



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2010년02월17일
(11) 등록번호 10-0942637
(24) 등록일자 2010년02월08일

- (51) Int. Cl.
A63F 13/00 (2006.01) A63F 13/12 (2006.01)
 - (21) 출원번호 10-2008-7006774
 - (22) 출원일자 2006년11월08일
심사청구일자 2008년03월20일
 - (85) 번역문제출일자 2008년03월20일
 - (65) 공개번호 10-2008-0038422
 - (43) 공개일자 2008년05월06일
 - (86) 국제출원번호 PCT/JP2006/322246
 - (87) 국제공개번호 WO 2007/055228
국제공개일자 2007년05월18일
 - (30) 우선권주장
JP-P-2005-00328168 2005년11월11일 일본(JP)
 - (56) 선행기술조사문헌
JP2003175281 A
JP2001224854 A
JP2004181270 A
JP2004105444 A
- 전체 청구항 수 : 총 14 항

- (73) 특허권자
가부시킴가이샤 코나미 테지타루 엔타테인멘토
일본국 도쿄도 미나토구 아카사카 9초메 7반 2고
- (72) 발명자
쿠스다 카즈히로
일본국 도쿄도 미나토구 아카사카 9초메 7반 2고
가부시킴가이샤 코나미 테지타루 엔타테인멘토 내
아즈마 쇼고
일본국 도쿄도 미나토구 아카사카 9초메 7반 2고
가부시킴가이샤 코나미 테지타루 엔타테인멘토 내
- (74) 대리인
채종길

심사관 : 민경신

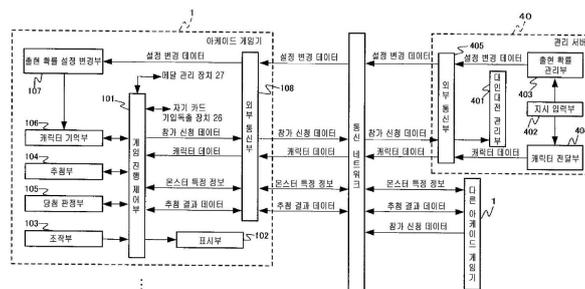
(54) 아케이드 게임기 및 게임 시스템

(57) 요약

어떤 아케이드 게임기에서 플레이하는 플레이어가 입수한 게임 요소 데이터와 같은 것을 다른 아케이드 게임기에서 플레이하는 플레이어가 입수하는 이벤트의 게임성을 종래보다 높인다.

아케이드 게임기로서, 게임 요소 기억부에 기억되어 있는 복수의 게임 요소 데이터 중 게임을 플레이하고 있는 플레이어가 게임에서 사용가능한 게임 요소 데이터 또는 이것을 특정하기 위한 특정 데이터를 기억하는 사용가능 요소 기억부와, 게임 제어부가 게임 요소 기억부에 기억되어 있는 복수의 게임 요소 데이터에 각각 대응한 각 게임 요소 화상을 게임 화상 표시부에 표시시키는 각 출현확률을 결정하기 위한 출현확률 데이터를 기억하는 출현확률 기억부를 가지고 있고, 게임 제어부는, 게임 요소 기억부에 기억되어 있는 1 또는 2이상의 게임 요소 데이터에 대응한 게임 요소 화상을, 출현확률 기억부에 기억되어 있는 출현확률 데이터에 의해 결정되는 출현확률에 따라 게임 화상 표시부에 표시시키도록 게임 진행을 제어하고, 또한 게임 화상 표시부에 표시된 게임 요소 화상에 대응하는 게임 요소 데이터 또는 그 특정 데이터를 소정의 사용허가 조건에 따라 사용가능 요소 기억부에 기억하는 제어를 하고, 또한 통신부가 수신한 수신 데이터에 기초하여, 사용가능 요소 기억부에 대해서, 다른 동종의 아케이드 게임기가 구비하는 사용가능 요소 기억부에 기억되어 있는 게임 요소 데이터 또는 이 게임 요소의 특정 데이터와 같은 데이터를 기억하는 제어를 한다.

대표도



특허청구의 범위

청구항 1

아케이드 게임기로서,
 게임 조작용의 조작부와,
 게임 요소 화상을 포함하는 게임 화상을 표시하는 게임 화상 표시부와,
 금전 혹은 메달 또는 이들에 상당하는 전자 데이터로 이루어지는 게임 가치 매체를 수취하는 수취부와,
 이 게임 화상 표시부에 표시될 수 있는 복수의 게임 요소 화상 각각에 대응한 각 게임 요소 데이터를 기억하는 게임 요소 기억부와,
 이 수취부가 게임 가치 매체를 수취하는 것을 조건으로 게임의 진행을 개시하고, 이 게임 요소 기억부로부터 읽어낸 게임 요소 데이터에 대응하는 게임 요소 화상을 이 게임의 진행 중에 이 게임 화상 표시부에 표시시킴과 아울러, 이 조작부의 조작 내용에 따라 이 게임의 진행을 제어하는 게임 제어부와,
 다른 동종의 아케이드 게임기와와 사이에 네트워크를 통해 데이터 통신을 하는 통신부와,
 상기 게임 요소 기억부에 기억되어 있는 복수의 게임 요소 데이터 중 상기 게임을 플레이하고 있는 플레이어에 이 게임에서 사용가능한 게임 요소 데이터 또는 이 게임 요소 데이터를 특정하기 위한 특정 데이터를 기억하는 사용가능 요소 기억부와,
 상기 게임 제어부가 이 게임 요소 기억부에 기억되어 있는 이 복수의 게임 요소 데이터에 각각 대응한 각 게임 요소 화상을 상기 게임 화상 표시부에 표시시키는 각 출현확률을 결정하기 위한 출현확률 데이터를 기억하는 출현확률 기억부와,
 이 출현확률 기억부에 기억되는 출현확률 데이터를 설정 변경하는 설정 변경부를 가지고 있고,
 이 게임 제어부는, 이 게임 요소 기억부에 기억되어 있는 1 또는 2이상의 게임 요소 데이터에 대응한 게임 요소 화상을, 이 출현확률 기억부에 기억되어 있는 출현확률 데이터에 의해 결정되는 출현확률에 따라 이 게임 화상 표시부에 표시시키도록 게임 진행을 제어하고, 또한 이 게임 화상 표시부에 표시된 게임 요소 화상에 대응하는 게임 요소 데이터 또는 이 게임 요소의 특정 데이터를 소정의 사용허가 조건에 따라 이 사용가능 요소 기억부에 기억하는 제어를 하고,
 또한, 이 게임 제어부는, 이 통신부가 수신한 수신 데이터에 기초하여, 이 사용가능 요소 기억부에 대해서, 이 다른 동종의 아케이드 게임기가 구비하는 사용가능 요소 기억부에 기억되어 있는 게임 요소 데이터 또는 이 게임 요소의 특정 데이터와 같은 데이터를 기억하는 제어를 하는 아케이드 게임기.

청구항 2

제1항에 있어서,
 설정 변경용의 조작부를 가지고,
 상기 설정 변경부는, 이 설정 변경용의 조작부의 조작 내용에 따라 상기 출현확률 기억부에 기억되는 출현확률 데이터를 설정 변경하는 아케이드 게임기.

청구항 3

제1항에 있어서,
 네트워크를 통해 설정 변경 데이터를 수신하는 설정 변경 데이터 수신부를 가지고,
 상기 설정 변경부는, 이 설정 변경 데이터 수신부가 수신한 설정 변경 데이터에 따라 상기 출현확률 기억부에 기억되는 출현확률 데이터를 설정 변경하는 아케이드 게임기.

청구항 4

제1항에 있어서,

네트워크를 통해 게임 요소 데이터를 수신하는 게임 요소 데이터 수신부를 가지고,

상기 게임 제어부는, 이 게임 요소 데이터 수신부가 수신한 게임 요소 데이터를 상기 게임 요소 기억부에 기억하는 제어를 하는 아케이드 게임기.

청구항 5

제1항에 있어서,

상기 게임 제어부는, 상기 통신부를 이용하여 상기 다른 동종의 아케이드 게임기와의 사이에 데이터 통신을 하면서, 상기 조작부를 조작하여 플레이하고 있는 본 플레이어와 이 다른 동종의 아케이드 게임기의 조작부를 조작하여 플레이하고 있는 다른 플레이어와의 사이의 승부를 결정하는 대인 대전 게임의 진행을 제어하는 것이고,

또한, 이 게임 제어부는, 이 플레이어가 이 대인 대전 게임에서 이겼을 때에, 상기 사용가능 요소 기억부에 대해, 이 다른 동종의 아케이드 게임기가 구비하는 이 다른 플레이어와 관련되는 사용가능 요소 기억부에 기억되어 있는 게임 요소 데이터 또는 특정 데이터와 같은 데이터를 기억하는 제어를 하는 아케이드 게임기.

청구항 6

제5항에 있어서,

상기 게임 제어부는, 상기 본 플레이어가 상기 대인 대전 게임에서 졌을 때에, 상기 사용가능 요소 기억부에 기억되어 있는 게임 요소 데이터 또는 특정 데이터 중, 소정의 소거 조건을 만족하는 것을 소거하는 제어를 하는 아케이드 게임기.

청구항 7

제6항에 있어서,

상기 사용가능 요소 기억부에 기억되어 있는 게임 요소 데이터 또는 특정 데이터는, 소거 카운트값 데이터에 관련지어져 기억되어 있고,

상기 게임 제어부는, 상기 본 플레이어가 상기 대인 대전 게임에서 졌을 때, 이 대인 대전 게임에서 사용한 게임 요소 데이터에 대응하는 이 소거 카운트값 데이터를 소정의 카운트값 만큼만 변동시키는 제어를 하는 것이고,

상기 소정의 소거 조건은, 이 소거 카운트값 데이터의 누적 변동값이 규정치에 이르렀다고 하는 조건인 아케이드 게임기.

청구항 8

제7항에 있어서,

상기 본 플레이어가 상기 대인 대전 게임에서 이겼을 때에 상기 사용가능 요소 기억부에 기억되는 상기 같은 데이터의 수에 상기 규정치를 곱해 얻어지는 값과, 이 플레이어가 이 대인 대전 게임에서 졌을 때에 변동하는 전체 카운트값이 서로 일치하는 아케이드 게임기.

청구항 9

제1항에 있어서,

상기 사용가능 요소 기억부에 기억되어 있는 게임 요소 데이터 또는 특정 데이터에 대응하는 데이터를 기억하는 가반형 기억 매체를 배출하는 기억 매체 배출부를 가지는 아케이드 게임기.

청구항 10

제9항에 있어서,

상기 가반형 기억 매체에 기억되어 있는 데이터를 읽어내는 데이터 독출부를 가지고,

상기 게임 제어부는, 이 데이터 독출부가 읽어낸 데이터에 대응하는 게임 요소 데이터 또는 특정 데이터를 상기 사용가능 요소 기억부에 기억하는 제어를 하는 아케이드 게임기.

청구항 11

서로 다른 유기장에 각각 설치한 복수의 아케이드 게임기를 네트워크를 통해 서로 데이터 통신 가능하게 접속한 게임 시스템으로서,

상기 복수의 아케이드 게임기는, 제 1항 내지 제 10항 중 어느 한 항의 아케이드 게임기가 가지는 구성을 각각 구비한 것인 게임 시스템.

청구항 12

서로 다른 유기장에 각각 설치한 복수의 아케이드 게임기를 네트워크를 통해 서로 데이터 통신 가능하게 접속한 게임 시스템으로서,

상기 복수의 아케이드 게임기는, 제3항의 아케이드 게임기가 가지는 구성을 각각 구비하고 있고,

상기 복수의 아케이드 게임기에 대해 네트워크를 통해서 상기 설정 변경 데이터를 송신하는 출현확률 관리 장치를 가지는 게임 시스템.

청구항 13

서로 다른 유기장에 각각 설치한 복수의 아케이드 게임기를 네트워크를 통해 서로 데이터 통신 가능하게 접속한 게임 시스템으로서,

상기 복수의 아케이드 게임기는, 제4항의 아케이드 게임기가 가지는 구성을 각각 구비하고 있고,

상기 복수의 아케이드 게임기에 대해 네트워크를 통해서 상기 게임 요소 데이터를 송신하는 게임 요소 관리 장치를 가지는 게임 시스템.

청구항 14

서로 다른 유기장에 각각 설치되는 복수의 아케이드 게임기를 네트워크를 통해 서로 데이터 통신 가능하게 접속한 게임 시스템으로서,

상기 복수의 아케이드 게임기는, 게임 조작용의 조작부와, 게임 요소 화상을 포함하는 게임 화상을 표시하는 게임 화상 표시부와, 금전 혹은 메달 또는 이들에 상당하는 전자 데이터로 이루어지는 게임 가치 매체를 수취하는 수취부와, 이 게임 화상 표시부에 표시될 수 있는 복수의 게임 요소 화상 각각에 대응한 각 게임 요소 데이터를 기억하는 게임 요소 기억부와, 이 수취부가 게임 가치 매체를 수취하는 것을 조건으로 게임의 진행을 개시하고, 이 게임 요소 기억부로부터 읽어낸 게임 요소 데이터에 대응하는 게임 요소 화상을 이 게임의 진행 중에 이 게임 화상 표시부에 표시시킴과 아울러, 이 조작부의 조작 내용에 따라 이 게임의 진행을 제어하는 게임 제어부와, 상기 게임 요소 기억부에 기억되어 있는 복수의 게임 요소 데이터 중 상기 게임을 플레이하고 있는 플레이어가 이 게임에서 사용가능한 게임 요소 데이터 또는 이 게임 요소 데이터를 특정하기 위한 특정 데이터를 기억하는 사용가능 요소 기억부와, 상기 게임 제어부가 이 게임 요소 기억부에 기억되어 있는 이 복수의 게임 요소 데이터에 각각 대응한 각 게임 요소 화상을 상기 게임 화상 표시부에 표시시키는 각 출현확률을 결정하기 위한 출현확률 데이터를 기억하는 출현확률 기억부를 각각 가지고 있고,

각 아케이드 게임기의 이 게임 제어부는, 그 아케이드 게임기의 이 게임 요소 기억부에 기억되어 있는 1 또는 2이상의 게임 요소 데이터에 대응한 게임 요소 화상을, 그 아케이드 게임기의 이 출현확률 기억부에 기억되어 있는 출현확률 데이터에 의해 결정되는 출현확률에 따라, 그 아케이드 게임기의 이 게임 화상 표시부에 표시시키도록 게임 진행을 제어하고, 또한 이 게임 화상 표시부에 표시된 게임 요소 화상에 대응하는 게임 요소 데이터 또는 이 게임 요소의 특정 데이터를 소정의 사용허가 조건에 따라, 그 아케이드 게임기의 이 사용가능 요소 기억부에 기억하는 제어를 하고,

또한, 각 아케이드 게임기의 이 게임 제어부는, 상기 네트워크를 통해 수신한 수신 데이터에 기초하여, 상기 복수의 아케이드 게임기 중의 다른 아케이드 게임기가 구비하는 사용가능 요소 기억부에 기억되어 있는 게임 요소 데이터 또는 이 게임 요소의 특정 데이터와 같은 데이터를, 그 아케이드 게임기의 이 사용가능 요소 기억부에 기억하는 제어를 하고,

각 아케이드 게임기의 이 출현확률 기억부에 기억되어 있는 출현확률 데이터는, 적어도 한 종류의 같은 게임 요소 데이터에 대응하는 게임 요소 화상의 출현확률이 아케이드 게임기에 따라 다르도록 설정되어 있는 게임 시스템.

명세서

기술분야

[0001] 본 발명은 다른 동종의 아케이드 게임기와 의 사이에 네트워크를 통해 데이터 통신 가능한 아케이드 게임기 및 이러한 아케이드 게임기를 복수 구비한 게임 시스템에 관한 것이다.

배경기술

[0002] 특허 문헌 1에는, 각각 독자적인 메달 푸셔(medal pusher) 게임을 행하는 복수의 새틀라이트(satellite)를 동일 케이스 내에 구비한 메달 게임 장치(아케이드 게임기(arcade game machine))가 개시되어 있다. 각 새틀라이트에 있어서의 게임 상황은, 호스트 컴퓨터(host computer)에 의해 감시되어 있다. 각 새틀라이트에 있어서, 플레이어는 메달 투입기의 방향을 변경하여 복수의 어떤 축카(chukka) 중에서 소망의 축카를 노려 메달을 투입한다. 또, 각 새틀라이트에는 게임 캐릭터(game character)가 가상 게임 공간 내의 코스를 나가는 것 같은 게임 화면을 표시하는 디스플레이가 설치되어 있다. 투입된 메달이 당점의 축카에 들어감으로써 디스플레이 상의 게임 캐릭터가 가상 게임 공간 내의 코스를 진행하도록 게임이 진행해 간다. 또, 상기 특허 문헌 1에는, 각 새틀라이트에서의 게임 진행 중에 플레이어는 여러가지 아이템(item)을 획득할 수가 있도록 하고 있다.

[0003] 또, 상기 특허 문헌 1에 기재의 메달 게임 장치에 있어서는, 쇼이벤트가 발생하면, 각 새틀라이트로 게임을 하는 플레이어간에 아이템을 매매할 수가 있다. 자세하게 설명하면, 이 메달 게임 장치에서는, 각 플레이어가 획득한 아이템의 정보는, 그 플레이어가 사용하는 IC카드에 기억된다. 그리고, 각 새틀라이트에서는 쇼이벤트(shop event)의 발생 추첨이 행해지고, 새틀라이트 A가 쇼이벤트에 당첨되면, 그 새틀라이트 A로부터 당첨 통지가 호스트 컴퓨터로 보내어진다. 호스트 컴퓨터는, 아이템의 사는 사람(買主)로 될 수 있는 플레이어가 플레이하는 새틀라이트 B가 존재하는 경우, 그 새틀라이트 B와 쇼이벤트에 당첨한 새틀라이트 A에 쇼이벤트 발생 명령을 보낸다. 이에 의해 새틀라이트 A에서 플레이하는 플레이어는, 자신의 아이템을 새틀라이트 B의 플레이어에 팔아 메달로 바꾸는 것이 가능하게 된다. 아이템의 매매가 성립하면, 메달 게임 장치는 새틀라이트 B의 플레이어로부터 구입 가격만큼의 메달을 받는다. 그리고, 새틀라이트 A에서 플레이하는 플레이어의 IC카드로부터 매매가 성립한 아이템의 정보를 삭제함과 아울러, 그 플레이어에 대해서 파는 값만큼의 메달을 지불한다.

[0004] 또, 상기 특허 문헌 1에는, 쇼이벤트를 행하는 다른 새틀라이트 B는, 새틀라이트 A와 같은 메달 게임 장치 내의 다른 새틀라이트에 한정하지 않고, 다른 오락 시설(유기장)에 설치된 메달 게임 장치의 새틀라이트이더라도 좋다는 취지가 기재되어 있다.

[0005] <특허 문헌 1> 일본국 특허공개 2005-230264호 공보

발명의 상세한 설명

[0006] <발명이 해결하고자 하는 과제>

[0007] 복수의 새틀라이트를 구비한 일반의 아케이드 게임기에 있어서는, 통상, 각 새틀라이트로 행해지는 게임 진행은, 각 새틀라이트에서 똑같이 제어된다. 따라서, 플레이어가 각 아이템을 입수할 수 있는 각각의 확률은, 어느 새틀라이트에서 플레이해도 같다. 그 때문에, 예를 들면, 플레이어가 입수하기 쉬운 아이템의 종류나, 플레이어가 입수하기 어려운 희귀 아이템으로 불리는 아이템의 종류는 어느 새틀라이트에서도 같은 것이다.

[0008] 이 점에 대해서 상기 특허 문헌 1에는 자세한 설명이 되고 있지 않지만, 이 특허 문헌 1에 기재의 메달 게임 장치도, 일반의 아케이드 게임기와 마찬가지로, 플레이어가 각 아이템을 입수할 수 있는 각각의 확률은 어느 새틀라이트에서 플레이해도 같다고 추측할 수 있다. 그 때문에, 이 메달 게임 장치에서도, 예를 들면, 플레이어가 입수하기 쉬운 아이템의 종류나, 플레이어가 입수하기 어려운 희귀 아이템으로 불리는 아이템의 종류는 어느 새틀라이트에서도 같은 것으로 추측할 수 있다. 따라서, 예를 들면 희귀 아이템과 같이 플레이어가 입수하기 어려운 아이템에 대해서는, 파는 사람측에 있어서도 사는 사람측에 있어서도 귀중한 아이템(item)이고, 사는 사람측이 바래도 파는 사람측이 놓지 않는 결과, 매매가 성립하기 어렵다. 또, 예를 들면 입수하기 쉬운 아이템에 대해서는, 파는 사람측에 있어서도 사는 사람측에 있어서도 그 가치가 낮기 때문에, 사는 사람측의 구입 의

욕이 낮고, 파는 사람측이 손을 놓고 싶어도 사는 사람이 발견되지 않아 매매가 성립하기 어렵다. 그 결과, 상기 특허 문헌 1에 기재의 메달 게임 장치에 있어서는, 아이템 매매의 이벤트의 게임성을 충분히 높일 수가 없다고 하는 문제가 있다.

[0009] 또, 이 문제는, 서로 다른 점포에 각각 배치되는 복수의 아케이드 게임기에서 각각 플레이하는 플레이어간에 아이템 매매를 하는 이벤트를 발생시키는 게임 시스템에 있어서도 발생한다.

[0010] 또, 이 문제는, 아이템 매매의 이벤트에 한정하지 않고, 어떤 아케이드 게임기에서 플레이하는 플레이어가 입수한 아이템 등의 게임 요소 데이터와 같은 것을 다른 아케이드 게임기에서 플레이하는 플레이어가 입수하는 이벤트를 발생시키는 게임 시스템에 있어서도 마찬가지로 발생할 수 있다.

[0011] 본 발명은, 어떤 아케이드 게임기에서 플레이하는 플레이어가 입수한 아이템 등의 게임 요소 데이터와 같은 것을 다른 아케이드 게임기에서 플레이하는 플레이어가 입수하는 이벤트의 게임성을 종래보다 높이는 것이 가능한 아케이드 게임기 및 게임 시스템의 제공을 실현한다.

[0012] <과제를 해결하기 위한 수단>

[0013] 본 발명의 한 종류로서는, 아케이드 게임기로서, 게임 조작용의 조작부와, 게임 요소 화상을 포함하는 게임 화상을 표시하는 게임 화상 표시부와, 금전 혹은 메달 또는 이들에 상당하는 전자 데이터로 이루어지는 게임 가치 매체를 수취하는 수취부와, 이 게임 화상 표시부에 표시될 수 있는 복수의 게임 요소 화상 각각에 대응한 각 게임 요소 데이터를 기억하는 게임 요소 기억부와, 이 수취부가 게임 가치 매체를 수취하는 것을 조건으로 게임의 진행을 개시하고, 이 게임 요소 기억부로부터 읽어낸 게임 요소 데이터에 대응하는 게임 요소 화상을 이 게임의 진행 중에 이 게임 화상 표시부에 표시시킴과 아울러, 이 조작부의 조작 내용에 따라 이 게임의 진행을 제어하는 게임 제어부와, 다른 동종의 아케이드 게임기와 사이에 네트워크를 통해 데이터 통신을 하는 통신부와, 상기 게임 요소 기억부에 기억되어 있는 복수의 게임 요소 데이터 중 상기 게임을 플레이하고 있는 플레이어가 이 게임에서 사용가능한 게임 요소 데이터 또는 이 게임 요소 데이터를 특정하기 위한 특정 데이터를 기억하는 사용가능 요소 기억부와, 상기 게임 제어부가 이 게임 요소 기억부에 기억되어 있는 이 복수의 게임 요소 데이터에 각각 대응한 각 게임 요소 화상을 상기 게임 화상 표시부에 표시시키는 각 출현확률을 결정하기 위한 출현확률 데이터를 기억하는 출현확률 기억부와, 이 출현확률 기억부에 기억되는 출현확률 데이터를 설정 변경하는 설정 변경부를 가지고 있고, 이 게임 제어부는, 이 게임 요소 기억부에 기억되어 있는 1 또는 2이상의 게임 요소 데이터에 대응한 게임 요소 화상을, 이 출현확률 기억부에 기억되어 있는 출현확률 데이터에 의해 결정되는 출현확률에 따라 이 게임 화상 표시부에 표시시키도록 게임 진행을 제어하고, 또한 이 게임 화상 표시부에 표시된 게임 요소 화상에 대응하는 게임 요소 데이터 또는 이 게임 요소의 특정 데이터를 소정의 사용허가 조건에 따라 이 사용가능 요소 기억부에 기억하는 제어를 하고, 또한 이 게임 제어부는, 이 통신부가 수신한 수신 데이터에 기초하여, 이 사용가능 요소 기억부에 대해서, 이 다른 동종의 아케이드 게임기가 구비하는 사용가능 요소 기억부에 기억되어 있는 게임 요소 데이터 또는 이 게임 요소의 특정 데이터와 같은 데이터를 기억하는 제어를 하는 것이다.

