

【公報種別】 特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載  
 【部門区分】 第 1 部門第 2 区分  
 【発行日】 平成 19 年 12 月 6 日 (2007.12.6)

【公開番号】 特開 2002-126352(P2002-126352A)  
 【公開日】 平成 14 年 5 月 8 日 (2002.5.8)  
 【出願番号】 特願 2001-158925(P2001-158925)  
 【国際特許分類】

**A 6 3 F 13/10 (2006.01)**

**A 6 3 F 13/00 (2006.01)**

【F I】

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/00 A

【手続補正書】

【提出日】 平成 19 年 10 月 19 日 (2007.10.19)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 全文

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲーム装置、ゲーム装置の制御方法及び記録媒体

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

受け取ったゲーム価値を電子データに変換したクレジットデータを記録するクレジットデータ記録媒体と、

ゲーム画面を表示する表示手段と、

上記表示手段により表示されるゲーム画面上に出現する操作対象の該ゲーム画面上における動きを、プレイヤーが操作するための操作手段と、

上記操作対象が主人公となって、所定のゲーム目的を達成することを妨げる目的達成妨害対象を倒しながら、該所定のゲーム目的を目指して冒険するロールプレイングゲームを進行するゲーム進行手段と、

上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中に、上記操作対象の能力を変動させる能力変動手段と、

プレイヤーが上記所定のゲーム目的を達成したとき、該プレイヤーの所持するゲーム価値に対応するクレジットデータを増加させるゲーム価値増加手段と、

上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中のゲーム状態を変更するためのゲーム状態変更要素を、該プレイヤーが使用可能な状態で記録した使用可能要素記録媒体と、

上記プレイヤーの指示に基づいて、上記使用可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素の使用を決定する使用決定手段と、

上記使用決定手段により決定されたゲーム状態変更要素に基づいて、プレイヤーが上記所定のゲーム目的を達成するのに有利となるように、上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中のゲーム状態を変更するゲーム状態変更手段と、

上記使用可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素に関連付けられ、該プレイヤーの所持するゲーム価値に対応したクレジットデータの減量を決定する減量情報を記録した減量情報記録媒体と、

上記ゲーム進行手段が進行するゲーム中に、上記使用決定手段によりゲーム状態変更要素の使用が決定されたとき、該ゲーム状態変更要素に関連付けられた減量情報を、上記減量情報記録媒体から読み出す減量情報読出手段と、

上記減量情報読出手段により読み出された減量情報に従って、上記プレイヤーのゲーム価値に対応したクレジットデータの量を減少させるゲーム価値減少手段と、

プレイヤーがゲームを終了するときに、該プレイヤーの操作対象に関連した操作対象関連情報を含み該ゲーム進行中に変動するゲーム状態情報を、該プレイヤーを特定するためのプレイヤー特定情報に関連付けた状態でゲーム状態記録媒体に記録するゲーム状態記録手段と、

プレイヤーが再度ゲームを行うときに、該プレイヤーに対応するプレイヤー特定情報に関連付けられたゲーム状態情報を、上記ゲーム状態記録媒体から読み出すゲーム状態読出手段とを有し、

上記ゲーム進行手段は、上記ゲーム状態読出手段により読み出したゲーム状態情報に基づいてゲームを進行することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】

請求項 1 のゲーム装置において、

上記ゲーム状態変更要素は、上記目的達成妨害対象に係るデータを変更するためのものであることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 3】

請求項 1 のゲーム装置において、

上記ゲーム状態変更要素を、上記プレイヤーが使用不可能な状態で記録した使用不可能要素記録媒体と、

上記使用不可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素の使用を希望する旨の上記プレイヤーからの使用許可要求を受け取る使用許可要求受取手段と、

上記使用許可要求受取手段で受け取った使用許可要求に応じて、上記使用不可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素の使用を許可する使用許可手段と、

上記使用許可手段で使用が許可されたゲーム状態変更要素を、上記使用可能要素記録媒体に記録するゲーム状態変更要素記録手段とをさらに有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 4】

請求項 1 のゲーム装置において、

上記ゲーム状態変更要素を、上記プレイヤーが使用不可能な状態で記録した使用不可能要素記録媒体と、

上記使用可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素の不使用を希望する旨の上記プレイヤーからの不使用許可要求を受け取る不使用許可要求受取手段と、

上記不使用許可要求受取手段で受け取った不使用許可要求に応じて、上記使用可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素の不使用を許可する不使用許可手段と、

上記不使用許可手段で不使用が許可されたゲーム状態変更要素を、上記使用可能要素記録媒体から消去するゲーム状態変更要素消去手段とを有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 5】

請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置において、

互いにデータ通信が可能な状態で接続された複数のゲームユニットを備えており、

上記複数のゲームユニットは、それぞれ、上記ゲーム価値受取手段、上記ゲーム価値払出手段、上記ゲーム進行手段、上記表示手段及び上記操作手段を有し、

一のゲームユニットのゲーム進行手段は、他のゲームユニットのゲーム進行手段により進行されるゲームに関するゲーム関連情報を利用してゲームを進行することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 6】

受け取ったゲーム価値を電子データに変換したクレジットデータを記録するクレジットデータ記録媒体と、ゲーム画面を表示する表示手段と、上記表示手段により表示されるゲーム画面上に出現し、かつ、ゲーム進行中に能力が変動する操作対象の該ゲーム画面上における動きを、上記プレイヤーが操作するための操作手段とを有し、該操作対象が主人公

となつて、所定のゲーム目的を達成することを妨げる目的達成妨害対象を倒しながら、該所定のゲーム目的を目指して冒険するロールプレイングゲームを、コンピュータがゲーム実行プログラムを実行することにより進行するゲーム装置の制御方法であつて、

上記ゲーム実行プログラムを実行するコンピュータは、

プレイヤーが上記所定のゲーム目的を達成したとき、該プレイヤーの所持するゲーム価値に対応するクレジットデータを増加させるゲーム価値増加工程と、

ゲーム進行中のゲーム状態を変更するためのゲーム状態変更要素を該プレイヤーが使用可能な状態で記録した使用可能要素記録媒体に記録された該ゲーム状態変更要素の使用を、上記プレイヤーの指示に基づいて決定する使用決定工程と、

上記使用決定工程により決定されたゲーム状態変更要素に基づいて、プレイヤーが上記所定のゲーム目的を達成するのに有利となるように、ゲーム進行中のゲーム状態を変更するゲーム状態変更工程と、

上記ゲームの進行中に、上記使用決定工程によりゲーム状態変更要素の使用が決定されたとき、上記使用可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素に関連付けられ、上記プレイヤーの所持するゲーム価値に対応したクレジットデータの減量を決定する減量情報を記録した減量情報記録媒体から、該ゲーム状態変更要素に関連付けられた減量情報を読み出す減量情報読出工程と、

上記減量情報読出工程で読み出された減量情報に従つて、上記プレイヤーのゲーム価値に対応したクレジットデータの量を減少させるゲーム価値減少工程と、

プレイヤーがゲームを終了するときに、該プレイヤーの操作対象に関連した操作対象関連情報を含み該ゲーム進行中に変動するゲーム状態情報を、該プレイヤーを特定するためのプレイヤー特定情報に関連付けた状態でゲーム状態記録媒体に記録するゲーム状態記録工程と、

プレイヤーが再度ゲームを行うときに、該プレイヤーに対応するプレイヤー特定情報に関連付けられたゲーム状態情報を、上記ゲーム状態記録媒体から読み出すゲーム状態読出工程と、

上記ゲーム状態読出工程で読み出したゲーム状態情報に基づいてゲームを進行するゲーム進行工程とを実行することを特徴とするゲーム装置の制御方法。

#### 【請求項 7】

受け取ったゲーム価値を電子データに変換したクレジットデータを記録するクレジットデータ記録媒体と、ゲーム画面を表示する表示手段と、上記表示手段により表示されるゲーム画面上に出現し、かつ、ゲーム進行中に能力が変動する操作対象の該ゲーム画面上における動きを、上記プレイヤーが操作するための操作手段とを有し、該操作対象が主人公となつて、所定のゲーム目的を達成することを妨げる目的達成妨害対象を倒しながら、該所定のゲーム目的を目指して冒険するロールプレイングゲームを、コンピュータがゲーム実行プログラムを実行することにより進行する置ゲーム装置を構成する該コンピュータを機能させるためのプログラムを記録したコンピュータ読取可能な記録媒体であつて、

プレイヤーが上記所定のゲーム目的を達成したとき、該プレイヤーの所持するゲーム価値に対応するクレジットデータを増加させるゲーム価値増加工程、

ゲーム進行中のゲーム状態を変更するためのゲーム状態変更要素を該プレイヤーが使用可能な状態で記録した使用可能要素記録媒体に記録された該ゲーム状態変更要素の使用を、上記プレイヤーの指示に基づいて決定する使用決定工程、

上記使用決定工程により決定されたゲーム状態変更要素に基づいて、プレイヤーが上記所定のゲーム目的を達成するのに有利となるように、ゲーム進行中のゲーム状態を変更するゲーム状態変更工程、

上記ゲームの進行中に、上記使用決定工程によりゲーム状態変更要素の使用が決定されたとき、上記使用可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素に関連付けられ、上記プレイヤーの所持するゲーム価値に対応したクレジットデータの減量を決定する減量情報を記録した減量情報記録媒体から、該ゲーム状態変更要素に関連付けられた減量情報を読み出す減量情報読出工程、

上記減量情報読出工程で読み出された減量情報に従って、上記プレイヤーのゲーム価値に対応したクレジットデータの量を減少させるゲーム価値減少工程、

プレイヤーがゲームを終了するときに、該プレイヤーの操作対象に関連した操作対象関連情報を含み該ゲーム進行中に変動するゲーム状態情報を、該プレイヤーを特定するためのプレイヤー特定情報に関連付けた状態でゲーム状態記録媒体に記録するゲーム状態記録工程、

プレイヤーが再度ゲームを行うときに、該プレイヤーに対応するプレイヤー特定情報に関連付けられたゲーム状態情報を、上記ゲーム状態記録媒体から読み出すゲーム状態読出工程、及び

