

I317294

(此處由本局於收
文時黏貼條碼)

公告本

763744

發明專利說明書

(本申請書格式、順序及粗體字，請勿任意更動，※記號部分請勿填寫)

※申請案號：95141542

※申請日期：95 年 11 月 09 日

※IPC 分類：A63F13/00 (2006.01)

一、發明名稱：

(中) 街機遊戲機及遊戲系統

(英)

二、申請人：(共 1 人)

1. 姓 名：(中) 科樂美數碼娛樂股份有限公司

(英) KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.

代表人：(中) 1. 田中富美明

(英) 1. TANAKA, FUMIAKI

地 址：(中) 日本國東京都港區六本木六丁目一〇番一號

(英) 6-10-1, Roppongi Minato-ku, Tokyo 106-6114, Japan

國籍：(中英) 日本 JAPAN

三、發明人：(共 2 人)

1. 姓 名：(中) 楠田和弘

(英)

國 籍：(中) 日本

(英) JAPAN

2. 姓 名：(中) 東尚吾

(英)

國 籍：(中) 日本

(英) JAPAN

四、聲明事項：

◎本案申請前已向下列國家(地區)申請專利 ☐ 主張國際優先權：

【格式請依：受理國家(地區)；申請日；申請案號數 順序註記】

1. 日本 ; 2005/11/11 ; 2005-328168 ☒ 有主張優先權

I317294

(此處由本局於收
文時黏貼條碼)

公告本

763744

發明專利說明書

(本申請書格式、順序及粗體字，請勿任意更動，※記號部分請勿填寫)

※申請案號：95141542

※申請日期：95 年 11 月 09 日

※IPC 分類：A63k13/00 (2006.01)

一、發明名稱：

(中) 街機遊戲機及遊戲系統

(英)

二、申請人：(共 1 人)

1. 姓 名：(中) 科樂美數碼娛樂股份有限公司

(英) KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.

代表人：(中) 1. 田中富美明

(英) 1. TANAKA, FUMIAKI

地 址：(中) 日本國東京都港區六本木六丁目一〇番一號

(英) 6-10-1, Roppongi Minato-ku, Tokyo 106-6114, Japan

國籍：(中英) 日本 JAPAN

三、發明人：(共 2 人)

1. 姓 名：(中) 楠田和弘

(英)

國 籍：(中) 日本

(英) JAPAN

2. 姓 名：(中) 東尚吾

(英)

國 籍：(中) 日本

(英) JAPAN

四、聲明事項：

◎本案申請前已向下列國家(地區)申請專利 ☐ 主張國際優先權：

【格式請依：受理國家(地區)；申請日；申請案號數 順序註記】

1. 日本 ; 2005/11/11 ; 2005-328168 ☒ 有主張優先權

(1)

九、發明說明

【發明所屬之技術領域】

本發明係關於在與其他同種的街機遊戲機之間，可經由網路來進行資料通訊的街機遊戲機及具備複數如此之街機遊戲機的遊戲系統者。

【先前技術】

於專利文獻 1 係揭示有在同一筐體內具備個別進行獨自之硬幣推幣遊戲的複數附屬設備之硬幣遊戲裝置（街機遊戲機）。各附屬設備之遊戲狀況係藉由主機電腦來監視。於各附屬設備中，玩家係改變硬幣投入器的朝向而從複數卡盤中瞄準所望之卡盤來投入硬幣。又，於各附屬設備係設置有顯示遊戲角色前進於虛擬遊戲空間內的路線之遊戲畫面的顯示器。而以利用投入之硬幣進入中獎卡盤，則顯示器上的遊戲角色前進虛擬遊戲空間內的路線之方式來進行遊戲。又，於前述專利文獻 1 係記載在各附屬設備的遊戲進行中，玩家可獲得各式各樣之道具。

又，於前述專利文獻 1 所記載之硬幣遊戲裝置中，發生賣店事件（shop event）時，則在各附屬設備進行遊戲之玩家間可進行道具的買賣。如詳細說明，在該硬幣遊戲裝置，各玩家所獲得之道具資訊係記憶於該玩家使用之 IC 卡。然後，在各附屬設備進行賣店事件的發生抽選，在某附屬設備 A 當選賣店事件時，則當選通知從該附屬設備 A 傳送至主機電腦。主機電腦係在有可能成為道具之買家的

(2)

玩家遊玩之附屬設備 B 存在時，對該附屬設備 B 與當選賣店事件之附屬設備 A 傳送賣店事件發生命令。藉此，在附屬設備 A 遊玩之玩家係可將自身的道具賣給附屬設備 B 的玩家而換成硬幣。道具的買賣成立時，硬幣遊戲裝置係從附屬設備 B 的玩家接受買入價格份之硬幣。然後，從在附屬設備 A 遊玩之玩家的 IC 卡刪除買賣成立之道具的資訊之同時，對該玩家支付賣價份的硬幣。

再者，於前述專利文獻 1 記載有進行賣店事件之其他附屬設備 B 係不限於與附屬設備相同之硬幣遊戲裝置內的其他附屬設備，即使為設置於其他娛樂設施（遊藝場）之硬幣遊戲裝置的附屬設備亦可之要旨。

〔專利文獻 1〕日本特開 2005-230264 號公報

【發明內容】

〔發明所欲解決之課題〕

於具備複數附屬設備之一般的街機遊戲機中，通常在各附屬設備進行之遊戲進行係以在各附屬設備相同之方式來控制。所以，玩家可取得各道具之個別機率係在哪個附屬設備遊玩皆為相同。為此，例如，稱為玩家較易取得之道具的種類及玩家難以取得之稀有道具的道具之種類係在任一附屬設備皆為相同。

關於此點，於前述專利文獻 1 並無進行詳細之說明，但是，可推測出該專利文獻 1 所記載之硬幣遊戲裝置亦與一般的街機遊戲機相同，玩家可取得各道具之個別機率係

(3)

在哪個附屬設備遊玩皆為相同。為此，可推測即使在該硬幣遊戲裝置，例如，稱為玩家較易取得之道具的種類及玩家難以取得之稀有道具的道具之種類係在任一附屬設備皆為相同。因此，例如如稀有道具般，關於玩家難以取得之道具，對於賣方及買方來說皆為貴重道具，即使買方想要，但是賣方不想賣出，則買賣難以成立。又，例如關於玩家較容易取得之道具，對於賣方及買方來說皆為價值較低，即使買方想賣，但是沒有買方，則買賣難以成立。結果，於前述專利文獻 1 所記載之硬幣遊戲裝置中，有無法充分提高道具買賣之事件之遊戲性之問題。

再者，該問題係即使在配置於相互不同店舖之複數街機遊戲機個別遊玩的玩家之間使進行道具買賣之事件發生的遊戲系統中亦會發生。

又，該問題係不限於道具買賣的事件，即便於使在其他街機遊戲機遊玩之玩家取得與在某街機遊戲機遊玩之玩家所取得之道具等的遊戲要素資料相同者的事件發生之遊戲系統中，亦同樣可能發生。

本發明係有鑒於前述問題而發明者，其目的為提供相較於習知技術可更提高使在其他街機遊戲機遊玩之玩家取得與在某街機遊戲機遊玩之玩家所取得之道具等的遊戲要素資料相同者的事件之遊戲性的街機遊戲機及遊戲系統。

[用以解決課題之手段]

為了達成前述目的，申請專利範圍第 1 項的發明係關

(9)

5 項所記載之街機遊戲機中，其特徵為：前述遊戲控制手段，係在前述本玩家在前述對人對戰遊戲落敗時，進行消除在前述可使用要素記憶手段所記憶之遊戲要素資料或特定資料中，達成特定消除條件者的控制。

於該街機遊戲機中，在本街機遊戲機遊玩之本玩家在前述對人對戰遊戲落敗時，則本玩家將無法使用自己取得之遊戲要素資料（關於本玩家之可使用要素記憶手段所記憶之遊戲要素資料或藉由記憶於此之特定資料所特定之遊戲要素資料）中達成特定消除條件之遊戲要素資料。結果，可提高該對人對戰遊戲的緊張感。

又，申請專利範圍第 7 項所記載之發明的特徵係於第 6 項所記載之街機遊戲機中，其特徵為：記憶於前述可使用要素記憶手段之遊戲要素資料或特定資料，係與消除計算值資料建立關聯而記憶；前述遊戲控制手段，係在前述本玩家在前述對人對戰遊戲落敗時，進行使在該對人對戰遊戲所使用之遊戲要素資料所對應之該消除計算值資料，僅變動特定計算值份的控制者；前述特定消除條件，係該消除計算值資料的累積變動值達到規定值之條件。

於該街機遊戲機中，於本玩家在對人對戰遊戲落敗時，其玩家取得之遊戲要素資料所對應之消除計算值資料，係僅變動特定計算值份。然後，該消除計算值資料的累積變動值達到規定值時，本玩家係無法使用對應其之遊戲要素資料。藉由如此之構造，因應本玩家落敗時而變動之前述特定計算值及前述規定值的設定，可適切調整本玩家落

敗幾次則會無法使用該遊戲要素資料。結果，可防止本玩家在對人對戰遊戲落敗 1 次就馬上無法使用遊戲要素資料之事態的發生。如發生如此事態，雖然產生對人對戰遊戲的緊張感而可提高對人對戰遊戲的遊戲性，另一方面，卻也對於不想失去自己的遊戲要素資料之玩家，成為對人對戰遊戲的活用之猶豫的要因。依據本街機遊戲機，因為可防止如此事態的發生，故亦可促使不想失去自己的遊戲要素資料之玩家，對對人對戰遊戲的活用。

又，申請專利範圍第 8 項所記載之發明的特徵係於第 7 項所記載之街機遊戲機中，其特徵為：前述本玩家在前述對人對戰遊戲得勝時而記憶於前述可使用要素記憶手段之前述相同資料的數量乘上前述規定值所得之值，與該本玩家在該對人對戰遊戲落敗時而變動之總計算值係相互一致。

前述規定直系相當於表示消除各遊戲要素資料為止之落敗次數的計算值（各遊戲要素資料的壽命計算值）。所以，本玩家在對人對戰遊戲得勝時，利用藉此取得遊戲要素資料，則自己取得之所有的遊戲要素資料之壽命計算值的總計值，僅增加相等於其取得之遊戲要素資料所對應之壽命計算值的總計之計算值份。一方面，於本玩家在對人對戰遊戲落敗時，則從自己取得之所有的遊戲要素資料之壽命計算值的總計值，減少特定值份的計算值。然後，於本街機遊戲機中，本玩家在對人對戰遊戲得勝時所增加之壽命計算值的總計值，與本玩家在對人對戰遊戲落敗時所

(11)

減少之壽命計算值的總計值係相互相等。所以，從由本街機遊戲機與可與其資料通訊地連接之其他同種之街機遊戲機所構成之遊戲系統整體來看，即使進行前述對人對戰遊戲，總計各玩家取得之遊戲要素資料所對應之壽命計算值的總計值之值係為一定。結果，藉由進行前述對人對戰遊戲，即使對戰之各玩家的可使用遊戲要素資料之數量增減，亦可將其遊戲系統整體之全玩家可使用遊戲要素資料之總計數量，抑制於一定範圍。

又，申請專利範圍第 9 項所記載之發明的特徵係於第 1 項所記載之街機遊戲機中，具有：記憶媒體排出手段，係排出可搬型記憶媒體；該可搬型記憶媒體係記憶對應前述可使用要素記憶手段所記憶之遊戲要素資料或特定資料的資料。

於該街機遊戲機中，因為玩家係可搬運自己取得之遊戲要素資料或記憶用以特定其之特定資料所對應之資料的可搬型記憶媒體，故可提高自己擁有遊戲要素資料之玩家的意識，更提高了對於取得遊戲要素資料之玩家的意欲。再者，有各種可搬型記憶媒體的利用方法。例如，設定為在該可搬型記憶媒體之外面顯示，表示記憶於內部之資料所對應之遊戲要素資料的圖案等之畫像，則可將該可搬型記憶媒體使用於如集換式卡片遊戲之卡片遊戲裝置等之其他遊戲。

又，申請專利範圍第 10 項所記載之發明的特徵係於第 9 項所記載之街機遊戲機中，具有：資料讀取手段，係

(12)

讀取記憶於前述可搬型記憶媒體之資料，前述遊戲控制手段，係進行將對應該資料讀取手段所讀取出之資料的遊戲要素資料或特定資料，記憶於前述可使用要素記憶手段之控制。

於該街機遊戲機中，玩家可在遊戲使用從記憶媒體排出手段排出之記憶於可搬型記憶媒體之資料所對應之遊戲要素資料。

又，申請專利範圍第 11 項所記載之發明係關於遊戲系統，其特徵為：包含個別具備申請專利範圍第 1、2、3、4、5、6、7、8、9 或 10 項所記載之街機遊戲機具有之構造的複數街機遊戲機，且將個別設置於相互不同之遊藝場的該複數街機遊戲機，經由網路而相互可進行資料通訊地連接。

於該遊戲系統中，可對在各街機遊戲機遊玩之玩家，促進可從其他同種之街機遊戲機的玩家取得遊戲要素資料之事件的積極活用。

在此，假設構成本遊戲系統之複數街機遊戲機設置於相同遊藝場內時，玩家係僅移動短距離則可在任一街機遊戲機遊玩。如此狀況，玩家係僅移動短距離，則可從該等街機遊戲機中移動至自己所想要之遊戲要素資料的取得機率較高之街機遊戲機，來遊玩遊戲。結果，對在各街機遊戲機遊玩之玩家，無法充分取得促進可從其他同種之街機遊戲機的玩家取得遊戲要素資料之事件的積極活用之效果，而有無法充分提高如此事件的遊戲性之虞。

(13)

因為構成本遊戲系統之各街機遊戲機，係個別設置於相互不同之遊藝場，故相較於該等街機遊戲機設置於相同遊藝場之狀況，玩家移動於各街機遊戲機之間所耗精力較多。因此，從該等街機遊戲機中移動至自己所想要之遊戲要素資料的取得機率較高之街機遊戲機，來遊玩遊戲之事態會減少。所以，可充分取得促進前述事件的積極活用之效果，抬升了提高如此事件之遊戲性的確實性。

又，申請專利範圍第 12 項所記載之發明係關於遊戲系統，該遊戲系統係包含個別具備申請專利範圍第 3 項所記載之街機遊戲機具有之構造的複數街機遊戲機，且將個別設置於相互不同之遊藝場的該複數街機遊戲機，經由網路而相互可進行資料通訊地連接的遊戲系統，其特徵為具有：出現機率管理裝置，係對於前述複數街機遊戲機，透過網路而傳送前述設定變更資料。

於該遊戲系統中，可從出現機率管理裝置經由網路而設定變更各街機遊戲機之出現機率資料。

又，申請專利範圍第 13 項所記載之發明係關於遊戲系統，該遊戲系統係包含個別具備申請專利範圍第 4 項所記載之街機遊戲機具有之構造的複數街機遊戲機，且將個別設置於相互不同之遊藝場的該複數街機遊戲機，經由網路而相互可進行資料通訊地連接的遊戲系統，其特徵為具有：遊戲要素管理裝置，係對於前述複數街機遊戲機，透過網路而傳送前述遊戲要素資料。

於該遊戲系統中，從遊戲要素管理裝置可經由網路而

(16)

遊戲機的玩家，促進可從其他同種之街機遊戲機的玩家取得該當遊戲要素資料之事件的積極活用。

再者，即使於本遊戲系統中，亦可與申請專利範圍第 11 項所記載之遊戲系統相同，取得各街機遊戲機個別設定於相互不同之遊藝場所致之效果。

〔發明之效果〕

依據申請專利範圍第 1 項的發明，因為可對本街機遊戲機的玩家，促進可從其他同種之街機遊戲機的玩家取得該當遊戲要素資料之事件的積極活用，故發揮相較於習知技術更提高如此事件的遊戲性之優良效果。

又，依據申請專利範圍第 2 項的發明，因為能以成為操作者所希望之出現機率的方式來進行設定變更，故可發揮能遵從操作者的意向來提高或降低特定遊戲要素畫像的取得機率之優良效果。

又，依據申請專利範圍第 3 項的發明，因為可從離開本街機遊戲機較遠之場所來進行設定變更，故在將本街機遊戲機設置於遊藝場之後，可發揮迅速且容易進行提高或降低特定遊戲要素畫像的取得機率之作業的優良效果。

又，依據申請專利範圍第 4 項的發明，因為可從離開本街機遊戲機較遠之場所來追加新的遊戲要素資料等，故在將本街機遊戲機設置於遊藝場之後，可發揮迅速且容易進行追加新的遊戲要素資料之作業的優良效果。