[0014] 또, 여기서 말하는 「다른 동종의 아케이드 게임기」란, 여기에 기재의 구성 요소와 같은 구성 요소를 구비하는 다른 아케이드 게임기를 의미한다. 이하 마찬가지로이다.

[0015] 본 아케이드 게임기에 있어서는, 게임 화상 표시부에 표시된 게임 요소 화상에 대응하는 게임 요소 데이터 또는 그 특정 데이터는, 소정의 사용허가 조건에 따라 사용가능 요소 기억부에 기억된다. 사용가능 요소 기억부에 기억된 게임 요소 데이터 또는 그 특정 데이터에 대응하는 게임 요소 데이터는, 대응하는 플레이어의 게임 진행 중에 그 플레이어에 의해 사용가능하게 된다. 또한, 여기서 말하는 「사용」이란, 그 플레이어가 플레이하는 게임 진행 중에, 그 플레이어의 조작에 따라 그 게임 요소 데이터를 이용한 데이터 처리를 하는 것을 의미한다. 또, 본 아케이드 게임기에 있어서는, 다른 동종의 아케이드 게임기와 사이에 네트워크를 통해 데이터 통신을 하는 통신부가 수신한 수신 데이터에 기초하여, 당해 다른 동종의 아케이드 게임기가 구비하는 사용가능 요소 기억부에 기억되어 있는 게임 요소 데이터 또는 그 특정 데이터와 같은 데이터가 사용가능 요소 기억부에 기억된다. 즉, 본 아케이드 게임기에 의하면, 통신부가 상기 수신 데이터를 수신하면, 다른 동종의 아케이드 게임기에 있어서는 플레이어가 사용가능한 게임 요소 데이터를 본 아케이드 게임기에서 플레이하는 플레이어가 사용가능하게 된다고 하는 이벤트를 실행할 수가 있다.

[0016] 여기서, 사용가능 요소 기억부에 기억되는 게임 요소 데이터 또는 특정 데이터는, 게임 화상 표시부에 표시된(출현한) 게임 요소 화상에 대응하는 것이다. 그리고, 각 게임 요소 화상이 게임 화상 표시부에 출현하는

출현확률은, 출현확률 기억부에 기억되어 있는 출현확률 데이터에 따라 정해진다. 따라서, 각 게임 요소 데이터가 사용가능 요소 기억부에 기억되는 확률 즉 소정의 사용허가 조건을 만족하는 확률, 바꾸어 말하면, 그 사용가능 요소 기억부에 대응하는 플레이어가 각 게임 요소 데이터를 입수할 수 있는 확률(입수확률)은, 그 게임 요소 데이터에 대응하는 게임 요소 화상의 출현확률에 의해 변경된다. 또한, 「입수확률」이란 플레이어가 각 게임 요소 데이터를 입수할 수 있는 곤란성의 정도를 나타내는 것이고, 소정의 사용허가 조건을 만족하는 곤란성의 정도를 나타내는 것이다.

[0017] 본 아케이드 게임기에서는, 각 게임 요소 화상의 출현확률을 결정하기 위한 출현확률 데이터를, 설정 변경부에 의해 설정 변경할 수가 있다. 따라서, 본 아케이드 게임기에 있어서의 출현확률 데이터를, 본 아케이드 게임기와 데이터 통신 가능하게 접속되는 다른 동종의 아케이드 게임기에 있어서의 출현확률 데이터와는 다른 설정으로 변경하는 것이 가능하다. 그 결과, 적어도 한 종류의 같은 게임 요소 화상의 출현확률을, 본 아케이드 게임기와 다른 동종의 아케이드 게임기와의 사이에 서로 다르게 하는 것이 가능하게 된다. 이에 의해 당해 적어도 한 종류의 같은 게임 요소 화상에 대응하는 게임 요소 데이터의 입수확률을, 본 아케이드 게임기와 다른 동종의 아케이드 게임기와의 사이에 서로 다르게 하는 것이 가능하게 된다.

[0018] 그 결과, 예를 들면, 본 아케이드 게임기에서는 입수확률이 낮은 게임 요소 데이터는, 다른 동종의 아케이드 게임기에서는 입수확률이 높다고 한 상황을 실현하는 것이 가능하게 된다. 이러한 상황을 실현함으로써, 본 아케이드 게임기의 플레이어에 대해, 당해 게임 요소 데이터를 다른 동종의 아케이드 게임기의 플레이어로부터 입수할 수 있는 상기 이벤트의 적극적인 활용을 재촉할 수가 있다.

[0019] 또, 상기 아케이드 게임기에 있어서는, 설정 변경용의 조작부를 가지고, 상기 설정 변경부는, 이 설정 변경용의 조작부의 조작 내용에 따라 상기 출현확률 기억부에 기억되는 출현확률 데이터를 설정 변경하는 것이어도 좋다.

[0020] 이 아케이드 게임기에 있어서는, 설정 변경용의 조작부를 조작하는 조작자가 바라는 출현확률이 되도록 출현확률 데이터를 설정 변경할 수가 있다. 따라서, 조작자의 의함에 따라 특정의 게임 요소 화상의 입수확률을 높이거나 낮추거나 할 수가 있다.

[0021] 또, 상기 아케이드 게임기에 있어서는, 네트워크를 통해 설정 변경 데이터를 수신하는 설정 변경 데이터 수신부를 가지고, 상기 설정 변경부는, 이 설정 변경 데이터 수신부가 수신한 설정 변경 데이터에 따라 상기 출현확률 기억부에 기억되는 출현확률 데이터를 설정 변경하는 것이어도 좋다.

[0022] 이 아케이드 게임기에 있어서는, 네트워크를 통해 출현확률 데이터를 설정 변경하는 것이 가능하게 된다. 따라서, 본 아케이드 게임기를 유키장에 설치한 후에 특정의 게임 요소 화상의 입수확률을 높이거나 낮추거나 한다고 하는 작업을 신속하고 용이하게 하는 것이 가능하게 된다.

[0023] 또, 상기 아케이드 게임기에 있어서는, 네트워크를 통해 게임 요소 데이터를 수신하는 게임 요소 데이터 수신부를 가지고, 상기 게임 제어부는, 이 게임 요소 데이터 수신부가 수신한 게임 요소 데이터를 상기 게임 요소 기억부에 기억하는 제어를 하는 것이어도 좋다.

[0024] 이 아케이드 게임기에 있어서는, 게임 요소 기억부에 새로운 게임 요소 데이터 등을 네트워크를 통해 추가하는 것이 가능하게 된다. 따라서, 본 아케이드 게임기를 유키장에 설치한 후에 새로운 게임 요소 데이터를 추가하는 작업을 신속하고 용이하게 하는 것이 가능하게 된다.

[0025] 또, 상기 아케이드 게임기에 있어서는, 상기 게임 제어부는, 상기 통신부를 이용하여 상기 다른 동종의 아케이드 게임기와의 사이에 데이터 통신을 하면서, 상기 조작부를 조작하여 플레이하고 있는 본 플레이어와 이 다른 동종의 아케이드 게임기의 조작부를 조작하여 플레이하고 있는 다른 플레이어와의 사이의 승부를 결정하는 대인 대전 게임의 진행을 제어하는 것이고, 또한, 이 게임 제어부는, 이 플레이어가 이 대인 대전 게임에서 이겼을 때에, 상기 사용가능 요소 기억부에 대해, 이 다른 동종의 아케이드 게임기가 구비하는 이 다른 플레이어와 관련되는 사용가능 요소 기억부에 기억되어 있는 게임 요소 데이터 또는 특정 데이터와 같은 데이터를 기억하는 제어를 하는 것이어도 좋다.

[0026] 이 아케이드 게임기에 있어서는, 본 아케이드 게임기에서 플레이하는 본 플레이어가 다른 동종의 아케이드 게임기에서 플레이하는 다른 플레이어와의 대인 대전 게임에서 이겼을 때, 본 플레이어는, 당해 다른 플레이어가 당해 다른 동종의 아케이드 게임기에서 입수한 게임 요소 데이터(당해 다른 동종의 아케이드 게임기가 구비하는 당해 다른 플레이어와 관련되는 사용가능 요소 기억부에 기억되어 있는 게임 요소 데이터 또는 이것에 기억되어 있는 특정 데이터에 의해 특정되는 게임 요소 데이터)와 같은 것을 입수할 수 있고, 이것을 사용하는

것이 가능하게 된다. 그 결과, 예를 들면, 본 아케이드 게임기에서는 입수확률이 낮은 게임 요소 데이터는 다른 동종의 아케이드 게임기에서는 입수확률이 높다고 한 상황을 실현함으로써, 본 플레이어에 대해, 당해 대인 대전 게임이라고 하는 이벤트의 적극적인 활용을 재촉할 수가 있다. 따라서, 이러한 대인 대전 게임의 게임성을 종래보다 높일 수가 있다.

[0027] 또, 상기 아케이드 게임기에 있어서는, 상기 게임 제어부는, 상기 본 플레이어가 상기 대인 대전 게임에서 졌을 때에, 상기 사용가능 요소 기억부에 기억되어 있는 게임 요소 데이터 또는 특정 데이터 중, 소정의 소거 조건을 만족하는 것을 소거하는 제어를 하는 것이라도 좋다.

[0028] 이 아케이드 게임기에 있어서는, 본 아케이드 게임기에서 플레이하는 본 플레이어가 상기 대인 대전 게임에서 졌을 때, 본 플레이어는, 자신이 입수한 게임 요소 데이터(본 플레이어와 관련되는 사용가능 요소 기억부에 기억되어 있는 게임 요소 데이터 또는 이것에 기억되어 있는 특정 데이터에 의해 특정되는 게임 요소 데이터) 중 소정의 소거 조건을 만족하는 게임 요소 데이터를 사용할 수 없게 된다. 그 결과, 그 대인 대전 게임의 긴장감을 높일 수가 있다. 따라서, 그 대인 대전 게임의 게임성을 더욱 향상시킬 수가 있다.

[0029] 또, 상기 아케이드 게임기에 있어서는, 상기 사용가능 요소 기억부에 기억되어 있는 게임 요소 데이터 또는 특정 데이터는, 소거 카운트값 데이터에 관련지어져 기억되어 있고, 상기 게임 제어부는, 상기 본 플레이어가 상기 대인 대전 게임에서 졌을 때, 이 대인 대전 게임에서 사용한 게임 요소 데이터에 대응하는 이 소거 카운트값 데이터를 소정의 카운트값 만큼만 변동시키는 제어를 하는 것이고, 상기 소정의 소거 조건은, 이 소거 카운트값 데이터의 누적 변동값이 규정치에 이르렀다고 하는 조건인 것이라도 좋다.

[0030] 이 아케이드 게임기에 있어서는, 본 플레이어가 상기 대인 대전 게임에서 지면, 그 플레이어가 입수한 게임 요소 데이터에 대응하는 소거 카운트값(count value) 데이터가, 소정의 카운트값 만큼만 변동한다. 그리고, 그 소거 카운트값 데이터의 누적 변동값이 규정치에 이르면, 본 플레이어는 이것에 대응하는 게임 요소 데이터를 사용할 수 없게 된다. 이러한 구성에 의해, 본 플레이어가 졌을 때에 변동시키는 상기 소정의 카운트값 및 상기 규정치의 설정에 따라, 본 플레이어가 몇 회 지면 당해 게임 요소 데이터를 사용할 수 없게 할까를 적당히 조정할 수가 있다. 그 결과, 본 플레이어가 대인 대전 게임에서 1회 지면 즉석에서 게임 요소 데이터를 사용할 수 없게 된다고 하는 사태의 발생을 방지하는 것이 가능하게 된다. 이러한 사태가 발생하면, 대인 대전 게임의 긴장감을 낮아 대인 대전 게임의 게임성을 향상시킬 수가 있는 반면, 자신의 게임 요소 데이터를 잃고 싶지 않은 플레이어에 대해서 대인 대전 게임의 활용을 주저시키는 요인으로도 된다. 본 아케이드 게임기에 의하면, 이러한 사태의 발생을 방지 가능하므로, 자신의 게임 요소 데이터를 잃고 싶지 않은 플레이어(player)에도 대인 대전 게임의 활용을 재촉할 수가 있다.

[0031] 또, 상기 아케이드 게임기에 있어서는, 상기 본 플레이어가 상기 대인 대전 게임에서 이겼을 때에 상기 사용가능 요소 기억부에 기억되는 상기 같은 데이터의 수에 상기 규정치를 곱해 얻어지는 값과, 이 플레이어가 이 대인 대전 게임에서 졌을 때에 변동하는 전체 카운트값이 서로 일치하는 것이라도 좋다.

[0032] 상술한 규정치는, 각 게임 요소 데이터가 소거될 때까지의 패배 횟수를 나타내는 카운트값(각 게임 요소 데이터의 수명 카운트값)에 상당한다. 따라서, 본 플레이어가 대인 대전 게임에서 이겼을 때, 이것에 의해 게임 요소 데이터를 입수함으로써, 그 입수한 게임 요소 데이터에 대응하는 수명 카운트값의 합계와 동일한 카운트값 만큼만, 자신이 입수한 모든 게임 요소 데이터의 수명 카운트값의 총계값이 증가한 것이라고 말할 수 있다. 한편, 본 플레이어가 대인 대전 게임에서 졌을 때에는, 자신이 입수한 모든 게임 요소 데이터의 수명 카운트값의 총계값으로부터 소정값만큼의 카운트값이 감소한 것이라고 말할 수 있다. 그리고, 본 아케이드 게임기에 있어서는, 본 플레이어가 대인 대전 게임에서 이겼을 때에 증가하는 수명 카운트값의 총계값과 본 플레이어가 대인 대전 게임에서 졌을 때에 감소하는 수명 카운트값의 총계값이 서로 동일하게 된다. 따라서, 본 아케이드 게임기와 이것에 데이터 통신 가능하게 접속되는 다른 동종의 아케이드 게임기로 이루어지는 게임 시스템 전체로부터 보면, 상기 대인 대전 게임을 해도, 각 플레이어가 입수한 게임 요소 데이터에 대응하는 수명 카운트값의 총계값을 합제한 값은 일정하게 된다. 그 결과, 상기 대인 대전 게임을 함으로써, 대전한 각 플레이어의 사용가능한 게임 요소 데이터의 수가 증감해도, 그 게임 시스템 전체에 있어서의 전체 플레이어의 사용가능한 게임 요소 데이터의 합계수를, 일정한 범위 내에 거둘 수가 있다. 따라서, 본 아케이드 게임기와 이것에 데이터 통신 가능하게 접속되는 다른 동종의 아케이드 게임기로 이루어지는 게임 시스템 전체에 있어서의 전체 플레이어의 사용가능한 게임 요소 데이터의 합계수의 관리가 용이하게 된다.

[0033] 또, 상기 아케이드 게임기에 있어서는, 상기 사용가능 요소 기억부에 기억되어 있는 게임 요소 데이터 또는 특정 데이터에 대응하는 데이터를 기억하는 가변형(可搬型) 기억 매체를 배출하는 기억 매체 배출부를 가

지는 것이라도 좋다.

- [0034] 이 아케이드 게임기에 있어서는, 플레이어는 자신이 입수한 게임 요소 데이터 또는 이것을 특정하기 위한 특정 데이터에 대응하는 데이터가 기억된 가반형 기억 매체를 운반할 수가 있으므로, 게임 요소 데이터를 자신이 소유하고 있다고 하는 플레이어의 의식을 높일 수가 있고, 게임 요소 데이터를 입수하는 것에 대해서는 플레이어의 의욕을 높일 수가 있다. 또한, 이 가반형 기억 매체의 이용 방법은 여러 가지 생각될 수 있다. 예를 들면, 이 가반형 기억 매체의 외면에 내부에 기억되어 있는 데이터에 대응하는 게임 요소 데이터를 나타내는 도안 등의 화상 등을 표시하도록 하면, 이 가반형 기억 매체를 트레이딩(trading) 카드 게임과 같은 카드 게임 등의 다른 게임에 사용할 수가 있다. 이와 같이, 게임 요소 데이터를 입수하는 것에 대해서는 플레이어의 의욕을 높일 수가 있으므로, 상술한 게임 요소 데이터를 다른 동종의 아케이드 게임기의 플레이어로부터 입수할 수 있는 이벤트의 적극적인 활용을 더욱 재촉하는 것이 가능하게 되어, 이러한 이벤트의 게임성을 보다 높일 수가 있다.
- [0035] 또, 상기 아케이드 게임기에 있어서는, 상기 가반형 기억 매체에 기억되어 있는 데이터를 읽어내는 데이터 독출부를 가지고, 상기 게임 제어부는, 이 데이터 독출부가 읽어낸 데이터에 대응하는 게임 요소 데이터 또는 특정 데이터를 상기 사용가능 요소 기억부에 기억하는 제어를 하는 것이라도 좋다.
- [0036] 이 아케이드 게임기에 있어서는, 기억 매체 배출부로부터 배출된 가반형 기억 매체에 기억되어 있는 데이터에 대응한 게임 요소 데이터를, 플레이어가 게임에서 사용가능하게 된다. 따라서, 게임 요소 데이터를 입수하는 것에 대해서는 플레이어의 의욕이 더욱 높아져, 상술한 이벤트의 게임성을 보다 높일 수가 있다.
- [0037] 또, 본 발명의 다른 형태로서는, 서로 다른 유기장에 각각 설치한 복수의 아케이드 게임기를 네트워크를 통해 서로 데이터 통신 가능하게 접속한 게임 시스템으로서, 상기 복수의 아케이드 게임기는, 청구항 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 또는 10의 아케이드 게임기가 가지는 구성을 각각 구비한 것이다.
- [0038] 이 게임 시스템에 있어서, 각 아케이드 게임기에서 플레이하는 플레이어에 대해, 게임 요소 데이터를 다른 아케이드 게임기의 플레이어로부터 입수할 수 있는 이벤트의 적극적인 활용을 재촉하는 것이 가능하게 된다.
- [0039] 여기서, 만일, 본 게임 시스템을 구성하는 복수의 아케이드 게임기를 같은 유기장 내에 설치할 경우, 플레이어는 조금 걷는 것만으로 어느 아케이드 게임기에서도 플레이하는 것이 가능하게 된다. 이러한 경우, 플레이어는, 조금 걷는 것만으로, 이러한 아케이드 게임기 중에서 자신이 가지고 싶은 게임 요소 데이터의 입수확률이 높은 아케이드 게임기로 이동하여 플레이하는 것이 가능하게 된다. 그 결과, 각 아케이드 게임기에서 플레이하는 플레이어에 대해, 게임 요소 데이터를 다른 아케이드 게임기의 플레이어로부터 입수할 수 있는 이벤트의 적극적인 활용을 재촉하는 효과가 충분히 얻어지지 않아 이러한 이벤트의 게임성을 충분히 높일 수가 없는 우려가 있다.
- [0040] 본 게임 시스템을 구성하는 각 아케이드 게임기는, 서로 다른 유기장에 각각 설정되어 있으므로, 이러한 아케이드 게임기가 같은 유기장에 설치되어 있는 경우에 비해, 각 아케이드 게임기간을 플레이어가 이동하는 노력이 크다. 따라서, 이러한 아케이드 게임기 중에서 자신이 가지고 싶은 게임 요소 데이터의 입수확률이 높은 아케이드 게임기로 이동하여 플레이하는 사태가 적게 된다. 따라서, 상술한 이벤트의 적극적인 활용을 충분히 재촉하는 효과가 얻어져 이러한 이벤트의 게임성을 높이는 확실성이 향상된다.
- [0041] 또, 본 발명의 또 다른 형태로서는, 서로 다른 유기장에 각각 설치한 복수의 아케이드 게임기를 네트워크를 통해 서로 데이터 통신 가능하게 접속한 게임 시스템으로서, 상기 복수의 아케이드 게임기는, 청구항 3의 아케이드 게임기가 가지는 구성을 각각 구비하고 있고, 상기 복수의 아케이드 게임기에 대해 네트워크를 통해서 상기 설정 변경 데이터를 송신하는 출현확률 관리 장치를 가지는 것이다.
- [0042] 이 게임 시스템에 있어서, 출현확률 관리 장치로부터 네트워크를 통해 각 아케이드 게임기에 있어서의 출현확률 데이터를 설정 변경할 수가 있다. 따라서, 각 아케이드 게임기를 유기장에 설치한 후에, 그 아케이드 게임기마다 개별적으로 특정의 게임 요소 화상의 입수확률을 높이거나 낮추거나 한다고 하는 작업을 신속하고 용이하게 하는 것이 가능하게 된다.
- [0043] 또, 본 발명의 또 다른 형태로서는, 서로 다른 유기장에 각각 설치한 복수의 아케이드 게임기를 네트워크를 통해 서로 데이터 통신 가능하게 접속한 게임 시스템으로서, 상기 복수의 아케이드 게임기는, 청구항 4의 아케이드 게임기가 가지는 구성을 각각 구비하고 있고, 상기 복수의 아케이드 게임기에 대해 네트워크를 통해서 상기 게임 요소 데이터를 송신하는 게임 요소 관리 장치를 가지는 것이다.

[0044] 이 게임 시스템에 있어서, 게임 요소 관리 장치로부터 네트워크를 통해 아케이드 게임기의 게임 요소 기억부에 새로운 게임 요소 데이터 등을 추가할 수가 있다. 따라서, 각 아케이드 게임기를 유기장에 설치한 후에 새로운 게임 요소 데이터 등을 추가하는 작업을 신속하고 용이하게 할 수가 있다.