上記ゲーム状態読出工程で読み出したゲーム状態情報に基づいてゲームを進行するゲーム進行工程を、上記コンピュータに実行させるためのプログラムを記録したことを特徴とするコンピュータ読取可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、ゲームセンタ等に設置され、プレイヤーがメダル等のゲーム価値を支払うことでゲームに参加し、そのゲーム結果に応じて、プレイヤーがゲーム価値の支払いを受けることができるゲーム装置、ゲーム装置の制御方法、及び、このゲーム装置を構成するコンピュータを機能させるためのプログラムを記録したコンピュータ読取可能な記録媒体に関するものである。

【0002】

【従来の技術】

家庭用ゲーム機で行われるゲームでは、プレイヤーが、ゲーム画面上に出現する操作対象を操作してゲームが展開されるようなゲームがよく知られている。この種のゲームとしては、例えば、操作対象である戦士や魔法使い等を操作して、その主人公の能力を変動させながらゲーム中に用意されたダンジョン等を冒険するロール・プレイング・ゲーム（以下、「RPG」と省略する。）などがある。RPGを例に挙げると、例えば、プレイヤーの操作する戦士等が、敵のボスを倒したり、迷宮を脱出したり、謎を解いたりすることをゲーム目的とし、プレイヤーは、戦士等を操作ながら、そのゲーム目的の達成を目指す。

【0003】

ところで、ゲームセンタ等に設置されるゲーム機は、一般に、プレイヤーが硬貨を投入してゲームに参加するビデオゲーム機と、プレイヤーがメダルを購入し、そのメダルを用いてゲームに参加するメダルゲーム機とに大別することができる。上述のように、プレイヤーが操作対象を操作することでゲームが進行するようなゲームは、主に、ビデオゲーム機で行われる。一方、メダルゲーム機は、一般に、メダルすなわちゲーム価値の増加を目的としてゲームを楽しむものである。このため、メダルゲーム機では、プレイヤーが操作対象を操作することでゲームが進行するようなゲームがほとんど行われておらず、競馬ゲームやスロットゲーム等の賭けゲームが中心である。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

ところが、最近では、メダルゲーム機においても、純粋な賭けゲームに捕われないゲーム性の高いゲームが種々提案されている。例えば、プレイヤーがメダルを支払うことで、自分の所持する競走馬を調教し、そのスピード能力やスタミナ能力等を高めて、その競走馬をレースに参加させることができる育成型競馬シュミレーションゲームがある。このゲームでは、プレイヤーが調教した競走馬をレースに参加させてゲームを楽しむという、従来の賭けゲームとは異なるゲーム性を持っている。しかし、この育成型競馬シュミレーションゲームは、プレイヤーが競走馬を直接操作することでゲームが展開されるようなものではないため、プレイヤーが操作対象を操作することでゲームが進行するようなゲームがもつゲーム性を提供することはできない。

【0005】

本発明は、以上の背景に鑑みなされたものであり、その目的とするところは、メダルゲーム機等がもつゲーム価値の増減に関するゲーム性と、プレイヤーが操作対象を操作することでゲームが進行されるようなロールプレイングゲームがもつゲーム性とを融合した新規なゲーム性を提供することが可能なゲーム装置、ゲーム装置の制御方法、及び、このゲーム装置を構成するコンピュータを機能させるためのプログラムを記録したコンピュータ読取可能な記録媒体を提供することである。

【0006】

【課題を解決するための手段】

上記目的を達成するために、請求項1の発明は、受け取ったゲーム価値を電子データに変換したクレジットデータを記録するクレジットデータ記録媒体と、ゲーム画面を表示する表示手段と、上記表示手段により表示されるゲーム画面上に出現する操作対象の該ゲーム画面上における動きを、プレイヤーが操作するための操作手段と、上記操作対象が主人公となって、所定のゲーム目的を達成することを妨げる目的達成妨害対象を倒しながら、該所定のゲーム目的を目指して冒険するロールプレイングゲームを進行するゲーム進行手段と、上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中に、上記操作対象の能力を変動させる能力変動手段と、プレイヤーが上記所定のゲーム目的を達成したとき、該プレイヤーの所持するゲーム価値に対応するクレジットデータを増加させるゲーム価値増加手段と、上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中のゲーム状態を変更するためのゲーム状態変更要素を、該プレイヤーが使用可能な状態で記録した使用可能要素記録媒体と、上記プレイヤーの指示に基づいて、上記使用可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素の使用を決定する使用決定手段と、上記使用決定手段により決定されたゲーム状態変更要素に基づいて、プレイヤーが上記所定のゲーム目的を達成するのに有利となるように、上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中のゲーム状態を変更するゲーム状態変更手段と、上記使用可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素に関連付けられ、該プレイヤーの所持するゲーム価値に対応したクレジットデータの減量を決定する減量情報を記録した減量情報記録媒体と、上記ゲーム進行手段が進行するゲーム中に、上記使用決定手段によりゲーム状態変更要素の使用が決定されたとき、該ゲーム状態変更要素に関連付けられた減量情報を、上記減量情報記録媒体から読み出す減量情報読出手段と、上記減量情報読出手段により読み出された減量情報に従って、上記プレイヤーのゲーム価値に対応したクレジットデータの量を減少させるゲーム価値減少手段と、プレイヤーがゲームを終了するときに、該プレイヤーの操作対象に関連した操作対象関連情報を含み該ゲーム進行中に変動するゲーム状態情報を、該プレイヤーを特定するためのプレイヤー特定情報に関連付けた状態でゲーム状態記録媒体に記録するゲーム状態記録手段と、プレイヤーが再度ゲームを行うときに、該プレイヤーに対応するプレイヤー特定情報に関連付けられたゲーム状態情報を、上記ゲーム状態記録媒体から読み出すゲーム状態読出手段とを有し、上記ゲーム進行手段は、上記ゲーム状態読出手段により読み出したゲーム状態情報に基づいてゲームを進行することを特徴とするものである。

【0007】

このゲーム装置においては、メダル等のゲーム価値をプレイヤーから受け取り、これを電子データに変換したクレジットデータを記録する。また、ゲーム進行手段により進行されるゲームは、プレイヤーの操作対象が主人公となって、ゲーム進行中のゲーム状態を変更するためのゲーム状態変更要素を使用しながら、所定のゲーム目的を目指して冒険するロールプレイングゲームである。このゲームにおいて、表示手段により表示されるゲーム画面上に出現する操作対象のゲーム画面上における動きをプレイヤーが操作することでゲームが進行される。その操作対象の能力は、ゲーム進行手段によるゲーム進行中に、能力変動手段により変動する。また、本ゲーム装置では、ゲーム進行中に変動する操作対象に関連した操作対象関連情報を含むゲーム状態情報を、ゲーム状態記録手段により、その操作対象を操作するプレイヤーを特定するためのプレイヤー特定情報に関連付けた状態でゲーム状態記録媒体に記録する。そして、そのプレイヤーが再度ゲームを行うときに、ゲーム状態読出手段により、そのプレイヤーに対応するプレイヤー特定情報に関連付けられた

ゲーム状態情報をゲーム状態記録媒体から読み出し、そのゲーム状態情報に基づいてゲームを進行することができる。これにより、プレイヤーは、ゲーム進行手段により進行されるゲームにおいて、前回の続きのゲーム状態からプレイを再開することができるようになる。

なお、本ゲーム装置は、ゲーム価値受取手段によりプレイヤーから受け取ったゲーム価値を電子データに変換して所定の記録媒体に記録しておくものであるため、ゲーム価値の変動はその電子データを変動させることにより実現される。

また、このゲーム装置においては、プレイヤーが操作対象である戦士等を操作してゲーム目的である迷宮の脱出に成功すると、ゲーム価値増加手段により、そのプレイヤーのゲーム価値が増加することになる。よって、プレイヤーに対して、迷宮の脱出というゲーム目的を達成したという達成感に与えることができることに加え、自分のゲーム価値が増えるという付加価値を提供することができる。尚、ゲーム目的を達成することの内容は、ゲーム進行手段が進行するゲーム内容によって種々考えられる。例えば、本ゲーム装置で行われるゲームをクリアしたり、上記ロールプレイングゲームの例では複数の迷宮が用意されているときには、その迷宮をクリアしたり、あるいは、単にクリアするだけでなく、あるアイテムを獲得する等の特定のクリア条件を満たした状態でクリアしたりすることである。

ここで、本ゲーム装置においては、ゲーム進行中にプレイヤーが使用可能なゲーム状態変更要素が、使用可能要素記録媒体に記録されている。そして、そのゲーム状態変更要素の使用を希望するプレイヤーの指示に基づいて、使用決定手段により、そのゲーム状態変更要素の使用が決定されると、そのゲーム状態変更要素に基づいて、進行中のゲーム状態を、そのプレイヤーが所定のゲーム目的を達成するのに有利となるように変更される。このゲーム状態変更要素は、ゲーム進行手段が進行するゲーム内容によって種々考えられる。例えば、プレイヤーの操作対象が魔法使いである場合には、その魔法使いの体力を回復させるためのアイテムであったり、敵モンスターにダメージを与えるための魔法であったりする。そして、本ゲーム装置では、使用決定手段によりゲーム状態変更要素が決定されたことをゲーム価値変動条件とする。上記で例示したRPGの場合、プレイヤーがゲーム中にアイテムや魔法を使用することがゲーム価値変動条件となる。この場合、ゲーム価値変動要素を、そのアイテムや魔法とし、このアイテムや魔法に関連付けされた減量情報を、所定量のゲーム価値が減少するので、プレイヤーがアイテム等を使用したときに、そのプレイヤーのゲーム価値が減少することになる。よって、プレイヤーに対して、自分のゲーム価値の量を考慮しながら迷宮を抜けるというゲーム性を提供することができる。

#### 【0008】

また、請求項2の発明は、請求項1のゲーム装置において、上記ゲーム状態変更要素は、上記目的達成妨害対象に関係するデータを変更するためのものであることを特徴とするものである。