又，依據申請專利範圍第 5 項的發明，促進對於在本

街機遊戲機遊玩之本玩家與在其他同種之街機遊戲機遊玩之玩家之間的對人對戰遊戲（事件）之積極活用，發揮相較於習知技術更提高如此對人對戰遊戲的遊戲性之優良效果。

又，依據申請專利範圍第 6 項的發明，因為可提高前述對人對戰遊戲的緊張感，故可發揮更提高該對人對戰遊戲的遊戲性之優良效果。

又，依據申請專利範圍第 7 項的發明，發揮了亦可對於不想失去自己的遊戲要素資料之玩家，促進對人對戰遊戲的活用之優良效果。

又，依據申請專利範圍第 8 項的發明，發揮易於進行由本街機遊戲機與可資料通訊地連接其之其他同種之街機遊戲機所構成之遊戲系統整體的所有玩家可使用之遊戲要素資料的總計數量的管理之優良效果。

又，依據申請專利範圍第 9 項的發明，因為可提高對於取得遊戲要素資料之玩家的意欲，故可促進可從其他同種之街機遊戲機的玩家取得前述遊戲要素資料之事件的積極活用，而能發揮更提高如此事件的遊戲性之優良效果。

又，依據申請專利範圍第 10 項的發明，因為玩家可使用記憶於自己持有之可搬型記憶媒體的資料所對應之遊戲要素資料來遊玩遊戲，故更提高對於取得遊戲要素資料之玩家的意欲，而可發揮更提高前述事件之遊戲性的優良效果。

又，依據申請專利範圍第 11 項的發明，因為可對在

(18)

本遊戲系統之各街機遊戲機遊玩之玩家，相較於習知技術更可促進可從其他街機遊戲機的玩家取得遊戲要素資料之事件的積極活用，故發揮具有更高之確實性來提高如此事件的遊戲性之優良效果。

又，依據申請專利範圍第 12 項的發明，因為可從出現機率管理裝置經由網路來設定變更各街機遊戲機的出現機率資料，故在將各街機遊戲機設置於遊藝場之後，發揮可對於每台街機遊戲機，迅速且容易進行個別提高或降低特定遊戲要素畫像的取得機率之作業的優良效果。

又，依據申請專利範圍第 13 項的發明，因為可從遊戲要素管理裝置經由網路而於街機遊戲機的遊戲要素記憶手段追加新的遊戲要素資料等，故在將本街機遊戲機設置於遊藝場之後，可發揮迅速且容易進行追加新的遊戲要素資料等之作業的優良效果。

又，依據申請專利範圍第 14 項的發明，因為可對在本遊戲系統之各街機遊戲機遊玩之玩家，相較於習知技術更可促進可從其他街機遊戲機的玩家取得遊戲要素資料之事件的積極活用，故發揮具有更高之確實性來提高如此事件的遊戲性之優良效果。

【實施方式】

以下，針對將本發明適用於具備作為個別執行可進行對人對戰之吃角子老虎遊戲的硬幣遊戲機之複數街機遊戲機（營業用遊戲裝置）的遊戲系統之一實施形態，來加以

(19)

說明。

首先，針對關於本實施形態之遊戲系統整體的構造加以說明。

圖 2 係關於本實施形態之遊戲系統整體的概略構成圖。

構成該遊戲系統之各街機遊戲機係設置於相互不同之遊戲中心等之遊藝場。又，本遊戲系統係具備經由通訊網路而連接該等街機遊戲機 1 之管理伺服器 40。管理伺服器 40 係與各街機遊戲機 1 經由通訊網路來進行資料通訊，並進行遊戲系整體的管理。通訊網路係藉由公共電話線路、專用電話線路、有線電視線路、無線通訊線路等來構成。

（街機遊戲機 1 的構造）

接著，針對構成本遊戲系統的街機遊戲機 1 之構造加以說明。再者，各街機遊戲機 1 的構造係因為除了後述之出現機率資料不同以外，其他均為相同，故在以下之說明，僅針對其中之一街機遊戲機 1 加以說明。

圖 3 係揭示構成本遊戲系統之街機遊戲機 1 的前視圖。

圖 4 係該街機遊戲機 1 之側視圖。

圖 5 係該街機遊戲機 1 之俯視圖。

該街機遊戲機 1 係以包圍設置於中央部份之龍型模型 2 的方式而具備有 8 個遊戲站 10。於龍型模型 2 係如圖 3 所示，設置有共用顯示器 3。龍型模型 2 係構成爲可旋轉

(20)

，其共用顯示器 3 可對向於任一遊戲站 10。各遊戲站 10 係藉由 LAN 纜線等之通訊線路，連接未圖示之中央控制部。玩家係可使用遊戲站 10 來遊玩吃角子老虎遊戲，在本街機遊戲機單體最多可 8 人玩家同時進行遊玩。8 個遊戲站 10 係因為具有相互同樣之構造，在以下之說明針對其中之一來進行說明。

圖 6 係遊戲站 10 的擴大前視圖。

於遊戲站 10 係設置有顯示因應遊戲進行之遊戲畫像的作為遊戲畫像顯示手段之顯示器 11、放出因應遊戲進行之效果音及背景音樂等之聲音的作為聲音輸出手段之揚聲器 12、玩家操作之遊戲操作作用的作為操作手段之操作桿 13 及兩個操作按鍵 14a、14b 等。又，於遊戲站 10 亦設置有用以進行代額數（credit）的結算及取出後述之作為可搬型記憶媒體的磁性卡片之各種按鍵。玩家係利用一邊觀看顯示於顯示器 11 之顯示面，一邊操作操作桿 13 及兩個操作按鍵 14a、14b，而可遊玩使用出現於其遊戲畫面上之怪物卡片畫像（遊戲要素畫像）的吃角子老虎遊戲。

又，於遊戲站 10 亦設置有構成接受作為遊戲價值媒體之有體物的硬幣之接受手段的硬幣投入口 15、構成排出作為遊戲價值媒體之有體物的硬幣之排出手段的硬幣支付口 16（參考圖 3 及圖 4）、及構成用以取出及插入記憶結束遊戲之玩家在下次遊玩時為了進行遊戲之後續所需之資訊的磁性卡片之記憶媒體排出手段的卡片插入取出口 17 等。

(21)

圖 7 係揭示設置於每一遊戲站 10 的遊戲站控制部之硬體構造的區塊圖。

在各遊戲站 10，係個別獨自執行遊戲程式而進行吃角子老虎遊戲。於遊戲站 10 的內部係具備控制其遊戲站的動作之遊戲站控制裝置 21。遊戲站控制裝置 21 係藉由微處理器等構成，進行遊戲進行所需之各種運算及各種機器的動作控制。遊戲站控制裝置 21 係經由匯流排，連接遵從來自於遊戲站控制裝置 21 的命令而在顯示器 11 描繪各種畫像之畫面描繪控制裝置 22。又，遊戲站控制裝置 21 亦經由匯流排而連接記憶裝置 23。該記憶裝置 23 係由 ROM、RAM 及補助記憶裝置所構成，作為各種記憶手段而作用。於 ROM 係記憶有用以控制遊戲站 10 之起動時的基本動作等所需之程式及資料、及遊戲進行的控制所需之主要程式等。補助記憶裝置係藉由硬碟記憶裝置等構成之可改寫的記憶裝置，用以記憶 RAM 及 ROM 所無法完全記憶之資料或程式者。RAM 係暫時性地記憶遊戲站控制裝置 21 所使用之資料及程式者。

又，遊戲站控制裝置 21 亦連接：接收來自於操作桿 13 及操作按鍵 14a、14b 的操作訊號而轉換成表示其操作內容之操作資料的操作控制裝置 24、用以控制從揚聲器 12 輸出之聲音的音響控制裝置 25、對於插入卡片插入取出口 17 之磁性卡片，進行資料的寫入及讀取的磁性卡片寫入讀取裝置 26、及硬幣管理裝置 27 等。又，遊戲站控制裝置 21 亦連接介面 28，從該介面 28 經由 LAN 纜線等

(22)

的通訊線路而在後述之中央控制裝置 31 之間進行資料通訊。硬幣管理裝置 27 係在內部記憶部記憶表示玩家的硬幣數量之代額數資料 (credit date)，從硬幣投入口 15 投入硬幣時，進行將其投入數量份的代額數 (遊戲價值媒體) 加入至代額數資料的處理。又，硬幣管理裝置 27 係在接受來自於遊戲站控制裝置 21 之支付命令時，作為支付手段而作用，進行將遵從其支付命令之份量的代額數作為獎金加入至代額數資料的處理。又，硬幣管理裝置 27 係在接受來自於遊戲站控制裝置 21 之下注命令時，進行將遵從其下注命令之份量的代額數從代額數資料減去的處理。

圖 8 係揭示設置於每一街機遊戲機 1 的中央控制部之硬體構造的區塊圖。

該中央控制部係藉由在各遊戲站 10 的遊戲站控制裝置 21 之間，經由 LAN 等的通訊線路來進行資料通訊，而進行街機遊戲機 1 整體的管理。又，中央控制部係藉由在其他街機遊戲機之間，經由通訊網路進行資料通訊，而實現相互不同之街機遊戲機間的對人對戰遊戲。

於中央控制部係具備藉由在各遊戲站 10 的遊戲站控制裝置 21 之間，經由 LAN 等的通訊線路來進行資料通訊，來控制街機遊戲機 1 整體的中央控制裝置 31。中央控制裝置 31 係藉由微處理器等構成，進行在進行後述之對人對戰遊戲時所需之各種運算及各種機器的動作控制。中央控制裝置 31 係經由匯流排，連接遵從來自於中央控制裝

(23)

置 31 的命令而在共用顯示器 3 描繪各種畫像之畫面描繪控制裝置 32。又，中央控制裝置 31 亦經由匯流排而連接記憶裝置 33。該記憶裝置 33 係由 ROM、RAM 及補助記憶裝置所構成，作為各種記憶手段而作用。於 ROM 係記憶有用以控制中央控制部之起動時的基本動作等所需之程式及資料、及對於進行對人對戰遊戲所需之主要程式等。補助記憶裝置係藉由硬碟記憶裝置等構成之可改寫的記憶裝置，用以記憶 RAM 及 ROM 所無法完全記憶之資料或程式，或各玩家暫時結束遊戲之後，為了進行其遊戲之後續所需之資料者。RAM 係暫時性地記憶中央控制裝置 31 所使用之資料及程式者。

又，中央控制裝置 31 係經由匯流排，連接遵從來自於中央控制裝置 31 的命令而旋轉驅動龍型模型 2 之模型驅動裝置 34。又，中央控制裝置 31 亦連接介面 35，從該介面 35 經由 LAN 纜線等的通訊線路而在遊戲站控制裝置 21 之間進行資料通訊。又，中央控制裝置 31 亦連接外部通訊介面 36，從該外部通訊介面 36 經由通訊網路而在管理伺服器 40 之間或其他街機遊戲機 1 之間進行資料通訊。

（管理伺服器 40 的構造）

圖 9 係揭示管理伺服器 40 的硬體構造之區塊圖。

該管理伺服器 40 係藉由在與各街機遊戲機 1 的中央控制裝置 31 之間經由通訊網路來進行資料通訊，並進行

本遊戲系整體的管理。又，管理伺服器 40 係藉由控制在至少兩個街機遊戲機間所進行之通訊而實現對人對戰遊戲。又，管理伺服器 40 係出現機率管理裝置而作用，藉由在與各街機遊戲機 1 之間經由通訊網路來進行資料通訊，而進行各街機遊戲機之出現機率資料的設定變更。又，管理伺服器 40 亦作為遊戲要素管理裝置而作用，藉由在與各街機遊戲機 1 之間經由通訊網路來進行資料通訊，而進行在各街機遊戲機追加新的角色資料（遊戲要素資料）之處理。

管理伺服器 40 係具備：藉由在與各街機遊戲機 1 的中央控制裝置 31 之間經由通訊網路來進行資料通訊，而控制各街機遊戲機 1 的控制裝置 41。控制裝置 41 係藉由微處理器等構成，進行在進行後述之對人對戰遊戲時所需之通訊控制。控制裝置 41 係經由匯流排，連接遵從來自於控制裝置 41 的命令而在未圖示之顯示器描繪各種畫像之畫面描繪控制裝置 42。又，控制裝置 41 亦經由匯流排而連接記憶裝置 43。該記憶裝置 43 係由 ROM、RAM 及補助記憶裝置所構成，作為各種記憶手段而作用。於 ROM 係記憶有用以控制管理伺服器 40 之起動時的基本動作等所需之程式及資料等。補助記憶裝置係藉由硬碟記憶裝置等所構成之可改寫的記憶裝置，為用以記憶 ROM 及 RAM 無法完全記憶之資料或程式者，例如有：對於進行對人對戰遊戲所需之程式及資料、用以進行各街機遊戲機 1 之出現機率資料的設定變更之程式及資料、用以在各街機遊戲

(25)

機 1 追加新的角色資料之程式及資料等。RAM 係暫時性地記憶控制裝置 41 所使用之資料及程式者。

又，控制裝置 41 亦經由匯流排，連接於接收來自於鍵盤及滑鼠等之操作部的操作訊號並轉換為表示其操作內容之指示資料的指示輸入裝置 44。又，控制裝置 41 亦連接外部通訊介面 45，從該外部通訊介面 45 經由通訊網路而在與各街機遊戲機 1 之間進行資料通訊。

圖 1 係揭示構成本實施形態的遊戲系統的街機遊戲機 1 及管理伺服器 40 之主要部的功能區塊圖。

於本實施形態中，街機遊戲機 1 係主要由遊戲進行控制部 101、顯示部 102、操作部 103、抽選部 104、抽中判定部 105、角色記憶部 106、出現機率設定變更部 107 及外部通訊部 108 所構成。

遊戲進行控制部 101 係由圖 7 所示之遊戲站控制部的硬體構造之遊戲站控制裝置 21、記憶裝置 23 及介面 28、以及圖 8 所示之中央控制部的硬體構造之中央控制裝置 31、記憶裝置 33 及介面 35 等所構成。遊戲進行控制部 101 係利用遊戲站控制裝置 21 執行記憶於記憶裝置 23 的遊戲進行程式，而作為遊戲控制手段而作用。除此之外，遊戲進行控制部 101 係進行後述之各種控制及處理。

顯示部 102 係由圖 7 所示之遊戲站控制部的硬體構造之顯示器 11 及畫面描繪控制裝置 22、以及圖 8 所示之中央控制部的硬體構造之共用顯示器 3 及畫面描繪控制裝置 32 等所構成。顯示部 102 係遵從來自於遊戲進行控制部

(26)

101 的各種顯示命令而在該等之顯示器 11、3 上顯示畫像。

圖 10 係揭示顯示於顯示器 11 之遊戲畫面之一例的說明圖。

於畫面中央係顯示有複數種類的記號變動顯示或停止顯示之 3 個捲軸畫像 51a、51b、51c。又，於畫面右側係顯示有表示對戰對手的捲軸狀態之子畫面 52。在本街機遊戲機 1，玩家藉由操作操作桿 13 及操作按鍵 14a、14b，而從顯示於顯示器 11 之怪物卡片畫像中選擇使用於其吃角子老虎遊戲之 3 個怪物卡片畫像時，則顯示對應選擇之怪物卡片畫像所對應之各角色的 3 個捲軸畫像 51a、51b、51c，對此於後詳述。於畫面左側係顯示有玩家所選擇之 3 個怪物角色（友軍怪物）中，中央捲軸畫像 51b 所對應之友軍怪物（友軍怪物頭目）的畫像 53a。該友軍怪物頭目的名稱（土魔，**golem**）係顯示於設置在捲軸畫像 51a、51b、51c 之下的名稱顯示區域 53b。又，於畫面上部，友軍的怪物頭目之體力值係以條形圖 53c 顯示。另一方面，於畫面右側之子畫面 52 的上方係顯示有作為對戰對手之其他玩家或是電腦所選擇之 3 個怪物角色（敵方怪物）中，對手側之中央捲軸畫像所對應之敵方怪物（敵方怪物頭目）的畫像 54a。該敵方怪物頭目的名稱（龍，**dragon**）係顯示於設置在子畫面 52 之下的名稱顯示區域 54b。又，該敵方怪物頭目之體力值係與前述友軍怪物頭目之狀況相同，於畫面上部以條形圖 54c 顯示。

(27)

又，於畫面左側之友軍怪物頭目畫像 53a 之下方係顯示有表示記憶於記憶裝置 12 之獎金表格的內容之獎金表 55。該獎金表 55 係在停止顯示於各捲軸畫像 51a、51b、51c 之記號的組合成為特定組合時，因應其特定組合的種類而顯示支付之獎金量。

操作部 103 係由圖 7 所示之遊戲站控制部的硬體構造之操作桿 13 及操作按鍵 14a、14b 等之遊戲操作用的操作手段及操作控制裝置 24 等所構成。操作部 103 係在玩家操作操作桿 13 及操作按鍵 14a、14b 等時，將表示其操作內容之操作資料輸出至遊戲進行控制部 101。