[0045] 또, 본 발명의 또 다른 형태로서는, 서로 다른 유기장에 각각 설치되는 복수의 아케이드 게임기를 네트워크를 통해 서로 데이터 통신 가능하게 접속한 게임 시스템으로서, 상기 복수의 아케이드 게임기는, 게임 조작부의 조작부와, 게임 요소 화상을 포함하는 게임 화상을 표시하는 게임 화상 표시부와, 금전 혹은 메달 또는 이들에 상당하는 전자 데이터로 이루어지는 게임 가치 매체를 수취하는 수취부와, 이 게임 화상 표시부에 표시될 수 있는 복수의 게임 요소 화상 각각에 대응한 각 게임 요소 데이터를 기억하는 게임 요소 기억부와, 이 수취부가 게임 가치 매체를 수취하는 것을 조건으로 게임의 진행을 개시하고, 이 게임 요소 기억부로부터 읽어낸 게임 요소 데이터에 대응하는 게임 요소 화상을 이 게임의 진행 중에 이 게임 화상 표시부에 표시시킴과 아울러, 이 조작부의 조작 내용에 따라 이 게임의 진행을 제어하는 게임 제어부와, 상기 게임 요소 기억부에 기억되어 있는 복수의 게임 요소 데이터 중 상기 게임을 플레이하고 있는 플레이어가 이 게임에서 사용가능한 게임 요소 데이터 또는 이 게임 요소 데이터를 특정하기 위한 특정 데이터를 기억하는 사용가능 요소 기억부와, 상기 게임 제어부가 이 게임 요소 기억부에 기억되어 있는 이 복수의 게임 요소 데이터에 각각 대응한 각 게임 요소 화상을 상기 게임 화상 표시부에 표시시키는 각 출현확률을 결정하기 위한 출현확률 데이터를 기억하는 출현확률 기억부를 각각 가지고 있고, 각 아케이드 게임기의 이 게임 제어부는, 그 아케이드 게임기의 이 게임 요소 기억부에 기억되어 있는 1 또는 2이상의 게임 요소 데이터에 대응한 게임 요소 화상을, 그 아케이드 게임기의 이 출현확률 기억부에 기억되어 있는 출현확률 데이터에 의해 결정되는 출현확률에 따라, 그 아케이드 게임기의 이 게임 화상 표시부에 표시시키도록 게임 진행을 제어하고, 또한 이 게임 화상 표시부에 표시된 게임 요소 화상에 대응하는 게임 요소 데이터 또는 이 게임 요소의 특정 데이터를 소정의 사용허가 조건에 따라, 그 아케이드 게임기의 이 사용가능 요소 기억부에 기억하는 제어를 하고, 또한 각 아케이드 게임기의 이 게임 제어부는, 상기 네트워크를 통해 수신한 수신 데이터에 기초하여, 상기 복수의 아케이드 게임기 중의 다른 아케이드 게임기가 구비하는 사용가능 요소 기억부에 기억되어 있는 게임 요소 데이터 또는 이 게임 요소의 특정 데이터와 같은 데이터를, 그 아케이드 게임기의 이 사용가능 요소 기억부에 기억하는 제어를 하고, 각 아케이드 게임기의 이 출현확률 기억부에 기억되어 있는 출현확률 데이터는, 적어도 한 종류의 같은 게임 요소 데이터에 대응하는 게임 요소 화상의 출현확률이 아케이드 게임기에 따라 다르도록 설정되어 있는 것이다.

[0046] 이 게임 시스템을 구성하는 각 아케이드 게임기의 구성은, 출현확률 기억부에 기억되는 출현확률 데이터를 설정 변경하는 설정 변경부를 가지는 것이 필수 요건이 되고 있지 않은 것을 제외하고, 청구항 1의 아케이드 게임기의 구성과 거의 같다. 그리고, 본 게임 시스템에 있어서, 적어도 한 종류의 같은 게임 요소 데이터에 대응하는 게임 요소 화상의 출현확률이 아케이드 게임기에 따라 다르도록 설정되어 있다. 이에 의해 있는 아케이드 게임기에서는 입수확률이 낮은 게임 요소 데이터는, 다른 아케이드 게임기에서는 입수확률이 높다고 한 상황을 실현할 수가 있다. 따라서, 어떤 아케이드 게임기의 플레이어에 대해, 당해 게임 요소 데이터를 다른 아케이드 게임기의 플레이어로부터 입수할 수 있는 것 같은 이벤트의 적극적인 활용을 재촉할 수가 있다. 따라서, 높은 확실성을 가지고 이러한 이벤트의 게임성을 높일 수가 있다.

[0047] 또, 본 게임 시스템에 있어서도, 각 아케이드 게임기가 서로 다른 유기장에 각각 설정되어 있는 것에 의한 효과를 청구항 11의 게임 시스템과 마찬가지로 얻을 수 있다.

[0048] <발명의 효과>

[0049] 본 발명에 의하면, 본 아케이드 게임기의 플레이어에 대해, 게임 요소 데이터를 다른 동종의 아케이드 게임기의 플레이어로부터 입수할 수 있는 이벤트의 적극적인 활용을 재촉하는 것이 가능하게 되므로, 이러한 이벤트의 게임성을 종래보다 높일 수가 있다.

실시예

[0090] 이하, 본 발명을, 대인 대전이 가능한 슬롯 게임을 각각 실행하는 메달 게임기인 복수의 아케이드 게임기(업무용 게임 장치)를 구비하는 게임 시스템에 적용한 일 실시 형태에 대해서 설명한다.

[0091] 우선, 본 실시 형태와 관련되는 게임 시스템 전체의 구성에 대해서 설명한다.

[0092] 도 2는 본 실시 형태와 관련되는 게임 시스템 전체의 개략 구성도이다.

[0093] 이 게임 시스템을 구성하는 각 아케이드 게임기(1)는, 서로 다른 게임 센터 등의 유기장에 설치되어 있

다. 또, 본 게임 시스템은, 이러한 아케이드 게임기(1)에 통신 네트워크를 통해 접속된 관리 서버(40)를 구비하고 있다. 관리 서버(40)는, 각 아케이드 게임기(1)와 통신 네트워크를 통해 데이터 통신을 하고, 게임 시스템 전체의 관리를 한다. 통신 네트워크는 공중전화 회선, 전용전화 회선, CATV 회선, 무선통신 회선 등에 의해 구성된다.

[0094] (아케이드 게임기(1)의 구성)

[0095] 다음에, 본 게임 시스템을 구성하는 아케이드 게임기(1)의 구성에 대해서 설명한다. 또한, 각 아케이드 게임기(1)의 구성은, 후술하는 출현확률 데이터가 다른 이외는 모두 같은 구성이므로 이하의 설명에서는 그 중의 1개의 아케이드 게임기(1)에 대해서만 설명한다.

[0096] 도 3은 본 게임 시스템을 구성하는 아케이드 게임기(1)의 정면도이다. 도 4는 이 아케이드 게임기(1)의 측면도이다. 도 5는 이 아케이드 게임기(1)의 상면도이다.

[0097] 이 아케이드 게임기(1)는, 중앙 부분에 설치된 드래곤(dragon)의 모형(2)을 둘러싸도록 8개의 스테이션(10)을 구비하고 있다. 드래곤의 모형(2)에는, 도 3에 나타내듯이 공용 디스플레이(3)가 설치되어 있다. 드래곤의 모형(2)은, 회전 가능하게 구성되어 있고, 그 공용 디스플레이(3)가 어느 스테이션(10)에도 대향할 수 있도록 되어 있다. 각 스테이션(10)은, LAN 케이블 등의 통신 라인에 의해, 도시하지 않는 중앙 제어부에 접속되어 있다. 플레이어는 스테이션(10)을 이용하여 슬롯 게임을 플레이할 수가 있고, 본 아케이드 게임기 단체에서는 최대 8명의 플레이어가 동시에 플레이하는 것이 가능하다. 8개의 스테이션(10)은, 서로 동일한 구성을 가지므로, 이하의 설명에서는 그 중의 하나에 대해서 설명한다.

[0098] 도 6은 스테이션(10)의 확대 정면도이다.

[0099] 스테이션(10)에는, 게임의 진행에 따른 게임 화면을 표시하는 게임 화상 표시 수단으로서 기능하는 게임 화상 표시부로서의 디스플레이(11), 게임의 진행에 따른 효과음이나 배경 음악 등의 음향을 흘리는 음향 출력 수단으로서 기능하는 음향 출력부로서의 스피커(12), 플레이어가 조작하는 게임 조작용의 조작 수단으로서 기능하는 조작부로서의 조작 레버(13) 및 2개의 조작 버튼(14a, 14b) 등이 설치되어 있다. 또, 스테이션(10)에는, 크레딧의 정산을 하거나 후술하는 가변형 기억 매체로서의 자기 카드를 취출하거나 하기 위한 각종 버튼도 설치되어 있다. 플레이어는, 디스플레이(11)에 표시되는 게임 화면을 보면서, 조작 레버(13) 및 2개의 조작 버튼(14a, 14b)을 조작함으로써, 그 게임 화면 상에 출현하는 몬스터 카드 화상(게임 요소 화상)을 이용한 슬롯 게임을 플레이할 수가 있다.

[0100] 또, 스테이션(10)에는, 게임 가치 매체로서의 유체물인 메달을 받는 수취 수단으로서 기능하는 수취부를 구성하는 메달 투입구(15)나, 게임 가치 매체로서의 유체물인 메달을 배출하는 배출 수단으로서 기능하는 배출부를 구성하는 메달 지불구(16)(도 3 및 도 4 참조), 게임을 종료한 플레이어가 다음번의 플레이시에 게임의 계속을 하기 위해서 필요한 정보를 기억하는 자기 카드를 삽입하거나 취출하거나 하기 위한 기억 매체 배출 수단으로서 기능하는 기억 매체 배출부를 구성하는 카드 삽입취출구(17) 등도 설치되어 있다.

[0101] 도 7은 스테이션(10)마다 설치된 스테이션 제어부의 하드웨어 구성을 나타내는 블록도이다.

[0102] 각 스테이션(10)에서는, 각각 독자적으로 게임 프로그램을 실행하여 슬롯 게임을 진행시킨다. 스테이션(10)의 내부에는 그 스테이션의 동작을 제어하는 스테이션 제어 장치(21)가 구비되어 있다. 스테이션 제어 장치(21)는, 마이크로프로세서 등에 의해 구성되어 있고, 게임 진행에 필요한 각종 연산이나 각종 기기의 동작 제어를 한다. 스테이션 제어 장치(21)는 버스를 통해 스테이션 제어 장치(21)로부터의 명령에 따라 각종 화상을 디스플레이(11)에 묘화하는 화면 묘화 제어 장치(22)에 접속되어 있다. 또, 스테이션 제어 장치(21)는 버스를 통해 기억 장치(23)에도 접속되어 있다. 기억부인 기억 장치(23)는 ROM, RAM 및 보조 기억 장치로 구성되어 있고, 각종 기억 수단으로서 기능한다. ROM에는 스테이션(10)의 기동시의 기본 동작 등을 제어하기 위해서 필요한 프로그램이나 데이터, 게임 진행의 제어에 필요한 주된 프로그램 등이 기억되어 있다. 보조 기억 장치는 하드디스크 기억 장치 등에 의해 구성되는 개서 가능한 기억 장치이고, ROM이나 RAM에 기억을 다할 수 없는 데이터 혹은 프로그램을 기억하기 위한 것이다. RAM은 스테이션 제어 장치(21)가 사용하는 데이터나 프로그램을 일시적으로 기억하는 것이다.

[0103] 또, 스테이션 제어 장치(21)는, 조작 레버(13)나 조작 버튼(14a, 14b) 등으로부터의 조작 신호를 수신하여 그 조작 내용을 나타내는 조작 데이터로 변환하는 조작 제어 장치(24), 스피커(12)로부터 출력되는 음향을 제어하기 위한 음향 제어 장치(25), 카드 삽입취출구(17)에 삽입된 자기 카드에 대해서 데이터의 기입 및 독출을 하는 자기 카드 기입독출 장치(26), 메달 관리 장치(27) 등에도 접속되어 있다. 또, 스테이션 제어 장치(2

1)는 인터페이스(28)에도 접속되어 있고, 이 인터페이스(28)로부터 LAN 케이블 등의 통신 라인을 통해 후술의 중앙 제어 장치(31)와의 사이에 데이터 통신을 행한다. 메달 관리 장치(27)는 플레이어의 메달 매수를 나타내는 크레딧 데이터를 내부 기억부에 기억하고 있고, 메달 투입구(15)로부터 메달이 투입되었을 때에는, 그 투입 매수만큼의 크레딧(게임 가치 매체)을 크레딧 데이터(credit data)에 가산하는 처리를 한다. 또, 지불부인 메달 관리 장치(27)는 스테이션 제어 장치(21)로부터의 지불 명령을 받았을 때에는, 지불 수단으로서 기능하고, 그 지불 명령에 따른 양의 크레딧(credit)을 배당으로서 크레딧 데이터에 가산하는 처리를 한다. 또, 메달 관리 장치(27)는 스테이션 제어 장치(21)로부터의 배팅 명령을 받았을 때에는, 그 배팅 명령에 따른 양의 크레딧을 크레딧 데이터로부터 감산하는 처리를 한다.

[0104] 도 8은 아케이드 게임기(1)마다 설치되는 중앙 제어부의 하드웨어 구성을 나타내는 블록도이다.

[0105] 이 중앙 제어부는, 각 스테이션(10)의 스테이션 제어 장치(21)와의 사이에 LAN 등의 통신 라인을 통해 데이터 통신을 함으로써 아케이드 게임기(1) 전체의 관리를 한다. 또, 중앙 제어부는, 다른 아케이드 게임기와 의 사이에 통신 네트워크를 통해 데이터 통신을 함으로써 서로 다른 아케이드 게임기간에 있어서의 대인 대전 게임을 실현한다.

[0106] 중앙 제어부에는, 각 스테이션(10)의 스테이션 제어 장치(21)와의 사이에 LAN 등의 통신 라인을 통해 데이터 통신을 함으로써 아케이드 게임기(1) 전체를 제어하는 중앙 제어 장치(31)를 구비하고 있다. 중앙 제어 장치(31)는 마이크로프로세서 등에 의해 구성되어 있고, 후술의 대인 대전 게임을 할 때에 필요한 각종 연산이나 각종 기기의 동작 제어를 한다. 중앙 제어 장치(31)는 버스를 통해 중앙 제어 장치(31)로부터의 명령에 따라 각종 화상을 공용 디스플레이(3)에 묘화하는 화면 묘화 제어 장치(32)에 접속되어 있다. 또, 중앙 제어 장치(31)는 버스를 통해 기억 장치(33)에도 접속되어 있다. 기억부인 기억 장치(33)는 ROM, RAM 및 보조 기억 장치로 구성되어 있고, 각종 기억 수단으로서 기능한다. ROM에는 중앙 제어부의 기동시의 기본 동작 등을 제어하기 위해서 필요한 프로그램이나 데이터, 대인 대전 게임을 하는데 필요한 주된 프로그램 등이 기억되어 있다. 보조 기억 장치는 하드디스크 기억 장치 등에 의해 구성되는 개서 가능한 기억 장치이고, ROM이나 RAM에 기억을 다할 수 없는 데이터 혹은 프로그램, 각 플레이어가 게임을 일단 종료한 후에 그 게임의 계속을 하기 위해서 필요한 데이터 등을 기억하기 위한 것이다. RAM는 중앙 제어 장치(31)가 사용하는 데이터나 프로그램을 일시적으로 기억하는 것이다.

[0107] 또, 중앙 제어 장치(31)는 버스를 통해 중앙 제어 장치(31)로부터의 명령에 따라 드래곤의 모형(2)을 회전 구동시키는 모형 구동 장치(34)에도 접속되어 있다. 또, 중앙 제어 장치(31)는 인터페이스(35)에도 접속되어 있고, 이 인터페이스(35)로부터 LAN 케이블 등의 통신 라인을 통해 스테이션 제어 장치(21)와의 사이에 데이터 통신을 행한다. 또, 중앙 제어 장치(31)는 외부 통신 인터페이스(36)에도 접속되어 있고, 이 외부 통신 인터페이스(36)로부터 통신 네트워크를 통해 관리 서버(40)와의 사이에 또는 다른 아케이드 게임기(1)와의 사이에 데이터 통신을 행한다.

[0108] (관리 서버(40)의 구성)

[0109] 도 9는 관리 서버(40)의 하드웨어 구성을 나타내는 블록도이다.

[0110] 이 관리 서버(40)는, 각 아케이드 게임기(1)의 중앙 제어 장치(31)와의 사이에 통신 네트워크를 통해 데이터 통신을 함으로써, 본 게임 시스템 전체의 관리를 한다. 또, 관리 서버(40)는, 적어도 2개의 아케이드 게임기간에 행해지는 통신을 제어함으로써 대인 대전 게임을 실현한다. 또, 관리 서버(40)는, 출현확률 관리 장치로서 기능하고, 각 아케이드 게임기(1)와의 사이에 통신 네트워크를 통해 데이터 통신을 함으로써 각 아케이드 게임기에 있어서의 출현확률 데이터의 설정 변경을 한다. 또, 관리 서버(40)는, 게임 요소 관리 장치로서도 기능하고, 각 아케이드 게임기(1)와의 사이에 통신 네트워크를 통해 데이터 통신을 함으로써 각 아케이드 게임 기 회로 새로운 캐릭터 데이터(게임 요소 데이터)를 추가하는 처리도 한다.

[0111] 관리 서버(40)에는, 각 아케이드 게임기(1)의 중앙 제어 장치(31)와의 사이에 통신 네트워크를 통해 데이터 통신을 함으로써 각 아케이드 게임기(1)를 제어하는 제어 장치(41)를 구비하고 있다. 제어 장치(41)는 마이크로프로세서 등에 의해 구성되어 있고, 후술의 대인 대전 게임을 할 때에 필요한 통신 제어를 한다. 제어 장치(41)는 버스를 통해 제어 장치(41)로부터의 명령에 따라 각종 화상을 도시하지 않는 디스플레이에 묘화하는 화면 묘화 제어 장치(42)에 접속되어 있다. 또, 제어 장치(41)는 버스를 통해 기억 장치(43)에도 접속되어 있다. 이 기억 장치(43)는 ROM, RAM 및 보조 기억 장치로 구성되어 있고, 각종 기억 수단으로서 기능한다. ROM에는 관리 서버(40)의 기동시의 기본 동작 등을 제어하기 위해서 필요한 프로그램이나 데이터 등이 기억되어 있

다. 보조 기억 장치는 하드디스크 기억 장치 등에 의해 구성되는 개서 가능한 기억 장치이고, ROM이나 RAM에 기억을 다할 수 없는 데이터 혹은 프로그램, 예를 들면 대인 대전 게임을 하는데 필요한 프로그램이나 데이터, 각 아케이드 게임기(1)에 있어서의 출현확률 데이터의 설정 변경을 행하기 위한 프로그램이나 데이터, 각 아케이드 게임기(1)에 새로운 캐릭터 데이터를 추가하기 위한 프로그램이나 데이터 등을 기억하기 위한 것이다. RAM는 제어 장치(41)가 사용하는 데이터나 프로그램을 일시적으로 기억하는 것이다.

[0112] 또, 제어 장치(41)는 버스를 통해 키보드나 마우스 등의 조작부로부터의 조작 신호를 수신하여 그 조작 내용이 나타내는 지시 데이터로 변환하는 지시 입력 장치(44)에도 접속되어 있다. 또, 제어 장치(41)는 외부 통신 인터페이스(45)에도 접속되어 있고, 이 외부 통신 인터페이스(45)로부터 통신 네트워크를 통해 각 아케이드 게임기(1)와의 사이에 데이터 통신을 행한다.

[0113] 도 1은 본 실시 형태에 있어서의 게임 시스템을 구성하는 아케이드 게임기(1) 및 관리 서버(40)의 주요부를 나타내는 기능 블록도이다.

[0114] 본 실시 형태에 있어서, 아케이드 게임기(1)는 주로 게임 진행 제어부(101), 표시부(102), 조작부(103), 추첨부(104), 당첨 판정부(105), 캐릭터 기억부(106), 출현확률 설정 변경부(107), 외부 통신부(108)로 구성되어 있다.

[0115] 게임 진행 제어부(101)는, 도 7에 나타낸 스테이션 제어부의 하드웨어 구성에 있어서의 스테이션 제어 장치(21), 기억 장치(23) 및 인터페이스(28), 및 도 8에 나타낸 중앙 제어부의 하드웨어 구성에 있어서의 중앙 제어 장치(31), 기억 장치(33) 및 인터페이스(interface)(35) 등으로 구성된다. 게임 제어부인 게임 진행 제어부(101)는 스테이션 제어 장치(21)가 기억 장치(23)에 기억된 게임 진행 프로그램을 실행함으로써, 게임 제어 수단으로서 기능한다. 그 외에 게임 진행 제어부(101)는 후술하는 각종 제어나 처리를 한다.

[0116] 표시부(102)는, 도 7에 나타낸 스테이션 제어부의 하드웨어 구성에 있어서의 디스플레이(11) 및 화면 묘화 제어 장치(22), 및 도 8에 나타낸 중앙 제어부의 하드웨어 구성에 있어서의 공용 디스플레이(display)(3) 및 화면 묘화 제어 장치(32) 등으로 구성된다. 표시부(102)는, 게임 진행 제어부(101)로부터의 각종 표시 명령에 따라 이러한 디스플레이(11, 3) 상에 화상을 표시한다.

[0117] 도 10은 디스플레이(11)에 표시되는 게임 화면의 일례를 나타내는 설명도이다.

[0118] 화면 중앙에는, 복수 종류의 심볼이 변동 표시 또는 정지 표시하는 3개의 릴 화상(51a, 51b, 51c)이 표시된다. 또, 화면 우측에는, 대전 상대의 릴 상태를 나타내는 서브(sub) 화면(52)이 표시된다. 본 아케이드 게임기(1)에서는, 자세하게는 후술하지만, 플레이어가 조작 레버(13)나 조작 버튼(14a, 14b)을 조작함으로써, 디스플레이(11)에 표시되어 있는 몬스터 카드 화상 중에서 그 슬롯 게임에 사용하는 3개의 몬스터 카드 화상을 선택하면, 선택한 몬스터 카드 화상에 대응하는 각 캐릭터 데이터에 대응한 3개의 릴 화상(51a, 51b, 51c)이 표시된다. 화면 좌측에는, 플레이어가 선택한 3개 몬스터 캐릭터(아군 몬스터) 중, 중앙 릴 화상(51b)에 대응한 아군 몬스터(아군 보스 몬스터)의 화상(53a)이 표시된다. 이 아군 보스 몬스터의 명칭(고렘(golem))은, 릴 화상(51a, 51b, 51c)의 아래에 설치된 명칭 표시 에리어(area)(53b)에 표시된다. 또, 화면 상부에는, 아군 보스 몬스터의 체력값이 막대 그래프(53c)로 표시된다. 한편, 화면 우측에 있어서의 서브 화면(52)의 상방에는 대전 상대가 되는 다른 플레이어 또는 컴퓨터가 선택한 3개의 몬스터 캐릭터(적군 몬스터) 중, 상대측의 중앙 릴 화상에 대응한 적군 몬스터(적군 보스 몬스터)의 화상(54a)이 표시된다. 이 적군 보스 몬스터의 명칭(드래곤)은 서브 화면(52)의 아래에 설치된 명칭 표시 에리어(54b)에 표시된다. 또, 이 적군 보스 몬스터의 체력값은 상기 아군 보스 몬스터의 경우와 마찬가지로 화면 상부에 막대 그래프(54c)로 표시된다.

[0119] 또, 화면 좌측에 있어서의 아군 보스 몬스터 화상(53a)의 하부에는, 기억 장치(23)에 기억되어 있는 해당 테이블의 내용을 표현하는 배당표(55)가 표시된다. 이 배당표(55)는 각 릴 화상(51a, 51b, 51c)에 정지 표시한 심볼의 조합이 특정의 조합으로 되는 경우에 그 특정의 조합의 종류에 따라 지불하는 배당의 양이 표시된다.

[0120] 조작부(103)는, 도 7에 나타낸 스테이션 제어부의 하드웨어 구성에 있어서의 조작 레버(13)나 조작 버튼(14a, 14b) 등의 게임 조작용의 조작 수단 및 조작 제어 장치(24) 등으로 구성된다. 조작부(103)는 플레이어가 조작 레버(13)나 조작 버튼(14a, 14b) 등을 조작하면, 그 조작 내용을 나타내는 조작 데이터를 게임 진행 제어부(101)로 출력한다.

