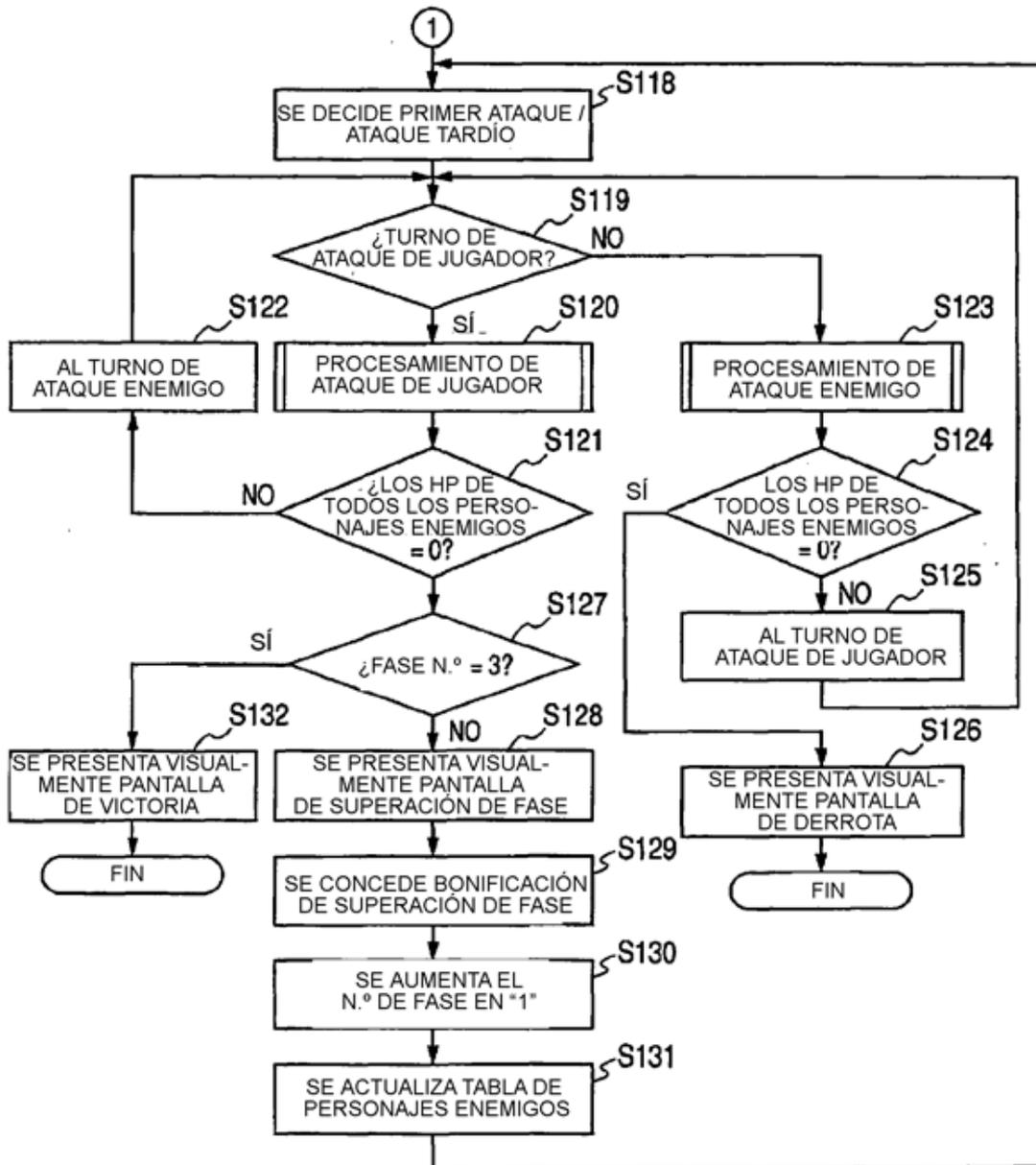


FIG. 7B