抽選部 104 係由圖 7 所示之遊戲站控制部的硬體構造之遊戲站控制裝置 21 及記憶裝置 23 等所構成。抽選部 104 係在接受來自於遊戲進行控制部 101 的抽選開始命令時，作為抽選手段而作用，進行決定各捲軸畫像 51a、51b、51c 上之記號的停止顯示位置之抽選。具體來說，接受抽選開始命令時，則在遊戲站控制裝置 21 產生 3 個亂數，對照記憶於記憶裝置 23 之停止顯示位置表格，個別決定產生之各亂數所對應之停止位置號碼。表示決定之 3 個停止位置號碼的抽選結果資料係輸出至遊戲進行控制部 101。

抽中判定部 105 係由圖 7 所示之遊戲站控制部的硬體構造之遊戲站控制裝置 21 及記憶裝置 23 等所構成。抽中判定部 105 係在從遊戲進行控制部 101 接受關於抽選部 104 輸出之抽選結果資料的抽中判定命令時，作為判定手

段而作用，首先，讀取出記憶於記憶裝置 23 的 RAM 之選擇角色記憶區域的 3 個記號排列資料（玩家所選擇之 3 個友軍怪物所對應之角色資料的記號排列資料）。記號排列資料係記號的種類與其停止位置號碼相互建立關聯者。然後，從關於其抽中判定命令之抽選結果資料所示之 3 個停止位置號碼及 3 個記號排列資料，判定停止顯示於各捲軸畫像 51a、51b、51c 之記號的組合是否成為特定組合。然後，將其判定結果輸出至遊戲進行控制部 101。

角色記憶部 106 係由圖 7 所示之遊戲站控制部的硬體構造之記憶裝置 23 所構成，作為遊戲要素記憶手段、可使用要素記憶手段及出現機率記憶手段而作用。角色記憶部 106 係將個別對應可顯示於顯示器 11 之所有怪物卡片畫像（遊戲要素畫像）的各角色資料（遊戲要素資料），記憶於記憶裝置 23 的補助記憶裝置之角色記憶區域。於各角色資料係包含有等級資料、體力值資料、特技資料、特性資料及下注費用資料等。又，於各角色資料亦包含表示 1 個捲軸畫像上之記號排列的記號排列資料。又，於各角色資料係亦個別包含表示在玩家進行與電腦對戰之電腦對戰遊戲時，電腦的該當怪物角色（敵方怪物）之作為怪物卡片畫像出現於顯示器 11 上的出現機率之出現機率資料。

在此，等級資料係表示其怪物角色的能力程度，如後述般等級資料越高則削減對手的怪物頭目之體力值的程度越高。又，體力值資料係用以決定其怪物角色的初始體力

(36)

力值資料成為 0 時，則結束電腦對戰遊戲。

如具體進行說明，遊戲進行控制部 101 係遊戲站控制裝置 21 執行電腦對戰用程式，首先，從角色記憶部 106 及從記憶於記憶裝置 23 之補助記憶裝置的角色記憶區域之角色資料中選擇 3 個角色資料。於該選擇中，遊戲進行控制部 101 係遵從從記憶於角色記憶區域之各角色資料的出現機率資料而掌握之各角色資料所對應之怪物卡片畫像的出現機率，來進行選擇。因此，具有出現機率較低之出現機率資料的角色資料係較難被選擇，具有出現機率較高之出現機率資料的角色資料係較容易被選擇。關於如此選擇之 3 個角色資料的怪物角色係作為電腦側所使用之敵方怪物而決定（S1）。然後，遊戲進行控制部 101 係將已決定之敵方怪物中之一選擇作為敵方怪物頭目，將關於其敵方怪物頭目之角色資料的體力值資料，作為電腦側的體力值資料之初始值而記憶於記憶裝置 23 內的 RAM 的體力值記憶區域。

接下來，遊戲進行控制部 101 係從記憶裝置 23 內的 RAM 之可使用角色記憶區域讀取出角色資料，輸出角色選擇畫面顯示命令至顯示部 102 而於顯示部 102 的顯示器 11 上顯示怪物選擇畫面。於該怪物選擇畫面係顯示有從可使用角色記憶區域讀取出之所有角色資料所對應之怪物卡片畫像。玩家使用操作桿 13 及操作按鍵 14a 而從該等怪物卡片畫像中選擇 3 個時，其操作資料係從操作部 103 輸入至遊戲進行控制部 101。然後，遊戲進行控制部 101 係依

(37)

據其操作資料，將玩家選擇之 3 個角色資料，記憶於記憶裝置 23 的 RAM 之選擇角色記憶區域。關於如此選擇之 3 個角色資料的怪物角色係作為玩家側所使用之友軍怪物而決定（S2）。然後，遊戲進行控制部 101 係將已決定之友軍怪物中之一藉由玩家的選擇而決定作為怪物頭目，並將關於其友軍怪物頭目之角色資料的體力值資料，作為玩家側的體力值資料之初始值而記憶於記憶裝置 23 內的 RAM 的體力值記憶區域。

再者，作為構提高遊戲性之方法，係可舉出例如僅先決定兩者的怪物頭目，關於剩下之兩個友軍怪物則將敵方怪物頭目的種類通知玩家之後，再讓玩家選擇之方法。此因利用確認敵方怪物頭目的種類，玩家係可掌握其敵方怪物頭目之特性，關於剩下兩個友軍怪物則可進行以對手的弱點作為目標之選擇。而即使於後述之對人對戰遊戲中亦可藉由同樣方法來提高遊戲性。

如以上所述，決定 3 個敵方怪物及 3 個友軍怪物時，遊戲進行控制部 101 係讀取出個別包含於決定之 3 個敵方怪物的角色資料之記號排列資料，而決定依據該等記號排列資料之 3 個捲軸畫像（S3）。又，遊戲進行控制部 101 係從選擇角色記憶區域讀取出個別包含於已決定之 3 個友軍怪物的角色資料之記號排列資料，而決定依據該等記號排列資料之 3 個捲軸畫像（S4）。然後，遊戲進行控制部 101 係對顯示部 102 輸出顯示命令，於顯示部 102 的顯示器 11 上顯示如圖 10 所示之遊戲畫面（S5）。藉此，在前

(38)

述 S4 決定之 3 個捲軸畫像（即，個別對應 3 個友軍怪物之 3 個捲軸畫像）係作為遊戲畫面上之中央部份的捲軸畫像 51a、51b、51c 而顯示，在前述 S3 決定之 3 個捲軸畫像（即，個別對應 3 個敵方怪物之 3 個捲軸畫像）係顯示於遊戲畫面右側之子畫面 52。

接著，玩家係操作操作按鍵 14a、14b 而下注規定量的代額數。玩家操作該等操作按鍵 14a、14b 時，表示對應各按鍵之下注量的下注資料係從操作部 103 傳送至遊戲進行控制部 101。遊戲進行控制部 101 係作為下注受理手段而作用並受理下注，而輸出下注命令至硬幣管理裝置 27。藉此，硬幣管理裝置 27 係進行減去關於其下注命令之數量份的代額數之同時，將其數量份的代額數加入下注資料的處理（S6）。再者，對於進行吃角子老虎遊戲所需之表示下注量的前述規定量係於前述 S2 中所決定之 3 個友軍怪物的角色資料之下注費用資料的總計值。

玩家下注之代額數達到規定量時，遊戲進行控制部 101 係接著輸出抽選開始命令至抽選部 104，使抽選部 104 執行抽選處理（S7）。然後，遊戲進行控制部 101 係從抽選部 104 接收抽選結果資料時，則對於顯示部 102 輸出用以進行抽選表演之捲軸變動顯示命令。藉此，顯示部 102 係使遊戲站 10 的顯示器 11 上之遊戲畫面所顯示之 3 個捲軸畫像 51a、51b、51c 變動顯示，之後，從遊戲進行控制部 101 接收依據抽選結果資料之捲軸停止顯示命令時，在關於其捲軸停止顯示命令之抽選結果資料所示之各停止顯

(39)

示位置，以各捲軸畫像上的記號個別停止之方式，進行顯示各捲軸畫像 51a、51b、51c 的抽選表演（S8）。如此在結束抽選表演時，於遊戲站 10 的顯示器 11 係在抽選結果資料所示之各停止顯示位置，顯示有個別記號停止顯示之捲軸畫像 51a、51b、51c。

又，遊戲進行控制部 101 係將關於從抽選部 104 接收之抽選結果資料的抽中判定命令，輸出至抽中判定部 105。藉此，判定部 105 係進行依據其抽選結果資料而停止顯示之 3 個捲軸畫像上的記號組合是否成為特定組合的抽中判定（S9）。遊戲進行控制部 101 係從抽中判定部 105 接收落選之判定結果資料時，則轉變至後述之 S13，開始電腦側的吃角子老虎遊戲。

另一方面，從抽中判定部 105 接收抽中資訊的判定結果資料時，遊戲進行控制部 101 係執行因應其判定結果資料所示之抽中種類（特定組合的種類）的處理（S10）。具體來說，因應接收之判定結果資料，執行前述之各種攻擊型的傷害計算處理，及執行前述之體力回復處理，及執行前述之 5 次連續的免費遊戲，及執行前述之特技處理。在執行各種攻擊型的傷害計算處理時，遊戲進行控制部 101 係對於顯示部 102 輸出用以進行攻擊表演之攻擊表演顯示命令。藉此，顯示部 102 係於遊戲站 10 的顯示器 11 上之遊戲畫面上，顯示表現抽中種類之攻擊型的影像，例如抽中種類為火焰攻擊型時，則顯示友軍怪物頭目的畫像 53a 朝敵方怪物頭目的畫像 54a 吐出火焰之影像。又，接

(40)

受攻擊表演顯示命令之顯示部 102 係因應藉由傷害計算處理而從記憶於記憶裝置 23 內的 RAM 之體力值記憶區域的敵方怪物頭目之體力值資料減去傷害值份的體力值，變更表示敵方怪物頭目的體力值之條形圖 54c 的長度。之後，遊戲進行控制部 101 係參考記憶於記憶裝置 23 的獎金表格，對硬幣管理裝置 27 輸出命令因應判定結果資料所示之抽中種類的量之獎金支付的支付命令。接受支付命令之硬幣管理裝置 27 係進行將關於其支付命令之獎金量份的代額數加算於代額數資料之處理（S11）。

接下來，遊戲進行控制部 101 係判斷記憶於記憶裝置 23 內的 RAM 之體力值記憶區域的敵方怪物頭目之體力值資料是否成為 0（S12）。判斷未成為 0 時，遊戲進行控制部 101 係接著進行電腦側的吃角子老虎遊戲。具體來說，對抽選部 104 輸出抽選開始命令，使抽選部 104 執行抽選處理（S13）。遊戲進行控制部 101 係從抽選部 104 接收抽選結果資料時，則對於顯示部 102 輸出用以進行對手側的抽選表演之對手側抽選表演顯示命令。藉此，顯示部 102 係進行使顯示於子畫面 52 之 3 個捲軸畫像變動顯示的抽選表演後，進行在抽選結果資料所示之各停止顯示位置使各捲軸畫像上的記號個別停止顯示之抽選表演（S14）。藉此，於遊戲站 10 的顯示器 11 之子畫面 52 係在抽選結果資料所示之各停止顯示位置，顯示有個別記號停止顯示之捲軸畫像。

又，遊戲進行控制部 101 係將關於從抽選部 104 接收

(41)

之抽選結果資料的抽中判定命令，輸出至抽中判定部 105。藉此，判定部 105 係與前述之玩家側的吃角子老虎遊戲之狀況相同，進行抽中判定（S15）。遊戲進行控制部 101 係從抽中判定部 105 接收落選之判定結果資料時，則轉變至前述之 S6，再次開始玩家側的吃角子老虎遊戲。另一方面，從抽中判定部 105 接收抽中資訊的判定結果資料時，遊戲進行控制部 101 係與前述玩家側的吃角子老虎遊戲之狀況相同，執行因應其判定結果資料所示之抽中種類（特定組合的種類）的處理（S16），使顯示部 102 進行攻擊表演，並變更表示友軍怪物頭目之體力值的條形圖 53c 的長度。之後，遊戲進行控制部 101 係判斷記憶於記憶裝置 23 內的 RAM 之體力值記憶區域的友軍怪物頭目之體力值資料是否成為 0（S17）。判斷未成為 0 時，則轉變至前述 S6，再次開始玩家側的吃角子老虎遊戲。另一方面，判斷成為 0 時，遊戲進行控制部 101 係結束本電腦對戰遊戲。此時，玩家係在本電腦對戰遊戲輸給電腦，而無法取得怪物角色。

如此，交互反覆進行玩家側的吃角子老虎遊戲與電腦側的吃角子老虎遊戲，於前述 S12 中判斷敵方怪物頭目的體力值資料成為 0 時，遊戲進行控制部 101 係進行怪物角色的獲得處理（S18）。具體來說，遊戲進行控制部 101 係將與敵方怪物頭目的角色資料相同之資料，記憶於構成角色記憶部 106 之記憶裝置 23 的 RAM 之可使用角色記憶區域。然後，遊戲進行控制部 101 係對於顯示部 102，輸

出用以進行怪物獲得表演之獲得表演顯示命令。藉此，顯示部 102 係於遊戲站 10 的顯示器 11 上，顯示記憶於可使用角色記憶區域之角色資料所對應之怪物卡片畫像。藉此，玩家係於次回之後的電腦對戰遊戲或後述之對人對戰遊戲中，可使用該角色資料。

再者，在本實施形態，針對玩家取得與敵方怪物頭目的角色資料相同之資料的範例來加以說明，但是，設定為取得敵方怪物頭目以外之兩個敵方怪物亦可。此時，例如遵從特定機率從 3 個敵方怪物中選擇，將與被選擇之敵方怪物的角色資料相同之資料，記憶於可使用角色記憶區域。又，設定為取得該等敵方怪物以外的怪物角色亦可。再者，可取得之怪物角色的數量係適切設定。

（對人對戰遊戲）

對人對戰對戰遊戲係以其他玩家作為對戰對手而進行吃角子老虎遊戲者。本實施形態之對人對戰遊戲係除了對戰對手從電腦改變為其他玩家之外，基本遊戲的流程係與前述電腦對戰遊戲相同。對人對戰遊戲係可以在相同街機遊戲機 1 之不同的兩個遊戲站 10 遊玩之玩家彼此進行之同時，即使在設置於相互不同之遊藝場的兩個街機遊戲機 1 的遊戲站 10 個別遊玩之玩家彼此亦可進行。在以下之說明，針對後者之狀況加以說明，但是與前者之狀況幾近相同。

在以下說明之對人對戰遊戲，為了利用管理伺服器 40

(43)

，首先，使用圖 1 來針對管理伺服器 40 加以說明。

管理伺服器 40 係由對人對戰管理部 401、指示輸入部 402、出現機率管理部 403、角色遞送部 404 及外部通訊部 405 所構成。

對人對戰管理部 401 係由圖 9 所示之硬體構造之控制裝置 41 及記憶裝置 43 等所構成。對人對戰管理部 401 係利用控制裝置 41 執行記憶於記憶裝置 43 之對人對戰遊戲管理程式，主要進行對人對戰遊戲的參加受理處理、確立對戰之玩家遊玩之各街機遊戲機 1 的遊戲站 10 間之資料通訊的處理等。

指示輸入部 402 係由圖 9 所示之硬體構造之鍵盤等的操作手段及指示輸入裝置 44 等所構成。指示輸入部 402 係在操作員操作鍵盤等時，則將表示其操作內容的操作資料，輸出至出現機率管理部 403、角色遞送部 404 或規定日期時間管理部 406。

出現機率管理部 403 係由圖 9 所示之硬體構造之控制裝置 41 及記憶裝置 43 等所構成。出現機率管理部 403 係從指示輸入部 402 接收設定變更處理的操作資料時，則依據其操作資料而產生設定變更資料，並將此經由外部通訊部 405 而傳送至構成本遊戲系統之全部或一部份的街機遊戲機 1。接收該設定變更資料之街機遊戲機 1 係使用各遊戲站 10 的出現機率設定變更部 107 而進行後述之出現機率資料的設定變更處理。

角色遞送部 404 係由圖 9 所示之硬體構造之控制裝置

(44)

41 及記憶裝置 43 等所構成。角色遞送部 404 係從指示輸入部 402 接收角色遞送指示的操作資料時，則依據其操作資料而將記憶於記憶裝置 43 之角色資料，經由外部通訊部 405 而傳送至構成本遊戲系統之全部或一部份的街機遊戲機 1。接收該角色資料之街機遊戲機 1 係藉由各遊戲站 10 的遊戲進行控制部 101，記憶於構成角色記憶部 106 之補助記憶裝置的角色記憶區域。