[0121] 추첨부(104)는, 도 7에 나타낸 스테이션(station) 제어부의 하드웨어 구성에 있어서의 스테이션 제어 장치(21), 기억 장치(23) 등으로 구성된다. 추첨부(104)는, 게임 진행 제어부(101)로부터의 추첨 개시 명령을 받으면, 추첨 수단으로서 기능하고, 각 릴 화상(51a, 51b, 51c) 상에 있어서의 심볼의 정지 표시 위치를 결정하

는 추첨을 한다. 구체적으로는, 추첨 개시 명령을 받으면, 스테이션 제어 장치(21)로 3개의 난수(random number)를 생성하고, 기억 장치(23)에 기억되어 있는 정지 표시 위치 테이블에 비추어, 생성한 각 난수에 대응하는 정지위치 번호를 각각 결정한다. 결정한 3개의 정지위치 번호를 나타내는 추첨 결과 데이터는 게임 진행 제어부(101)로 출력한다.

[0122] 당첨 판정부(105)는, 도 7에 나타낸 스테이션 제어부의 하드웨어 구성에 있어서의 스테이션 제어 장치(21), 기억 장치(23) 등으로 구성된다. 판정부인 당첨 판정부(105)는, 추첨부(104)가 출력한 추첨 결과 데이터와 관련되는 당첨 판정 명령을 게임 진행 제어부(101)로부터 받으면, 판정 수단으로서 기능하고, 우선 기억 장치(23)의 RAM의 선택 캐릭터 기억 영역에 기억되어 있는 3개의 심볼 배열 데이터(플레이어가 선택한 3개의 아군 몬스터에게 대응하는 캐릭터 데이터의 심볼 배열 데이터)를 읽어낸다. 심볼 배열 데이터는 심볼의 종류와 그 정지위치 번호가 서로 관련지어진 것이다. 그리고, 그 당첨 판정 명령과 관련되는 추첨 결과 데이터가 나타내는 3개의 정지위치 번호와 3개의 심볼 배열 데이터로부터, 각 릴 화상(51a, 51b, 51c)에 정지 표시하는 심볼의 조합이 특정의 조합으로 되는지 아닌지를 판정한다. 그리고, 그 판정 결과를 게임 진행 제어부(101)로 출력한다.

[0123] 게임 요소 기억부, 사용가능 요소 기억부 및 출현확률 기억부인 캐릭터 기억부(106)는, 도 7에 나타낸 스테이션 제어부의 하드웨어 구성에 있어서의 기억 장치(23)로 구성되고, 게임 요소 기억 수단, 사용가능 요소 기억 수단 및 출현확률 기억 수단으로서 기능한다. 캐릭터 기억부(106)는, 디스플레이(11)에 표시될 수 있는 모든 몬스터 카드 화상(게임 요소 화상) 각각에 대응하는 각 캐릭터 데이터(게임 요소 데이터)를, 기억 장치(23)의 보조 기억 장치의 캐릭터 기억 영역에 기억하고 있다. 각 캐릭터 데이터에는 각각 레벨 데이터, 체력값 데이터, 특기 데이터, 특성 데이터, 배팅 비용 데이터 등이 포함되어 있다. 또, 각 캐릭터 데이터에는 각각 1개의 릴 화상 상에 있어서의 심볼 배열을 나타내는 심볼 배열 데이터도 포함되어 있다. 또, 각 캐릭터 데이터에는, 플레이어가 컴퓨터와 대전하는 컴퓨터 대전 게임을 할 때에 컴퓨터측의 당해 몬스터 캐릭터(적군 몬스터)의 몬스터 카드 화상으로서 디스플레이(11) 상에 출현하는 출현확률을 나타내는 출현확률 데이터도 각각 포함되어 있다.

[0124] 여기서, 레벨 데이터는 그 몬스터 캐릭터의 능력의 높이를 표현하는 것이고, 후술하듯이 레벨 데이터가 높을수록 상대의 보스 몬스터의 체력값을 감소시키는 정도가 높다. 또, 체력값 데이터는 그 몬스터 캐릭터의 초기 체력값을 결정하기 위한 것이다. 또, 특기 데이터는 그 몬스터 캐릭터가 구비하는 특기를 나타내는 것이다. 특성 데이터는, 후술하는 데미지(damage) 계산 처리 등에서 이용되는 그 몬스터 캐릭터의 특성을 나타내는 것이고, 그 몬스터 캐릭터에 대응하는 심볼 배열 상에 있어서의 물리적 공격을 표현하는 심볼, 파이어(fire) 공격을 표현하는 심볼, 매직(magic) 공격을 표현하는 심볼의 비율에 대응하고 있다. 배팅 비용 데이터는 당해 몬스터 캐릭터를 슬롯 게임에서 사용하는 경우에 필요로 되는 배팅 수이다. 배팅 비용 데이터는 레벨 데이터가 높을수록 높게 설정된다.

[0125] 설정 변경부인 출현확률 설정 변경부(107)는, 도 7에 나타낸 스테이션 제어부의 하드웨어 구성에 있어서의 스테이션 제어 장치(21) 및 인터페이스(28), 및 도 8에 나타낸 중앙 제어부의 하드웨어 구성에 있어서의 중앙 제어 장치(31) 및 인터페이스(35) 등으로 구성되고, 설정 변경 수단으로서 기능한다. 본 실시 형태에서는, 통신 네트워크로부터 외부 통신부(108)를 통해 설정 변경 데이터를 수신하면, 출현확률 설정 변경부(107)는, 그 설정 변경 데이터에 기초하여, 캐릭터 기억부(106)에 기억되어 있는 각 캐릭터 데이터의 출현확률 데이터를 변경한다. 이 출현확률 데이터의 설정 변경 처리에 대한 자세한 설명은 후술한다.

[0126] 통신부인 외부 통신부(108)는, 도 8에 나타낸 중앙 제어부의 하드웨어 구성에 있어서의 중앙 제어 장치(31) 및 외부 통신 인터페이스(36) 등으로 구성되고, 통신 수단으로서 기능한다. 외부 통신부(108)는 중앙 제어 장치(31)의 제어 하에서 외부 통신 인터페이스(36)로부터 통신 네트워크를 통해 관리 서버(40)와의 사이에 또는 다른 아케이드 게임기(1)와의 사이에 데이터 통신을 행한다.

[0127] 도 11은 3종류의 몬스터 카드 화상 및 이들에 각각 대응한 릴 화상 상의 심볼 배열의 일례를 나타내는 설명도이다.

[0128] 도 11의 상단에는, 「케로피」라고 하는 몬스터 캐릭터의 몬스터 카드 화상(60A)과, 그 우측에 이 몬스터 캐릭터의 심볼 배열 데이터에 기초한 심볼 배열이 나타나 있다. 또, 도 11의 중단에는, 「악마(demon)」라고 하는 몬스터 캐릭터의 몬스터 카드 화상(60B)과, 그 우측에 이 몬스터 캐릭터의 심볼 배열 데이터에 기초한 심볼 배열이 나타나 있다. 또, 도 11의 하단에는, 「블루 드래곤(blue dragon)」이라고 하는 몬스터 캐릭터의 몬스터 카드 화상(60C)과, 그 우측에 이 몬스터 캐릭터의 심볼 배열 데이터에 기초한 심볼 배열이 나타나 있다.

- [0129] 도 12는 본 실시 형태의 슬롯 게임에 등장하는 심볼의 종류를 나타내는 설명도이다.
- [0130] 도 12에 있어서, 물리적 공격 심볼(61a, 61b, 61c)이 도 10에 나타내는 3개의 릴 화상(51a, 51b, 51c)으로 소정의 입상 라인 상에 3개 가지런히 된다고 하는 특정의 조합이 성립하면, 물리적 공격형의 데미지 계산 처리가 실행된다. 구체적으로는, 게임 진행 제어부(101)는, 당첨 판정부(105)로부터 이 특정의 조합으로 되었다는 취지의 판정 결과를 받으면, 데미지 계산 프로그램을 실행하고, 가지런히 된 물리적 공격 심볼(61a, 61b, 61c)의 종류에 따라 상대가 사용하는 몬스터 데이터의 특성 데이터에 의해 결정되는 물리적 특성을 고려하여, 상대의 보스 몬스터에게 주는 데미지 값을 산출한다. 그리고, 산출한 데미지 값만큼의 체력값을 기억 장치(23) 내의 RAM의 체력값 기억 영역에 기억되어 있는 상대의 체력값 데이터로부터 감산한다.
- [0131] 또, 물리적 공격 심볼(61a, 61b, 61c)의 차이는 그 심볼을 가지는 릴 화상에 대응하는 몬스터 캐릭터의 레벨 데이터의 차이를 나타내고 있고, 그 레벨 데이터가 높을수록 그 레벨에 대응하는 물리적 공격 심볼이 가지런히 되었을 때 상대에게 주는 데미지 값은 커진다.
- [0132] 또, 파이어 공격 심볼(62a, 62b, 62c)이 도 10에 나타내는 3개의 릴 화상(51a, 51b, 51c)으로 소정의 입상 라인 상에 3개 가지런히 된다고 하는 특정의 조합이 성립하면, 파이어 공격형의 데미지 계산 처리가 실행된다. 구체적으로는, 게임 진행 제어부(101)는, 당첨 판정부(105)로부터 이 특정의 조합으로 되었다는 취지의 판정 결과를 받으면, 데미지 계산 프로그램을 실행하고, 가지런히 된 파이어 공격 심볼(62a, 62b, 62c)의 종류에 따라 상대가 사용하는 몬스터 데이터의 특성 데이터에 의해 결정되는 파이어 특성을 고려하여, 상대의 보스 몬스터에게 주는 데미지 값을 산출한다. 그리고, 산출한 데미지 값만큼의 체력값을 기억 장치(23) 내의 RAM의 체력값 기억 영역에 기억되어 있는 상대의 체력값 데이터로부터 감산한다.
- [0133] 또, 파이어 공격 심볼(62a, 62b, 62c)의 차이는 그 심볼을 가지는 릴 화상에 대응하는 몬스터 캐릭터의 레벨 데이터의 차이를 나타내고 있고, 그 레벨 데이터가 높을수록 그 레벨에 대응하는 심볼이 가지런히 되었을 때 상대에게 주는 데미지 값은 커진다.
- [0134] 또, 매직 공격 심볼(63a, 63b, 63c)이 도 10에 나타내는 3개의 릴 화상(51a, 51b, 51c)으로 소정의 입상 라인 상에 3개 가지런히 된다고 하는 특정의 조합이 성립하면, 매직 공격형의 데미지 계산 처리가 실행된다. 구체적으로는, 게임 진행 제어부(101)는, 당첨 판정부(105)로부터 이 특정의 조합으로 되었다는 취지의 판정 결과를 받으면, 데미지 계산 프로그램을 실행하고, 가지런히 된 매직 공격 심볼(63a, 63b, 63c)의 종류에 따라 상대가 사용하는 몬스터 데이터의 특성 데이터에 의해 결정되는 매직 특성을 고려하여, 상대의 보스 몬스터에게 주는 데미지 값을 산출한다. 그리고, 산출한 데미지 값만큼의 체력값을 기억 장치(23) 내의 RAM의 체력값 기억 영역에 기억되어 있는 상대의 체력값 데이터로부터 감산한다.
- [0135] 또, 매직 공격 심볼(63a, 63b, 63c)의 차이는 그 심볼을 가지는 릴 화상에 대응하는 몬스터 캐릭터의 레벨 데이터의 차이를 나타내고 있고, 그 레벨 데이터가 높을수록 그 레벨에 대응하는 심볼이 가지런히 되었을 때 상대에게 주는 데미지 값은 커진다.
- [0136] 또, 멀티 공격 심볼(64)이 도 10에 나타내는 3개의 릴 화상(51a, 51b, 51c)으로 소정의 입상 라인 상에 3개 가지런히 된다고 하는 특정의 조합이 성립하면, 상술한 물리적 공격형, 파이어 공격형 및 매직 공격형의 3개의 데미지 계산 처리가 실행된다. 이에 의해 각 처리로 각각 산출한 데미지 값의 합계치 만큼의 체력값을 기억 장치(23) 내의 RAM의 체력값 기억 영역에 기억되어 있는 상대의 체력값 데이터로부터 감산한다.
- [0137] 또, 멀티 공격 심볼(64)은 물리적 공격, 파이어 공격 및 매직 공격의 레벨 1의 심볼로서의 역할도 완수한다. 따라서, 멀티 공격 심볼(64)과, 물리적 공격, 파이어 공격 및 매직 공격의 몇 개의 심볼이 입상 라인 상에 가지런히 되면, 그 입상 라인 상에 존재하는 물리적 공격, 파이어 공격 및 매직 공격과 관련된 특정의 조합이 성립하고, 그 공격형에 따른 데미지 계산 처리를 한다.
- [0138] 또, 회복 심볼(65)이 도 10에 나타내는 3개의 릴 화상(51a, 51b, 51c)으로 소정의 입상 라인 상에 3개 가지런히 된다고 하는 특정의 조합이 성립하면, 게임 진행 제어부(101)는 기억 장치(23) 내의 RAM의 체력값 기억 영역에 기억되어 있는 자신의 체력값 데이터에, 소정값만큼의 체력값을 가산하는 체력 회복 처리를 한다.
- [0139] 또, 와일드(wild) 심볼(66)은, 후술하는 몬스터 심볼 이외의 모든 심볼로서의 역할을 완수한다. 또, 입상 라인 상의 모든 심볼이 이 와일드 심볼(66)로 된다고 하는 특정의 조합이 성립하면, 크레딧트를 배팅을 하는 일 없이 슬롯 게임을 할 수가 있는 프리 게임이 5회 연속하여 행해진다.
- [0140] 몬스터 심볼(67, 68, 69)은 그 심볼을 가지는 릴 화상에 대응하는 몬스터 캐릭터를 표현하는 것이다.

이러한 몬스터 심볼(67, 68, 69)이 각 릴 화상(51a, 51b, 51c)에 각각 1개 이상 정지 표시한다고 하는 특정의 조합이 성립하면, 각 몬스터 캐릭터의 특기를 선택하는 화면이 디스플레이(11)에 표시된다. 그리고, 그 화면의 안내에 따라 플레이어가 어느 쪽이든 1개의 특기를 선택하면, 게임 진행 제어부(101)는 선택된 특기에 따른 특기 처리를 실행한다. 이 특기는 각 몬스터 캐릭터의 캐릭터 데이터가 가지는 특기 데이터에 의해 정해진다.

[0141] 다음에, 본 실시 형태에 있어서의 게임의 흐름에 대해서 설명한다.

[0142] 본 아케이드 게임기(1)에서는, 플레이어가 스테이션(10)의 메달 투입구(15)로 메달을 투입하면, 그 메달 투입 매수가 메달 관리 장치(27)에 검출되고, 그 메달 투입 매수만큼의 크레딧이 크레딧 데이터에 기억된다. 또, 메달 관리 장치(27)는, 메달의 투입을 검지하면, 그 취지를 게임 진행 제어부(101)에 통지한다. 이 통지를 받은 게임 진행 제어부(101)는, 메뉴 선택 화면 표시 명령을 표시부(102)로 출력한다. 이에 의해 플레이어가 메달을 투입한 스테이션(10)의 디스플레이(11) 상에 메뉴 선택 화면이 표시된다. 이 메뉴 선택 화면에는 컴퓨터 대전 게임을 선택하기 위한 버튼 화상과 대인 대전 게임을 선택하기 위한 버튼 화상이 표시되어 있다. 플레이어가 조작 레버(13)에 의해 이러한 버튼 화상의 어느 쪽을 선택하여 조작 버튼(14a)을 누르면, 그 조작 데이터가 조작부(103)로부터 게임 진행 제어부(101)로 입력된다. 그리고, 게임 진행 제어부(101)는 그 조작 데이터와 관련되는 게임을 진행한다.

[0143] 또, 플레이어는 자신이 가지고 있는 자기 카드를 카드 삽입취출구(17)에 삽입함으로써, 전번의 게임 종료시의 계속으로부터 게임을 재개할 수가 있다. 본 아케이드 게임기(1)에 있어서, 플레이어가 게임을 종료하였을 때, 다음번의 게임 재개시에 그 종료시의 게임 상태를 복원시키기 위한 게임 상태 데이터가 자기 카드 기입독출 장치(26)에 의해 자기 카드에 기록된다. 게임 상태 데이터에는, 소유자 식별 정보로서의 카드 ID, 플레이어 이름, 최종 플레이시간, 플레이어가 입수한 몬스터 캐릭터의 캐릭터 데이터 등이 포함되어 있다. 플레이어가 카드 삽입취출구(17)에 자기 카드를 삽입하고, 그 자기 카드 내의 게임 상태 데이터가 자기 카드 기입독출 장치(26)에 읽어내지면, 플레이어는, 지금까지의 플레이로 입수한 몬스터 캐릭터를 컴퓨터 대전 게임이나 대인 대전 게임에 있어서 사용할 수가 있다.

[0144] 또, 자기 카드에 모든 게임 상태 데이터를 기록할 필요는 없고, 예를 들면, 자기 카드에 카드 ID를 기록해 두고, 카드 ID 이외의 게임 상태 데이터의 일부 또는 전부를 중앙 제어부의 기억 장치(33)에 기록해 두도록 해도 좋다. 이 경우, 자기 카드로부터 카드 ID를 읽어낸 후, 그 카드 ID에 대응하는 게임 상태 데이터를 중앙 제어부로부터 스테이션 제어부로 다운로드(down load)하면 좋다.

[0145] 게임 진행 제어부(101)는, 메달 관리 장치(27)로부터 메달 투입을 검지하였다는 취지의 통지를 받으면, 데이터 독출부인 자기 카드 기입독출 장치(26)에 대해서 자기 카드 독출 명령을 출력한다. 이 명령을 받은 자기 카드 기입독출 장치(26)는, 데이터 독출(data read-out) 수단으로서 기능하고, 카드 삽입취출구(17)에 자기 카드가 삽입되어 있는 경우에는, 그 자기 카드 내에 기억되어 있는 게임 상태 데이터를 읽어내고, 이것을 게임 진행 제어부(101)로 출력한다. 게임 진행 제어부(101)는, 읽어낸 게임 상태 데이터내의 캐릭터 데이터를, 캐릭터 기억부(106)를 구성하는 기억 장치(23)에 있어서의 사용가능 요소 기억 수단으로서 기능하는 사용가능 요소 기억부로서의 RAM의 사용가능 캐릭터 기억 영역에 기억한다. 이 사용가능 캐릭터 기억 영역에 기억되어 있는 캐릭터 데이터는 컴퓨터 대전 게임이나 대인 대전 게임에 있어서 사용할 수가 있다.

[0146] 여기서, 본 실시 형태에 있어서, 플레이어가 캐릭터 데이터를 입수하는 방법은, 후술하는 컴퓨터 대전 게임 또는 대인 대전 게임에서 상대방에게 이김으로써 입수하는 방법, 쇼이벤트에서 크레딧을 지불하여 구입함으로써 입수하는 방법, 교환 이벤트에서 자신이 입수한 캐릭터 데이터와 다른 플레이어가 입수한 캐릭터 데이터를 교환함으로써 입수하는 방법, 합성 이벤트에서 자신이 입수한 복수의 캐릭터 데이터를 새로운 1이상의 캐릭터 데이터로 변환함으로써 입수하는 방법 등을 들 수 있다. 이러한 입수 방법을 이용하여 플레이어가 입수한 캐릭터 데이터는, 게임 진행 제어부(101)에 의해, 캐릭터 기억부(106)를 구성하는 기억 장치(23)에 있어서의 RAM의 사용가능 캐릭터 기억 영역에 기억된다.

[0147] (컴퓨터 대전 게임)

[0148] 도 13은 컴퓨터 대전 게임의 흐름을 나타내는 플로차트이다.

[0149] 컴퓨터 대전 게임은 컴퓨터를 대전 상대로 하여 슬롯 게임을 하는 것이다. 본 실시 형태에 있어서의 컴퓨터 대전 게임은, 자신과 컴퓨터가 교대로 슬롯 게임을 하고, 자신의 슬롯 게임에서 상술한 특정의 조합이 가지런히 되면, 그 특정의 조합에 따른 배당이 지불되고, 자신의 크레딧을 증가시킬 수가 있다. 또, 특정의 조합이 가지런히 되면, 적군 보스 몬스터의 체력값 데이터를 감소시키는 등의 처리가 이루어지고, 적군 보스 몬스

터의 체력값 데이터가 제로(zero)로 되면, 3개의 적군 몬스터 중의 하나와 같은 몬스터 캐릭터의 캐릭터 데이터를 입수할 수 있고, 컴퓨터 대전 게임이 종료한다. 한편, 컴퓨터의 슬롯 게임에서 특징의 조합이 가지런히 되면, 아군 보스 몬스터의 체력값 데이터를 감소시키는 등의 처리가 이루어지고, 아군 보스 몬스터의 체력값 데이터가 제로(zero)가 되었을 때도, 컴퓨터 대전 게임은 종료한다.

[0150] 구체적으로 설명하면, 게임 진행 제어부(101)는 스테이션 제어 장치(21)가 컴퓨터 대전용 프로그램을 실행하고, 우선 캐릭터 기억부(106)로부터, 기억 장치(23)에 있어서의 보조 기억 장치의 캐릭터 기억 영역에 기억되어 있는 캐릭터 데이터 중에서 3개의 캐릭터 데이터를 선택한다. 이 선택에 있어서, 게임 진행 제어부(101)는, 캐릭터 기억 영역에 기억되어 있는 각 캐릭터 데이터의 출현확률 데이터로부터 파악되는 각 캐릭터 데이터에 대응하는 몬스터 카드 화상의 출현확률에 따라 선택한다. 따라서, 출현확률이 낮은 출현확률 데이터를 가지는 캐릭터 데이터는 선택되기 어렵고, 출현확률이 높은 출현확률 데이터를 가지는 캐릭터 데이터는 선택되기 쉽다. 이와 같이 하여 선택된 3개의 캐릭터 데이터와 관련되는 몬스터 캐릭터는, 컴퓨터측이 사용하는 적군 몬스터로서 결정된다(S1). 그리고, 게임 진행 제어부(101)는, 결정한 적군 몬스터 중의 하나를 적군 보스 몬스터로서 선택하고, 그 적군 보스 몬스터와 관련되는 캐릭터 데이터의 체력값 데이터를 기억 장치(23) 내의 RAM의 체력값 기억 영역에 컴퓨터측의 체력값 데이터의 초기값으로서 기억한다.

[0151] 이어서, 게임 진행 제어부(101)는, 기억 장치(23) 내의 RAM의 사용가능 캐릭터 기억 영역으로부터 캐릭터 데이터를 읽어내고, 표시부(102)로 캐릭터 선택 화면 표시 명령을 출력하여 표시부(102)의 디스플레이(11) 상에 몬스터 선택 화면을 표시시킨다. 이 몬스터 선택 화면에는, 사용가능 캐릭터 기억 영역으로부터 읽어낸 모든 캐릭터 데이터에 대응하는 몬스터 카드 화상이 표시되어 있다. 플레이어가 조작 레버(13) 및 조작 버튼(14a)을 이용하여 이러한 몬스터 카드 화상 중에서 3개를 선택하면, 그 조작 데이터가 조작부(103)로부터 게임 진행 제어부(101)로 입력된다. 그리고, 게임 진행 제어부(101)는 그 조작 데이터에 기초하여, 플레이어가 선택한 3개의 캐릭터 데이터를 기억 장치(23)의 RAM의 선택 캐릭터 기억 영역에 기억한다. 이와 같이 하여 선택된 3개의 캐릭터 데이터와 관련되는 몬스터 캐릭터는 플레이어측이 사용하는 아군 몬스터로서 결정된다(S2). 그리고, 게임 진행 제어부(101)는, 결정한 아군 몬스터 중의 하나를 플레이어의 선택에 의해 아군 보스 몬스터로서 결정하고, 그 아군 보스 몬스터와 관련되는 캐릭터 데이터의 체력값 데이터를 기억 장치(23) 내의 RAM의 체력값 기억 영역에 플레이어측의 체력값 데이터의 초기값으로서 기억한다.