このゲーム装置においては、例えば、ゲーム状態変更要素が目的達成妨害対象を攻撃するものである場合、そのゲーム状態変更要素を使用することで、目的達成妨害対象に関する体力データを減少させるというようなゲームを実現できる。

#### 【0009】

また、請求項3の発明は、請求項1のゲーム装置において、上記ゲーム状態変更要素を、上記プレイヤーが使用不可能な状態で記録した使用不可能要素記録媒体と、上記使用不可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素の使用を希望する旨の上記プレイヤーからの使用許可要求を受け取る使用許可要求受取手段と、上記使用許可要求受取手段で受け取った使用許可要求に応じて、上記使用不可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素の使用を許可する使用許可手段と、上記使用許可手段で使用が許可されたゲーム状態変更要素を、上記使用可能要素記録媒体に記録するゲーム状態変更要素記録手段とをさらに有するものである。

このゲーム装置においては、ゲーム進行中にプレイヤーが使用可能なゲーム状態変更要素が、使用可能要素記録媒体に記録されている。また、使用不可能要素記録媒体には、こ

のゲーム状態変更要素がプレイヤーの使用できない状態で記録されている。そして、このプレイヤーが使用できないゲーム状態変更要素の使用をそのプレイヤーが希望する場合、そのプレイヤーからの使用許可要求を使用許可要求受取手段により受け取り、その使用許可要求に応じて、使用許可手段により、その使用許可要求に係るゲーム状態変更要素の使用を許可する。このようにして使用が許可されたゲーム状態変更要素は、ゲーム状態変更要素記録手段により使用可能要素記録媒体に記録され、プレイヤーは、ゲーム中にそのゲーム状態変更要素を使用することができるようになる。

【0010】

また、請求項4の発明は、請求項1のゲーム装置において、上記ゲーム状態変更要素を、上記プレイヤーが使用不可能な状態で記録した使用不可能要素記録媒体と、上記使用可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素の不使用を希望する旨の上記プレイヤーからの不使用許可要求を受け取る不使用許可要求受取手段と、上記不使用許可要求受取手段で受け取った不使用許可要求に応じて、上記使用可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素の不使用を許可する不使用許可手段と、上記不使用許可手段で不使用が許可されたゲーム状態変更要素を、上記使用可能要素記録媒体から消去するゲーム状態変更要素消去手段とを有することを特徴とするものである。

このゲーム装置においては、プレイヤーがゲーム中で使用可能なゲーム状態変更要素を使用しないことをそのプレイヤーが希望する場合、そのプレイヤーからの不使用許可要求を不使用許可要求受取手段により受け取る。そして、その不使用許可要求に応じて、不使用許可手段により、その不使用許可要求に係るゲーム状態変更要素を使用しないことが許可されると、そのゲーム状態変更要素は、ゲーム状態変更要素消去手段により使用可能要素記録媒体から消去され、プレイヤーは、ゲーム中にそのゲーム状態変更要素を使用することができなくなる。

【0011】

また、請求項5の発明は、請求項1乃至4のいずれか1項に記載のゲーム装置において、互いにデータ通信が可能な状態で接続された複数のゲームユニットを備えており、上記複数のゲームユニットは、それぞれ、上記ゲーム価値受取手段、上記ゲーム価値払出手段、上記ゲーム進行手段、上記表示手段及び上記操作手段を有し、一のゲームユニットのゲーム進行手段は、他のゲームユニットのゲーム進行手段により進行されるゲームに関するゲーム関連情報を利用してゲームを進行することを特徴とするものである。

このゲーム装置は、互いにデータ通信が可能な状態で接続された複数のゲームユニットを備えており、各ゲームユニットは、それぞれのゲーム進行手段により独立したゲームを展開する。ここで、一のゲームユニットのゲーム進行手段は、他のゲームユニットのゲーム進行手段により進行されるゲームに関するゲーム関連情報を利用してゲームを進行する。各ゲームユニットは、同一店舗内にある必要はなく、複数の店舗間にまたがって接続されるように構成してもよい。尚、このゲーム関連情報としては、例えば、一のゲームユニットでプレイするプレイヤーの城に、他のゲームユニットでプレイする挑戦者である他のプレイヤーが戦士等の操作対象を操作して、その城の占領を目指してプレイする対戦型ロールプレイングゲームにおいては、他のプレイヤーが城に挑戦するゲームで利用する城主であるプレイヤーの城データである。また、例えば、一のゲームユニットでプレイする一のプレイヤーが他のゲームユニットでプレイする他のプレイヤーが城主になっている城に挑戦するとき、その一のプレイヤーが他のプレイヤーの操作対象の種類や装備、所有する魔法カードの種類、現在いるフロア等の情報などを知ることができる構成である場合には、その情報である。また、一のゲームユニットでプレイする城主であるプレイヤーが、他のゲームユニットでプレイする他のプレイヤーが自分の城に挑戦しているとき、他のプレイヤーが費やしたゲーム価値を獲得できる構成である場合、そのゲーム価値である。

【0012】

また、請求項6の発明は、受け取ったゲーム価値を電子データに変換したクレジットデータを記録するクレジットデータ記録媒体と、ゲーム画面を表示する表示手段と、上記表示手段により表示されるゲーム画面上に出現し、かつ、ゲーム進行中に能力が変動する操

作対象の該ゲーム画面上における動きを、上記プレイヤーが操作するための操作手段とを有し、該操作対象が主人公となって、所定のゲーム目的を達成することを妨げる目的達成妨害対象を倒しながら、該所定のゲーム目的を目指して冒険するロールプレイングゲームを、コンピュータがゲーム実行プログラムを実行することにより進行するゲーム装置の制御方法であって、上記ゲーム実行プログラムを実行するコンピュータは、プレイヤーが上記所定のゲーム目的を達成したとき、該プレイヤーの所持するゲーム価値に対応するクレジットデータを増加させるゲーム価値増加工程と、ゲーム進行中のゲーム状態を変更するためのゲーム状態変更要素を該プレイヤーが使用可能な状態で記録した使用可能要素記録媒体に記録された該ゲーム状態変更要素の使用を、上記プレイヤーの指示に基づいて決定する使用決定工程と、上記使用決定工程により決定されたゲーム状態変更要素に基づいて、プレイヤーが上記所定のゲーム目的を達成するのに有利となるように、ゲーム進行中のゲーム状態を変更するゲーム状態変更工程と、上記ゲームの進行中に、上記使用決定工程によりゲーム状態変更要素の使用が決定されたとき、上記使用可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素に関連付けられ、上記プレイヤーの所持するゲーム価値に対応したクレジットデータの減量を決定する減量情報を記録した減量情報記録媒体から、該ゲーム状態変更要素に関連付けられた減量情報を読み出す減量情報読出工程と、上記減量情報読出工程で読み出された減量情報に従って、上記プレイヤーのゲーム価値に対応したクレジットデータの量を減少させるゲーム価値減少工程と、プレイヤーがゲームを終了するときに、該プレイヤーの操作対象に関連した操作対象関連情報を含み該ゲーム進行中に変動するゲーム状態情報を、該プレイヤーを特定するためのプレイヤー特定情報に関連付けた状態でゲーム状態記録媒体に記録するゲーム状態記録工程と、プレイヤーが再度ゲームを行うときに、該プレイヤーに対応するプレイヤー特定情報に関連付けられたゲーム状態情報を、上記ゲーム状態記録媒体から読み出すゲーム状態読出工程と、上記ゲーム状態読出工程で読み出したゲーム状態情報に基づいてゲームを進行するゲーム進行工程とを実行することを特徴とするものである。

#### 【0013】

この制御方法においては、上記請求項1のゲーム装置がもつ各手段と同様の処理を実行することで、プレイヤーに対して、従来の家庭用ゲーム機やビデオゲーム機などで主に行われていたロールプレイングゲームのゲーム性に加え、ゲーム価値の増減に関するゲーム性をも提供することができる。

#### 【0014】

また、請求項7の発明は、受け取ったゲーム価値を電子データに変換したクレジットデータを記録するクレジットデータ記録媒体と、ゲーム画面を表示する表示手段と、上記表示手段により表示されるゲーム画面上に出現し、かつ、ゲーム進行中に能力が変動する操作対象の該ゲーム画面上における動きを、上記プレイヤーが操作するための操作手段とを有し、該操作対象が主人公となって、所定のゲーム目的を達成することを妨げる目的達成妨害対象を倒しながら、該所定のゲーム目的を目指して冒険するロールプレイングゲームを、コンピュータがゲーム実行プログラムを実行することにより進行する置ゲーム装置を構成する該コンピュータを機能させるためのプログラムを記録したコンピュータ読取可能な記録媒体であって、プレイヤーが上記所定のゲーム目的を達成したとき、該プレイヤーの所持するゲーム価値に対応するクレジットデータを増加させるゲーム価値増加工程、ゲーム進行中のゲーム状態を変更するためのゲーム状態変更要素を該プレイヤーが使用可能な状態で記録した使用可能要素記録媒体に記録された該ゲーム状態変更要素の使用を、上記プレイヤーの指示に基づいて決定する使用決定工程、上記使用決定工程により決定されたゲーム状態変更要素に基づいて、プレイヤーが上記所定のゲーム目的を達成するのに有利となるように、ゲーム進行中のゲーム状態を変更するゲーム状態変更工程、上記ゲームの進行中に、上記使用決定工程によりゲーム状態変更要素の使用が決定されたとき、上記使用可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素に関連付けられ、上記プレイヤーの所持するゲーム価値に対応したクレジットデータの減量を決定する減量情報を記録した減量情報記録媒体から、該ゲーム状態変更要素に関連付けられた減量情報を読み出す減量