外部通訊部 405 係由圖 9 所示之硬體構造之控制裝置 41 及外部通訊介面 45 等所構成。外部通訊部 405 係在控制裝置 41 的控制下，從外部通訊介面 45 經由通訊網路而在各街機遊戲機 1 之間進行資料通訊。

接著，針對本實施形態之對人對戰遊戲的流程加以說明。

遊戲進行控制部 101 係藉由以預先決定之時機而遊戲站控制裝置 21 執行申請參加程式，首先，對於顯示部 102 輸出參加受理畫面顯示命令。藉此，顯示部 102 係於遊戲站 10 的顯示器 11 上，顯示申請參加畫面。玩家係於希望進行對人對戰遊戲時，遵從該申請參加畫面的引導而操作操作桿 13 及操作按鍵 14a、14b。藉此，其操作資料係從操作部 103 輸入至遊戲進行控制部 101。然後，遊戲進行控制部 101 係依據其操作資料，將申請參加資料從外部通訊部 108 經由通訊網路而傳送至管理伺服器 40。如此之申請參加畫面係在構成本遊戲系統之所有街機遊戲機 1 進行。來自於各街機遊戲機 1 的申請參加資料係經由管理伺服

(45)

器 40 的外部通訊部 405 而以對人對戰管理部 401 受理。對人對戰管理部 401 係在受理之申請參加資料數量達到規定數量或經過申請參加期間時，結束參加申請，而進行從受理之申請參加資料中，決定對戰的組合之組合決定處理。在本實施形態，將前述規定數量作為 8 個，採用 8 人玩家所致之聯賽方式。而申請參加資料未滿 8 個時，則使用電腦補不足數量。然後，結束組合決定處理之對人對戰管理部 401 係依據受理之申請參加資料，而確立對戰對手已決定之兩人的玩家個別遊玩之街機遊戲機 1 的遊戲站 10 彼此之通訊。之後的對人對戰遊戲之進行係以各街機遊戲機 1 的遊戲進行控制部 101 進行。

圖 14 係揭示對人對戰遊戲之流程的流程圖。

對戰對手已決定之兩人的玩家個別遊玩之街機遊戲機 1 的遊戲站 10 彼此之通訊確立時，各街機遊戲機 1 的遊戲進行控制部 101 係藉由執行中央控制裝置 31 及遊戲站控制裝置 21 個別進行對人對戰遊戲所需之程式，而作為遊戲控制手段而作用。以下，因為各街機遊戲機 1 之另一方面係為相同，故僅針對一方的街機遊戲機 1 加以說明。

首先，遊戲進行控制部 101 係與前述之電腦對戰遊戲之狀況相同，於顯示部 102 的顯示器 11 上顯示怪物選擇畫面。玩家使用操作桿 13 及操作按鍵 14a 而從顯示於怪物選擇畫面上之怪物卡片畫像中選擇 3 個時，其操作資料係從操作部 103 輸入至遊戲進行控制部 101。然後，遊戲進行控制部 101 係依據其操作資料，將玩家選擇之 3 個角

(46)

色資料，記憶於記憶裝置 23 的 RAM 之選擇角色記憶區域，作為玩家側所使用之友軍怪物而決定（S2）。又，遊戲進行控制部 101 係將已決定之友軍怪物中之一藉由玩家的選擇而決定作為怪物頭目，並將關於其友軍怪物頭目之角色資料的體力值資料，作為玩家側的體力值資料之初始值而記憶於記憶裝置 23 內的 RAM 的體力值記憶區域。

如上所述，決定 3 個友軍怪物時，遊戲進行控制部 101 係依據其操作資料，將用以特定友軍怪物知特定資訊資料從外部通訊部 108 經由通訊網路而傳送至其他街機遊戲機 1（S21）。然後，讀取出個別包含於已決定之 3 個友軍怪物的角色資料之記號排列資料，而決定依據該等記號排列資料之 3 個捲軸畫像（S4）。以上之處理（S2，S21，S4）係即使在其他街機遊戲機 1 亦同樣地進行。因此，即使在其他街機遊戲機 1，決定在該當其他街機遊戲機 1 的遊戲站 10 遊玩之對戰對手玩家所選擇之 3 個怪物角色，其特定資訊資料係傳送至本街機遊戲機 1。該特定資訊資料係從通訊網路經由外部通訊部 108 而以遊戲進行控制部 101 接收（S22）。遊戲進行控制部 101 係依據其特定資訊資料而特定 3 個怪物角色，將該等怪物角色作為敵方怪物而決定。然後，遊戲進行控制部 101 係從角色記憶部 106 讀取出已決定之 3 個敵方怪物的角色資料，並將其中關於敵方怪物頭目之角色資料的體力值資料，作為對戰對手側的體力值資料之初始值而記憶於記憶裝置 23 內的 RAM 的體力值記憶區域。又，遊戲進行控制部 101 係

(47)

決定個別包含於 3 個敵方怪物的角色資料之記號排列資料的 3 個捲軸畫像 (S23) 。

接著，遊戲進行控制部 101 係對顯示部 102 輸出顯示命令，於顯示部 102 的顯示器 11 上顯示如圖 10 所示之遊戲畫面 (S5) 。藉此，在前述 S4 決定之 3 個捲軸畫像 (即，個別對應 3 個友軍怪物之 3 個捲軸畫像) 係作為遊戲畫面上之中央部份的捲軸畫像 51a、51b、51c 而顯示，在
前述 S3 決定之 23 個捲軸畫像 (即，個別對應 3 個敵方怪物之 3 個捲軸畫像) 係顯示於遊戲畫面右側之子畫面 52 。
之後，玩家操作操作按鍵 14a、14b 而下注規定量之代額數時 (S6) ，遊戲進行控制部 101 係輸出抽選開始命令至抽選部 104，使抽選部 104 執行抽選處理 (S7) 。然後，
遊戲進行控制部 101 從抽選部 104 接收抽選結果資料時，將其抽選結果資料從外部通訊部 108 經由通訊網路而傳送至其他街機遊戲機 1 (S24) 。之後，對於顯示部 102 輸出捲軸變動顯示命令及捲軸停止顯示命令，並進行使顯示部 102 於遊戲站 10 的顯示器 11 上之遊戲畫面中變動顯示 3 個捲軸畫像 51a、51b、51c，在其抽選結果資料所示之各停止顯示位置使各捲軸畫像上的記號個別停止顯示之抽選表演 (S8) 。又，遊戲進行控制部 101 係輸出抽中判定命令至抽中判定部 105，使判定部 105 進行抽中判定 (S9) 。

遊戲進行控制部 101 係從抽中判定部 105 接收落選之判定結果資料時，則轉變至後述之 S25，開始對戰對手側

(48)

的吃角子老虎遊戲。另一方面，從抽中判定部 105 接收抽中資訊的判定結果資料時，遊戲進行控制部 101 係執行因應其判定結果資料所示之抽中種類（特定組合的種類）的處理（S10），並進行獎金支付處理（S11）。之後，遊戲進行控制部 101 係判斷記憶於記憶裝置 23 內的 RAM 之體力值記憶區域的敵方怪物頭目之體力值資料是否成為 0（S12）。

於該判斷中判斷未成為 0 時，遊戲進行控制部 101 係接著進行對戰對手側的吃角子老虎遊戲。在此，於對戰對手側的吃角子老虎遊戲係於其他街機遊戲機 1 中執行前述之 S6～S12 的處理。因此，藉由其他街機遊戲機 1 進行前述 S24 的處理，抽選結果資料係傳送至本街機遊戲機 1。該抽選結果資料係從通訊網路經由外部通訊部 108 而以遊戲進行控制部 101 接收（S25）。然後，遊戲進行控制部 101 接收其抽選結果資料時，對於顯示部 102 輸出用以進行對手側之抽選表演的對手側抽選表演顯示命令，並進行使顯示部 102 變動顯示在遊戲站 10 的顯示器 11 上顯示之遊戲畫面上之子畫面 52 的 3 個捲軸畫像，在其抽選結果資料所示之各停止顯示位置使各捲軸畫像上的記號個別停止顯示之抽選表演（S14）。又，遊戲進行控制部 101 係輸出依據已接收之抽選結果資料的抽中判定命令至抽中判定部 105，使判定部 105 進行抽中判定（S15）。

遊戲進行控制部 101 係從抽中判定部 105 接收落選之判定結果資料時，則轉變至前述之 S6，再次開始本玩家

側的吃角子老虎遊戲。另一方面，從抽中判定部 105 接收抽中資訊的判定結果資料時，遊戲進行控制部 101 係執行因應其判定結果資料所示之抽中種類（特定組合的種類）的處理（S16）。之後，遊戲進行控制部 101 係判斷記憶於記憶裝置 23 內的 RAM 之體力值記憶區域的友軍怪物頭目之體力值資料是否成為 0（S17）。判斷未成為 0 時，則轉變至前述 S6，再次開始本玩家側的吃角子老虎遊戲。另一方面，判斷成為 0 時，本玩家係為輸給對戰對手的玩家，遊戲進行控制部 101 係將記憶於構成角色記憶部 106 之記憶裝置 23 的 RAM 之可使用角色記憶區域的友軍怪物頭目之角色資料予以刪除（S26）。藉此，玩家係於次回之後的電腦對戰遊戲或後述之對人對戰遊戲中，無法使用該角色資料。

在另一方面，於前述 S12 中判斷敵方怪物頭目的體力值資料成為 0 時，遊戲進行控制部 101 係進行怪物角色的獲得處理（S18）。具體來說，遊戲進行控制部 101 係將與敵方怪物頭目的角色資料相同之資料，記憶於構成角色記憶部 106 之記憶裝置 23 的 RAM 之可使用角色記憶區域。即，在本實施形態之對人對戰遊戲得勝時，可取得與對戰對手的玩家在過去之遊戲所取得之怪物角色中在本對人對戰遊戲作為怪物頭目所使用之怪物角色相同之怪物角色的角色資料。之後，遊戲進行控制部 101 係對於顯示部 102，輸出用以進行怪物獲得表演之獲得表演顯示命令。藉此，顯示部 102 係於遊戲站 10 的顯示器 11 上，顯示記

憶於可使用角色記憶區域之角色資料所對應之怪物卡片畫像。藉此，玩家係於次回之後的電腦對戰遊戲或後述之對人對戰遊戲中，可使用該角色資料。

再者，針對亦可設定為取得敵方怪物頭目以外之兩個敵方怪物及設定為取得該等敵方怪物以外之怪物角色，以及適切設定為可取得之怪物角色的數量之觀點，係與前述電腦對戰遊戲之狀況相同。

如上所述，依據本實施形態，利用本遊戲系統之玩家係藉由在電腦對戰遊戲獲勝，而可取得對戰對手的電腦所使用之敵方怪物頭目的角色資料。然後，在本實施形態，角色記憶部 106 的角色記憶區域所記憶之各怪物角色被作為電腦側的敵方怪物頭目而使用的機率係因應各角色資料的出現機率資料而不同。因此，具有出現機率較低之出現機率資料的角色資料係較難被作為敵方怪物頭目而使用，故玩家可取得其知機率（取得機率）較低。關於如此角色資料之怪物角色係一般稱為稀有角色，對於玩家來說是非常想取得者。因此，利用準備如此之稀有角色，可提高玩家對遊戲的熱中度。

而且，在本實施形態，在每台構成本遊戲系統之街機遊戲機 1，設定相互不同之出現機率資料。因此，於本遊戲系統內，可實現在某街機遊戲機 1 取得機率較低之稀有角色的角色資料，在其他同種之街機遊戲機 1 為取得機率較高之一般角色的角色資料之狀況。在本實施形態，藉由在相互不同之街機遊戲機間進行玩家彼此的對人對戰遊戲

， 玩 家 係 可 取 得 與 其 他 街 機 遊 戲 機 1 之 在 過 去 電 腦 對 戰 遊 戲 而 對 戰 對 手 的 玩 家 所 取 得 之 角 色 資 料 相 同 之 資 料 。 所 以 ， 在 某 街 機 遊 戲 機 1 遊 玩 之 玩 家 係 希 望 在 該 街 機 遊 戲 機 1 取 得 稀 有 角 色 的 角 色 資 料 時 ， 則 利 用 與 在 該 怪 物 角 色 為 通 用 角 色 之 其 他 街 機 遊 戲 機 1 的 玩 家 進 行 對 人 對 戰 遊 戲 ， 相 較 於 在 本 街 機 遊 戲 機 1 進 行 電 腦 對 戰 遊 戲 而 取 得 之 狀 況 ， 可 容 易 地 取 得 該 稀 有 角 色 的 角 色 資 料 。 結 果 ， 對 於 利 用 本 遊 戲 系 統 之 各 玩 家 ， 可 促 進 與 在 其 他 街 機 遊 戲 機 1 遊 玩 之 其 他 玩 家 的 對 人 對 戰 遊 戲 之 積 極 活 用 。

尤 其 是 針 對 某 怪 物 角 色 ， 在 一 部 份 的 街 機 遊 戲 機 1 之 出 現 機 率 設 定 為 0 時 ， 在 該 街 機 遊 戲 機 1 的 電 腦 對 戰 遊 戲 ， 玩 家 是 不 可 能 取 得 該 怪 物 角 色 的 角 色 資 料 。 結 果 ， 對 於 想 要 取 得 該 角 色 資 料 時 ， 必 須 與 在 該 角 色 資 料 的 出 現 機 率 設 定 為 比 0 大 之 其 他 街 機 遊 戲 機 1 遊 玩 之 玩 家 進 行 對 人 對 戰 遊 戲 ， 才 能 取 得 該 角 色 資 料 。 因 此 ， 在 該 狀 況 ， 對 於 利 用 本 遊 戲 系 統 之 各 玩 家 ， 可 更 有 效 地 促 進 與 在 其 他 街 機 遊 戲 機 1 遊 玩 之 其 他 玩 家 的 對 人 對 戰 遊 戲 之 積 極 活 用 。

再 者 ， 在 以 上 的 說 明 ， 已 針 對 設 置 於 相 互 不 同 之 街 機 遊 戲 機 之 間 ， 設 定 不 同 出 現 機 率 資 料 之 狀 況 加 以 說 明 ， 但 是 ， 在 構 成 本 遊 戲 系 統 之 一 部 份 的 街 機 遊 戲 機 之 間 ， 使 用 相 同 出 現 機 率 資 料 亦 可 。 又 ， 複 數 劃 分 設 置 有 各 街 機 遊 戲 機 1 之 遊 藝 場 存 在 之 地 域 ， 在 設 置 於 屬 於 相 互 不 同 之 地 域 的 遊 藝 場 之 街 機 遊 戲 機 之 間 ， 設 定 不 同 出 現 機 率 資 料 亦 可 。 此 時 ， 例 如 ， 於 將 各 街 機 遊 戲 機 分 散 在 日 本 全 國 各 地 而

設置之狀況，以北海道地區、東北地區、關東區域、關西地區及九州地區等之方式來劃分，可進行設定為在各地區之間使出現機率資料相互不同的營運。此時，亦可準備每地區固有之怪物角色（在其他地區出現機率資料為 0 或非常低者）。

（出現機率資料的設定變更處理）

接著，針對從管理伺服器 40 設定變更各街機遊戲機 1 之出現機率資料之出現機率資料的設定變更處理加以說明。

圖 15 係本實施形態之出現機率資料之設定變更處理的序列流程。

經營本遊戲系統之經營公司的擔任者等的操作員操作管理伺服器 40 的鍵盤等，而輸入提高或降低所希望之角色資料的出現機率之設定變更指示。表示該設定變更指示之內容的操作資料係從指示輸入部 402 傳送至出現機率管理部 403。出現機率管理部 403 係從指示輸入部 402 接收設定變更指示的操作資料時，則依據其操作資料而產生設定變更資料，並將此經由外部通訊部 405 而傳送至構成本遊戲系統之設定變更對象的街機遊戲機 1。

該設定變更資料係經由通訊網路而利用出現機率設定變更部 107 從作為各街機遊戲機 1 的設定變更資料收訊手段之外部通訊部 108 接收。接收設定變更資料之出現機率設定變更部 107 係作為設定變更手段而作用，依據其設定

變更資料，將記憶於角色記憶部 106 之設定變更對象的角色資料之出現機率資料變更爲其設定變更資料所示之出現機率資料。藉此，於之後的電腦對戰遊戲中作爲敵方怪物而被選擇之機率，係遵從其設定變更後的出現機率資料而變更。結果，藉由其街機遊戲機 1 之電腦對戰遊戲而玩家可取得已變更之出現機率資料的角色資料之取得機率將改變。