[0152] 또, 보다 게임성을 높이는 방법으로서, 예를 들면, 양자의 보스 몬스터만 먼저 결정하고, 나머지 2개의 아군 몬스터에 대해서는 적군 보스 몬스터의 종류를 플레이어에 통지하고 나서 플레이어에 선택시키는 방법을 들 수 있다. 적군 보스 몬스터의 종류를 확인하는 것으로, 플레이어는, 그 적군 보스 몬스터의 특성을 파악할 수가 있고, 나머지 2개의 아군 몬스터에 대해서는 상대의 약점을 노린 선택이 가능하게 되기 때문이다. 후술하는 대인 대전 게임에 있어서도 마찬가지로의 방법에 의해 게임성을 높일 수가 있다.

[0153] 이상과 같이 하여 3개의 적군 몬스터 및 3개의 아군 몬스터가 결정되면, 게임 진행 제어부(101)는, 결정한 3개의 적군 몬스터의 캐릭터 데이터에 각각 포함되는 심볼 배열 데이터를 읽어내고, 이러한 심볼 배열 데이터에 기초한 3개의 릴 화상을 결정한다(S3). 또, 게임 진행 제어부(101)는, 결정한 3개의 아군 몬스터의 캐릭터 데이터에 각각 포함되는 심볼 배열 데이터를 선택 캐릭터 기억 영역으로부터 읽어내고, 이러한 심볼 배열 데이터에 기초한 3개의 릴 화상을 결정한다(S4). 그리고, 게임 진행 제어부(101)는 표시부(102)로 게임 화면 표시 명령을 출력하고, 표시부(102)의 디스플레이(11) 상에 도 10에 나타낸 것 같은 게임 화면을 표시시킨다(S5). 이에 의해 상기 S4에서 결정한 3개의 릴 화상, 즉 3개의 아군 몬스터에 각각 대응한 3개의 릴 화상은 게임 화면상의 중앙 부분의 릴 화상(51a, 51b, 51c)으로서 표시되고, 상기 S3에서 결정한 3개의 릴 화상, 즉 3개의 적군 몬스터에 각각 대응한 3개의 릴 화상은 게임 화면의 우측에 있어서의 서브 화면(52)에 표시된다.

[0154] 다음에, 플레이어는, 조작 버튼(14a, 14b)을 조작하여 규정량의 크레딧을 배팅한다. 플레이어가 이러한 조작 버튼(14a, 14b)을 조작하면, 각 버튼에 대응하는 배팅 양을 나타내는 배팅 데이터가 조작부(103)로부터 게임 진행 제어부(101)로 보내어진다. 배팅 접수부인 게임 진행 제어부(101)는, 배팅 접수 수단으로서 기능하여 배팅을 받아들이고, 메달 관리 장치(27)로 배팅 명령을 출력한다. 이에 의해 메달 관리 장치(27)는, 그 배팅 명령과 관련되는 매수만큼의 크레딧을 감산함과 아울러, 그 매수만큼의 크레딧을 배팅 데이터에 가산하는 처리를 한다(S6). 또, 슬롯 게임을 하는데 필요한 배팅 양을 나타내는 상기 규정량은, 상기 S2에 있어서 결정한 3개의 아군 몬스터의 캐릭터 데이터의 배팅 비용 데이터의 합계치이다.

[0155] 플레이어가 배팅한 크레딧이 규정량에 이르면, 게임 진행 제어부(101)는, 다음에 추첨부(104)로 추첨 개시 명령을 출력하고, 추첨부(104)에 추첨 처리를 실행시킨다(S7). 그리고, 게임 진행 제어부(101)는, 추첨부

(104)로부터 추첨 결과 데이터를 수신하면, 표시부(102)에 대해서 추첨 연출하기 위한 릴 변동 표시 명령을 출력한다. 이에 의해 표시부(102)는 스테이션(10)의 디스플레이(11) 상의 게임 화면에 표시되어 있는 3개의 릴 화상(51a, 51b, 51c)을 변동 표시시키고, 그 후, 게임 진행 제어부(101)로부터 추첨 결과 데이터에 기초한 릴 정지 표시 명령을 수신하면, 그 릴 정지 표시 명령과 관련되는 추첨 결과 데이터가 나타내는 각 정지 표시 위치에서, 각 릴 화상 상의 심볼이 각각 정지 표시되도록, 각 릴 화상(51a, 51b, 51c)을 표시시키는 추첨 연출을 한다(S8). 이러한 추첨 연출을 종료하였을 때, 스테이션(10)의 디스플레이(11)에는 추첨 결과 데이터가 나타내는 각 정지 표시 위치에서 각각의 심볼이 정지 표시한 릴 화상(51a, 51b, 51c)이 표시된다.

[0156] 또, 게임 진행 제어부(101)는, 추첨부(104)로부터 수신한 추첨 결과 데이터와 관련되는 당첨 판정 명령을 당첨 판정부(105)로 출력한다. 이에 의해 판정부(105)는, 그 추첨 결과 데이터에 기초하여 정지 표시되는 3개의 릴 화상 상의 심볼의 조합이 특정의 조합으로 되는지 아닌지의 당첨 판정을 한다(S9). 게임 진행 제어부(101)는, 당첨 판정부(105)로부터 빗나감의 판정 결과 데이터를 수신하는 경우, 후술하는 S13으로 이행하고, 컴퓨터측의 슬롯 게임을 개시한다.

[0157] 한편, 당첨 판정부(105)로부터 당첨의 판정 결과 데이터를 수신하는 경우, 게임 진행 제어부(101)는 그 판정 결과 데이터가 나타내는 당첨의 종류(특정의 조합의 종류)에 따른 처리를 실행한다(S10). 구체적으로는, 수신한 판정 결과 데이터에 따라 상술한 각종 공격형의 데미지 계산 처리를 실행하거나 상술한 체력 회복 처리를 실행하거나 상술한 5회 연속의 프리 게임을 실행하거나 상술한 특기 처리를 실행하거나 한다. 각종 공격형의 데미지 계산 처리를 실행하였을 때에는, 게임 진행 제어부(101)는 표시부(102)에 대해서 공격 연출하기 위한 공격 연출 표시 명령을 출력한다. 이에 의해 표시부(102)는, 스테이션(10)의 디스플레이(11) 상의 게임 화면 상에 있어서, 당첨의 종류에 대응하는 공격형을 표현한 영상, 예를 들면 당첨의 종류가 파이어 공격형의 경우에는 아군 보스 몬스터의 화상(53a)이 적군 보스 몬스터의 화상(54a)을 향해 화염을 내뿜는다고 하는 영상을 표시한다. 또, 공격 연출 표시 명령을 받은 표시부(102)는, 데미지 계산 처리에 의해 기억 장치(23) 내의 RAM의 체력값 기억 영역에 기억되어 있는 적군 보스 몬스터의 체력값 데이터로부터 감소한 데미지 값만큼의 체력값에 따라, 적군 보스 몬스터의 체력값을 나타내는 막대 그래프(54c)의 길이를 변경한다. 그 후, 게임 진행 제어부(101)는, 기억 장치(23)에 기억되어 있는 배당 테이블을 참조하여 판정 결과 데이터가 나타내는 당첨의 종류에 따른 양의 배당의 지불을 명하는 지불 명령을 메달 관리 장치(27)에 대해서 출력한다. 지불 명령을 받은 메달 관리 장치(27)는, 그 지불 명령과 관련되는 배당량만큼의 크레딧을 크레딧 데이터에 가산하는 처리를 한다(S11).

[0158] 이어서, 게임 진행 제어부(101)는 기억 장치(23) 내의 RAM의 체력값 기억 영역에 기억되어 있는 적군 보스 몬스터의 체력값 데이터가 제로로 되었는지 아닌지를 판단한다(S12). 제로로 되어 있지 않다고 판단하면, 게임 진행 제어부(101)는, 다음에 컴퓨터측의 슬롯 게임을 한다. 구체적으로는, 추첨부(104)로 추첨 개시 명령을 출력하고, 추첨부(104)에 추첨 처리를 실행시킨다(S13). 게임 진행 제어부(101)는, 추첨부(104)로부터 추첨 결과 데이터를 수신하면, 표시부(102)에 대해서 상대측의 추첨 연출을 행하기 위한 상대측 추첨 연출 표시 명령을 출력한다. 이에 의해 표시부(102)는, 서버 화면(52)에 표시되어 있는 3개의 릴 화상을 변동 표시시키는 추첨 연출을 한 후, 추첨 결과 데이터가 나타내는 각 정지 표시 위치에서 각 릴 화상 상의 심볼을 각각 정지 표시시키는 추첨 연출을 한다(S14). 이에 의해 스테이션(10)의 디스플레이(11)에 있어서의 서버 화면(52)에는 추첨 결과 데이터가 나타내는 각 정지 표시 위치에서 각각의 심볼이 정지 표시한 릴 화상이 표시된다.

[0159] 또, 게임 진행 제어부(101)는, 추첨부(104)로부터 수신한 추첨 결과 데이터와 관련되는 당첨 판정 명령을 당첨 판정부(105)로 출력한다. 이에 의해 판정부(105)는, 상술한 플레이어측의 슬롯 게임의 경우와 마찬가지로 당첨 판정을 한다(S15). 게임 진행 제어부(101)는, 당첨 판정부(105)로부터 빗나감의 판정 결과 데이터를 수신하는 경우, 상기 S6으로 이행하고, 다시 플레이어측의 슬롯 게임을 개시한다. 한편, 당첨 판정부(105)로부터 당첨의 판정 결과 데이터를 수신하는 경우, 게임 진행 제어부(101)는, 상술한 플레이어측의 슬롯 게임의 경우와 마찬가지로, 그 판정 결과 데이터가 나타내는 당첨의 종류(특정의 조합의 종류)에 따른 처리를 실행하고(S16), 표시부(102)로 공격 연출을 하게 하거나 아군 보스 몬스터의 체력값을 나타내는 막대 그래프(53c)의 길이를 변경시키거나 한다. 그 후, 게임 진행 제어부(101)는 기억 장치(23) 내의 RAM의 체력값 기억 영역에 기억되어 있는 아군 보스 몬스터의 체력값 데이터가 제로로 되었는지 아닌지를 판단한다(S17). 제로로 되어 있지 않다고 판단하면, 상기 S6으로 이행하고, 다시 플레이어측의 슬롯 게임을 개시한다. 한편, 제로로 되었다고 판단하면, 게임 진행 제어부(101)는 본 컴퓨터 대전 게임을 종료한다. 이 경우, 플레이어는, 본 컴퓨터 대전 게임에서 컴퓨터에 진 것으로 되어 몬스터 캐릭터를 입수할 수 없다.

[0160] 이와 같이 하여, 플레이어측의 슬롯 게임과 컴퓨터측의 슬롯 게임을 교대로 반복하여 행하여 가고, 상기 S12에 있어서 적군 보스 몬스터의 체력값 데이터가 제로로 되었다고 판단하면, 게임 진행 제어부(101)는 본

스터 캐릭터의 획득 처리를 한다(S18). 구체적으로는, 게임 진행 제어부(101)는, 적군 보스 몬스터의 캐릭터 데이터와 같은 데이터를 캐릭터 기억부(106)를 구성하는 기억 장치(23)에 있어서의 RAM의 사용가능 캐릭터 기억 영역에 기억한다. 그리고, 게임 진행 제어부(101)는 표시부(102)에 대해서 몬스터 획득 연출하기 위한 획득 연출 표시 명령을 출력한다. 이에 의해 표시부(102)는, 스테이션(10)의 디스플레이(11) 상에, 사용가능 캐릭터 기억 영역에 기억한 캐릭터 데이터에 대응하는 몬스터 카드 화상을 표시한다. 이에 의해 플레이어는 다음번 이후의 컴퓨터 대전 게임 또는 후술의 대인 대전 게임에 있어서 이 캐릭터 데이터를 사용할 수 있도록 된다.

[0161] 또, 본 실시 형태에서는, 플레이어가 적군 보스 몬스터의 캐릭터 데이터와 같은 데이터를 입수하는 예에 대해서 설명하였지만, 적군 보스 몬스터 이외의 2개의 적군 몬스터를 입수하도록 해도 좋다. 이 경우, 예를 들면 3개의 적군 몬스터 중에서 소정의 확률에 따라 선택하고, 선택된 적군 몬스터의 캐릭터 데이터와 같은 데이터를 사용가능 캐릭터 기억 영역에 기억한다. 또, 이러한 적군 몬스터 이외의 몬스터 캐릭터를 입수하도록 해도 좋다. 또한, 입수할 수 있는 몬스터 캐릭터의 수는 적당히 설정한다.

[0162] (대인 대전 게임)

[0163] 대인 대전 게임은 다른 플레이어를 대전 상대로 하여 슬롯 게임을 하는 것이다. 본 실시 형태에 있어서의 대인 대전 게임은 대전 상대가 컴퓨터로부터 다른 플레이어로 바뀐 점을 제외하고, 기본적인 게임의 흐름은 상술한 컴퓨터 대전 게임과 같다. 대인 대전 게임은, 같은 아케이드 게임기(1)에 있어서의 다른 2개의 스테이션(10)에서 플레이하는 플레이어끼리가 할 수가 있음과 아울러, 서로 다른 유기장에 각각 설치되어 있는 2개의 아케이드 게임기(1)의 스테이션(10)에서 각각 플레이하는 플레이어끼리라도 할 수가 있다. 이하의 설명에서는, 후자의 경우에 대해서 설명하지만, 전자의 경우도 거의 마찬가지이다.

[0164] 이하에 설명하는 대인 대전 게임에서는, 관리 서버(40)를 이용하기 때문에, 우선 도 1을 이용하여 관리 서버(40)의 구성에 대해서 설명한다.

[0165] 관리 서버(40)는 대인 대전 관리부(401), 지시 입력부(402), 출현확률 관리부(403), 캐릭터 전달부(404), 외부 통신부(405)로 구성되어 있다.

[0166] 대인 대전 관리부(401)는, 도 9에 나타낸 하드웨어 구성에 있어서의 제어 장치(41), 기억 장치(43) 등으로 구성된다. 대인 대전 관리부(401)는, 제어 장치(41)가 기억 장치(43)에 기억된 대인 대전 게임 관리 프로그램을 실행함으로써 주로 대인 대전 게임의 참가 접수 처리나, 대전하는 플레이어가 플레이하는 각 아케이드 게임기(1)의 스테이션(10) 사이의 데이터 통신을 확립하는 처리 등을 한다.

[0167] 지시 입력부(402)는, 도 9에 나타낸 하드웨어 구성에 있어서의 키보드 등의 조작 수단으로서 기능하는 조작부 및 지시 입력 장치(44) 등으로 구성된다. 지시 입력부(402)는 운영자가 키보드 등을 조작하면, 그 조작 내용을 나타내는 조작 데이터를 출현확률 관리부(403)이나 캐릭터 전달부(404)로 출력한다.

[0168] 출현확률 관리부(403)는, 도 9에 나타낸 하드웨어 구성에 있어서의 제어 장치(41), 기억 장치(43) 등으로 구성된다. 출현확률 관리부(403)는, 지시 입력부(402)로부터 설정 변경 지시의 조작 데이터를 수신하면, 그 조작 데이터에 기초하여 설정 변경 데이터를 생성하고, 이것을 외부 통신부(405)를 통해 본 게임 시스템을 구성하는 전부 또는 일부의 아케이드 게임기(1)로 송신한다. 이 설정 변경 데이터를 수신한 아케이드 게임기(1)는, 각 스테이션(10)의 출현확률 설정 변경부(107)를 이용하여 후술하는 출현확률 데이터의 설정 변경 처리를 한다.

[0169] 캐릭터 전달부(404)는, 도 9에 나타낸 하드웨어 구성에 있어서의 제어 장치(41), 기억 장치(43) 등으로 구성된다. 캐릭터 전달부(404)는, 지시 입력부(402)로부터 캐릭터 전달 지시의 조작 데이터를 수신하면, 그 조작 데이터에 기초하여 기억 장치(43)에 기억되어 있는 캐릭터 데이터를 외부 통신부(405)를 통해 본 게임 시스템을 구성하는 전부 또는 일부의 아케이드 게임기(1)로 송신한다. 이 캐릭터 데이터를 수신한 아케이드 게임기(1)는, 각 스테이션(10)의 게임 진행 제어부(101)에 의해 캐릭터 기억부(106)를 구성하는 보조 기억 장치의 캐릭터 기억 영역에 기억된다.

[0170] 외부 통신부(405)는, 도 9에 나타낸 하드웨어 구성에 있어서의 제어 장치(41) 및 외부 통신 인터페이스(45) 등으로 구성된다. 외부 통신부(405)는, 제어 장치(41)의 제어 하에서 외부 통신 인터페이스(45)로부터 통신 네트워크를 통해 각 아케이드 게임기(1)와의 사이에 데이터 통신을 행한다.

[0171] 다음에, 본 실시 형태에 있어서의 대인 대전 게임에 대해서 설명한다.

[0172] 게임 진행 제어부(101)는, 미리 결정된 타이밍에 스테이션 제어 장치(21)가 참가 신청 프로그램을 실행함으로써, 우선 표시부(102)에 대해서 참가 접수 화면 표시 명령을 출력한다. 이에 의해 표시부(102)는, 스테이

션(10)의 디스플레이(11) 상에 참가 신청 화면을 표시한다. 플레이어는 대인 대전 게임을 하는 것을 희망하는 경우에는, 이 참가 신청 화면의 안내에 따라 조작 레버(13) 및 조작 버튼(14a, 14b)을 조작한다. 이에 의해 그 조작 데이터가 조작부(103)로부터 게임 진행 제어부(101)로 입력된다. 그리고, 게임 진행 제어부(101)는 그 조작 데이터에 기초하여, 참가 신청 데이터를 외부 통신부(108)로부터 통신 네트워크를 통해 관리 서버(40)에 송신한다. 이러한 참가 신청 처리는, 본 게임 시스템을 구성하는 모든 아케이드 게임기(1)에서 이루어진다. 각 아케이드 게임기(1)로부터의 참가 신청 데이터는, 관리 서버(40)의 외부 통신부(405)를 통해 대인 대전 관리부(401)에 받아들인다. 대인 대전 관리부(401)는, 받아들인 참가 신청 데이터의 수가 규정수에 이르렀던가 또는 참가 신청 기간을 경과하면, 참가 접수를 종료하고, 받아들인 참가 신청 데이터 중에서 대전의 조합을 결정하는 조합 결정 처리를 한다. 본 실시 형태에서는, 상기 규정수를 8개로 하고, 8명의 플레이어에 의한 토너먼트 방식을 채용한다. 참가 신청 데이터가 8개에 못 미친 경우는, 부족분을 컴퓨터가 보충하는 것으로 한다. 그리고, 조합 결정 처리를 끝낸 대인 대전 관리부(401)는, 받아들인 참가 신청 데이터에 기초하여, 대전 상대로 정해진 2명의 플레이어가 각각 플레이하는 각 아케이드 게임기(1)의 스테이션(10) 끼리의 통신을 확립시킨다. 이후의 대인 대전 게임의 진행은 각 아케이드 게임기(1)의 게임 진행 제어부(101)가 한다.

[0173] 도 14는 대인 대전 게임의 흐름을 나타내는 플로차트이다.

[0174] 대전 상대로 정해진 2명의 플레이어가 각각 플레이하는 각 아케이드 게임기(1)의 스테이션(10) 끼리의 통신이 확립되면, 각 아케이드 게임기(1)의 게임 제어부인 게임 진행 제어부(101)는, 중앙 제어 장치(31) 및 스테이션 제어 장치(21)가 각각 대인 대전 게임을 하는데 필요한 프로그램을 실행함으로써, 게임 제어 수단으로서 기능한다. 이하, 각 아케이드 게임기(1)에 있어서의 처리 동작은 마찬가지로, 일방의 아케이드 게임기(1)에 대해서만 설명한다.

[0175] 우선, 게임 진행 제어부(101)는, 상술한 컴퓨터 대전 게임의 경우와 마찬가지로, 표시부(102)의 디스플레이(11) 상에 몬스터 선택 화면을 표시시킨다. 플레이어가 조작 레버(13) 및 조작 버튼(14a)을 이용하여 몬스터 선택 화면 상에 표시되어 있는 몬스터 카드 화상 중에서 3개를 선택하면, 그 조작 데이터가 조작부(103)로부터 게임 진행 제어부(101)로 입력된다. 그리고, 게임 진행 제어부(101)는 그 조작 데이터에 기초하여, 플레이어가 선택한 3개의 캐릭터 데이터를 기억 장치(23)의 RAM의 선택 캐릭터 기억 영역에 기억하고, 플레이어측이 사용하는 아군 몬스터로서 결정한다(S2). 또, 게임 진행 제어부(101)는, 결정한 아군 몬스터 중의 하나를 플레이어의 선택에 의해 아군 보스 몬스터로서 결정하고, 그 아군 보스 몬스터와 관련되는 캐릭터 데이터의 체력값 데이터를 기억 장치(23) 내의 RAM의 체력값 기억 영역에 플레이어측의 체력값 데이터의 초기값으로서 기억한다.

[0176] 이상과 같이 하여 3개의 아군 몬스터가 결정되면, 게임 진행 제어부(101)는 그 조작 데이터에 기초하여, 이러한 아군 몬스터를 특정하기 위한 특정 정보 데이터를 외부 통신부(108)로부터 통신 네트워크를 통해 다른 아케이드 게임기(1)로 송신한다(S21). 그리고, 결정한 3개의 아군 몬스터의 캐릭터 데이터에 각각 포함되는 심볼 배열 데이터를 읽어내고, 이러한 심볼 배열 데이터에 기초한 3개의 릴 화상을 결정한다(S4). 이상의 처리(S2, S21, S4)는, 다른 아케이드 게임기(1)에서도 마찬가지로 이루어진다. 따라서, 다른 아케이드 게임기(1)에서도, 당해 다른 아케이드 게임기(1)의 스테이션(10)에서 플레이하는 대전 상대의 플레이어가 선택한 3개의 몬스터 캐릭터가 결정되고, 그 특정 정보 데이터가 본 아케이드 게임기(1)로 송신된다. 이 특정 정보 데이터는, 통신 네트워크로부터 외부 통신부(108)를 통해 게임 진행 제어부(101)로 수신된다(S22). 게임 진행 제어부(101)는, 그 특정 정보 데이터에 기초하여 3개의 몬스터 캐릭터를 특정하고, 이것들을 적군 몬스터로서 결정한다. 그리고, 게임 진행 제어부(101)는, 결정한 3개의 적군 몬스터의 캐릭터 데이터를 캐릭터 기억부(106)에 있어서의 캐릭터 기억 영역으로부터 읽어내고, 그 중의 적군 보스 몬스터와 관련되는 캐릭터 데이터의 체력값 데이터를 기억 장치(23) 내의 RAM의 체력값 기억 영역에 대전 상대측의 체력값 데이터의 초기값으로서 기억한다. 또, 게임 진행 제어부(101)는 3개의 적군 몬스터의 캐릭터 데이터에 각각 포함되는 심볼 배열 데이터에 기초한 3개의 릴 화상을 결정한다(S23).