情報読出工程、上記減量情報読出工程で読み出された減量情報に従って、上記プレイヤーのゲーム価値に対応したクレジットデータの量を減少させるゲーム価値減少工程、プレイヤーがゲームを終了するときに、該プレイヤーの操作対象に関連した操作対象関連情報を含み該ゲーム進行中に変動するゲーム状態情報を、該プレイヤーを特定するためのプレイヤー特定情報に関連付けた状態でゲーム状態記録媒体に記録するゲーム状態記録工程、プレイヤーが再度ゲームを行うときに、該プレイヤーに対応するプレイヤー特定情報に関連付けられたゲーム状態情報を、上記ゲーム状態記録媒体から読み出すゲーム状態読出工程、及び上記ゲーム状態読出工程で読み出したゲーム状態情報に基づいてゲームを進行するゲーム進行工程を、上記コンピュータに実行させるためのプログラムを記録したことを特徴とするものである。

#### 【0015】

この記録媒体に記録されたプログラムは、請求項1のゲーム装置を構成するコンピュータに実行されることで、プレイヤーに対して、従来の家庭用ゲーム機やビデオゲーム機などで主に行われていたルールプレイングゲームのゲーム性に加え、ゲーム価値の増減に関するゲーム性をも提供することができる。

#### 【0016】

尚、「ゲーム価値」とは、ゲームの結果によって得られたり、失われたりする、ゲームセンタ等で使用するメダルやコイン、あるいは、これらの類する有体物を意味するものである。

#### 【0017】

##### 【発明の実施の形態】

以下、本発明を、RPGを実行するゲーム装置であるメダルゲーム機に適用した一実施形態について説明する。本実施形態に係るメダルゲーム機では、プレイヤーが操作対象であるゲーム主人公の戦士キャラクタ（以下、「主人公」という。）を操作し、ダンジョン内に出現するゲーム要素である宝石を拾って、そのダンジョンから脱出することをゲーム目的とする探検ゲームが展開される。そのダンジョンでは、主人公の行く手を阻むゲーム要素である敵モンスターが出現するので、プレイヤーは、そのモンスターに倒されることなく、ダンジョンを脱出できるように主人公を操作する。プレイヤーに操作される主人公は、モンスターに対抗するため、モンスターを攻撃したり、ゲーム状態変更要素である種々のアイテムや魔法を使用したりしながら、ダンジョン内を進み、脱出を試みる。また、本探検ゲームには、複数のダンジョンが用意されており、各プレイヤーは、すべてのダンジョンのクリアを目指す。

#### 【0018】

また、本実施形態に係るメダルゲーム機では、ダンジョンの他に城を占領することをゲーム目的とするゲームも展開される。このゲームでは、プレイヤーが城の占領に成功すると、その城の城主となることができ、城主となったプレイヤーは、自分の城を占領するために挑戦してくる他のプレイヤーと、一種の対戦ゲームを行うことができる。尚、この対戦ゲームのゲーム進行内容は、上記探検ゲームのものと同様であり、また、本対戦ゲームには、複数の城が用意されており、各プレイヤーは、これらの城の中から挑戦する城を選択し、その城の占領を目指す。

#### 【0019】

以下、本実施形態に係るメダルゲーム機全体の構成について説明する。

図2は、本実施形態に係るメダルゲーム機全体の概略構成図である。このゲーム機は、各プレイヤーが操作する12個のゲームユニット1と、これらゲームユニット1を統括的に制御する中央制御装置20とで構成されている。プレイヤーは、ゲーム価値であるメダルをゲームユニット1に投入することで、そのゲームユニット1でのゲームに参加することができる。各ゲームユニット1は、LANケーブル等の通信ラインにより、中央制御装置20に接続されている。本メダルゲーム機では、最大12人のプレイヤーが同時にゲームをプレイすることが可能である。また、中央制御装置20は、12個のゲームユニット1のうちの1つのゲームユニット内部に配置されている。

## 【0020】

図3は、ゲームユニット1の外観図である。ゲームユニット1は、ゲームの進行に応じたゲーム画面を表示する表示手段としてのディスプレイ2と、ゲームの進行に応じた効果音やバックミュージック等の音を流すスピーカー3と、プレイヤーがゲーム画面上に出現する主人公を操作するための操作手段である操作レバー4及び3つの操作ボタン5a、5b、5cと、メダルの払出し等を行うためのペイアウトボタン5dと、後述する磁気カードを取り出してゲームを終了するための保存終了ボタン5eとが設けられている。プレイヤーは、ディスプレイ2に表示されるゲーム画面を見ながら、操作レバー4及び3つの操作ボタン5a、5b、5cを操作することで、そのゲーム画面上に出現する主人公を移動させたり、アイテムを使用したりすることができる。また、ゲームユニット1には、プレイヤーが支払うメダルを受け取るためのゲーム価値受取手段としてのメダル投入口6、プレイヤーに対してメダルを払い出すためのゲーム価値払出手段としてのメダル払出口7、ゲームを終了したプレイヤーが次のプレイ時にゲームの続きを行うために、そのプレイヤーの個人情報や終了時のゲーム状態等を記録する磁気カード9を挿入したり、取り出したりするためのカード挿入取出口8なども設けられている。

## 【0021】

図4は、ゲームユニット1内部の概略構成を示すブロック図である。ゲームユニット1は、ゲームユニット1内の各部を制御するメイン基板10と、ディスプレイ2の画像表示を制御するための画像表示制御部11と、スピーカー3で流す音を制御するための音響制御部12と、操作レバー4や操作ボタン5a、5b、5c及びペイアウトボタン5d並びに保存終了ボタン5eからの信号を受け取って所定の制御信号に変換する操作制御部13と、カード挿入取出口8に挿入された磁気カード9に対してデータの書き込み及び読み出しを行う磁気カード書込読出部14と、ペイアウトボタン5dの操作に応じてメダルの払い出し等を制御するためのメダル払出制御部15とを有する。また、ゲームユニット1には、メダル枚数を電子データに変換したゲーム価値であるクレジットデータ等の各種データを一時的に記録するRAM16や、上記探検ゲーム及び上記対戦ゲームに必要なゲーム実行プログラム等および各種データベースが格納されたROM17なども設けられている。メイン基板10は、画像表示制御部11、音響制御部12、操作制御部13、磁気カード書込読出部14、メダル払出制御部15、RAM16及びROM17に、それぞれ接続されている。また、メイン基板10は、インターフェース18を介して、中央制御装置20に接続されており、中央制御装置20の後述する中央制御基板21とのデータ通信が可能となっている。

## 【0022】

図5は、中央制御装置20の概略構成を示すブロック図である。中央制御装置20は、各ゲームユニット1のメイン基板10との間でデータ通信を行い、本メダルゲーム機全体を制御する中央制御基板21と、各ゲームユニット1で行われる各ゲームを統括的に制御するための制御プログラム等を記録したプログラム用ROM22と、各種データベースを記録したデータベース用ROM23とを有する。また、中央制御基板21は、インターフェース24を介して、各ゲームユニット1のメイン基板10に接続されており、各メイン基板10とのデータ通信が可能となっている。

## 【0023】

本メダルゲーム機において、プレイヤーがゲームを終了する場合には、次のゲーム再開時に、その終了時のゲーム状態を復元させるためのゲーム状態データを、磁気カード書込読出部14により磁気カード9に記録する。このゲーム状態データには、プレイヤーネーム（主人公の名前）、最終プレイ時間、主人公の能力、所有するアイテムの種類等のプレイヤー情報と、ゲーム終了時の主人公がいるダンジョン又は城の種類、そのダンジョン又は城内における主人公、敵モンスター又はアイテムの位置等のフィールドデータ等のゲーム情報などが含まれる。一方、プレイヤーが一度終了したゲームの続きを行う場合には、自分の磁気カード9をカード挿入取出口8に挿入する。これにより、磁気カード書込読出部14は、その磁気カード9に記録されたゲーム状態データを読み取る。このゲーム状

態データは、RAM 16に記録され、ROM 17に記録されたゲーム実行プログラムに読み込まれる。これにより、プレイヤーは、ゲーム実行プログラムが実行するゲーム進行手段としてのメイン基板10により進行されるゲームにおいて、前回の続きのゲーム状態からプレイを再開することができる。

#### 【0024】

尚、磁気カード9に全てのゲーム状態データを記録する必要はなく、例えば、磁気カード9にプレイヤーIDを記録しておき、プレイヤー特定情報であるプレイヤーIDに対応するゲーム状態データの一部又は全部を、中央制御装置20のデータベース用ROM 23に記録しておくようにしてもよい。この場合、磁気カード9からプレイヤーIDを読み取った後、そのプレイヤーIDに対応するゲーム状態データを、中央制御装置20からゲームユニット1のRAM 16にダウンロードすることで、上記と同様に、前回の続きのゲーム状態からプレイを再開することができる。

#### 【0025】

次に、本メダルゲーム機1の各ゲームユニット1で行われるゲームの流れについて説明する。

図1は、各ゲームユニット1のROM 17に格納されているゲーム実行プログラムを実行するメイン基板10によるゲームの流れを示すフローチャートである。プレイヤーは、ゲームに参加する場合、まず磁気カード9をカード挿入取出口8に挿入する(S1)。初めてプレイする場合には、プレイヤーは、本メダルゲーム機が設置されているゲームセンタ等の店員あるいは自動販売機などから、新規な磁気カード9を入手し、その磁気カード9をカード挿入取出口8に挿入する。また、前回のゲームの続きをしようとするプレイヤーは、前回終了時のゲーム状態データに記録した磁気カード9をカード挿入取出口8に挿入する。このようにして磁気カード9を受け取ったゲームユニット1は、磁気カード書込読出部14により、磁気カード9の記録内容を読み出し、そのデータをメイン基板10に送る。メイン基板10は、受け取った記録内容に応じて、新規なプレイか否かを判断する(S2)。

#### 【0026】

上記S3により新規プレイでないと判断された場合、メイン基板10は、図6に示すように、中央制御基板21に対して、磁気カード9に記録されたゲーム状態データが有するプレイヤーIDのID番号を送信する。これを受信した中央制御基板21は、前回の続きであると判断し、そのメイン基板10に対して、新規なID番号を返信する。この新規ID番号を受信したメイン基板10は、磁気カード書込読出部14により、磁気カード9に記録されたゲーム状態データを読み出し(S4)、これをRAM 16に記録する。そして、メイン基板10は、そのゲーム状態データに基づき、ROM 17に記録されたプログラムをロードし、画像表示制御部11により、ディスプレイ2に、前回の続きのゲーム画面が表示させて、ゲームが開始され(S5)、ゲームが進行する。