藉由如此之構造，考慮本遊戲系統整體的遊戲均衡性等，在本遊戲系統的經營方，可迅速且容易控制各街機遊戲機 1 之各角色資料的取得機率。結果，例如可迅速且容易進行，於特定時期（例如，從○月○日起兩天內）在利用全部或一部份之街機遊戲機 1 所進行的電腦對戰遊戲而使受歡迎之角色資料的出現機率設定爲非常高。此時，可促進希望取得該當角色資料的玩家之遊戲遊玩。

再者，在本實施形態，舉出以利用接收從管理伺服器 40 傳送之設定變更資料而變更街機遊戲機 1 之設定變更對象的角色資料之出現機率資料的方法爲例加以說明，但是，藉由其他方法變更出現機率條件資料亦可。例如，於街機遊戲機 1 設置作爲設定變更用之操作手段的操作面板，使設置其街機遊戲機 1 之遊藝場的操作員，操作其操作面板而輸入提高或降低所希望之角色資料的出現機率之設定變更指示。然後，將表示該設定變更指示之內容的操作資料傳送至出現機率設定變更部 107，依據其操作資料，將記憶於角色記憶部 106 之設定變更對象的角色資料之出現

之外部通訊部 108 接收。接收追加之角色資料的遊戲進行控制部 101 係將其追加之角色資料，記憶於角色記憶部 106 的角色記憶區域。藉此，之後係可於其街機遊戲機 1 中利用追加之角色資料。具體來說，可在其街機遊戲機 1 之電腦對戰遊戲選擇作為敵方怪物，可前述賣店事件購入，可在合成事件轉換為該追加之角色資料。

藉由如此之構造，考慮本遊戲系統整體的遊戲均衡性等，在本遊戲系統的經營方，可迅速且容易控制可在各街機遊戲機 1 利用之角色資料的種類。結果，例如可迅速且容易進行，所謂於特定時期（例如○月○日之後）在全部或一部份之街機遊戲機 1 追加新的角色資料之版本升級的處理。此時，可對於取得大部份之角色資料的玩家等來進行遊戲遊玩，亦可追加新的角色資料而進行既存之角色資料間的均衡調整。

再者，在此係針對追加新的角色追加處理之狀況加以說明，但是亦可藉由從管理伺服器 40 傳送消除命令至全部或一部份之街機遊戲機 1，而消除其街機遊戲機 1 的角色記憶部 106 之角色記憶區域所記憶之既存的角色資料。此時，被消除之角色資料係只要不使用前述方法等來追加，玩家係無法在電腦對戰遊戲等取得。結果，除了與已經取得該角色資料之玩家進行對人對戰遊戲而取得勝利之外，無法取得該角色資料。藉此，可提高某特定角色資料之稀有價值。又，亦可利用消除既存之角色，進行既存之角色資料間的均衡調整。

憶之角色資料的生命資料係設定為「3」。即，於本變形例中，對應獲勝之玩家的可使用角色記憶區域所新記憶之角色資料的初始值，一致於從對應落敗之玩家的可使用角色記憶區域之角色資料的生命資料減去之總減算值。結果，以本遊戲系統整體來看，即使進行對人對戰遊戲，合計對戰之各玩家可使用之角色資料的生命資料之總計值為一定。因此，藉由進行對人對戰遊戲，因為對人對戰遊戲而各玩家之可使用角色資料的數量會增減，即使遊戲系統整體的所有玩家之可使用角色資料的變化，該變化亦於一定範圍之內。

再者，在本變形例，已針對以3作為生命資料的初始值而在對人對戰遊戲落敗時，則將該生命資料1次減少1，該生命資料成為0時，則消除角色資料之狀況加以說明，但是，即使設定為以0作為生命資料的初始值而在對人對戰遊戲落敗時，則將該生命資料1次增加1，在生命資料之值達到3時消除角色資料亦相同。

以上，在前述實施形態（包含前述變形例，以下相同），舉出利用與在其他街機遊戲機1遊玩之其他玩家的對人對戰遊戲獲勝而在本街機遊戲機1遊玩之玩家取得該玩家在該當其他街機遊戲機的電腦對戰遊戲所取得之角色資料之狀況為例加以說明，但是，並不限於該狀況，只要為在本街機遊戲機1遊玩之玩家取得在其他街機遊戲機1遊玩之其他玩家在其他街機遊戲機所取得之角色資料的狀況，也可發揮同樣效果。

因此，例如，本發明亦可適用於在相互不同之街機遊戲機 1 個別遊玩之玩家之間，執行互相交換各玩家的可使用之角色資料的事件，利用在該事件成立交換，在本街機遊戲機 1 遊玩之玩家取得在其他街機遊戲機 1 遊玩之其他玩家的可使用之角色資料的狀況。

又，例如，本發明亦可適用於在相互不同之街機遊戲機 1 個別遊玩之玩家之間，執行支付代額數而購入一方的玩家可使用之角色資料的事件，利用在該事件成立買賣，在本街機遊戲機 1 遊玩之玩家取得在其他街機遊戲機 1 遊玩之其他玩家的可使用之角色資料的狀況。

又，在前述實施形態，舉出利用與在其他街機遊戲機 1 遊玩之其他玩家的對人對戰遊戲獲勝而在本街機遊戲機 1 遊玩之玩家取得該玩家在該當其他街機遊戲機的電腦對戰遊戲所取得之角色資料之狀況為例加以說明，但是，並不限於該狀況，即使為在本街機遊戲機 1 遊玩之玩家取得其他玩家以電腦對戰遊戲以外的方法所取得之角色資料的狀況，也可取得同樣效果。作為電腦對戰遊戲以外之取得方法係如前述般，可舉出藉由在賣店事件支付代額數來購入而取得之方法，及藉由在合成事件，將自己取得之複數角色資料轉換為新的 1 個以上之角色資料而取得之方法等。

於前者的取得方法中，例如將可在各街機遊戲機 1 所進行之賣店事件購入之角色資料的種類，及針對某角色資料而在賣店事件販賣之數量等，設定成在各街機遊戲機之

間爲不同的話，則與前述實施形態之狀況相同，對於利用本遊戲系統之各玩家，可促進與在其他街機遊戲機 1 遊玩之其他玩家的對人對戰遊戲之積極活用。再者，此時因爲用以決定可購入之角色資料的種類之資料，及針對某角色資料而用以決定在賣店事件販賣之數量的資料係成爲出現機率資料，故將該等資料設定變更爲在各街機遊戲機之間爲相互不同。又，如將針對某角色資料在賣店事件的販賣價格在各街機遊戲機之間設定爲不同的話，因爲可使在賣店事件各玩家可取得之取得機率在各街機遊戲機之間不同，故此時用以決定該販賣價格之資料亦成爲出現機率資料。

於前者的取得方法中，例如將每一角色資料可成爲在合成事件轉換後之角色資料的機率，及可在合成事件合成之角色資料的種類等，設定成在各街機遊戲機之間爲不同的話，則與前述實施形態之狀況相同，對於利用本遊戲系統之各玩家，可促進與在其他街機遊戲機 1 遊玩之其他玩家的對人對戰遊戲之積極活用。再者，此時因爲用以決定每一角色資料可成爲在合成事件轉換後之角色資料的機率之資料，及用以決定可合成之角色資料的種類之資料係成爲出現機率資料，故將該等資料設定變更爲在各街機遊戲機之間相互不同。

又，於前述實施形態中，已針對將玩家已取得之角色資料或用以特定該角色資料的特定資料，全部記憶於相同之磁性卡片的狀況加以說明，但是，每一角色資料或該特

(61)

定資料記憶於個別之磁性卡片等的可搬型記憶媒體亦可。此時，於可搬型記憶媒體之外面，顯示有表示記憶於內部之角色資料或藉由特定資料特定之角色資料所對應之怪物角色的圖案等之畫像為佳。如此，增加玩家對於各角色資料的取得意欲，可對於玩家促進遊戲遊玩。再者，於可搬型記憶媒體之外面印上圖案之狀況等，係將預先於外面印上表示各怪物角色之圖案的可搬型記憶媒體，搭載於街機遊戲機內，而再加以排出亦可。

又，在前述實施形態，已針對可實現如玩家利用將自己所持有之磁性卡片插入卡片插入取出口 17，則可從銜接上次遊戲結束時之狀態而再次開始遊戲的遊戲之持續性的構造，但是，即使為不使用磁性卡片等而不實現遊戲的持續性之構造亦可。

又，在將玩家已取得之角色資料所對應之怪物角色，使用於如集換式卡片遊戲的卡片遊戲等之其他遊戲時，從街機遊戲機排出在外面顯示有表示記憶於可使用角色區域之角色資料所對應之怪物角色的圖案等之畫像的可搬構件亦可。此時，於該可搬構件並不一定需要記憶角色資料等之資料。

【圖式簡單說明】

〔圖 1〕揭示關於實施形態之構成遊戲系統的街機遊戲機及管理伺服器之主要部的功能區塊圖。

〔圖 2〕同遊戲系統之整體的構成概略圖。

五、中文發明摘要

發明之名稱：街機遊戲機及遊戲系統

〔課題〕相較於習知技術更提高使在其他街機遊戲機遊玩之玩家取得與在某街機遊戲機遊玩之玩家所取得之道具等的遊戲要素資料相同者的事件之遊戲性。

〔解決手段〕各角色資料的畫像係遵從個別之出現機率而出現。遊戲進行控制部 101 係將對應出現之畫像的角色資料遵從特定允許使用條件而記憶於記憶玩家可使用之角色資料的記憶手段。進而，遊戲進行控制部係依據外部通訊部 108 接收之收訊資料，而對於其記憶手段，記憶與該其他同種的街機遊戲機所具備之相同記憶區域（記憶其他玩家可使用之角色資料的記憶手段）記憶之角色資料相同之資料。