[0177] 다음에, 게임 진행 제어부(101)는 표시부(102)로 게임 화면 표시 명령을 출력하고, 표시부(102)의 디스플레이(11) 상에 도 10에 나타난 것 같은 게임 화면을 표시시킨다(S5). 이에 의해 상기 S4에서 결정한 3개의 릴 화상, 즉 3개의 아군 몬스터에 각각 대응한 3개의 릴 화상은 게임 화면 상의 중앙 부분의 릴 화상(51a, 51b, 51c)으로서 표시되고, 상기 S23에서 결정한 3개의 릴 화상, 즉 3개의 적군 몬스터에 각각 대응한 3개의 릴 화상은 게임 화면의 우측에 있어서의 서브 화면(52)에 표시된다. 그 후, 플레이어가 조작 버튼(14a, 14b)을 조작하여 규정량의 크레딧을 배팅하면(S6), 게임 진행 제어부(101)는, 추첨부(104)로 추첨 개시 명령을 출력하고, 추첨부(104)에 추첨 처리를 실행시킨다(S7). 그리고, 게임 진행 제어부(101)는, 추첨부(104)로부터 추첨 결과 데이터를 수신하면, 그 추첨 결과 데이터를 외부 통신부(108)로부터 통신 네트워크를 통해 다른 아케이드 게임

기(1)로 송신한다(S24). 그 후, 표시부(102)에 대해서 킬 변동 표시 명령 및 킬 정지 표시 명령을 출력하고, 표시부(102)에 스테이션(10)의 디스플레이(11) 상의 게임 화면에 있어서 3개의 킬 화상(51a, 51b, 51c)을 변동 표시시키고, 그 추첨 결과 데이터가 나타내는 각 정지 표시 위치에서 각 킬 화상 상의 심볼을 각각 정지 표시시키는 추첨 연출을 한다(S8). 또, 게임 진행 제어부(101)는, 당첨 판정 명령을 당첨 판정부(105)로 출력하고, 판정부(105)에 당첨 판정을 행하게 한다(S9).

[0178] 게임 진행 제어부(101)는, 당첨 판정부(105)로부터 빗나감의 판정 결과 데이터를 수신하는 경우, S25로 이행하여 대전 상대측의 슬롯 게임을 개시한다. 한편, 당첨 판정부(105)로부터 당첨의 판정 결과 데이터를 수신하는 경우, 게임 진행 제어부(101)는 그 판정 결과 데이터가 나타내는 당첨의 종류(특정의 조합의 종류)에 따른 처리를 실행하고(S10), 배당 지불 처리를 한다(S11). 그 후, 게임 진행 제어부(101)는 기억 장치(23) 내의 RAM의 체력값 기억 영역에 기억되어 있는 적군 보스 몬스터의 체력값 데이터가 제로로 되었는지 아닌지를 판단한다(S12).

[0179] 이 판단에 있어서 제로로 되어 있지 않다고 판단하면, 게임 진행 제어부(101)는, 다음에 대전 상대측의 슬롯 게임을 한다. 여기서, 대전 상대측의 슬롯 게임에 있어서는, 다른 아케이드 게임기(1)에 있어서 상술한 S6 ~ S12의 처리가 실행된다. 따라서, 다른 아케이드 게임기(1)가 상기 S24의 처리를 행함으로써, 추첨 결과 데이터가 본 아케이드 게임기(1)로 송신된다. 이 추첨 결과 데이터는, 통신 네트워크로부터 외부 통신부(108)를 통해 게임 진행 제어부(101)로 수신된다(S25). 그리고, 게임 진행 제어부(101)는 그 추첨 결과 데이터를 수신하면, 표시부(102)에 대해서 상대측의 추첨 연출을 행하기 위한 상대측 추첨 연출 표시 명령을 출력하고, 표시부(102)에 스테이션(10)의 디스플레이(11)에 표시되어 있는 게임 화면 상의 서브 화면(52)에 있어서의 3개의 킬 화상을 변동 표시시키고, 그 추첨 결과 데이터가 나타내는 각 정지 표시 위치에서 각 킬 화상 상의 심볼을 각각 정지 표시시키는 추첨 연출을 한다(S14). 또, 게임 진행 제어부(101)는, 수신한 추첨 결과 데이터에 근거하는 당첨 판정 명령을 당첨 판정부(105)로 출력하고, 판정부(105)에 당첨 판정을 행하게 한다(S15).

[0180] 게임 진행 제어부(101)는, 당첨 판정부(105)로부터 빗나감의 판정 결과 데이터를 수신하는 경우, 상기 S6으로 이행하고, 다시 본 플레이어측의 슬롯 게임을 개시한다. 한편, 당첨 판정부(105)로부터 당첨의 판정 결과 데이터를 수신하는 경우, 게임 진행 제어부(101)는 그 판정 결과 데이터가 나타내는 당첨의 종류(특정의 조합의 종류)에 따른 처리를 실행한다(S16). 그 후, 게임 진행 제어부(101)는 기억 장치(23) 내의 RAM의 체력값 기억 영역에 기억되어 있는 아군 보스 몬스터의 체력값 데이터가 제로로 되었는지 아닌지를 판단한다(S17). 제로로 되어 있지 않다고 판단하면, 상기 S6으로 이행하고, 다시 본 플레이어측의 슬롯 게임을 개시한다. 한편, 제로로 되었다고 판단하면, 본 플레이어는, 대전 상대의 플레이어에 진 것으로 되어, 게임 진행 제어부(101)는 캐릭터 기억부(106)를 구성하는 기억 장치(23)에 있어서의 RAM의 사용가능 캐릭터 기억 영역에 기억되어 있는 아군 보스 몬스터의 캐릭터 데이터를 소거한다(S26). 이에 의해 플레이어는 다음번 이후의 컴퓨터 대전 게임 또는 후술의 대인 대전 게임에 있어서 이 캐릭터 데이터를 사용할 수가 없게 된다.

[0181] 한편, 상기 S12에 있어서 적군 보스 몬스터의 체력값 데이터가 제로로 되었다고 판단하면, 게임 진행 제어부(101)는 몬스터 캐릭터의 획득 처리를 한다(S18). 구체적으로는, 게임 진행 제어부(101)는, 적군 보스 몬스터의 캐릭터 데이터와 같은 데이터를 캐릭터 기억부(106)를 구성하는 기억 장치(23)에 있어서의 RAM의 사용가능 캐릭터 기억 영역에 기억한다. 즉, 본 실시 형태에 있어서의 대인 대전 게임에서 이기면, 대전 상대의 플레이어가 과거의 게임에서 입수한 몬스터 캐릭터 중 본 대인 대전 게임에서 보스 몬스터로서 사용한 몬스터 캐릭터와 같은 몬스터 캐릭터의 캐릭터 데이터를 입수할 수가 있다. 그 후, 게임 진행 제어부(101)는 표시부(102)에 대해서 몬스터 획득 연출하기 위한 획득 연출 표시 명령을 출력한다. 이에 의해 표시부(102)는, 스테이션(10)의 디스플레이(11) 상에, 사용가능 캐릭터 기억 영역에 기억한 캐릭터 데이터에 대응하는 몬스터 카드 화상을 표시한다. 이에 의해 플레이어는 다음번 이후의 컴퓨터 대전 게임 또는 후술의 대인 대전 게임에 있어서 이 캐릭터 데이터를 사용할 수 있도록 된다.

[0182] 또, 적군 보스 몬스터 이외의 2개의 적군 몬스터를 입수하도록 하거나 이러한 적군 몬스터 이외의 몬스터 캐릭터를 입수하도록 하거나 입수할 수 있는 몬스터 캐릭터의 수를 적당히 설정하거나 해도 좋은 점에 대해서는 상술한 컴퓨터 대전 게임의 경우와 같다.

[0183] 이상과 같이, 본 실시 형태에 의하면, 본 게임 시스템을 이용하는 플레이어는, 컴퓨터 대전 게임에서 이김으로써, 대전 상대의 컴퓨터가 사용한 적군 보스 몬스터의 캐릭터 데이터를 입수할 수가 있다. 그리고, 본 실시 형태에서는, 캐릭터 기억부(106)의 캐릭터 기억 영역에 기억되어 있는 각 몬스터 캐릭터가 컴퓨터측의 적군 보스 몬스터로서 사용되는 확률은, 각 캐릭터 데이터의 출현확률 데이터에 따라 다르다. 따라서, 출현확률이

낮은 출현확률 데이터를 가지는 캐릭터 데이터는 적군 보스 몬스터로서 사용되기 어렵기 때문에, 플레이어가 이것을 입수할 수 있는 확률(입수확률)이 낮다. 이러한 캐릭터 데이터와 관련되는 몬스터 캐릭터는, 일반적으로 희귀 캐릭터로 불려지고, 플레이어에 있어서 특히 입수하고 싶다고 바라는 것이다. 따라서, 이러한 희귀 캐릭터를 준비해 둬으로써, 플레이어의 게임에의 열중도를 높일 수가 있다.

[0184] 또한, 본 실시 형태에서는, 본 게임 시스템을 구성하는 아케이드 게임기(1)마다 서로 다른 출현확률 데이터를 설정하고 있다. 따라서, 본 게임 시스템 내에 있어서, 어떤 아케이드 게임기(1)에서는 입수확률이 낮은 희귀 캐릭터의 캐릭터 데이터가, 다른 아케이드 게임기(1)에서는 입수확률이 높은 일반 캐릭터의 캐릭터 데이터인 것으로 하는 상황을 실현할 수가 있다. 본 실시 형태에서는, 서로 다른 아케이드 게임기(1)에 있어서의 과거의 컴퓨터 대전 게임에서 대전 상대의 플레이어가 입수한 캐릭터 데이터와 같은 데이터를 입수할 수가 있다. 따라서, 어떤 아케이드 게임기(1)에서 플레이하는 플레이어는, 그 아케이드 게임기(1)에서 희귀 캐릭터의 캐릭터 데이터를 입수하고 싶다고 바라는 경우, 그 몬스터 캐릭터가 범용 캐릭터인 다른 아케이드 게임기(1)의 플레이어와의 대전 게임을 행함으로써, 본 아케이드 게임기(1)에서 컴퓨터 대전 게임을 하여 입수하는 경우에 비해 그 희귀 캐릭터의 캐릭터 데이터를 용이하게 입수할 수가 있다. 그 결과, 본 게임 시스템을 이용하는 각 플레이어에 대해, 다른 아케이드 게임기(1)에서 플레이하는 다른 플레이어와의 대전 게임의 적극적인 활용을 재촉할 수가 있다.

[0185] 특히, 어떤 몬스터 캐릭터에 대해서, 일부의 아케이드 게임기(1)에서의 출현확률을 제로로 설정하는 경우, 그 아케이드 게임기(1)에서의 컴퓨터 대전 게임에서는 플레이어는 그 몬스터 캐릭터의 캐릭터 데이터를 입수하는 것은 불가능하게 된다. 그 결과, 그 캐릭터 데이터를 입수하고 싶은 경우에는, 그 캐릭터 데이터의 출현확률이 제로보다 크게 설정되어 있는 다른 아케이드 게임기(1)에서 플레이하는 플레이어와 대전 게임을 하지 않으면 이것을 입수할 수가 없다. 따라서, 이 경우에는, 본 게임 시스템을 이용하는 각 플레이어에 대해, 다른 아케이드 게임기(1)에서 플레이하는 플레이어와의 대전 게임의 적극적인 활용을 더욱 효과적으로 재촉할 수가 있다.

[0186] 또, 이상의 설명에서는, 서로 다른 유기장에 설치되어 있는 아케이드 게임기(1)에 출현확률 데이터를 다르게 하는 경우에 대해서 설명하였지만, 본 게임 시스템을 구성하는 일부의 아케이드 게임기(1)에 같은 출현확률 데이터를 이용하도록 해도 좋다. 또, 각 아케이드 게임기(1)가 설치되는 유기장이 존재하는 지역을 복수로 구분하고, 서로 다른 구분에 속하는 지역의 유기장에 설치되는 아케이드 게임기(1)에 출현확률 데이터를 다르게 하도록 해도 좋다. 이 경우, 예를 들면, 각 아케이드 게임기를 일본 전국의 유기장에 분산하여 설치하는 경우에는, 홋카이도 지구, 토호쿠 지구, 관동 지구, 칸사이 지구, 큐슈 지구 등과 같이 구분하고, 각 지구간에 출현확률 데이터가 서로 다르도록 한다고 하는 운영이 가능하게 된다. 이 경우, 지구마다 고유의 몬스터 캐릭터(다른 지구에서는 출현확률 데이터가 제로인가 지극히 낮은 것)를 준비하는 것도 할 수 있다.

[0187] (출현확률 데이터의 설정 변경 처리)

[0188] 다음에, 관리 서버(40)로부터 각 아케이드 게임기(1)에 있어서의 출현확률 데이터를 설정 변경하는 출현확률 데이터의 설정 변경 처리에 대해서 설명한다.

[0189] 도 15는 본 실시 형태에 있어서의 출현확률 데이터의 설정 변경 처리의 시퀀스 플로우(sequence flow)이다.

[0190] 본 게임 시스템을 운영하는 운영 회사의 담당자 등의 운영자가 관리 서버(40)의 키보드 등을 조작하고, 소망의 캐릭터 데이터의 출현확률을 높이거나 낮추거나 하는 설정 변경 지시를 입력한다. 이 설정 변경 지시의 내용을 나타내는 조작 데이터는, 지시 입력부(402)로부터 출현확률 관리부(403)로 보내어진다. 출현확률 관리부(403)는, 지시 입력부(402)로부터 설정 변경 지시의 조작 데이터를 수신하면, 그 조작 데이터에 기초하여 설정 변경 데이터를 생성하고, 이것을 외부 통신부(405)를 통해 본 게임 시스템을 구성하는 설정 변경 대상의 아케이드 게임기(1)로 송신한다.

[0191] 이 설정 변경 데이터는, 통신 네트워크를 통해 각 아케이드 게임기(1)의 설정 변경 데이터 수신 수단으로서 기능하는 설정 변경 데이터 수신부로서의 외부 통신부(108)로부터 출현확률 설정 변경부(107)로 수신된다. 설정 변경 데이터를 수신한 설정 변경부인 출현확률 설정 변경부(107)는, 설정 변경 수단으로서 기능하고, 그 설정 변경 데이터에 기초하여, 캐릭터 기억부(106)에 기억되어 있는 설정 변경 대상의 캐릭터 데이터의 출현확률 데이터를 그 설정 변경 데이터가 나타내는 출현확률 데이터로 변경한다. 이에 의해 이후의 컴퓨터 대전 게임에 있어서 적군 몬스터로서 선택되는 확률은, 그 설정 변경후의 출현확률 데이터에 따라 변경된다. 그 결과, 출

현황을 데이터가 변경된 캐릭터 데이터를 그 아케이드 게임기(1)에 있어서의 컴퓨터 대전 게임에 의해 플레이어가 입수할 수 있는 입수확률이 변경된다.

[0192] 이러한 구성에 의해, 본 게임 시스템 전체의 게임 밸런스 등을 고려하고, 본 게임 시스템의 운영측에서, 각 아케이드 게임기(1)에 있어서의 각 캐릭터 데이터의 입수확률을 제어하는 것이 신속하고 용이하게 된다. 그 결과, 예를 들면, 특정의 시기(예를 들면, 0월 0일부터 2일간)에 전부 또는 일부의 아케이드 게임기(1)에서 행해지는 컴퓨터 대전 게임에서 인기가 있는 캐릭터 데이터의 출현확률이 매우 높아지도록 설정한다고 하는 것을 신속하고 용이하게 할 수가 있다. 이 경우, 당해 캐릭터 데이터의 입수를 희망하는 플레이어의 게임 플레이를 촉진시킬 수가 있다.

[0193] 또, 본 실시 형태에서는, 관리 서버(40)로부터 송신되는 설정 변경 데이터를 수신함으로써 아케이드 게임기(1)에 있어서의 설정 변경 대상의 캐릭터 데이터의 출현확률 데이터를 변경하는 방법을 예로 들어 설명하였지만, 다른 방법에 의해 출현확률 데이터를 변경하도록 해도 좋다. 예를 들면, 아케이드 게임기(1)에 설정 변경용의 조작 수단으로서 기능하는 조작부로서의 조작 패널을 설치하고, 그 아케이드 게임기(1)가 설치되는 유키장의 운영자에게, 그 조작 패널을 조작하여 소망의 캐릭터 데이터의 출현확률을 높이거나 낮추거나 하는 설정 변경 지시를 입력시킨다. 그리고, 이 설정 변경 지시의 내용을 나타내는 조작 데이터를 출현확률 설정 변경부(107)로 보내고, 그 조작 데이터에 기초하여, 캐릭터 기억부(106)에 기억되어 있는 설정 변경 대상의 캐릭터 데이터의 출현확률 데이터를 그 조작 데이터가 나타내는 출현확률 데이터로 변경하도록 한다. 이 경우, 유키장을 운영하는 사람의 운영 전략 등에 따라 아케이드 게임기(1)에 있어서의 각 캐릭터 데이터의 입수확률을 제어할 수 있도록 된다.

[0194] (캐릭터 추가 처리)

[0195] 다음에, 관리 서버(40)로부터 각 아케이드 게임기(1)에 새로운 캐릭터 데이터를 추가하는 캐릭터 추가 처리에 대해서 설명한다.

[0196] 도 16은 본 실시 형태에 있어서의 캐릭터 추가 처리의 시퀀스 플로우(sequence flow)이다.

[0197] 본 게임 시스템을 운영하는 운영 회사의 담당자 등의 운영자는, 추가의 캐릭터 데이터가 기억되어 있는 기억 매체를 관리 서버(40)에 구비되어 있는 기억 매체 독해 장치에 세팅하고, 기억 매체 독해 장치를 이용하여 그 추가의 캐릭터 데이터를 관리 서버(40)에 입력한다. 또한, 관리 서버(40)에 대한 추가의 캐릭터 데이터의 입력 방법은 이에 한정하지 않고, 통신 네트워크를 통해 입력하는 방법 등의 다른 방법이라도 좋다. 입력된 추가의 캐릭터 데이터는 관리 서버(40)의 기억 장치(43)에 기억된다. 그 후, 운영자가 관리 서버(40)의 키보드 등을 조작하여 캐릭터 전달 지시를 입력한다. 이 캐릭터 전달 지시의 내용을 나타내는 조작 데이터는, 지시 입력부(402)로부터 캐릭터 전달부(404)로 보내어진다. 캐릭터 전달부(404)는, 지시 입력부(402)로부터 캐릭터 전달 지시의 조작 데이터를 수신하면, 그 조작 데이터에 의해 특정되는 추가의 캐릭터 데이터를 기억 장치(43)로부터 읽어내고, 이것을 외부 통신부(405)를 통해 본 게임 시스템을 구성하는 캐릭터 추가 대상의 아케이드 게임기(1)로 송신한다.

[0198] 이 추가의 캐릭터 데이터는, 통신 네트워크를 통해 각 아케이드 게임기(1)의 게임 요소 데이터 수신 수단으로서 기능하는 게임 요소 데이터 수신부로서의 외부 통신부(108)로부터 게임 진행 제어부(101)로 수신된다. 추가의 캐릭터 데이터를 수신한 게임 진행 제어부(101)는, 그 추가의 캐릭터 데이터를, 캐릭터 기억부(106)의 캐릭터 기억 영역에 기억한다. 이에 의해 이후는 그 아케이드 게임기(1)에 있어서 추가의 캐릭터 데이터를 이용할 수 있도록 된다. 구체적으로는, 그 아케이드 게임기(1)에 있어서의 컴퓨터 대전 게임에서 적군 몬스터로서 선택되게 되거나 상술한 쇼이벤트에서 구입하는 것이 가능하게 되거나 합성 이벤트에서 당해 추가의 캐릭터 데이터에 변환 가능하게 되거나 한다.

[0199] 이러한 구성에 의해, 본 게임 시스템 전체의 게임 밸런스 등을 고려하고, 본 게임 시스템의 운영측에서, 각 아케이드 게임기(1)에서 이용 가능한 캐릭터 데이터의 종류를 제어하는 것이 신속하고 용이하게 된다. 그 결과, 예를 들면, 특정의 시기(예를 들면, 0월 0일 이후)에 전부 또는 일부의 아케이드 게임기(1)에 새로운 캐릭터 데이터를 추가한다고 하는 버전업(version-up)과 같은 처리를 신속하고 용이하게 할 수가 있다. 이 경우, 대부분의 캐릭터 데이터를 입수한 플레이어 등에 대해서 새로운 게임 플레이를 재촉하는 것이 가능하게 되거나, 새로운 캐릭터 데이터를 추가하여 기존의 캐릭터 데이터 사이에 있어서의 밸런스 조정을 하거나 하는 것이 가능하게 되거나 한다.

[0200] 또, 여기에서는 새로운 캐릭터 데이터를 추가하는 경우에 대해서 설명하였지만, 관리 서버(40)로부터

전부 또는 일부의 아케이드 게임기(1)로 소거 명령을 송신함으로써, 그 아케이드 게임기(1)에 있어서의 캐릭터 기억부(106)의 캐릭터 기억 영역에 기억되어 있는 기존의 캐릭터 데이터를 소거하는 것도 가능하다. 이 경우, 소거된 캐릭터 데이터는, 상술한 방법 등을 이용하여 추가하지 않는 한, 플레이어는 컴퓨터 대전 게임 등으로 입수할 수 없다. 그 결과, 그 캐릭터 데이터를 이미 입수한 플레이어와 대인 대전 게임을 하여 이기는 이외에 그 캐릭터 데이터를 입수할 수 없게 된다. 이에 의해 어느 특정의 캐릭터 데이터의 최소 가치를 높인다고 하는 것이 가능하게 된다. 또, 이와 같이 기존의 캐릭터를 소거함으로써, 기존의 캐릭터 데이터 사이에 있어서의 밸런스 조정을 하는 것도 가능하게 되거나 한다.

[0201] [변형예]

[0202] 다음에, 상기 실시 형태의 대인 대전 게임에 있어서의 아군 보스 몬스터의 소거 처리(도 14의 S26)의 하나의 변형예에 대해서 설명한다.

[0203] 상술한 실시 형태에서는, 대인 대전 게임에서 이긴 플레이어는, 그 대인 대전 게임에서 적군 보스 몬스터인 몬스터 캐릭터의 캐릭터 데이터가 캐릭터 기억부(106)의 사용가능 캐릭터 기억 영역에 기억되고, 이후의 게임에서 사용하는 것이 가능하게 된다. 한편, 대인 대전 게임에서 진 플레이어는, 그 대인 대전 게임에서 아군 보스 몬스터로서 사용한 몬스터 캐릭터의 캐릭터 데이터가 캐릭터 기억부(106)의 사용가능 캐릭터 기억 영역으로부터 소거되어 이후의 게임에서 사용할 수 없게 된다. 따라서, 상술한 실시 형태에서는, 대인 대전 게임에서 이긴 플레이어가 진 플레이어로부터 캐릭터 데이터를 빼앗는 형태가 된다. 이러한 경우, 긴장감이 있는 대인 대전 게임을 실현할 수 있는 반면, 만약 자신이 지면 즉석에서 아군 보스 몬스터의 캐릭터 데이터가 사용할 수 없게 되기 때문에, 플레이어가 대인 대전 게임의 활용을 주저하여 버리는 요인으로도 된다. 또, 이와 같이 플레이어간에 캐릭터를 서로 빼앗는 형태가 되면, 플레이어간의 마찰도 염려된다. 따라서, 본 변형예에서는, 이와 같이 플레이어가 대인 대전 게임의 활용을 주저하여 버리는 요인이나 플레이어간의 마찰의 염려를 배제할 수 있는 방식을 제안한다.