#### 【0027】

一方、上記S2により新規プレイであると判断された場合、メイン基板10は、図7に示すように、中央制御基板21に対して、ダミーIDを送信する。これを受信した中央制御基板21は、新規プレイと認識し、そのメイン基板10に対して、新規なID番号を返信する。この新規ID番号を受信したメイン基板10は、初期情報の入力及び設定を行う(S3)。この初期情報の入力及び設定では、画像表示制御部11により、ディスプレイ2に、図8(a)に示す名前入力画面を表示させる。プレイヤーは、操作レバー4及び操作ボタン5aを操作し、その名前入力画面に表示されている50音ボタンのカーソルを移動させて、主人公の名前を入力する。入力後、名前入力画面中の決定ボタンを選択すると、図8(b)に示す名前確認画面が表示され、その画面中のYesボタンを選択することで名前を決定する。次に、ディスプレイ2には、図8(c)に示す職業選択画面が表示される。この画面では、プレイヤーが操作する主人公の職業を選択する。以上の入力又は選択の操作内容は、操作制御部13からメイン基板10に送られ、プレイヤー情報としてRAM 16に記録される。

## 【0028】

このようにして初期情報の入力・設定処理が終了したら、メイン基板10によりゲームが開始され（S5）、画像表示制御部11により、ディスプレイ2に、図9に示すメインメニュー画面が表示される。このメインメニュー画面には、ダンジョンを探索する探索ゲームボタンと、他人が所有する城に挑戦する対戦ゲームボタンと、これらゲーム中に使用できる魔法カードの一覧を表示させるカード一覧ボタンとが用意されている。この画面で、プレイヤーは、探索ゲームをするか、対戦ゲームをするかを選択する。

## 【0029】

ここで、プレイヤーが探索ゲームを選択した場合、メイン基板10は、画像表示制御部11により、ディスプレイ2に、図10に示すダンジョン選択画面を表示させ、ダンジョン選択処理を実行する。このダンジョン選択画面には、各ダンジョンを示す表示エリアが表示される。そして、プレイヤーは、操作レバー4でカーソルを移動させることにより、挑戦するダンジョンを選択する。各表示エリアには、それぞれダンジョン名と、挑戦するのに必要なメダル枚数（挑戦費用）が表示されている。各ダンジョンでは、それぞれ、そのダンジョン名に由来するゲーム展開がなされ、互いに異なるゲームが進行される。プレイヤーが、例えば、ゆかいなダンジョンを選択した場合、図示の画面上方部分に、選択されたダンジョンが表示される。そして、プレイヤーは、この選択したダンジョンに挑戦することを決めたら、操作ボタン5aを押す。このボタン操作は、操作制御部13からメイン基板10に送られる。そして、メイン基板10は、RAM16に記録されているクレジットデータを、挑戦費用に相当する分だけ減少させる。

## 【0030】

具体的に説明すると、ゲームユニット1のROM17は、各ダンジョンのゲーム内容を含むゲーム価値変動要素としてのゲーム情報であるダンジョンデータを記録したダンジョン情報データベースを記録するゲーム情報記録媒体としてのデータ領域を有している。このダンジョン情報データベースには、ダンジョンデータを特定するためのダンジョン名データに関連付けて、増減情報である挑戦費用データがそれぞれ記録されている。すなわち、このダンジョン情報データベースは、増減情報記録媒体としても機能している。メイン基板10は、図10に示したダンジョン選択画面で選択されたダンジョンに関するダンジョン選択信号を操作制御部13から受け取ると、プレイヤーにより選択されたダンジョン名を認識する。また、このダンジョン選択信号を操作制御部13から受け取ることにより、ゲーム価値変動条件が満たされる。よって、メイン基板10は、上記ダンジョン情報データベースからダンジョン名データを選択し、このダンジョン名データに対応した挑戦費用データを読み出す。そして、メイン基板10は、この読み出した挑戦費用データに相当するクレジット分を、RAM16に記録されたクレジットデータから減らす処理を行う。

## 【0031】

ここで、RAM16に記録されているクレジットデータが、挑戦費用データに相当するクレジット分に満たない場合、プレイヤーに対してメダルの追加投入を促す画面を表示させる。メダルが投入されたら（S6）、図示しないメダル投入センサによりメダル枚数が検出され、メイン基板10は、そのメダル投入枚数に応じたクレジットデータをRAM16に記録する（S7）。尚、メダル投入を促しても、メダルが投入されない場合には、そのダンジョンへの挑戦を許可しない。以下、クレジットデータを減らす処理が行われるときにも、上記と同様にメダル投入を促す。

## 【0032】

また、メイン基板10は、ダンジョン選択信号からダンジョン名を認識すると、ゲーム情報選択手段として機能し、上記ダンジョン情報データベースから、そのダンジョン名データに対応するダンジョンデータを読み出す。そして、そのダンジョンデータに基づいたプログラムをロードして、画像表示制御部11により、ディスプレイ2にゲーム画面を表示させる。

## 【0033】

一方、図9に示したメインメニュー画面で、プレイヤーが対戦ゲームを選択した場合、

メイン基板１０は、画像表示制御部１１により、ディスプレイ２に、図１１に示す城選択画面を表示させ、城選択処理を実行する。この城選択画面には、各城を示す表示エリアが表示される。そして、プレイヤーは、操作レバー４でカーソルを移動させることにより、挑戦する城を選択する。各表示エリアには、それぞれ城名と、挑戦費用が表示されている。各城では、それぞれ、互いに異なるゲームの進行状態が用意されており、種々のゲーム展開がなされる。また、各城では、それぞれ、過去に城の占領に成功したプレイヤーが城主となっており、プレイヤーは、その城主であるプレイヤーと対戦することになる。

#### 【００３４】

具体的に説明すると、中央制御装置のデータベース用ＲＯＭ２３は、各城のゲーム内容を含むゲーム価値変動要素としてのゲーム情報である城データを記録した城情報データベースを記録するゲーム情報記録媒体としてのデータ領域を有している。この城情報データベースに記録されている城データに含まれる城名データには、プレイヤー特定情報である城主のＩＤが関連付けされている。

#### 【００３５】

図１２及び図１３は、城選択処理におけるメイン基板１０と中央制御基板２１との間のデータ通信を説明する説明図である。メイン基板１０は、プレイヤーが図９に示したメインメニュー画面で対戦ゲームを選択したときのボタン操作により、操作制御部１３からの信号を受け取ると、中央制御基板２１に対戦データ要求を送信する。これを受信した中央制御基板２１は、ゲームユニット１のディスプレイ２に図１１に示した城選択画面を表示させるための画像データを返信する。そして、ディスプレイ２に表示された城選択画面で、プレイヤーにより挑戦する城が選択されると、メイン基板１０は、そのボタン操作による操作制御部１３からの城選択信号を受け取る。そして、メイン基板１０は、その城選択信号に応じた城名データを含む城データ要求を、中央制御基板２１に送信する。これを受信した中央制御基板２１は、その城データ要求に含まれる城名データに対応する城データを、上記城情報データベースから読み出す。そして、その城データは、図１２に示すように、メイン基板１０に返信される。そして、この城データを受信したメイン基板１０は、その城データに基づくプログラムをロードし、ゲームが進行する。

#### 【００３６】

ここで、中央制御基板２１が城データ要求を受信したときに、その城が他のプレイヤーによりプレイされている、すなわち、その城データ要求に係る城データが他のゲームユニット１にダウンロードされている場合がある。この場合、中央制御基板２１は、城データの代わりに、挑戦不許可データを送信する。この不許可データを受信したメイン基板１０は、画像表示制御部１１により、ディスプレイ２に、その城には挑戦できない旨のメッセージを表示し、再度、図９に示したメインメニュー画面を表示する。

#### 【００３７】

また、ゲームユニット１のＲＯＭ１７は、各城データを特定するための城名データに関連付けて、増減情報である挑戦費用データがそれぞれ記録された城挑戦情報データベースを記録する増減情報記録媒体としてのデータ領域を有している。メイン基板１０は、上述のようにして、図１１に示した城選択画面で選択された城に関する城選択信号を操作制御部１３から受け取ることにより、ゲーム価値変動条件が満たされる。よって、上記探検ゲームと同様に、ＲＯＭ１７に記録された城挑戦情報データベースから城名データに対応した挑戦費用データを読み出し、その挑戦費用データに相当するクレジット分を、ＲＡＭ１６に記録されたクレジットデータから減らす処理を行う。

#### 【００３８】

このようにしてゲームが進行すると、ディスプレイ２には、図１４に示すようなゲーム画面が表示される。尚、ゲーム画面は、探検ゲームも対戦ゲームもほぼ同様であり、そのゲームの進み方も同様であるので、以下、探検ゲームを例に挙げて説明する。

#### 【００３９】

図１４に示すゲーム画面には、ダンジョン内のフィールドであるダンジョン画面が表示されている。また、画面上部には、ダンジョンのフロアー数、主人公の体力及びプレイヤ

一のクレジットデータに基づくクレジット数が表示されており、画面右下部分には、プレイヤーが使用可能な主人公の所有する複数の魔法カードが表示されている。上記ダンジョン画面は、ダンジョンのフロアを上方から見たものであり、図示の画面には、主人公、敵モンスター、ゲーム要素であるアイテムカードが表示されている。

#### 【0040】

プレイヤーは、操作レバー4及び操作ボタン5a, 5b, 5cを操作して、主人公を移動させたり、敵モンスターに攻撃したり、所有する魔法カードを使用したりすることができる。また、敵モンスターも主人公に対して攻撃してくるので、その攻撃を受けると、主人公の体力が減り、体力が0になると、ゲームオーバーとなる。