六、英文發明摘要

發明之名稱：

P514542

圖1

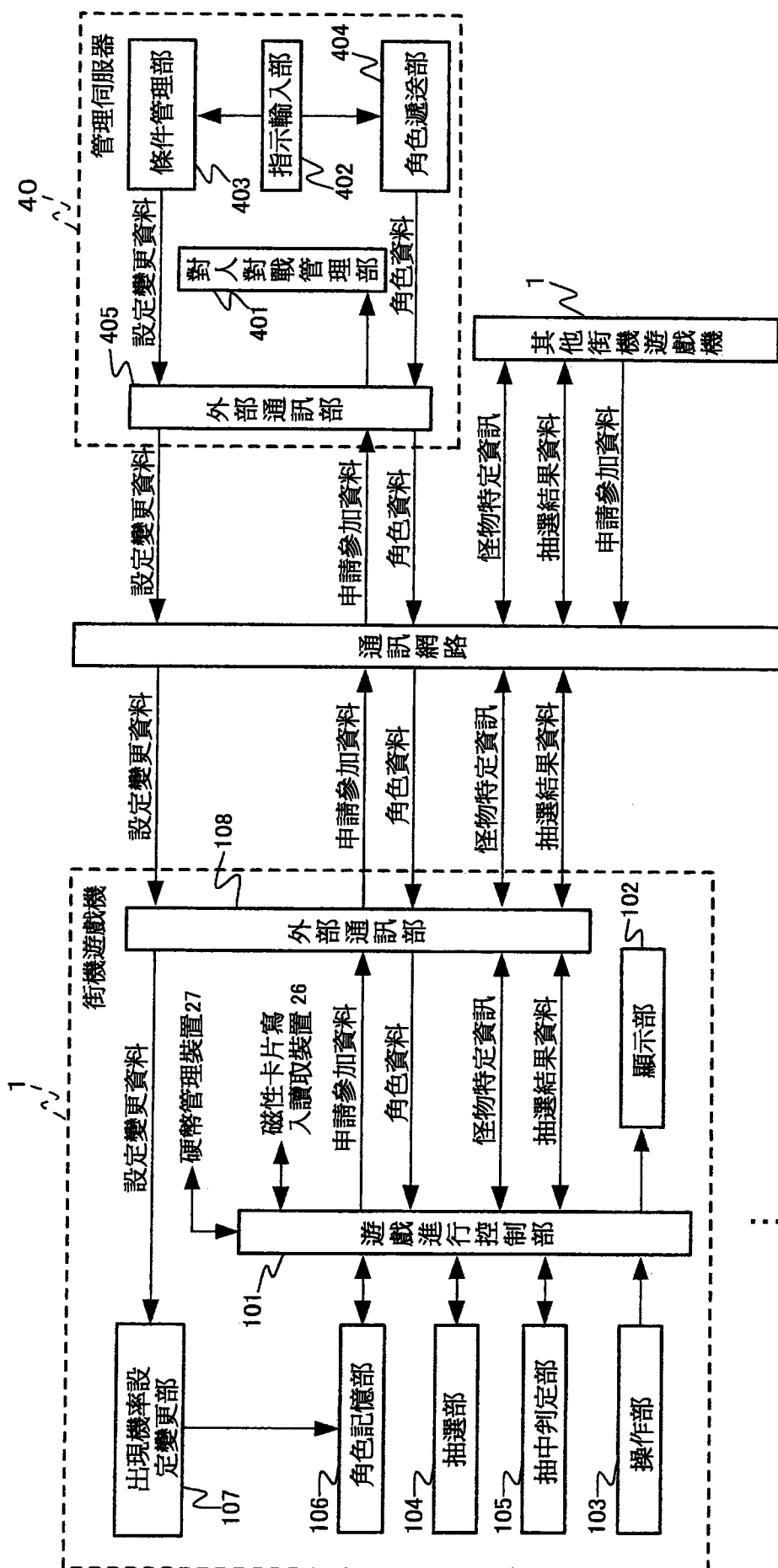


圖2

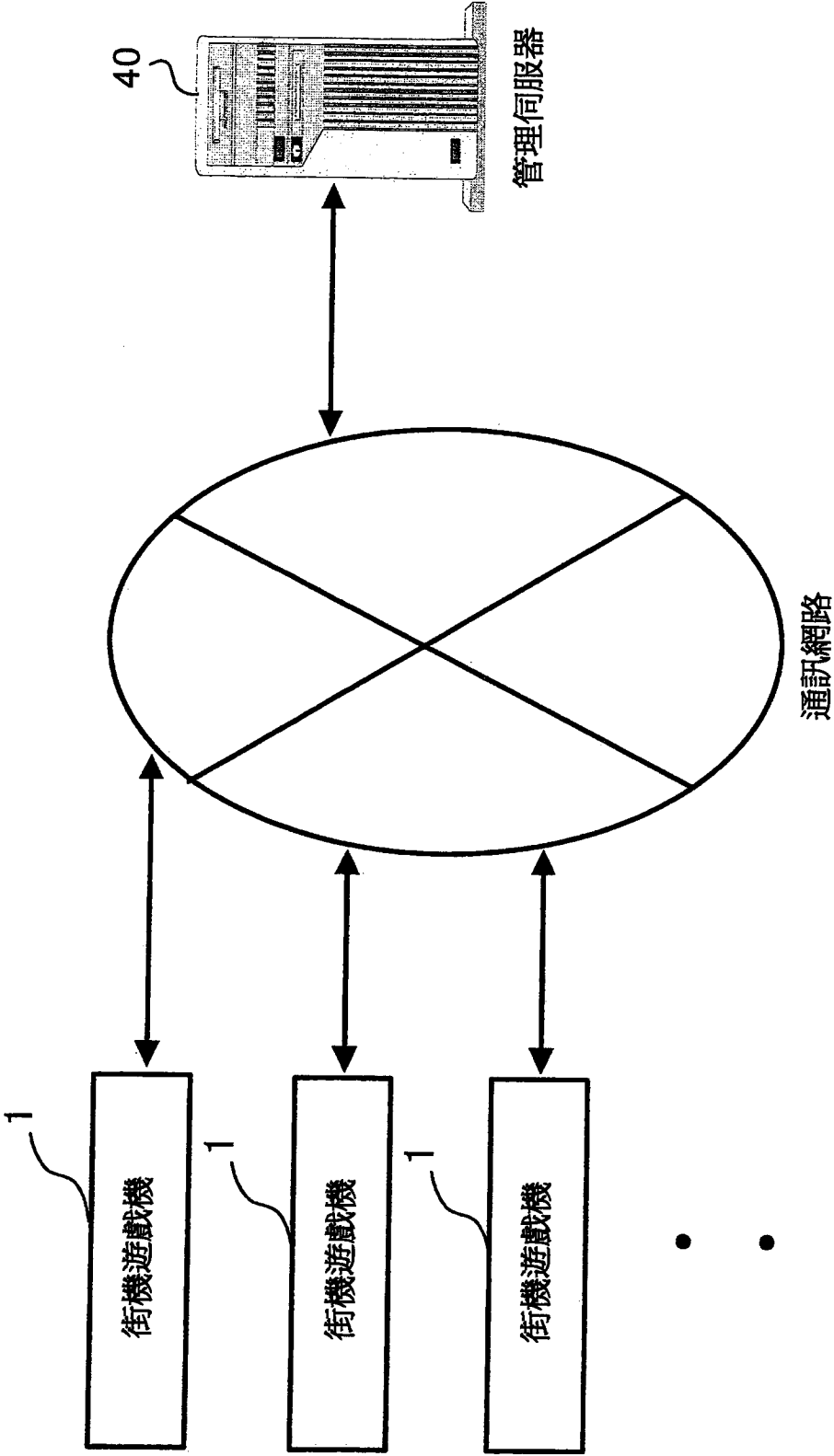


圖6

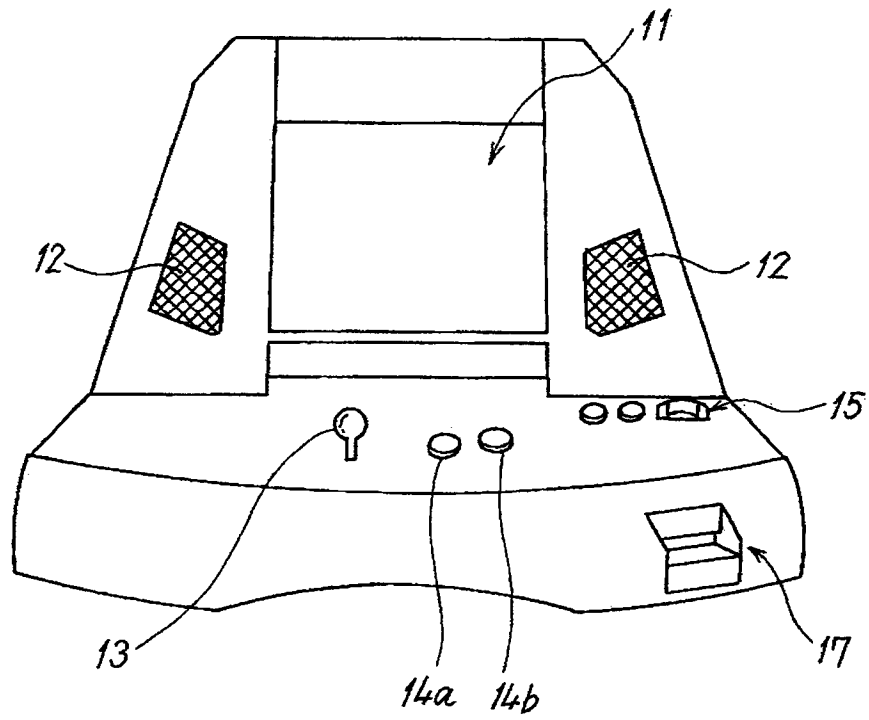


圖 7

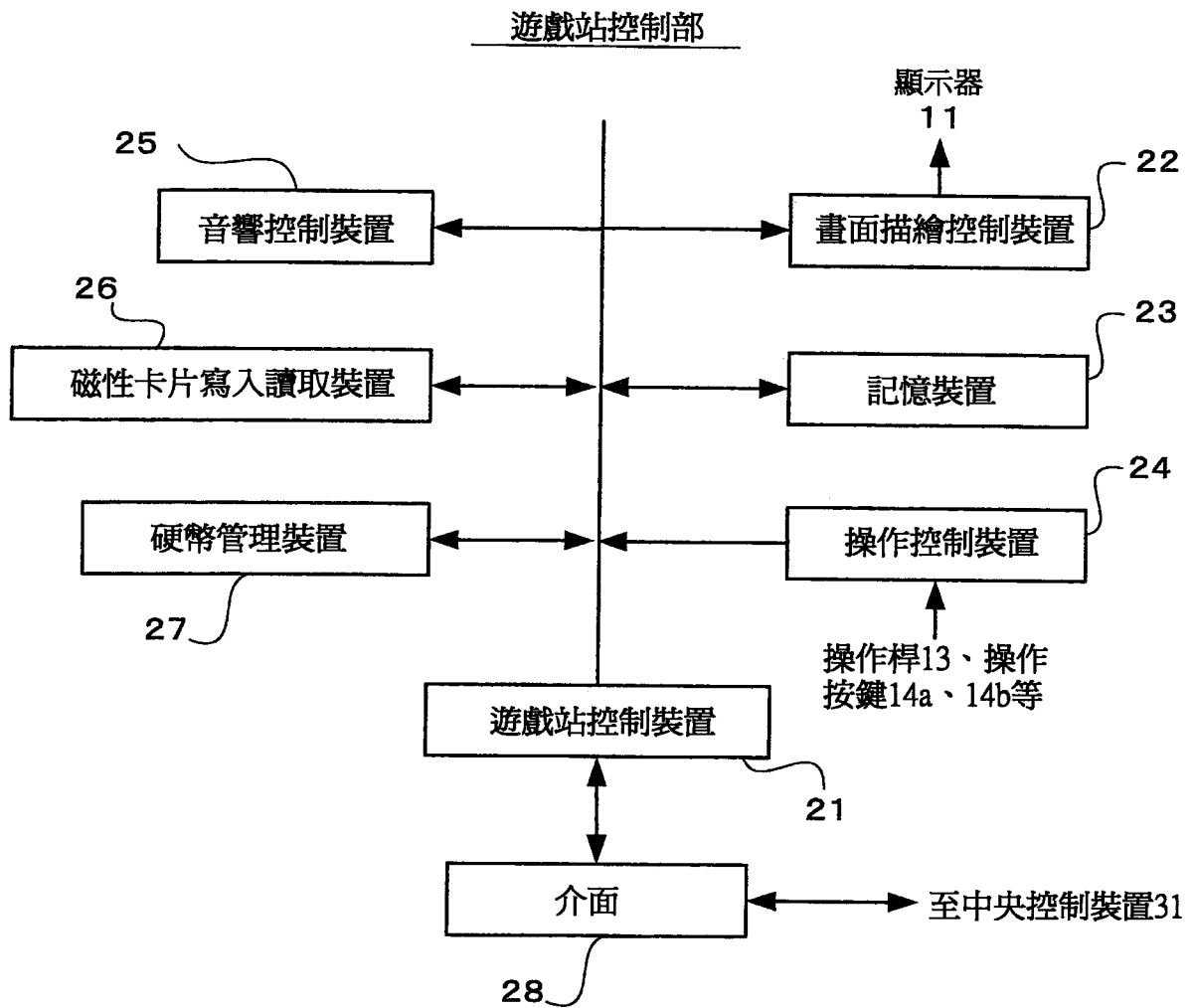


圖 8

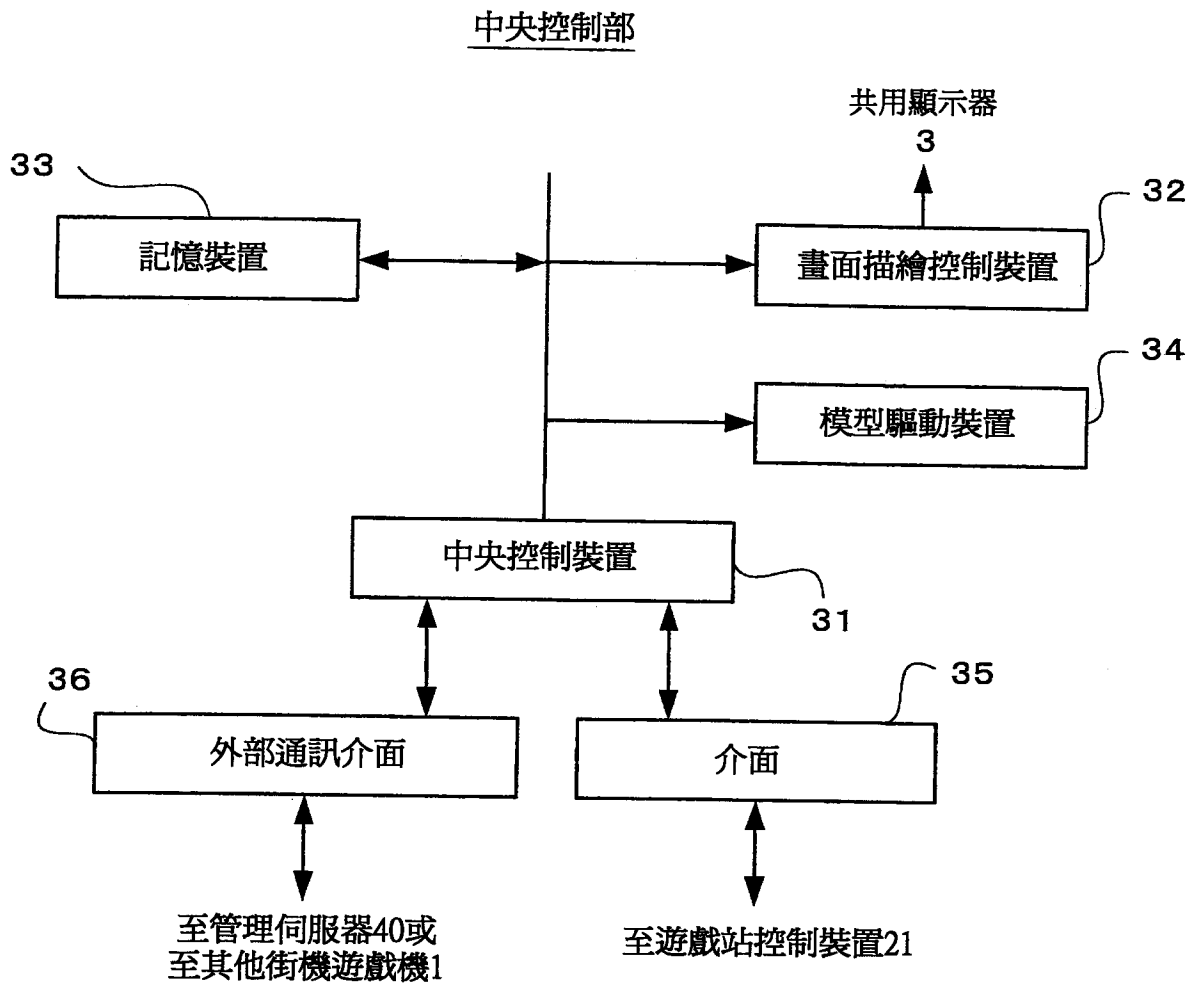
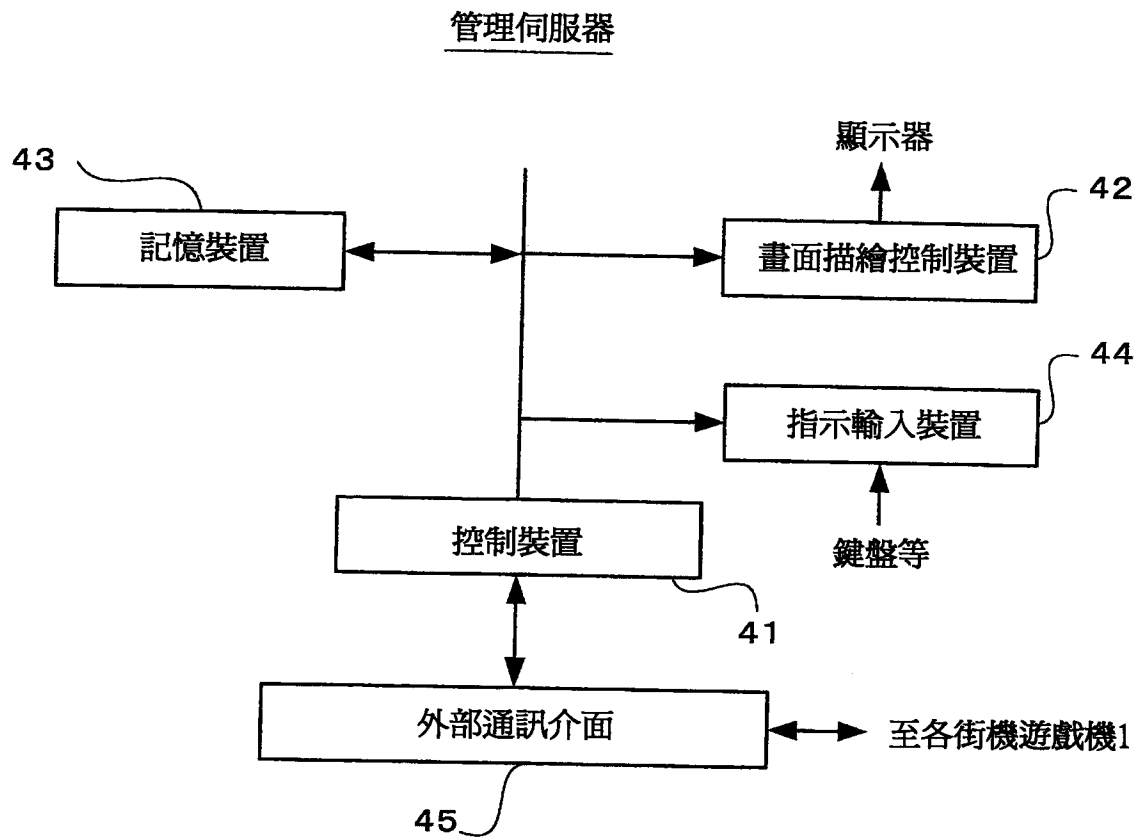


圖 9



七、指定代表圖：

(一)、本案指定代表圖為：第(1)圖

(二)、本代表圖之元件符號簡單說明：

1：街機遊戲機

40：管理伺服器

101：遊戲進行控制部

102：顯示部

103：操作部

104：抽選部

105：抽中判定部

106：角色記憶部

107：出現機率設定變更部

108：外部通訊部

401：對人對戰管理部

402：指示輸入部

403：出現機率管理部

404：角色遞送部

405：外部通訊部

八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：

(4)

於街機遊戲機，具有：遊戲操作用之操作手段；遊戲畫像顯示手段，係顯示包含遊戲要素畫像的遊戲畫像；接受手段，係接受由金錢或硬幣又或由相當於該等之電子資料所構成之遊戲價值媒體；遊戲要素記憶手段，係記憶個別對應可顯示於該遊戲畫像顯示手段之複數遊戲要素畫像的各遊戲要素資料；及遊戲控制手段，係以該接受手段接受遊戲價值媒體為條件而開始遊戲的進行，在遊戲的進行中使該遊戲畫像顯示手段顯示從該遊戲要素記憶手段讀取出之遊戲要素資料所對應的遊戲要素畫像之同時，因應該操作手段的操作內容而控制該遊戲進行，其特徵為：具有：通訊手段，係在與其他同種的街機遊戲機之間，經由網路來進行資料通訊；可使用要素記憶手段，係記憶前述遊戲要素記憶手段所記憶之複數遊戲要素資料中，遊玩前述遊戲之玩家可在該遊戲使用之遊戲要素資料或用以特定該遊戲要素資料的特定資料；出現機率記憶手段，係記憶出現機率資料，而該出現機率資料係用以決定前述遊戲控制手段使個別對應該遊戲要素記憶手段所記憶之該複數遊戲要素資料的各遊戲要素畫像，顯示於前述遊戲畫像顯示手段的各別出現機率；及設定變更手段，係設定變更記憶於該出現機率記憶手段之出現機率資料，該遊戲控制手段，係以使對應該遊戲要素記憶手段所記憶之 1 個或兩個以上的遊戲要素資料之遊戲要素畫像，遵從藉由該出現機率記憶手段所記憶之出現機率資料來決定之出現機率而顯示於該遊戲畫像顯示手段的方式來控制遊戲進行，且進行將對應顯

示於該遊戲畫像顯示手段之遊戲要素畫像的遊戲要素資料或該遊戲要素的特定資料，遵從特定允許使用條件而記憶於該可使用要素記憶手段的控制，進而，該遊戲控制手段係依據該通訊手段接收之收訊資料，而對於該可使用要素記憶手段，進行記憶與該其他同種的街機遊戲機具備之可使用要素記憶手段所記憶之遊戲要素資料或該遊戲要素資料的特定資料相同之資料的控制。

再者，在此所謂「其他同種的街機遊戲機」係代表具備與本申請項記載之構成要素相同的構成要素之其他街機遊戲機。而於以下之申請項中亦相同。

於本街機遊戲機中，顯示於遊戲畫像顯示手段之遊戲要素畫像所對應之遊戲要素資料或其特定資料係遵從特定允許使用條件而記憶於可使用要素記憶手段。記憶對應可使用要素記憶手段所記憶之遊戲要素資料或特定資料的遊戲要素資料，係在對應之玩家的遊戲進行中，可藉由該玩家使用。再者，在此所謂「使用」係代表在該使用者遊玩遊戲進行中，因應該玩家的操作而進行使用該遊戲要素資料之資料處理。又，於本街機遊戲機中，依據在與其他同種街機遊戲機之間經由網路而進行資料通訊之通訊手段所接收之收訊資料，而與記憶於該當其他同種街機遊戲機所具備之可使用要素記憶手段的遊戲要素資料或其特定資料相同之資料係記憶於可使用要素記憶手段。即，依據本街機遊戲機，在通訊手段接收前述收訊資料時，則可執行在本街機遊戲機遊玩之玩家成為可使用其他同種街機遊戲機