[0204] 도 17은 본 변형예에 있어서의 아군 보스 몬스터의 소거 처리의 흐름을 나타내는 플로차트이다.

[0205] 본 변형예에 있어서는, 캐릭터 기억부(106)의 사용가능 캐릭터 기억 영역에 기억되는 캐릭터 데이터에는, 소거 카운트값 데이터로서의 수명 카운트값인 수명 데이터가 포함되어 있다. 이 수명 데이터의 초기값은 임의로 설정할 수 있고, 본 변형예에서는 「3」으로 한다. 본 아케이드 게임기(1)에 있어서 플레이어가 대인 대전 게임에서 지는 경우(도 14의 S17), 우선 게임 진행 제어부(101)는 캐릭터 기억부(106)의 선택 캐릭터 기억 영역에 기억되는 3개의 아군 몬스터의 캐릭터 데이터에 포함되는 수명 데이터를, 각각 「1」씩 감산한다(S31). 그 후, 게임 진행 제어부(101)는, 이러한 3개의 캐릭터 데이터의 수명 데이터가 제로로 되었는지 아닌지를 각각 판단한다(S32). 이 판단에 있어서 수명 데이터가 제로로 되었다고 판단되는 경우, 게임 진행 제어부(101)는, 그 캐릭터 데이터를 캐릭터 기억부(106)의 사용가능 캐릭터 기억 영역으로부터 소거한다(S33). 즉, 본 변형예에 있어서는, 대인 대전 게임에서 같은 캐릭터 데이터를 이용하여 3회 지면, 그 캐릭터 데이터가 사용가능 캐릭터 기억 영역으로부터 소거되어 이후의 게임에서 사용할 수 없게 된다. 반대로 말하면, 대인 대전 게임에서 같은 캐릭터 데이터를 이용하여 3회 질 때까지는, 그 캐릭터 데이터를 계속 사용할 수가 있다.

[0206] 이와 같이, 본 변형예에 있어서는, 대인 대전 게임에서 같은 캐릭터 데이터를 이용하여 3회 질 때까지는, 그 캐릭터 데이터를 계속 사용할 수가 있으므로, 플레이어는 대인 대전 게임에서 1회 진 것만으로는 그 캐릭터 데이터를 잃지 않게 된다. 이에 의해 플레이어가 대인 대전 게임의 활용을 주저하여 버리는 요인을 완화할 수 있어 대인 대전 게임의 활용을 촉진할 수 있다. 또, 본 변형예에 의하면, 플레이어간에 캐릭터를 서로 빼앗는 형태가 무너지기 때문에, 플레이어간의 마찰의 염려는 경감된다. 또한, 본 변형예에서도, 같은 캐릭터 데이터를 이용하여 3회 지면, 그 캐릭터 데이터를 사용할 수 없게 되므로, 대인 대전 게임에서 적당한 긴장감을 낼 수가 있다.

[0207] 또, 본 변형예에서는, 대인 대전 게임에서 이긴 플레이어에 대응하는 사용가능 캐릭터 기억 영역에는, 새롭게 대전 상대의 보스 몬스터와 같은 몬스터 캐릭터의 캐릭터 데이터가 기억된다. 본 변형예에서는, 이때에 기억되는 캐릭터 데이터의 수명 데이터는 초기값인 「3」으로 설정되어 있다. 즉, 본 변형예에 있어서는, 이긴 플레이어에 대응하는 사용가능 캐릭터 기억 영역에 새롭게 기억되는 캐릭터 데이터의 초기값과 진 플레이어에 대응하는 사용가능 캐릭터 기억 영역의 캐릭터 데이터의 수명 데이터로부터 감산되는 전체 감산치가 일치한다. 그 결과, 본 게임 시스템 전체로 보면, 대인 대전 게임을 해도, 대전한 각 플레이어가 사용가능한 캐릭터 데이터의 수명 데이터의 총계값을 합계한 값은 일정하게 된다. 따라서, 대인 대전 게임을 함으로써, 대인 대전 게임에 의해 각 플레이어의 사용가능한 캐릭터 데이터의 수가 증감하고, 게임 시스템 전체로부터 본 전체 플레이어

의 사용가능한 캐릭터 데이터의 합계수가 변화해도, 그 변화는 일정 범위 내에 들어간다.

- [0208] 또, 본 변형예에서는, 수명 데이터의 초기값을 3으로 하여 대인 대전 게임에서 지면 그 수명 데이터를 1씩 줄이고, 그 수명 데이터가 제로로 되면 캐릭터 데이터를 소거하는 경우에 대해서 설명하였지만, 수명 데이터의 초기값을 제로로 하여 대인 대전 게임에서 지면 그 수명 데이터를 1씩 증가시키도록 하고, 수명 데이터의 값이 3에 이르면 캐릭터 데이터를 소거하도록 해도 마찬가지로이다.
- [0209] 이상, 상기 실시 형태(상기 변형예를 포함, 이하 마찬가지로이다)에서는, 다른 아케이드 게임기(1)에서 플레이하는 다른 플레이어가 당해 다른 아케이드 게임기에서의 컴퓨터 대전 게임에서 입수한 캐릭터 데이터를, 그 플레이어와의 대인 대전 게임에서 이김으로써 본 아케이드 게임기(1)에서 플레이하는 플레이어가 입수하는 경우를 예로 들어 설명하였지만, 이 경우에 한정하지 않고, 다른 아케이드 게임기(1)에서 플레이하는 다른 플레이어가 당해 다른 아케이드 게임기(1)에서의 게임에서 입수한 캐릭터 데이터를, 본 아케이드 게임기(1)에서 플레이하는 플레이어가 입수하는 경우이면 마찬가지로의 효과를 발휘한다.
- [0210] 따라서, 예를 들면, 서로 다른 아케이드 게임기(1)에서 각각 플레이하는 플레이어간에 각 플레이어의 사용가능한 캐릭터 데이터를 서로 교환하는 이벤트를 실행하도록 하고, 그 이벤트에서 교환이 성립함으로써, 본 아케이드 게임기(1)에서 플레이하는 플레이어가 다른 아케이드 게임기(1)에서 플레이하는 다른 플레이어의 사용가능한 캐릭터 데이터를 입수하는 경우에도 본 발명을 적용할 수 있다.
- [0211] 또, 예를 들면, 서로 다른 아케이드 게임기(1)에서 각각 플레이하는 플레이어간에 일방의 플레이어의 사용가능한 캐릭터 데이터를 크레딧을 지불하여 구입하는 이벤트를 실행하도록 하고, 그 이벤트에서 매매가 성립함으로써, 본 아케이드 게임기(1)에서 플레이하는 플레이어가 다른 아케이드 게임기(1)에서 플레이하는 다른 플레이어의 사용가능한 캐릭터 데이터를 입수하는 경우에도 본 발명을 적용할 수 있다.
- [0212] 또, 상기 실시 형태에서는, 다른 아케이드 게임기(1)에서 플레이하는 다른 플레이어가 당해 다른 아케이드 게임기에서의 컴퓨터 대전 게임에서 입수한 캐릭터 데이터를, 그 플레이어와의 대인 대전 게임에서 이김으로써 본 아케이드 게임기(1)에서 플레이하는 플레이어가 입수하는 경우를 예로 들어 설명하였지만, 이에 한정하지 않고, 다른 플레이어가 컴퓨터 대전 게임 이외의 입수 방법으로 입수한 캐릭터 데이터를 본 아케이드 게임기(1)에서 플레이하는 플레이어가 입수하는 경우에서도 마찬가지로의 효과를 얻는 것이 가능하다. 컴퓨터 대전 게임 이외의 입수 방법으로는, 상술한 것처럼, 쇼이벤트에서 크레딧을 지불하여 구입함으로써 입수하는 방법이나, 합성 이벤트에서 자신이 입수한 복수의 캐릭터 데이터를 새로운 1이상의 캐릭터 데이터로 변환함으로써 입수하는 방법 등을 들 수 있다.
- [0213] 전자의 입수 방법에 있어서는, 예를 들면, 각 아케이드 게임기에서 행하는 쇼이벤트에서 구입 가능한 캐릭터 데이터의 종류, 어떤 캐릭터 데이터에 대해서 쇼이벤트에서 판매하는 수 등을 각 아케이드 게임기간에 다르도록 설정하면, 상기 실시 형태의 경우와 마찬가지로, 본 게임 시스템을 이용하는 각 플레이어에 대해서 다른 아케이드 게임기(1)에서 플레이하는 다른 플레이어와의 대인 대전 게임의 적극적인 활용을 재촉할 수가 있다. 또한, 이 경우, 구입 가능한 캐릭터 데이터의 종류를 결정하기 위한 데이터나, 어떤 캐릭터 데이터에 대해서 쇼이벤트에서 판매하는 수를 결정하기 위한 데이터가, 출현확률 데이터가 되므로, 이러한 데이터를 각 아케이드 게임기간에 서로 다르도록 설정 변경한다. 또, 어떤 캐릭터 데이터에 대해서 쇼이벤트에서의 판매 가격을 각 아케이드 게임기간에 다르도록 설정하면, 쇼이벤트에서 각 플레이어가 입수할 수 있는 입수확률이 각 아케이드 게임기간에 다르게 할 수가 있으므로, 이 경우, 그 판매 가격을 결정하기 위한 데이터도 출현확률 데이터가 된다.
- [0214] 후자의 입수 방법에 있어서는, 예를 들면, 캐릭터 데이터마다 합성 이벤트에서 변환된 후의 캐릭터 데이터로 될 수 있는 확률이나, 합성 이벤트에서 합성시킬 수가 있는 캐릭터 데이터의 종류를 각 아케이드 게임기간에 서로 다르도록 설정하면, 상기 실시 형태의 경우와 마찬가지로, 본 게임 시스템을 이용하는 각 플레이어에 대해서 다른 아케이드 게임기(1)에서 플레이하는 다른 플레이어와의 대인 대전 게임의 적극적인 활용을 재촉할 수가 있다. 또한, 이 경우, 캐릭터 데이터마다 합성 이벤트에서 변환된 후의 캐릭터 데이터로 될 수 있는 확률을 결정하기 위한 데이터나, 합성시킬 수가 있는 캐릭터 데이터의 종류를 결정하기 위한 데이터가 출현확률 데이터가 되므로, 이러한 데이터를 각 아케이드 게임기간에 서로 다르도록 설정 변경한다.
- [0215] 또, 상기 실시 형태에 있어서는, 플레이어가 입수한 캐릭터 데이터 또는 이것을 특정하기 위한 특정 데이터를 모두 같은 자기 카드에 기억하는 경우에 대해서 설명하였지만, 캐릭터 데이터 또는 그 특정 데이터마다 개별의 자기 카드 등의 가반형 기억 매체에 기억하도록 해도 좋다. 이 경우, 가반형 기억 매체의 외면에, 내부

에 기억되어 있는 캐릭터 데이터 또는 특정 데이터에 의해 특정되는 캐릭터 데이터에 대응하는 몬스터 캐릭터를 표현하는 도안 등의 화상을 표시하도록 하는 것이 바람직하다. 이와 같이 하면, 각 캐릭터 데이터에 대한 플레이어의 입수 의욕이 증가하고, 플레이어에 대해서 게임 플레이를 촉진시킬 수가 있다. 또한, 가반형 기억 매체의 외면에 도안을 프린트 하는 경우 등에 있어서, 미리 외면에 각 몬스터 캐릭터를 표현하는 도안을 프린트 한 가반형 기억 매체를 아케이드 게임기 내에 탑재해 두고, 이것을 배출하도록 해도 좋다.

[0216] 또, 상기 실시 형태에서는, 플레이어는 자신이 가지고 있는 자기 카드를 카드 삽입취출구(17)에 삽입함으로써 전번의 게임 종료시의 계속으로부터 게임을 재개할 수가 있다고 하는 게임의 계속성을 실현할 수 있는 구성에 대해서 설명하였지만, 자기 카드를 이용하지 않게 하는 등을 하여 게임의 계속성이 실현되지 않는 구성이라도 좋다.

[0217] 또, 플레이어가 입수한 캐릭터 데이터에 대응하는 몬스터 캐릭터를 트레이딩 카드 게임과 같은 카드 게임 등의 다른 게임에 사용하는 경우에는, 사용가능 캐릭터 영역에 기억되어 있는 캐릭터 데이터에 대응하는 몬스터 캐릭터를 표현하는 도안 등의 화상을 외면에 표시한 가반(可搬) 부재를 아케이드 게임기로부터 배출하도록 해도 좋다. 이 경우, 그 가반 부재에는 캐릭터 데이터 등의 데이터를 기억할 필요는 반드시 없다.

[0218] 또, 상기 실시 형태에 있어서, 컴퓨터 프로그램 등의 소프트웨어에 의해 실현되어 있는 수단은, 회로, 칩(chip) 등의 하드웨어에 의해 실현되어도 좋고, 또 회로, 칩 등의 하드웨어에 의해 실현되어 있는 수단은, 컴퓨터 프로그램 등의 소프트웨어에 의해 실현되어도 좋다.

도면의 간단한 설명

[0050] 도 1은 실시 형태와 관련되는 게임 시스템을 구성하는 아케이드 게임기 및 관리 서버의 주요부를 나타내는 기능 블록도이다.

[0051] 도 2는 이 게임 시스템 전체의 개략 구성도이다.

[0052] 도 3은 이 아케이드 게임기의 정면도이다.

[0053] 도 4는 이 아케이드 게임기의 측면도이다.

[0054] 도 5는 이 아케이드 게임기의 상면도이다.

[0055] 도 6은 이 아케이드 게임기가 구비하는 8개의 스테이션 중의 하나를 나타내는 확대 정면도이다.

[0056] 도 7은 스테이션 마다 설치된 스테이션 제어부의 하드웨어 구성을 나타내는 블록도이다.

[0057] 도 8은 아케이드 게임기마다 설치되는 중앙 제어부의 하드웨어 구성을 나타내는 블록도이다.

[0058] 도 9는 이 관리 서버의 하드웨어 구성을 나타내는 블록도이다.

[0059] 도 10은 이 스테이션의 디스플레이에 표시되는 게임 화면의 일례를 나타내는 설명도이다.

[0060] 도 11은 이 디스플레이에 표시될 수 있는 3종류의 몬스터(monster) 카드 화상 및 이들에 각각 대응한 릴 화상 상의 심볼 배열의 일례를 나타내는 설명도이다.

[0061] 도 12는 아케이드 게임기의 각 스테이션에서 실행되는 슬롯 게임에 등장하는 심볼(symbol)의 종류를 나타내는 설명도이다.

[0062] 도 13은 컴퓨터 대전 게임의 흐름을 나타내는 플로차트이다.

[0063] 도 14는 대인 대전 게임의 흐름을 나타내는 플로차트이다.

[0064] 도 15는 출현확률 데이터의 설정 변경 처리의 시퀀스 플로우(sequence flow)이다.

[0065] 도 16은 캐릭터 추가 처리의 시퀀스 플로우(sequence flow)이다.

[0066] 도 17은 변형예에 있어서의 아군 보스 몬스터(boss monster)의 소거 처리의 흐름을 나타내는 플로차트이다.

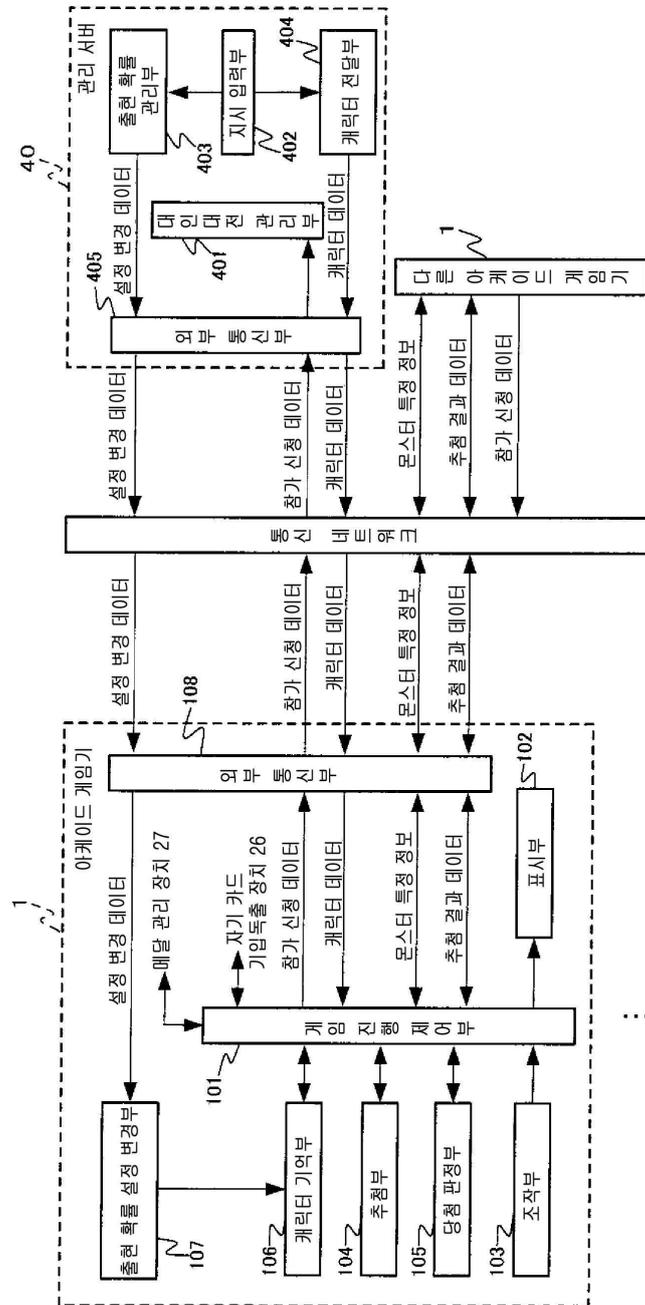
[0067] <부호의 설명>

[0068] 1 아케이드 게임기

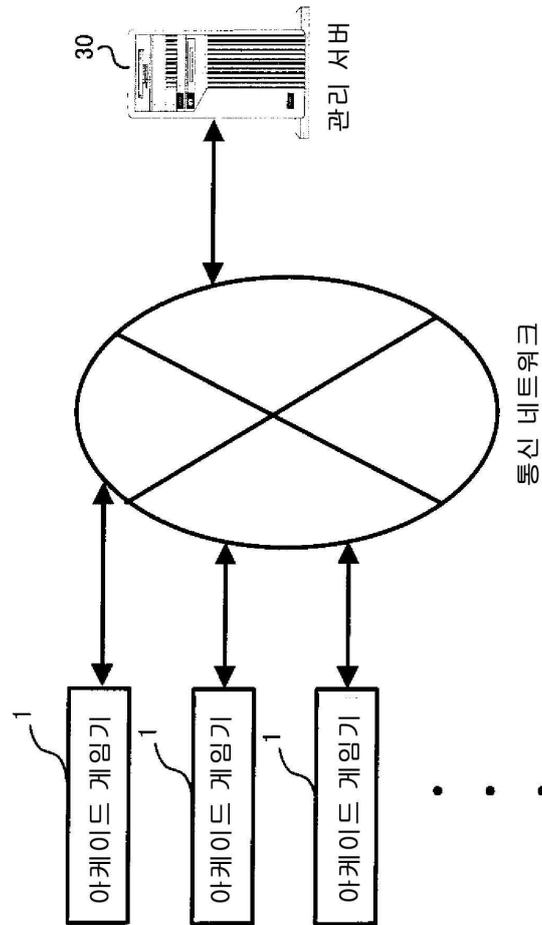
[0069]	10	스테이션(station)		
[0070]	11	디스플레이(display)		
[0071]	13	조작 레버		
[0072]	14a, 14b	조작 버튼		
[0073]	15	메달 투입구	16	메달 지불구
[0074]	17	카드 삽입취출구		
[0075]	21	스테이션 제어 장치		
[0076]	23, 33, 43	기억 장치		
[0077]	26	자기 카드 기입독출 장치		
[0078]	27	메달 관리 장치	31	중앙 제어 장치
[0079]	40	관리 서버	41	제어 장치
[0080]	51a, 51b, 51c	릴 화상		
[0081]	60A, 60B, 60C	몬스터 카드 화상		
[0082]	101	게임 진행 제어부		
[0083]	102	표시부	103	조작부
[0084]	106	캐릭터(character) 기억부		
[0085]	107	출현확률 설정 변경부		
[0086]	108	외부 통신부		
[0087]	401	대인 대전 관리부		
[0088]	402	지시 입력부	403	출현확률 관리부
[0089]	404	캐릭터 전달부	405	외부 통신부