#### 【0041】

主人公が所有する魔法カードを使用する場合、プレイヤーは、操作ボタン5cを押す。これにより、メイン基板10は、画像表示制御部11により、ディスプレイ11に、図15に示すカード選択画面を表示させる。このカード選択画面では、画面右下にある魔法カードにカーソルが出現する。また、このカード選択画面には、カーソルで選択されている魔法カードの内容を示すカード内容画面が画面左側部分に表示される。このカード内容画面には、その魔法カードを使用したときの効果と、その魔法カードを使用するのに必要なメダル枚数(カード使用費用)が表示されている。プレイヤーは、操作レバー4でカーソルを移動させ、使用を希望する魔法カードを選択した後、操作ボタン5aを押す。このボタン操作は、操作制御部13からメイン基板10に送られる。そして、メイン基板10は、RAM16に記録されているクレジットデータを、魔法カードのカード使用費用に相当する分だけ減少させるように変更するクレジットデータ変動処理を実行する(S8)。

#### 【0042】

具体的に説明すると、ゲームユニット1のROM17には、ゲーム価値変動要素としてのゲーム状態変更要素である魔法カードデータを、プレイヤーが使用可能な状態で記録した使用可能要素記録媒体としての使用可能データ領域と、魔法カードデータをプレイヤーが使用不可能な状態で記録した使用不可能要素記録媒体としての使用不可能データ領域とを有する魔法カードデータベースが格納されている。この魔法カードデータベースに記録された各魔法カードデータは、カード名データに関連付けられた各種データを有している。プレイヤーが使用可能な魔法カードデータには、メイン基板10が実行するカード使用プログラムによる読み出しを可能にする読出許可符号が付加されており、その読出許可符号が付加された魔法カードデータが記録されている使用可能データ領域が使用可能要素記録媒体として機能し、その読出許可符号が付加されていない魔法カードデータが記録されている使用不可能データ領域が使用不可能要素記録媒体として機能する。尚、図14のゲーム画面又は図15のカード選択画面に表示されている魔法カードは、使用可能データ領域に記録されている魔法カードデータの一部である。また、魔法カードデータは、カード名データに関連付けて、カード使用費用データやカード購入費用データを含む各種減量情報及びカード売却収入データを含む増量情報も記録されている。すなわち、魔法カードデータベースは、増減情報記録媒体としても機能している。

#### 【0043】

メイン基板10は、図15に示したカード選択画面で選択された魔法カードに関するカード使用信号を受け取ると、プレイヤーの指示に基づく魔法カード名を認識する。そして、メイン基板10は、RAM16に記録されているクレジットデータがカード使用費用データ以上あるときに使用決定手段として機能し、その魔法カードデータの使用を決定する。その後、メイン基板10は、ゲーム状態変更手段として機能し、魔法カードデータベースからカード名データに対応するカード効果データを読み出して、そのカード効果データに基づいてゲーム状態を変更する。例えば、使用した魔法カードが敵モンスターに攻撃するものである場合、カード効果データの数値を敵モンスターへのダメージ計算に利用し、その算出結果に基づいて、敵モンスターの体力データを減少させる。

#### 【0044】

また、メイン基板10により魔法カードデータの使用が決定されることにより、ゲーム

価値変動条件が満たされる。よって、メイン基板10は、減量情報読出手段として機能し、上記魔法カードデータベースからカード名データを選択し、このカード名データに対応したカード使用費用データを読み出す。そして、メイン基板10は、ゲーム価値減少手段として機能し、この読み出したカード使用費用データに相当するクレジットデータを、RAM16に記録されたクレジットデータから減じる。

#### 【0045】

また、ダンジョン内には、図14に示したゲーム画面に表示されているようなアイテムカードが存在する。プレイヤーが主人公を操作してアイテムカードを拾うと、魔法カードを入手することができる。

#### 【0046】

また、ダンジョン内には、所持する魔法カードを売却したり、所持していない魔法カードを購入したりすることができる図16(a)に示すショップが用意されている。プレイヤーが主人公を操作してショップに入場した場合、所有する魔法カードを売却してクレジットに変えたり、そのショップで販売されている魔法カードを自分のクレジットを支払って購入したりすることができる。

#### 【0047】

上記ショップで魔法カードを購入する場合、プレイヤーは、図16(a)に示すショップ画面において、操作レバー4を操作して、カーソルを「カードを買う」ボタンに合わせ、操作ボタン5aを押す。これにより、メイン基板10は、画像表示制御部11により、ディスプレイ11に、図16(b)に示す購入カード選択画面を表示させる。この購入カード選択画面では、画面上方部分に、そのショップで売っている魔法カードのカード一覧画面が表示され、画面左下に、カーソルで選択されている魔法カードの内容を示すカード内容画面が表示される。カード一覧画面には、魔法カードを購入するために必要なメダル枚数(カード購入費用)が表示されている。プレイヤーは、操作レバー4でカーソル412を移動させ、購入を希望する魔法カードを選択した後、操作ボタン5aを押す。このボタン操作は、操作制御部13からメイン基板10に送られる。そして、メイン基板10は、RAM16に記録されているクレジットデータを、その魔法カードのカード購入費用に相当する分だけ減少させるように変更するクレジットデータ変動処理を実行する(S8)。

#### 【0048】

具体的に説明すると、上記魔法カードデータベースには、カード名データに関連付けられた減量情報として、カード購入費用データも記録されている。使用許可要求受取手段として機能するメイン基板10は、図16(b)に示した購入カード選択画面で選択された魔法カードに関する使用許可要求としてのカード購入信号を受け取ると、プレイヤーの指示に基づく魔法カード名を認識する。そして、メイン基板10は、RAM16に記録されているクレジットデータがカード購入費用データ以上あるときに使用許可手段として機能し、魔法カードデータベースの使用不可能データ領域にある魔法カードデータの使用を許可する。その後、メイン基板10は、ゲーム状態変更要素記録手段として機能し、カード名データに対応する魔法カードデータに使用許可符号を付加する。これにより、その魔法カードデータは、魔法カードデータベースの使用可能データ領域に記録されることになり、プレイヤーにより使用可能となる。

#### 【0049】

また、メイン基板10により使用不可能データ領域にある魔法カードデータの使用が許可されることにより、ゲーム価値変動条件が満たされる。よって、メイン基板10は、減量情報読出手段として機能し、上記魔法カードデータベースからカード名データを選択し、このカード名データに対応したカード購入費用データを読み出す。そして、メイン基板10は、ゲーム価値減少手段として機能し、この読み出したカード購入費用データに相当するクレジットデータを、RAM16に記録されたクレジットデータから減じる。

#### 【0050】

一方、上記ショップにおいて、所有する魔法カードを売却する場合、プレイヤーは、図

16 (a) に示すショップ画面において、操作レバー4を操作し、カーソルを「カードを売る」ボタンに合わせ、操作ボタン5aを押す。これにより、メイン基板10は、画像表示制御部11により、ディスプレイ11に、図16 (c) に示す売却カード選択画面を表示させる。この売却カード選択画面では、画面右下にある魔法カードにカーソルが出現し、カーソルで選択されている魔法カードの内容を示すカード内容画面が画面左側部分に表示される。また、この売却カード選択画面の画面上方部分には、選択された魔法カードと交換されるメダル枚数(カード売却収入)を表示した引取価格画面が表示される。プレイヤーは、操作レバー4でカーソルを移動させ、所持する魔法カードの中から売却する魔法カードを選択した後、操作ボタン5aを押す。このボタン操作は、操作制御部13からメイン基板10に送られる。そして、メイン基板10は、RAM16に記録されているクレジットデータを、その魔法カードのカード売却収入に相当する分だけ増加させるように変更するクレジットデータ変動処理を実行する(S8)。

#### 【0051】

具体的に説明すると、上記魔法カードデータベースには、カード名データに関連付けられた増量情報として、カード売却収入データも記録されている。不使用許可要求受取手段として機能するメイン基板10は、図16 (b) に示した売却カード選択画面で選択された魔法カードに関する不使用許可要求としてのカード売却信号を受け取ると、プレイヤーの指示に基づく魔法カード名を認識する。そして、メイン基板10は、その魔法カードがショップで売却可能なものであるときに不使用許可手段として機能し、魔法カードデータベースの使用可能データ領域にある魔法カードデータの不使用を許可する。その後、メイン基板10は、ゲーム状態変更要素消去手段として機能し、カード名データに対応する魔法カードデータから使用許可符号を削除する。これにより、その魔法カードデータは、魔法カードデータベースの使用不可能データ領域に記録されることになり、プレイヤーは、その魔法カードデータを使用できなくなる。

#### 【0052】

また、メイン基板10により使用可能データ領域にある魔法カードデータの不使用が許可されることにより、ゲーム価値変動条件が満たされる。よって、メイン基板10は、増量情報読出手段として機能し、上記魔法カードデータベースからカード名データを選択し、このカード名データに対応したカード売却収入データを読み出す。そして、メイン基板10は、ゲーム価値増加手段として機能し、この読み出したカード売却収入データに相当するクレジットデータを、RAM16に記録されたクレジットデータに足す。

#### 【0053】

また、配置されている敵モンスターの中には、倒すとクレジットが増加するゲーム価値変動要素としてのゲーム要素である宝石モンスターが存在する。この宝石モンスターの動作は、ゲーム実行プログラムを実行するゲーム要素制御手段としてのメイン基板10により制御されている。プレイヤーは主人公を操作して宝石モンスターを倒すという特典獲得条件を満たすと、メイン基板10は、RAM16に記録されているクレジットデータを、その宝石モンスターの種類に応じたメダル枚数である宝石獲得額に相当する分だけ増加させるように変更するクレジットデータ変動処理を実行する(S8)。

#### 【0054】

具体的に説明すると、ゲームユニット1のROM17は、宝石モンスター名データに関連付けて、宝石獲得額データが記録された宝石モンスターデータベースを記録するデータ領域を有する。メイン基板10は、宝石モンスターを攻撃するようにプレイヤーが主人公を操作することで、ダメージ計算を行い、その算出結果により宝石モンスターの体力データが0になることにより、ゲーム価値変動条件が満たされる。そして、メイン基板10は、上記宝石モンスターデータベースから宝石モンスター名データを選択し、この宝石モンスター名データに対応した宝石獲得額データを読み出す。そして、メイン基板10は、この読み出した宝石獲得額データに相当するクレジット分を、RAM16に記録されたクレジットデータに足す処理を行う。