之玩家可使用的遊戲要素資料之事件。

在此，記憶於可使用要素記憶手段之遊戲要素資料或特定資料，係對應顯示（出現）於遊戲畫像顯示手段之遊戲要素畫像者。然後，各遊戲要素畫像出現於遊戲畫像顯示手段之出現機率係遵從記憶於出現機率記憶手段之出現機率資料而決定。所以，各遊戲要素資料記憶於可使用要素記憶手段之機率（即，達成特定允許使用條件之機率），換句話說，對應該可使用要素記憶手段之玩家可能取得各遊戲要素資料的機率（取得機率）係藉由對應該遊戲要素資料之遊戲要素畫像的出現機率而改變。再者，所謂「取得機率」係表示玩家可能取得各遊戲要素資料之困難性的程度者，亦表示達成特定允許使用條件之困難性的程度者。

在本街機遊戲機，係可藉由設定變更手段而設定變更加用以決定各遊戲要素畫像之出現機率的出現機率資料。因此，可將本街機遊戲機之出現機率資料，變更為與本街機遊戲機可進行資料通訊地連接之其他同種之街機遊戲機的出現機率資料不同之設定。結果，可使至少一種類之相同遊戲要素畫像的出現機率，在本街機遊戲機與其他同種之街機遊戲機之間相互不同。藉此，可使該至少一種類之相同遊戲要素畫像所對應之遊戲要素資料的取得機率，在本街機遊戲機與其他同種之街機遊戲機之間相互不同。

結果，例如，可實現在本街機遊戲機取得機率較低之遊戲要素資料，在其他同種之街機遊戲機的取得機率較高

之狀況。利用實現如此之狀況，可對本街機遊戲機的玩家，促進可從其他同種之街機遊戲機的玩家取得該當遊戲要素資料之前述事件的積極活用。

又申請專利範圍第 2 項所記載之發明的特徵係於第 1 項所記載之街機遊戲機中，具有：變更設定用之操作手段；前述設定變更手段，係遵從該變更設定用之操作手段的操作內容，設定變更記憶於前述出現機率記憶手段之出現機率資料。

於該街機遊戲機中，以成為為操作設定變更用的操作手段之操作者所望之出現機率的方式，來設定變更出現機率資料。

又，申請專利範圍第 3 項所記載之發明的特徵係於第 1 項所記載之街機遊戲機中，具有：設定變更資料收訊手段，係經由網路來接收設定變更資料；前述設定變更手段，係遵從該設定變更資料收訊手段所接收之設定變更資料，設定變更記憶於前述出現機率記憶手段之出現機率資料。

於該街機遊戲機中，可經由網路而設定變更出現機率資料。

又，申請專利範圍第 4 項所記載之發明的特徵係於第 1 項所記載之街機遊戲機中，具有：遊戲要素資料收訊手段，係經由網路來接收遊戲要素資料；前述遊戲控制手段，係進行將該遊戲要素資料收訊手段所接收之遊戲要素資料，記憶於前述遊戲要素記憶手段的控制。

於該街機遊戲機中，可經由網路而於遊戲要素記憶手

段追加新的遊戲要素資料等。

又，申請專利範圍第 5 項所記載之發明的特徵係於第 1 項所記載之街機遊戲機中，前述遊戲控制手段，係進行一邊使用前述通訊手段而在與前述其他同種的街機遊戲機之間進行資料通訊，一邊決定操作前述操作手段而遊玩之本玩家，與操作該其他同種的街機遊戲機之操作手段而遊玩之其他玩家之間的勝敗之對人對戰遊戲的進行之控制者，進而，該遊戲控制手段係在該本玩家在該對人對戰遊戲得勝時，而對於前述可使用要素記憶手段，進行記憶與該其他同種的街機遊戲機所具備之關於其他玩家的可使用要素記憶手段所記憶之遊戲要素資料或該遊戲要素資料的特定資料相同之資料的控制。

於該街機遊戲機中，本街機遊戲機遊玩之玩家在與其他同種街機遊戲機遊玩之其他玩家的對人對戰遊戲得勝時，本玩家係可取得與該當其他玩家在該當其他同種之街機遊戲機取得之遊戲要素資料（該當其他街機遊戲機所具備之關於該當其他玩家的可使用要素記憶手段所記憶之遊戲要素資料或藉由記憶於其之特定資料所特定之遊戲要素資料）相同者，而成為可使用該資料。結果，例如，利用實現在本街機遊戲機取得機率較低之遊戲要素資料，在其他同種之街機遊戲機的取得機率較高之狀況，而可對本玩家，促進所謂該當對人對戰遊戲的事件之積極活用。

又，申請專利範圍第 6 項所記載之發明的特徵係於第

於街機遊戲機之遊戲要素記憶手段追加新的遊戲要素資料等。

又，申請專利範圍第 14 項所記載之發明係關於遊戲系統，該遊戲系統係具備：遊戲操作用之操作手段；遊戲畫像顯示手段，係顯示包含遊戲要素畫像的遊戲畫像；接受手段，係接受由金錢或硬幣又或由相當於該等之電子資料所構成之遊戲價值媒體；遊戲要素記憶手段，係記憶個別對應可顯示於該遊戲畫像顯示手段之複數遊戲要素畫像的各遊戲要素資料；及複數街機遊戲機，係個別具有遊戲控制手段，該遊戲控制手段係以該接受手段接受遊戲價值媒體為條件而開始遊戲的進行，在遊戲的進行中使該遊戲畫像顯示手段顯示從該遊戲要素記憶手段讀取出之遊戲要素資料所對應的遊戲要素畫像之同時，因應該操作手段的操作內容而控制該遊戲進行，而將個別設置於相互不同之遊藝場的該複數街機遊戲機，經由網路而相互可進行資料通訊地連接，其特徵為：各街機遊戲機係個別具有：可使用要素記憶手段，係記憶前述遊戲要素記憶手段所記憶之複數遊戲要素資料中，遊玩前述遊戲之玩家可在該遊戲使用之遊戲要素資料或用以特定該遊戲要素資料的特定資料；及出現機率記憶手段，係記憶出現機率資料，而該出現機率資料係用以決定前述遊戲控制手段使個別對應該遊戲要素記憶手段所記憶之該複數遊戲要素資料的各遊戲要素畫像，顯示於前述遊戲畫像顯示手段的各別出現機率，各街機遊戲機的該遊戲控制手段，係以使對應其街機遊戲機

98年7月7日修(更)正替換頁

的該遊戲要素記憶手段所記憶之 1 個或兩個以上的遊戲要素資料之遊戲要素畫像，遵從藉由其街機遊戲機的該出現機率記憶手段所記憶之出現機率資料來決定之出現機率而顯示於其街機遊戲機的該遊戲畫像顯示手段的方式來控制遊戲進行，且進行將對應顯示於該遊戲畫像顯示手段之遊戲要素畫像的遊戲要素資料或該遊戲要素的特定資料，遵從特定允許使用條件而記憶於其街機遊戲機的該可使用要素記憶手段的控制，進而，各街機遊戲機的該遊戲控制手段係依據經由前述網路而接收之收訊資料，進行將與前述複數街機遊戲機中其他街機遊戲機所具備之可使用要素記憶手段所記憶之遊戲要素資料或該遊戲要素資料的特定資料相同之資料，記憶於其街機遊戲機的該可使用要素記憶手段的控制，各街機遊戲機的該出現機率記憶手段所記憶之出現機率資料，係以至少一種類之相同遊戲要素資料所對應之遊戲要素畫像的出現機率因街機遊戲機而不同之方式來設定。

構成該遊戲系統之各街機遊戲機的構造係除了具有設定變更出現機率記憶手段所記憶之出現機率資料的設定變更手段不是必須要件之外，與申請專利範圍第 1 項的街機遊戲機之構造幾近相同。然後，於本遊戲系統中，以至少一種類之相同遊戲要素資料所對應之遊戲要素畫像的出現機率因街機遊戲機而不同之方式來設定。藉此，可實現在某街機遊戲機取得機率較低之遊戲要素資料，在其他同種之街機遊戲機的取得機率較高之狀況。因此，可對某街機

值者。又，特技資料係表示其怪物角色所具備之特技者。特性資料係在後述之傷害計算處理等所使用之表示其怪物角色的特性者，對應其怪物角色所對應之記號排列上之表示物理攻擊的記號、表示火焰攻擊的記號及表示魔法攻擊的記號之比例。下注費用資料係在吃角子老虎遊戲使用該當怪物角色時所需之下注數量。下注費用資料係等級資料越高則設定為越高。

出現機率設定變更部 107 係由圖 7 所示之遊戲站控制部的硬體構造之遊戲站控制裝置 21 及介面 28、以及圖 8 所示之中央控制部的硬體構造之中央控制裝置 31 及介面 35 等所構成，作為設定變更手段而作用。在本實施形態，從通訊網路經由外部通訊部 108 而接收設定變更資料時，出現機率設定變更部 107 係依據其設定變更資料，變更記憶於條件記憶部 106 之各角色資料的出現機率資料。於後詳述關於該出現機率資料的設定變更處理之詳細說明。

外部通訊部 108 係由圖 8 所示之中央控制部的硬體構造之中央控制裝置 31 及外部通訊介面 36 等所構成，作為通訊手段而作用。外部通訊部 108 係在中央控制裝置 31 的控制下，從外部通訊介面 36 經由通訊網路而在管理伺服器 40 之間或其他街機遊戲機 1 之間進行資料通訊。

圖 11 係揭示本實施形態之吃角子老虎遊戲所出現之記號的種類之說明圖。

於圖 11 中，完成所謂物理攻擊記號 61a、61b、61c

在圖 10 所示之 3 個捲軸畫像 51a、51b、51c 而於特定得獎線上備齊 3 個的特定組合時，則執行物理攻擊型的傷害計算處理。具體來說，遊戲進行控制部 101 係從抽中判定部 105 接收成為該特定組合之要旨的判定結果時，則執行傷害計算程式，因應備齊之物理攻擊記號 61a、61b、61c 的種類，而考慮藉由對手使用之怪物資料的特性資料所決定之物理特性，計算出賦予對手的怪物頭目之傷害值。然後，從記憶於記憶裝置 23 內的 RAM 之體力值記憶區域的對手之體力值資料，減去計算出之傷害值份的體力值。

再者，物理攻擊記號 61a、61b、61c 的差異係表示具有該記號之捲軸畫像所對應之怪物角色的等級資料之差異，其等級資料越高，則其等級所對應之物理攻擊記號備齊時賦予對手的傷害值越大。

又，完成所謂火焰攻擊記號 62a、62b、62c 在圖 10 所示之 3 個捲軸畫像 51a、51b、51c 而於特定得獎線上備齊 3 個的特定組合時，則執行火焰攻擊型的傷害計算處理。具體來說，遊戲進行控制部 101 係從抽中判定部 105 接收成為該特定組合之要旨的判定結果時，則執行傷害計算程式，因應備齊之火焰攻擊記號 62a、62b、62c 的種類，而考慮藉由對手使用之怪物資料的特性資料所決定之火焰特性，計算出賦予對手的怪物頭目之傷害值。然後，從記憶於記憶裝置 23 內的 RAM 之體力值記憶區域的對手之體力值資料，減去計算出之傷害值份的體力值。

再者，火焰攻擊記號 62a、62b、62c 的差異係表示具有該記號之捲軸畫像所對應之怪物角色的等級資料之差異，其等級資料越高，則其等級所對應之火焰攻擊記號備齊時賦予對手的傷害值越大。

又，完成所謂魔法攻擊記號 63a、63b、63c 在圖 10 所示之 3 個捲軸畫像 51a、51b、51c 而於特定得獎線上備齊 3 個的特定組合時，則執行魔法攻擊型的傷害計算處理。具體來說，遊戲進行控制部 101 係從抽中判定部 105 接收成為該特定組合之要旨的判定結果時，則執行傷害計算程式，因應備齊之魔法攻擊記號 63a、63b、63c 的種類，而考慮藉由對手使用之怪物資料的特性資料所決定之魔法特性，計算出賦予對手的怪物頭目之傷害值。然後，從記憶於記憶裝置 23 內的 RAM 之體力值記憶區域的對手之體力值資料，減去計算出之傷害值份的體力值。

再者，魔法攻擊記號 63a、63b、63c 的差異係表示具有該記號之捲軸畫像所對應之怪物角色的等級資料之差異，其等級資料越高，則其等級所對應之魔法攻擊記號備齊時賦予對手的傷害值越大。

又，完成所謂多重攻擊記號 64 在圖 10 所示之 3 個捲軸畫像 51a、51b、51c 而於特定得獎線上備齊 3 個的特定組合時，則執行前述物理攻擊型、火焰攻擊型及魔法攻擊型之 3 個傷害計算處理。藉此，從記憶於記憶裝置 23 內的 RAM 之體力值記憶區域的對手之體力值資料，減去在

各處理所個別計算出之傷害值份的總計值份之體力值。

又，多重攻擊記號 64 係亦發揮作為物理攻擊、火焰攻擊及魔法攻擊之等級 1 的記號之功效。所以，多重攻擊記號 64，與物理攻擊、火焰攻擊及魔法攻擊之任一記號備齊於得獎線上時，則完成關於存在於其得獎線上之物理攻擊、火焰攻擊及魔法攻擊的特定組合，而進行因應其攻擊型之傷害計算處理。

又，完成所謂回復記號 65 在圖 10 所示之 3 個捲軸畫像 51a、51b、51c 而於特定得獎線上備齊 3 個的特定組合時，遊戲進行控制部 101 係進行將記憶於記憶裝置 23 內的 RAM 之自身的體力值資料，加上特定值份之體力值的體力回復處理。

又，王牌記號 66 係發揮作為後述怪物記號以外之所有記號的功效。又，完成所謂得獎線上之所有記號成為該王牌記號 66 的特定組合時，則可連續 5 次進行不需下注代額數而進行吃角子老虎遊戲之免費遊戲。

怪物記號 67、68、69 係表示持有其記號之捲軸畫像所對應之怪物角色者。而完成所謂該等怪物記號 67、68、69 個別 1 個以上停止顯示於各捲軸畫像 61a、61b、61c 的特定組合時，則選擇各怪物角色之特技的畫面係顯示於顯示器 11。然後，遵從其畫面的引導而玩家選擇任一特技時，遊戲進行控制部 101 係執行因應被選擇之特技的特技處理。該特技係藉由各怪物角色的角色資料具有之特技資料

來決定。

接著，針對本實施形態之遊戲的流程加以說明。

在本街機遊戲機 1，玩家向遊戲站 10 的硬幣投入口 15 投入硬幣時，其硬幣投入數量係被硬幣管理裝置 27 檢測出，而其硬幣投入數量份的代額數係記憶於代額數資料。又，硬幣管理裝置 27 係檢測出硬幣的投入時，則將其要旨通知遊戲進行控制部 101。接受該通知的遊戲進行控制部 101 係將選單選擇畫面顯示命令輸出至顯示部 102。藉此，於玩家投入硬幣之遊戲站 10 的顯示器 11 上，顯示選單選擇畫面。於該選單選擇畫面係顯示有用以選擇電腦對戰遊戲的按鍵畫像與用以選擇對人對戰遊戲的按鍵畫像。玩家利用操作桿 13 選擇該等按鍵畫像之任一而按下操作按鍵 14e 時，其操作資料係從操作部 103 輸入至遊戲進行控制部 101。然後，遊戲進行控制部 101 係進行關於其操作資料之遊戲。

又，玩家利用將自身持有之磁性卡片插入卡片插入取出口 17，則可從銜接上次遊戲結束時之狀態而再次開始遊戲。於本街機遊戲機 1 中，玩家結束遊戲時，用以在下次遊戲再次開始時復原其結束時的遊戲狀態的遊戲狀態資料係藉由磁性卡片寫入讀取裝置 26 而記錄於磁性卡片。於遊戲狀態資料係包含有作為持有者識別資訊的卡片 ID、玩家名稱、最後遊玩時間及玩家取得之怪物角色的角色資

料等。玩家將磁性卡片插入卡片插入取出口 17，其磁性卡片內的遊戲狀態資料被磁性卡片寫入讀取裝置 26 讀取出時，玩家係可於電腦對戰遊戲及對人對戰遊戲中使用目前為止在遊玩所取得之怪物角色。