도면

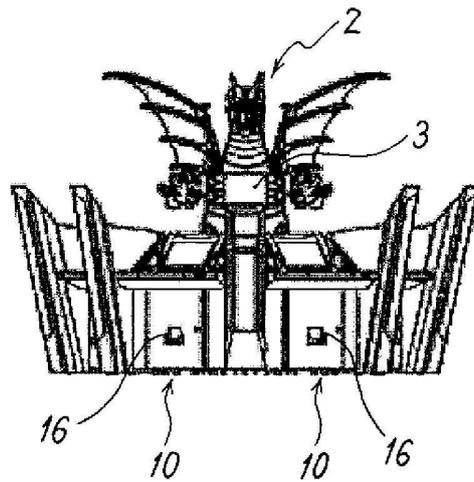
도면1



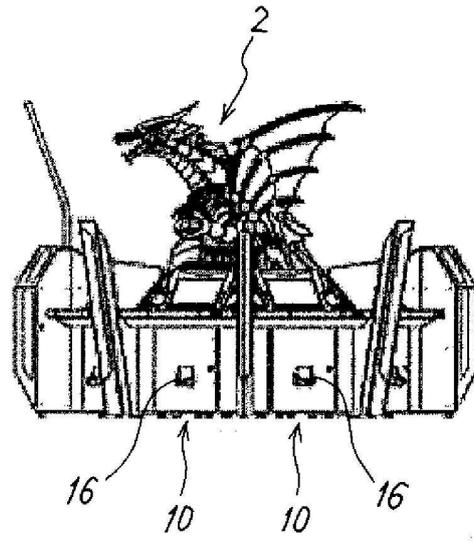
도면2



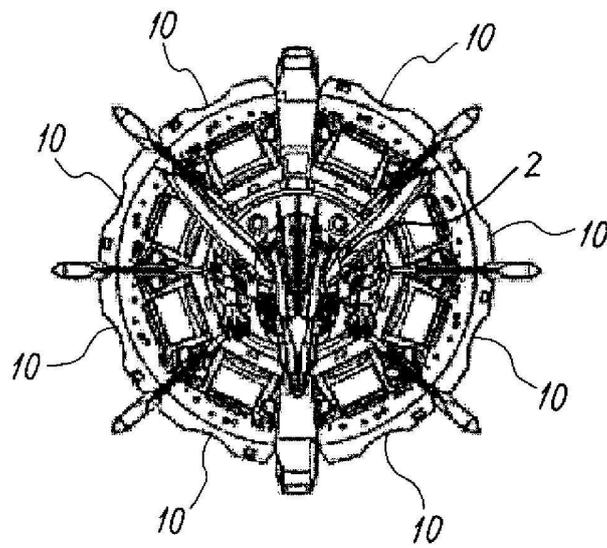
도면3



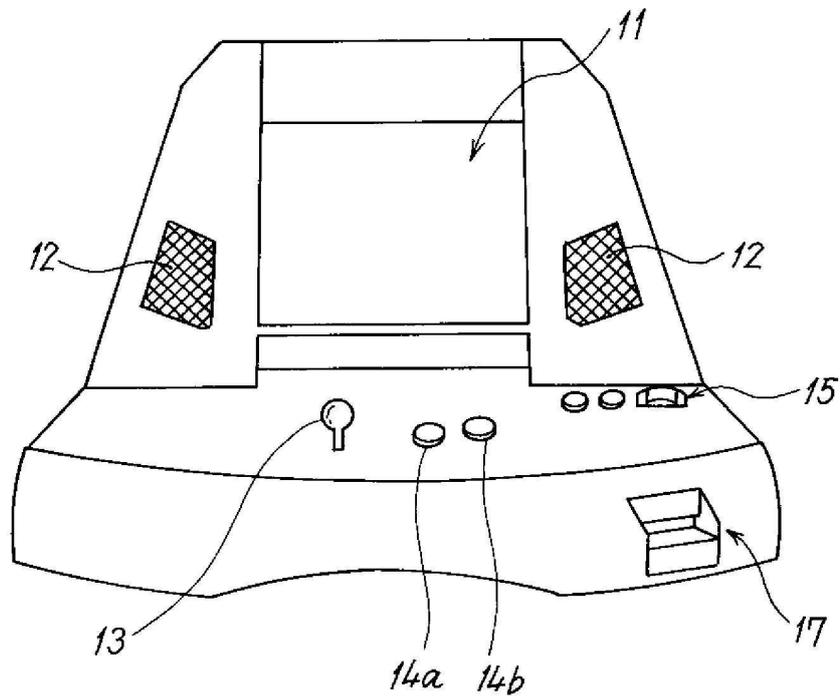
도면4



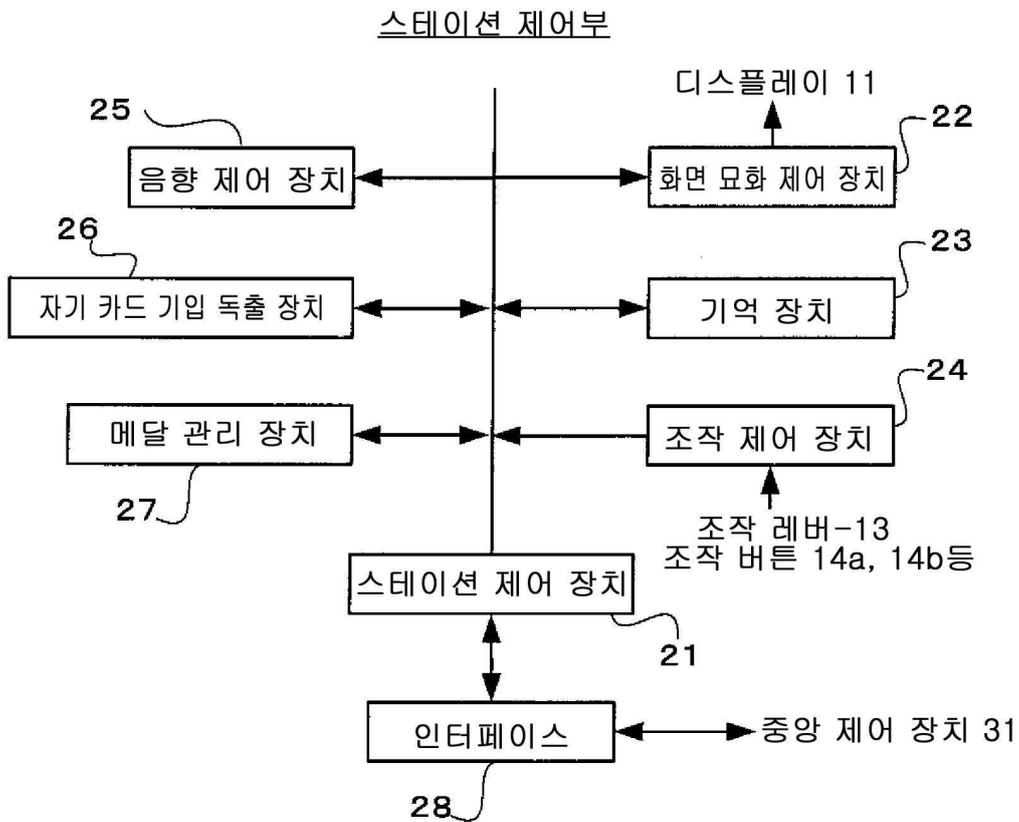
도면5



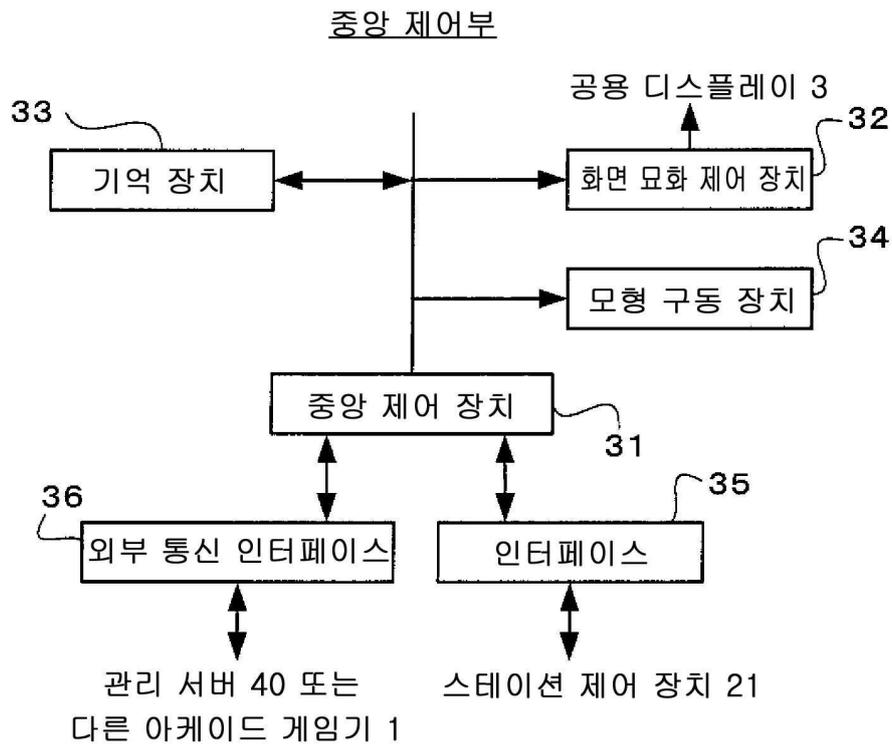
도면6



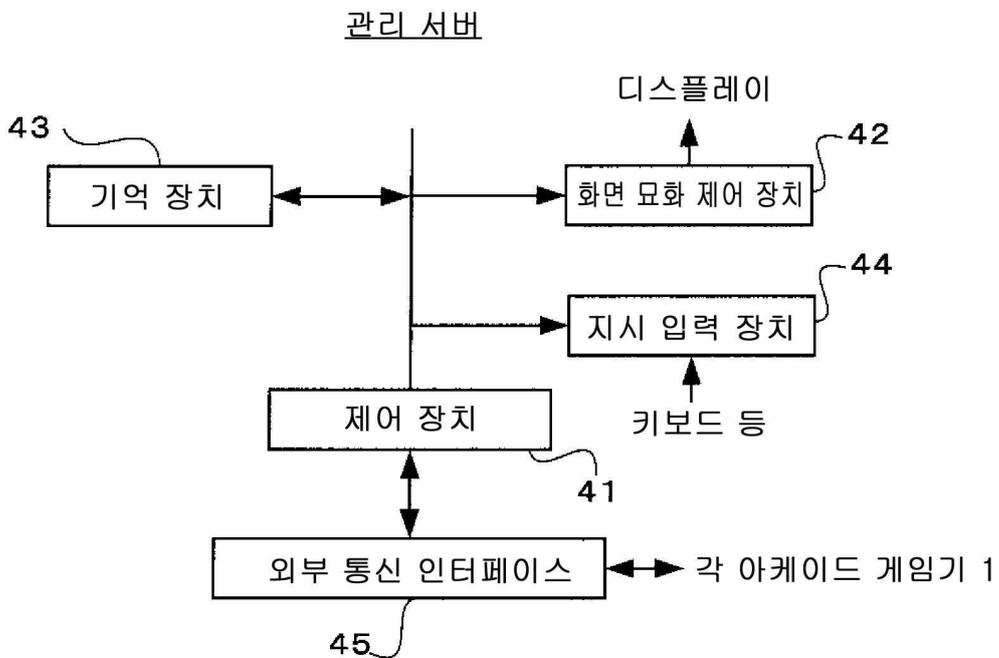
도면7



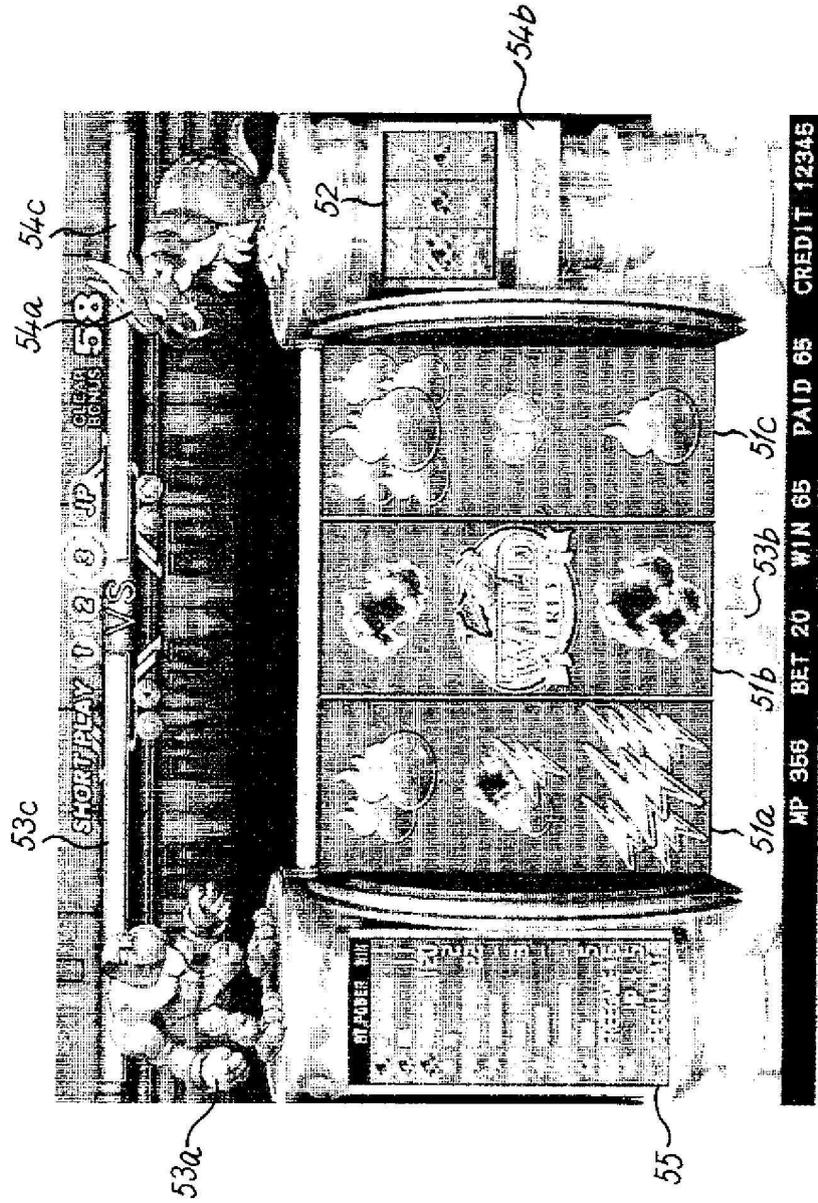
도면8



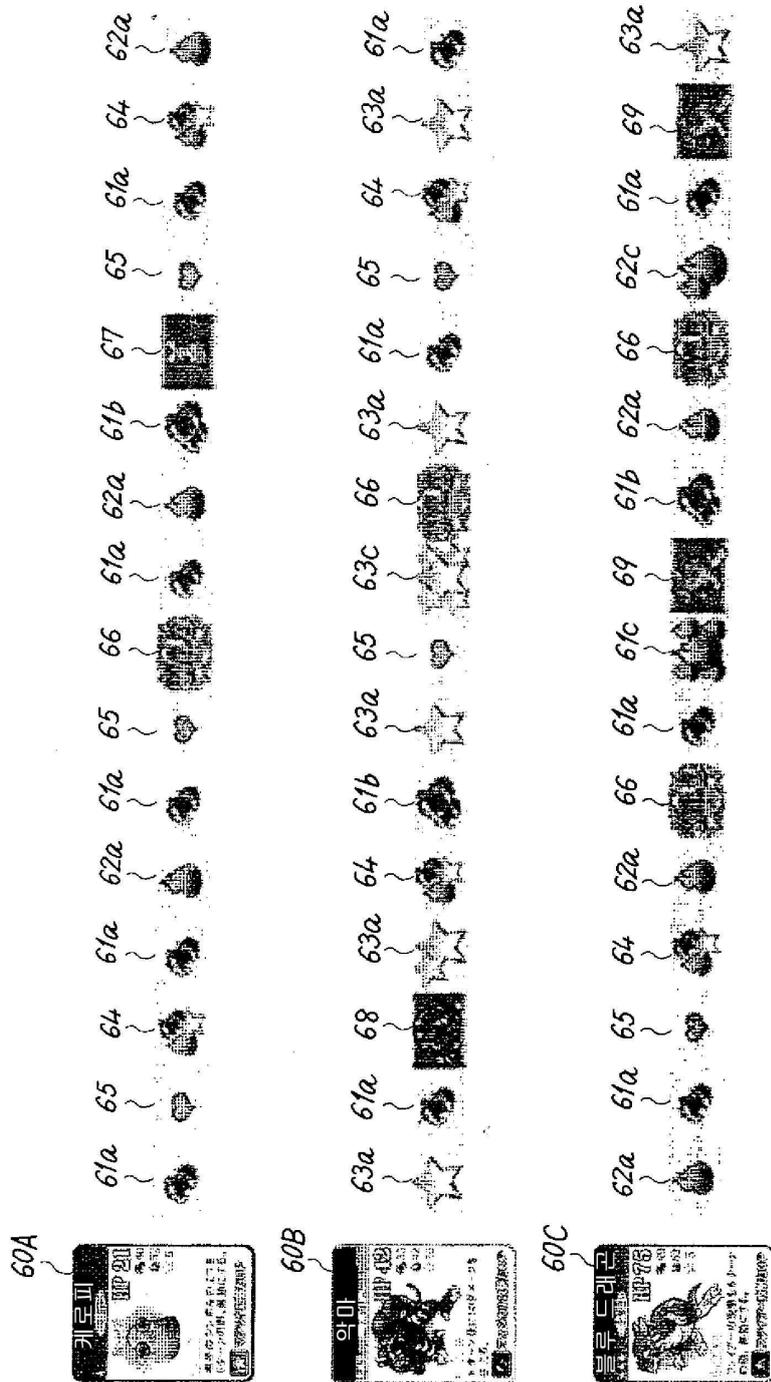
도면9



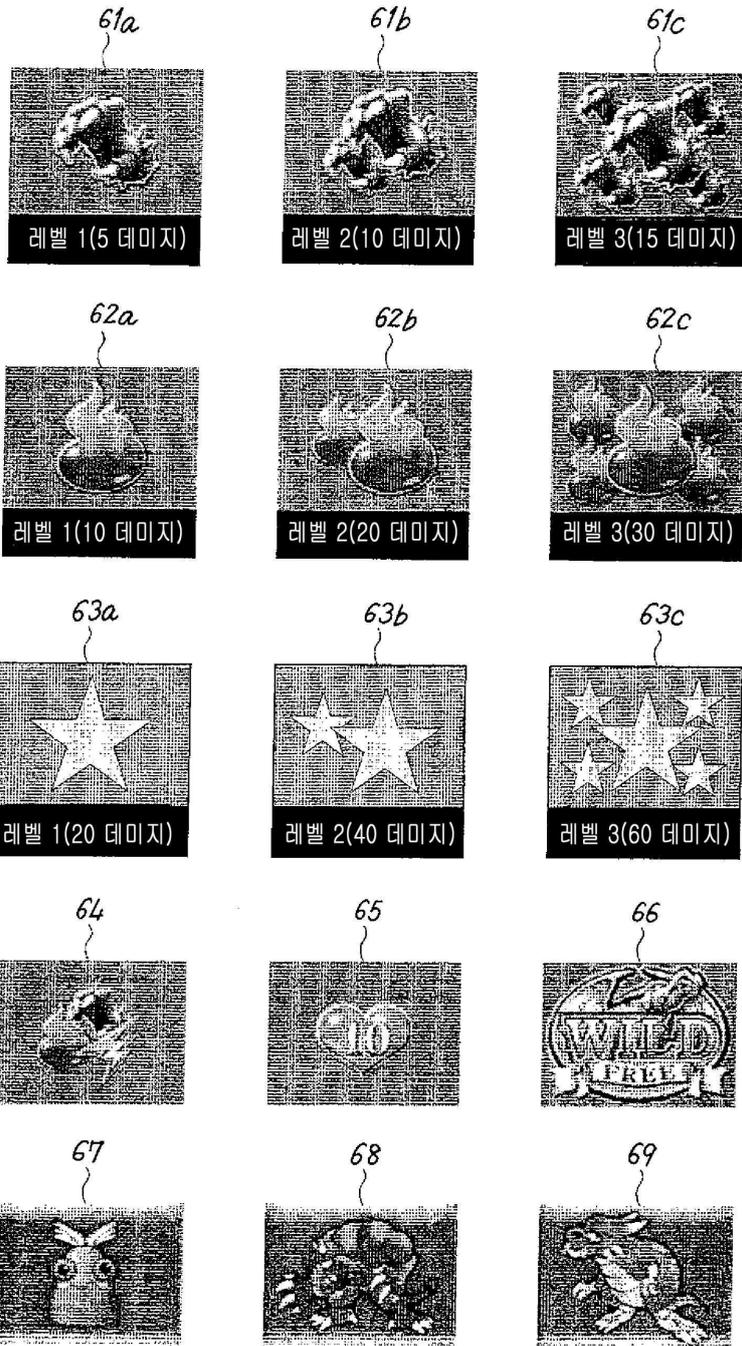
도면10



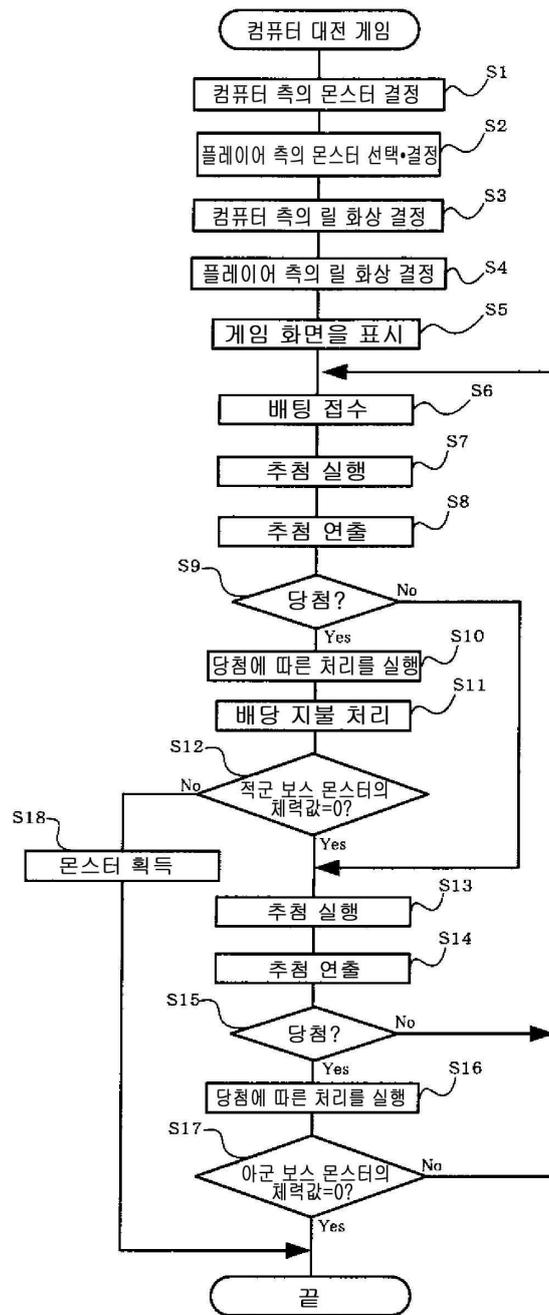
도면11



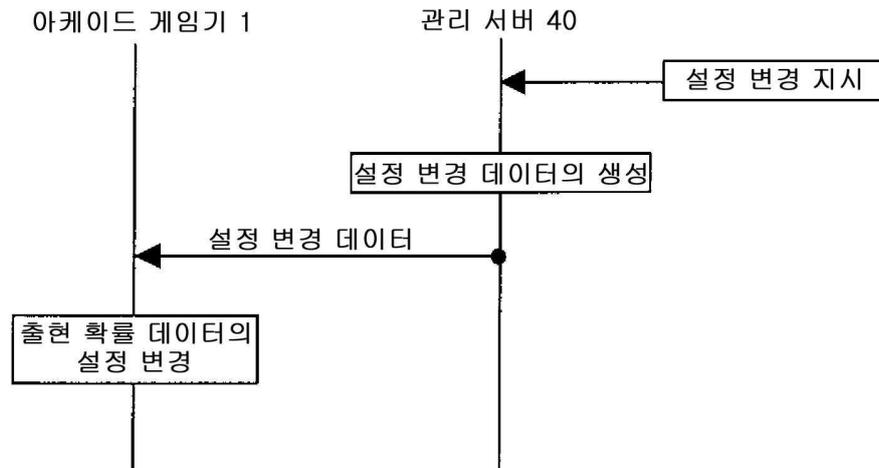
도면12



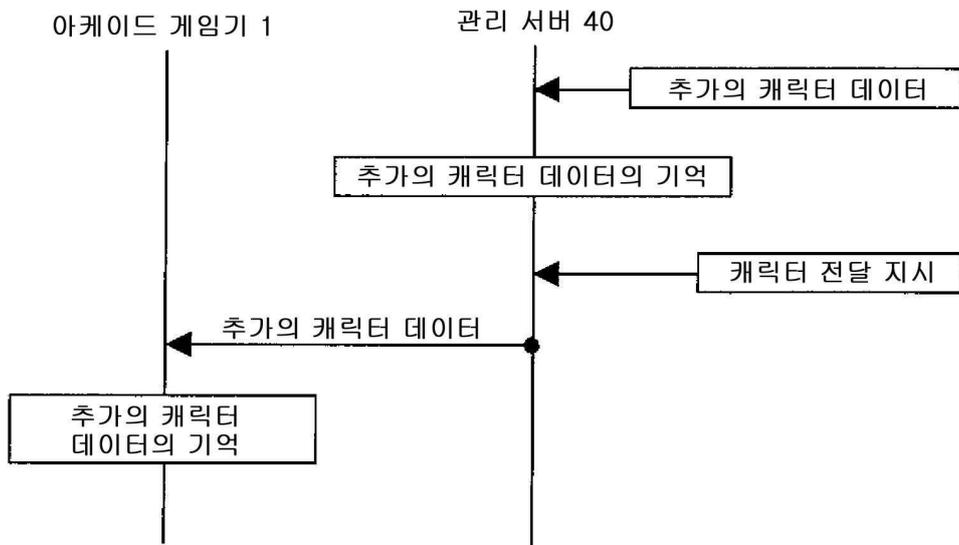
도면13



도면15



도면16



도면17