#### 【0055】

また、ダンジョン内には、自分のクレジットを賭けて、賭けゲームであるスロットゲームを行うことができるスロットマシンが配置された図17(a)に示すカジノも用意されている。プレイヤーは主人公を操作してスロットマシンの前に移動させ、操作ボタン5aを押すと、メイン基板10は、賭けゲーム実行手段として機能し、画像表示制御部11により、ディスプレイ2に、図17(b)に示すスロット画面を表示させる。このスロット画面には、画面中央部分に3つのリールが表示されており、この画面において、自分のクレジット増加を狙ってスロットゲームを行うことができる。

#### 【0056】

スロット画面において、操作ボタン5bを押すと、そのボタン操作が、操作制御部13からメイン基板10に送られる。そして、メイン基板10は、RAM16に記録されているクレジットデータを、スロットゲームのプレイに必要なメダル枚数(プレイ費用)に相当する分だけ減少させるように変更するクレジットデータ変動処理を実行する(S8)。これにより、スロットゲームにおいて、自分のクレジットがベットされたことになる。その後、プレイヤーは、操作ボタン5aを押すことにより、そのボタン操作が操作制御部13からメイン基板10に送られ、メイン基板10は、画像表示制御部11により、スロット画面のリールを回転表示させる。そして、プレイヤーは、再び操作ボタン5aを押すことで、各リールを左から順に停止させることができる。このスロットゲームにおいて、勝敗態様である当たり図柄が揃った場合、メイン基板10は、RAM16に記録されているクレジットデータを、その当たり図柄に応じたメダル枚数の配当額に相当する分だけ増加させるように変更するクレジットデータ変動処理を実行する(S8)。

#### 【0057】

具体的に説明すると、ゲームユニット1のROM17は、ゲーム価値変動要素としての勝敗態様情報である図柄データに関連付けて、配当額データが記録された配当データベースを記録するデータ領域を有する。メイン基板10は、プレイヤーがスロットゲームを行い、揃った図柄を認識した後、上記配当データベースから対応する図柄データを選択し、この図柄データに対応した宝石獲得額データを読み出す。揃った図柄が当たり図柄である場合、すなわち、配当額データがクレジットを増加させるものである場合、メイン基板10は、この読み出した配当額データに相当するクレジット分を、RAM16に記録されたクレジットデータに足す処理を行う。

#### 【0058】

また、本メダルゲーム機で行う探検ゲームでは、プレイヤーは、主人公を操作してダンジョンを単に脱出するのではなく、ダンジョン内の最終フロアにあるゲーム要素としての特定アイテムカードを拾って、そのダンジョンを脱出することをゲーム目的としている。本実施形態では、プレイヤーが、ダンジョン内にある特定アイテムカードを見つけ出し、その特定アイテムカードを拾った後にダンジョンを脱出することで、その特定アイテムカードに応じたクレジットを獲得することができる。すなわち、プレイヤーは、主人公を操作して特定アイテムカードを持った状態で脱出に成功するというゲーム目的を達成すると、メイン基板10は、ゲーム価値増加手段として機能し、RAM16に記録されているクレジットデータを、脱出したダンジョンの種類に応じたメダル枚数であるクリアボーナス額に相当する分だけ増加させるように変更するクレジットデータ変動処理を実行する(S8)。

#### 【0059】

具体的に説明すると、ゲームユニット1のROM17に記録されたダンジョン情報データベースは、ダンジョン名データに関連付けて、クリアボーナス額データも記録している。プレイヤーが主人公を操作して、特定アイテムカードを所持してダンジョンを脱出したことにより、メイン基板10は、上記ダンジョン情報データベースから、脱出したダンジョン名データを選択し、このダンジョン名データに対応したクリアボーナス額データを読み出す。そして、メイン基板10は、ゲーム価値増加手段として機能し、この読み出したクリアボーナス額データに相当するクレジット分を、RAM16に記録されたクレジットデータに足す処理を行う。

## 【0060】

また、プレイヤーは、主人公を操作してダンジョンを脱出したときに、そのダンジョン内で拾ったゲーム価値変動要素としてのゲーム要素である宝石を所持している場合、その宝石に応じたクレジットを獲得することができる。すなわち、宝石を持った状態で脱出に成功するという特典獲得条件を満たした場合、メイン基板10は、RAM16に記録されているクレジットデータを、その宝石の種類に応じたメダル枚数である宝石額に相当する分だけ増加させるように変更するクレジットデータ変動処理を実行する（S8）。

## 【0061】

具体的に説明すると、ゲームユニット1のROM17は、宝石名データに関連付けて、増量情報である宝石額データが記録された宝石情報データベースを記録する増量情報記録媒体としてのデータ領域を有する。プレイヤーは、宝石を持った状態で脱出に成功するという特典獲得条件を満たすと、ゲーム価値変動条件が満たされる。これにより、メイン基板10は、増量情報読出手段として機能し、上記宝石情報データベースから宝石名データを選択し、この宝石名データに対応した宝石額データを読み出す。そして、メイン基板10は、ゲーム価値増手段として機能し、この読み出した宝石額データに相当するクレジット分を、RAM16に記録されたクレジットデータに足す処理を行う。

## 【0062】

このようにして、主人公がダンジョンの脱出に成功すると、所定の演出の後、ディスプレイ2には、再び図10に示したダンジョン選択画面が表示される。よって、プレイヤーは、このダンジョン選択画面において、次に挑戦するダンジョンを選択することで、同じダンジョン又は別のダンジョンに挑戦することができる。

## 【0063】

また、プレイヤーが図9に示したメインメニュー画面で対戦ゲームを選択することで行われる城選択処理において、プレイヤーが、ディスプレイ2に表示された図11に示した城選択画面で、自分が城主となっている城を選択した場合、プレイヤーは、自分のクレジットと自分の城を守るためのゲーム状態変更要素としてのゲーム要素である護衛モンスターを追加することができる。この護衛モンスターの動作は、ゲーム実行プログラムを実行するゲーム要素制御手段としてのメイン基板10により制御される。これにより、他のプレイヤーが自分の城に挑戦してきたときの城防衛力をアップさせることができる。

## 【0064】

尚、プレイヤーが自分の城を選択したときに、その城に他のプレイヤーが挑戦している場合には、護衛モンスターを追加する処理はできないが、他のプレイヤーのプレイ状況を知ることができる。具体的には、中央制御基板21から、他のプレイヤーが操作しているゲームユニット1のメイン基板10に信号を送り、その信号に応じて、そのメイン基板10から、例えば、他のプレイヤーが操作する操作対象の種類や装備（戦士等）、所有する魔法カードの種類、現在いるフロア等の情報を返信する。これを受けた中央制御基板21は、その情報を、その城の所有者であるプレイヤーのゲームユニット1のメイン基板10に送る。これにより、プレイヤーのゲームユニット1のディスプレイ2には、その情報が表示され、プレイヤーは、他のプレイヤーのゲーム進行状況を知ることができる。

## 【0065】

自分の城に護衛モンスターを追加する場合、そのプレイヤーは、図11に示した城選択画面において、自分が城主となっている城を選択し、操作ボタン5cを押す。これにより、メイン基板10は、画像表示制御部11により、ディスプレイ11に、図18に示す護衛モンスター選択画面を表示させる。この護衛モンスター選択画面では、画面に表示されている各護衛モンスターカードにカーソルが出現する。各護衛モンスターカードには、その護衛モンスター名、護衛モンスターの画像及び護衛モンスターの説明が表示されている。また、この護衛モンスターカードには、その護衛モンスターを配置するために必要なメダル枚数（護衛費用）も表示されている。また、護衛モンスター選択画面の画面上部には、自分の城名、護衛モンスターが配置されるフロア箇所の空き情報などが表示されている。護衛モンスターは、城のフロアの特定の箇所にしか配置できず、その箇所には、そ

れぞれ１体のみ配置される。

#### 【００６６】

プレイヤーは、図１８に示した護衛モンスター選択画面において、護衛モンスターを配置する箇所及び護衛モンスターの種類を決めたら、操作レバー４でカーソルを移動させ、操作ボタン５aを押す。このボタン操作は、操作制御部１３からメイン基板１０に送られる。そして、メイン基板１０は、ＲＡＭ１６に記録されているクレジットデータを、護衛モンスターの護衛費用に相当する分だけ減少させるように変更するクレジットデータ変動処理を実行する（Ｓ８）。

#### 【００６７】

具体的に説明すると、中央制御装置２０のデータベース用ＲＯＭ２３は、護衛モンスター名データに関連付けて、増減情報である護衛費用データを記録した増減情報記録媒体としての護衛モンスターデータベースが記録されたデータ領域を有している。プレイヤーが図１８に示した護衛モンスター選択画面で護衛モンスターを選択すると、メイン基板１０は、その護衛モンスター選択信号を中央制御基板２１に送信する。これを受信した中央制御基板２１は、その信号に対応する護衛モンスター名データから護衛モンスターデータベースに記録された護衛モンスターデータを読み出し、そのデータを、上記城情報データベースにおけるプレイヤーの城データに追加する。これにより、プレイヤーは、自分の城データに護衛モンスターデータが追加されるという特典獲得条件を満たし、ゲーム価値変動条件が満たされる。そして、護衛モンスター選択信号を受信した中央制御基板２１は、減量情報読出手段として機能し、上記護衛モンスターデータベースから、その護衛モンスター選択信号に対応する護衛モンスター名データを選択し、この護衛モンスター名データに対応した護衛費用データを読み出す。そして、中央制御基板２１は、その護衛費用データをメイン基板１０に返信する。これを受信したメイン基板１０は、ゲーム価値変動手段として機能し、その護衛費用データに相当するクレジット分を、ＲＡＭ１６に記録されたクレジットデータから減じる処理を行う。

#### 【００６８】

また、本メダルゲーム機で行う対戦ゲームでは、プレイヤーが城に挑戦し、他のプレイヤーからその城を奪取することがゲーム目的となっている。この対戦ゲームにおいて、城に挑戦したプレイヤーは、その城に挑戦するための挑戦費用や、魔法カードを使用するためのカード使用費用など、自分のクレジットを費やすことになる。城に挑戦したプレイヤーが費やしたクレジットの少なくとも一部、例えば９０％は、城を所有するプレイヤーのクレジットに加算される。すなわち、城に挑戦したプレイヤーが城の占領に失敗しゲームが終了したとき、そのゲームユニット１のメイン基板１０から、ゲームに費やした使用クレジットデータ等が中央制御基板２１に送られる。ここで、中央制御装置２０のデータベース用ＲＯＭ２３は、プレイヤー情報を記録するデータ領域を有している。そして、使用クレジットデータ等を受信した中央制御基板２１は、城に挑戦したプレイヤーが城の占領に失敗しゲームが終了したとき、上記プレイヤー情報に含まれるクレジットデータを、その使用クレジットデータの９０％に相当する分だけ増加させるように変更する保存データ変更処理を行う（Ｓ９）。

#### 【００６９】

また、城に挑戦したプレイヤーが城の占領に成功するというゲーム目的を達成した場合、そのプレイヤーは、その城の城主となることができる。よって、他のプレイヤーからの挑戦を受けて、その城の防衛に成功したときにクレジットが増加するという城主としての特典を受けることができる。具体的には、城に挑戦したプレイヤーが城の占領に成功したとき、そのゲームユニット１のメイン基板１０から、城奪取信号等が中央制御基板２１に送られる。これを受信した中央制御基板２１は、データベース用ＲＯＭ２３に記録された城情報データベースから、その城奪取信号に対応する城名データを選択し、この城名データに関連付けられた城主のプレイヤーＩＤを、城の占領に成功したプレイヤーのＩＤに変更する保存データ変更処理を行う（Ｓ９）。

#### 【００７０】

尚、本実施形態では、各ダンジョンや城でのモンスターの強さが大きく異なるが、主人公は、モンスターを倒したり、魔法カードを使用したりすることでレベルアップし、その能力を高めることができる。尚、プレイヤーの能力データ（攻撃力、守備力等）は、ダンジョンクリア時にデフォルトに戻されるが、主人公のもつ装備や魔法カード等は、そのまま継続される。

#### 【0071】

プレイヤーは、RAM 16に記録されたクレジットデータをメダルに換算してメダルの払出しを受ける場合、図3に示すペイアウトボタン5dを押す。このボタン操作は、操作制御部13からメイン基板10に送られる。そして、メイン基板10は、RAM 16に記録されているクレジットデータを、メダル払出制御15に送り、メダル払出制御15により、メダル払出処理を実行する（S11）。これにより、プレイヤーに対して、メダル払出口7から、その時点のクレジットデータに相当する枚数のメダルが払い出される。

#### 【0072】

また、プレイヤーは、ゲームを終了しようとする場合には、図3に示す保存終了ボタン5eを押す。このボタン操作は、操作制御部13からメイン基板10に送られる。そして、メイン基板10は、画像表示制御部11により、ディスプレイ2に表示されている画像の上に重なるようにして、図19に示すゲーム終了選択画面を表示させる（S10）。このゲーム終了選択画面には、「ゲームを終了しますか？」というコメントの下に「はい」ボタンと「いいえ」ボタンが表示されている。プレイヤーは、ゲームを終了させない場合には、操作レバー4でカーソルを「いいえ」ボタンに合わせて、操作ボタン5aを押す。これにより、ゲーム終了選択画面が消えて、直前の画面からゲームが再開される。一方、プレイヤーは、ゲームを終了させる場合には、操作レバー4でカーソルを「はい」ボタンに合わせて、操作ボタン5aを押す。このボタン操作は、操作制御部13からメイン基板10に送られる。そして、メイン基板10は、図6及び図7に示したように、RAM 16に記録されているクレジットデータやゲーム状態データを、データセーブ要求として、中央制御基板21に送信する。これを受信した中央制御基板21は、そのデータを、データベース用ROM 23に記録されているそのプレイヤーのプレイヤー情報に保存する。そして、中央制御基板21は、メイン基板10に保存が完了した旨のセーブ完了データを送信する。これを受信したメイン基板10は、磁気カード書込読出部14により、磁気カード9にクレジットデータやゲーム状態データ等を書き込み、その磁気カード9を、カード挿入取出口8から排出する。

#### 【0073】

以上、本実施形態によれば、従来の家庭用ゲーム機やビデオゲーム機などで主に行われていたRPGのもつゲーム性と、メダルゲームがもつゲーム価値の増減に関するゲーム性の両方を兼ね備えた新規なゲーム性を、プレイヤーに対して提供することができる。

#### 【0074】

なお、本実施形態では、実質的には、各ゲームユニット1が独立したゲームを展開する構成について説明したが、各ゲームユニット1を結ぶ中央制御装置20で全体のゲーム進行を行い、各ゲームユニット1のプレイヤーが、同一のゲームに参加する構成としてもよい。この場合、各プレイヤーが操作する主人公が互いに協力しながらダンジョンの脱出を目指す設定にしてもよいし、各プレイヤーが操作する主人公が互いに敵同士となる対戦ゲームのように設定してもよい。このとき、各ゲームユニット1は、同一店舗内にある必要はなく、複数の店舗間にまたがってネットワークを介して接続されるように構成してもよい。これによれば、より多くのユーザーによる大規模なゲームを実現することができる。

#### 【0075】

プレイヤーのメダルの増減を行う条件は、上述したものに限らず、ゲーム内容に応じて多種多様であり、ゲーム製作者の創意工夫により、様々な態様が考えられる。

#### 【0076】

尚、本実施形態において、ゲームユニット1のメイン基板10及び中央制御装置20の中央制御基板21が実行する各種プログラムは、CD-ROM等の記録媒体に記録された

状態で入手することができる。また、このようなプログラムは、ネットワークを構成する公衆電話回線、専用電話回線、ケーブルテレビ回線、無線通信回線等により構成される通信網等の伝送媒体を介して、送信装置であるコンピュータにより送信された信号を受信することで入手することもできる。この信号は、プログラムを含む所定の搬送波に具現化されたコンピュータデータ信号である。この送信の際、伝送媒体中には上記プログラムの少なくとも一部を伝送していればよい。すなわち、上記プログラムを構成するすべてのデータが、一時に伝送媒体上に存在している必要はない。また、上記コンピュータからプログラムを送信する送信方法には、プログラムを構成するデータを連続的に送信する場合も、断続的に送信する場合も含まれる。

【0077】

【発明の効果】

本発明によれば、メダルゲーム機等がもつゲーム価値の増減に関するゲーム性と、プレイヤーが操作対象を操作することでゲーム展開されるロールプレイングゲームがもつゲーム性とを融合した新規なゲーム性を提供することが可能となるという優れた効果がある。

また、ゲーム進行中に、アイテムや魔法等のゲーム状態変更要素を使用するときにゲーム価値を減るように設定することで、ゲームの進行とゲーム価値とのバランスを考慮する必要が生じるので、ゲーム攻略が多様化し、プレイヤーに対して、より高いゲーム性を提供することができるという優れた効果がある。

【図面の簡単な説明】

【図1】

実施形態に係るメダルゲーム機を構成するゲームユニットのROMに格納されているゲーム実行プログラムを実行するメイン基板によるゲームの流れを示すフローチャート。

【図2】

同メダルゲーム機の全体の概略構成図。

【図3】

同ゲームユニットの外観図。

【図4】

同ゲームユニット内部の概略構成を示すブロック図。

【図5】

同メダルゲーム機を構成する中央制御装置の概略構成を示すブロック図。

【図6】

既存のカード処理における同ゲームユニットと同中央制御装置との間のデータ通信の流れを示す説明図。

【図7】

新規のカード処理における同ゲームユニットと同中央制御装置との間のデータ通信の流れを示す説明図。

【図8】

(a)は、同ゲームユニットのディスプレイに表示される名前入力画面の説明図。

(b)は、同ゲームユニットのディスプレイに表示される名前確認画面の説明図。

(c)は、同ゲームユニットのディスプレイに表示される職業選択画面の説明図。

【図9】

同ゲームユニットのディスプレイに表示されるメインメニュー画面の説明図。

【図10】

同ゲームユニットのディスプレイに表示されるダンジョン選択画面の説明図。

【図11】

同ゲームユニットのディスプレイに表示される城選択画面の説明図。

【図12】

城の挑戦が許可された場合の城選択処理における同ゲームユニットと同中央制御装置との間のデータ通信の流れを示す説明図。

【図13】

城の挑戦が許可されない場合の城選択処理における同ゲームユニットと同中央制御装置との間のデータ通信の流れを示す説明図。

【図 1 4】

同ゲームユニットのディスプレイに表示されるゲーム画面の説明図。

【図 1 5】

同ゲームユニットのディスプレイに表示されるカード選択画面の説明図。

【図 1 6】

(a) は、同ゲームユニットのディスプレイに表示されるショップ画面の説明図。

(b) は、同ショップ画面で購入できるカードの一覧が表示されたカード選択画面の説明図。

(c) は、同ショップ画面で売ることができるカードの一覧が表示されたカード選択画面の説明図。

【図 1 7】

(a) は、同ゲームユニットのディスプレイに表示されるカジノ画面の説明図。

(b) は、同カジノのスロット画面の説明図。

【図 1 8】

同ゲームユニットのディスプレイに表示される護衛モンスター選択画面の説明図。

【図 1 9】

同ゲームユニットのディスプレイに表示されるゲーム終了選択画面の説明図。

【符号の説明】

- 1          ゲームユニット
- 2          ディスプレイ
- 4          操作レバー
- 5 a, 5 b, 5 c    操作ボタン
- 5 d        ペイアウトボタン
- 6          メダル投入口
- 7          メダル払出口
- 8          カード挿入取出口
- 9          磁気カード
- 1 0        メイン基板
- 2 0        中央制御装置
- 2 1        中央制御基板

【手続補正 2】

【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図 1】