再者，並不需於磁性卡片記錄所有遊戲狀態資料，例如，於磁性卡片記錄卡片 ID，而將卡片 ID 以外之遊戲狀態資料的一部份或全部，記錄於中央控制部的記憶裝置 33 亦可。此時，從磁性卡片讀取卡片 ID 後，將對應其卡片 ID 之遊戲狀態資料，從中央控制部下載至遊戲站控制部即可。

遊戲進行控制部 101 係從硬幣管理裝置 27 接收檢測硬幣投入之要旨的通知時，則對於磁性卡片寫入讀取裝置 26 輸出磁性卡片讀取命令。接受該命令之磁性卡片寫入讀取裝置 26 係作為資料讀取手段而作用，而於卡片插入取出口 17 插入磁性卡片時，則讀取出記憶於其磁性卡片內之遊戲狀態資料，並將其輸出至遊戲進行控制部 101。遊戲進行控制部 101 係將讀取出之遊戲狀態資料內的角色資料，記憶於構成角色記憶部 106 之記憶裝置 23 的作為可使用要素記憶手段之 RAM 的可使用角色記憶區域。記憶於該可使用角色記憶區域之角色資料係可於電腦對戰遊戲及對人對戰遊戲中使用。

在此，於本實施形態中，玩家取得角色資料的方法係

可舉出藉由在後述之電腦對戰遊戲或對人對戰遊戲擊敗對手而取得之方法、藉由在賣店事件支付代額數來購入而取得之方法、藉由在交換事件將自身所取得之角色資料與其他玩家所取得之角色資料進行交換而取得之方法、及藉由將在合成事件自身所取得之複數角色資料轉換成新的 1 個以上之角色資料而取得之方法等。使用該等取得方法而玩家取得之角色資料係藉由遊戲進行控制部 101，記憶於構成角色記憶部 106 之記憶裝置 23 的 RAM 之可使用角色記憶區域。

(電腦對戰遊戲)

圖 12 係揭示電腦對戰遊戲之流程的流程圖。

電腦對戰遊戲係以電腦作為對戰對手而進行吃角子老虎遊戲者。本實施形態之電腦對戰遊戲係自身與電腦交互進行吃角子老虎遊戲，在自身的吃角子老虎遊戲而前述特定組合備齊時，則支付因應其特定組合之獎金，而可增加自身的代額數。又，特定組合備齊時，則進行減少敵方怪物頭目的體力值資料等之處理，在敵方怪物頭目的體力值資料成為 0 時，則可取得與 3 個敵方怪物中之一相同的怪物角色之角色資料，而結束電腦對戰遊戲。另一方面，在電腦的吃角子老虎遊戲而特定組合備齊時，則進行減少友軍怪物頭目的體力值資料等之處理，在友軍怪物頭目的體

機率資料變更爲其操作資料所示之出現機率資料。此時，因應經營遊藝場之經營者的經營策略等，而可控制街機遊戲機 1 之各角色資料的取得機率。

(角色追加處理)

接著，針對從管理伺服器 40 而在各街機遊戲機 1 追加新的角色資料之角色追加處理加以說明。

圖 15 係本實施形態之角色追加處理的序列流程。

經營本遊戲系統之經營公司的擔任者等之操作員係將記憶有追加之角色資料的記憶媒體，安裝於管理伺服器 40 所具備之記憶媒體讀取裝置，而使用記憶媒體讀取裝置，將其追加之角色資料輸入至管理伺服器 40。再者，對於管理伺服器 40 的追加之角色資料的輸入方法係不限於此，即使爲經由通訊網路來輸入等之其他方法亦可。已輸入之追加之角色資料係記憶於管理伺服器 40 的記憶裝置 43。之後，操作員操作管理伺服器 40 的鍵盤等，而輸入角色遞送指示。表示該角色遞送指示之內容的操作資料係從指示輸入部 402 傳送至角色遞送部 404。角色遞送部 404 係從指示輸入部 402 接收角色遞送指示的操作資料時，則從記憶裝置 43 讀取出藉由其操作資料特定之追加的角色資料，並將該角色資料經由外部通訊部 405 而傳送至構成本遊戲系統之角色追加對象的街機遊戲機 1。

該追加之角色資料係經由通訊網路而利用遊戲進行控制部 101 從作爲各街機遊戲機 1 的遊戲要素資料收訊手段

〔 變形例 〕

接著，針對前述實施形態之對人對戰遊戲的友軍怪物頭目之消除處理（圖 13 的 S26）的一變形例加以說明。

在前述實施形態，在對人對戰遊戲勝利之玩家係該對人對戰遊戲為敵方怪物頭目之怪物角色的角色資料記憶於角色記憶部 106 的可使用角色記憶區域，而可在之後的遊戲使用。另一方面，在對人對戰遊戲落敗之玩家係在該對人對戰遊戲作為友軍怪物頭目使用之怪物角色的角色資料，從角色記憶部 106 的可使用角色記憶區域消除，而無法在之後的遊戲使用。所以，在前述實施形態，則為在對人對戰遊戲勝利之玩家從落敗之玩家奪走角色資料。如此狀況，可實現有緊張感之對人對戰遊戲，但是，因為如果自己落敗則馬上無法使用友軍怪物頭目之角色資料，故也為玩家對於對人對戰遊戲之活用的猶豫之要因。又，如此在玩家間爭奪角色時，亦有可能發生玩家之間的摩擦。因此，在本變形例，係提出可排除玩家對於對人對戰遊戲之活用的猶豫之要因及玩家之間的摩擦之方式。

圖 16 係揭示本變形例之友軍怪物頭目的消去處理之流程的流程圖。

於本變形例中，於角色記憶部 106 的可使用角色記憶區域所記憶之角色資料係包含有作為消除計算值資料之壽命計算值的生命資料。該生命資料的初始值係可任意設定，在本變形例則為「3」。於本街機遊戲機 1 中玩家在對

人對戰遊戲落敗時（圖 13 的 S17），首先，遊戲進行控制部 101 係將記憶於角色記憶部 106 之選擇角色記憶區域之 3 個友軍怪物的角色資料所包含之生命資料，個別減少「1」（S31）。之後，遊戲進行控制部 101 係個別判斷該等 3 個角色資料的生命資料否成為 0（S32）。於該判斷中判斷生命資料成為 0 時，遊戲進行控制部 101 係將該角色資料從角色記憶部 106 的可使用角色記憶區域消除（S33）。即，在本變形例中，在對人對戰遊戲使用相同角色資料而落敗 3 次時，該角色資料係從可使用角色記憶區域被消除，而無法在之後的遊戲使用。相反地，在對人對戰遊戲使用相同角色資料而落敗 3 次為止，可繼續使用該角色資料。

如此，於本變形例中，因為在對人對戰遊戲使用相同角色資料而落敗 3 次為止，該角色資料係從可使用角色記憶區域被消除，玩家係在對人對戰遊戲中僅落敗 1 次時，並不會失去該角色資料。藉此，可緩和玩家對對人對戰遊戲的活用之猶豫，而可促進對於對人對戰遊戲之活用。又，依據本變形例，因為在玩家之間不須爭奪角色，亦可減輕玩家之間發生摩擦。再者，即使在本變形例，因為在對人對戰遊戲使用相同角色資料而落敗 3 次時，則無法使用該角色資料，故可在對人對戰遊戲具有適度之緊張感。

又，在本變形例，於對應在對人對戰遊戲中得勝之玩家的可使用角色記憶區域係記憶有與新的對戰對手之怪物頭目相同之怪物角色的角色資料。在本變形例，於此時記

〔圖 3〕同街機遊戲機之前視圖。

〔圖 4〕同街機遊戲機之側視圖。

〔圖 5〕同街機遊戲機之俯視圖。

〔圖 6〕揭示同街機遊戲機所具備之 8 個遊戲站中之一
一的擴大前視圖。

〔圖 7〕揭示設置於每一遊戲站的遊戲站控制部之硬
體構造的區塊圖。

〔圖 8〕揭示設置於每一街機遊戲機的中央控制部之
硬體構造的區塊圖。

〔圖 9〕揭示同管理伺服器之硬體構造的區塊圖。

〔圖 10〕揭示顯示於同遊戲站的顯示器之遊戲畫面之
一例的說明圖。

〔圖 11〕揭示在街機遊戲機的各遊戲站執行之吃角子
老虎遊戲所出現之記號的種類之說明圖。

〔圖 12〕揭示電腦對戰遊戲之流程的流程圖。

〔圖 13〕揭示對人對戰遊戲之流程的流程圖。

〔圖 14〕出現機率資料之設定變更處理的序列流程。

〔圖 15〕角色追加處理的序列流程。

〔圖 16〕揭示變形例之友軍怪物頭目的消去處理之流
程的流程圖。

【主要元件符號說明】

1：街機遊戲機

10：遊戲站

(63)

- 11：顯示器
- 13：操作桿
- 14a、14b：操作按鍵
- 15：硬幣投入口
- 16：硬幣支付口
- 17：卡片插入取出口
- 21：遊戲站控制裝置
- 23、33、43：記憶裝置
- 26：磁性卡片寫入讀取裝置
- 27：硬幣管理裝置
- 31：中央控制裝置
- 40：管理伺服器
- 41：控制裝置
- 51a、51b、51c：捲軸畫像
- 60A、60B、60C：怪物卡片畫像
- 101：遊戲進行控制部
- 102：顯示部
- 103：操作部
- 104：抽選部
- 105：抽中判定部
- 106：角色記憶部
- 107：出現機率設定變更部
- 108：外部通訊部
- 401：對人對戰管理部

(64)

402：指示輸入部

403：出現機率管理部

404：角色遞送部

405：外部通訊部

十、申請專利範圍

第 95141542 號專利申請案

中文申請專利範圍修正本

民國 98 年 7 月 7 日修正

1. 一種街機遊戲機，係具有：

遊戲操作作用之操作手段；

遊戲畫像顯示手段，係顯示包含遊戲要素畫像的遊戲畫像；

接受手段，係接受由金錢或硬幣又或由相當於該等之電子資料所構成之遊戲價值媒體；

遊戲要素記憶手段，係記憶個別對應可顯示於該遊戲畫像顯示手段之複數遊戲要素畫像的各遊戲要素資料；及

遊戲控制手段，係以該接受手段接受遊戲價值媒體為條件而開始遊戲的進行，在遊戲的進行中使該遊戲畫像顯示手段顯示從該遊戲要素記憶手段讀取出之遊戲要素資料所對應的遊戲要素畫像之同時，因應該操作手段的操作內容而控制該遊戲進行，

其特徵為：具有：

通訊手段，係在與其他同種的街機遊戲機之間，經由網路來進行資料通訊；

可使用要素記憶手段，係記憶前述遊戲要素記憶手段所記憶之複數遊戲要素資料中，遊玩前述遊戲之玩家可在該遊戲使用之遊戲要素資料或用以特定該遊戲要素資料的

特定資料；

出現機率記憶手段，係記憶出現機率資料，而該出現機率資料係用以決定前述遊戲控制手段使個別對應該遊戲要素記憶手段所記憶之該複數遊戲要素資料的各遊戲要素畫像，顯示於前述遊戲畫像顯示手段的各別出現機率；及

設定變更手段，係設定變更記憶於該出現機率記憶手段之出現機率資料，

該遊戲控制手段，係以使對應該遊戲要素記憶手段所記憶之 1 個或兩個以上的遊戲要素資料之遊戲要素畫像，遵從藉由該出現機率記憶手段所記憶之出現機率資料來決定之出現機率而顯示於該遊戲畫像顯示手段的方式來控制遊戲進行，且進行將對應顯示於該遊戲畫像顯示手段之遊戲要素畫像的遊戲要素資料或該遊戲要素的特定資料，遵從特定允許使用條件而記憶於該可使用要素記憶手段的控制，

進而，該遊戲控制手段係依據該通訊手段接收之收訊資料，而對於該可使用要素記憶手段，進行記憶與該其他同種的街機遊戲機具備之可使用要素記憶手段所記憶之遊戲要素資料或該遊戲要素資料的特定資料相同之資料的控制。

2. 如申請專利範圍第 1 項所記載之街機遊戲機，其中，具有：

變更設定用之操作手段，

前述設定變更手段，係遵從該變更設定用之操作手段

的操作內容，設定變更記憶於前述出現機率記憶手段之出現機率資料。

3. 如申請專利範圍第 1 項所記載之街機遊戲機，其中，具有：

設定變更資料收訊手段，係經由網路來接收設定變更資料，

前述設定變更手段，係遵從該設定變更資料收訊手段所接收之設定變更資料，設定變更記憶於前述出現機率記憶手段之出現機率資料。

4. 如申請專利範圍第 1 項所記載之街機遊戲機，其中，具有：

遊戲要素資料收訊手段，係經由網路來接收遊戲要素資料，

前述遊戲控制手段，係進行將該遊戲要素資料收訊手段所接收之遊戲要素資料，記憶於前述遊戲要素記憶手段的控制。

5. 如申請專利範圍第 1 項所記載之街機遊戲機，其中，

前述遊戲控制手段，係進行一邊使用前述通訊手段而在與前述其他同種的街機遊戲機之間進行資料通訊，一邊決定操作前述操作手段而遊玩之本玩家，與操作該其他同種的街機遊戲機之操作手段而遊玩之其他玩家之間的勝敗之對人對戰遊戲的進行之控制者，

進而，該遊戲控制手段係在該本玩家在該對人對戰遊

戲得勝時，而對於前述可使用要素記憶手段，進行記憶與該其他同種的街機遊戲機所具備之關於其他玩家的可使用要素記憶手段所記憶之遊戲要素資料或該遊戲要素資料的特定資料相同之資料的控制。

6. 如申請專利範圍第 5 項所記載之街機遊戲機，其中，

前述遊戲控制手段，係在前述本玩家在前述對人對戰遊戲落敗時，進行消除在前述可使用要素記憶手段所記憶之遊戲要素資料或特定資料中，達成特定消除條件者的控制。

7. 如申請專利範圍第 6 項所記載之街機遊戲機，其中，

記憶於前述可使用要素記憶手段之遊戲要素資料或特定資料，係與消除計算值資料建立關聯而記憶，

前述遊戲控制手段，係在前述本玩家在前述對人對戰遊戲落敗時，進行使在該對人對戰遊戲所使用之遊戲要素資料所對應之該消除計算值資料，僅變動特定計算值份的控制者，

前述特定消除條件，係該消除計算值資料的累積變動值達到規定值之條件。

8. 如申請專利範圍第 7 項所記載之街機遊戲機，其中，

前述本玩家在前述對人對戰遊戲得勝時而記憶於前述可使用要素記憶手段之前述相同資料的數量乘上前述規定

值所得之值，與該本玩家在該對人對戰遊戲落敗時而變動之總計算值係相互一致。

9. 如申請專利範圍第 1 項所記載之街機遊戲機，其中，具有：

記憶媒體排出手段，係排出可搬型記憶媒體，該可搬型記憶媒體係記憶對應前述可使用要素記憶手段所記憶之遊戲要素資料或特定資料的資料。

10. 如申請專利範圍第 9 項所記載之街機遊戲機，其中，具有：

資料讀取手段，係讀取記憶於前述可搬型記憶媒體之資料，

前述遊戲控制手段，係進行將對應該資料讀取手段所讀取出之資料的遊戲要素資料或特定資料，記憶於前述可使用要素記憶手段之控制。

11. 一種遊戲系統，其特徵為：

包含個別具備申請專利範圍第 1、2、3、4、5、6、7、8、9 或 10 項所記載之街機遊戲機具有之構造的複數街機遊戲機，且將個別設置於相互不同之遊藝場的該複數街機遊戲機，經由網路而相互可進行資料通訊地連接。

12. 一種遊戲系統，係包含個別具備申請專利範圍第 3 項所記載之街機遊戲機具有之構造的複數街機遊戲機，且將個別設置於相互不同之遊藝場的該複數街機遊戲機，經由網路而相互可進行資料通訊地連接的遊戲系統，其特徵為具有：

98年7月7日修(×)正替換頁

出現機率管理裝置，係對於前述複數街機遊戲機，透過網路而傳送前述設定變更資料。

13. 一種遊戲系統，係包含個別具備申請專利範圍第4項所記載之街機遊戲機具有之構造的複數街機遊戲機，且將個別設置於相互不同之遊藝場的該複數街機遊戲機，經由網路而相互可進行資料通訊地連接的遊戲系統，其特徵為具有：

遊戲要素管理裝置，係對於前述複數街機遊戲機，透過網路而傳送前述遊戲要素資料。

14. 一種遊戲系統，係具備：

遊戲操作用之操作手段；

遊戲畫像顯示手段，係顯示包含遊戲要素畫像的遊戲畫像；

接受手段，係接受由金錢或硬幣又或由相當於該等之電子資料所構成之遊戲價值媒體；

遊戲要素記憶手段，係記憶個別對應可顯示於該遊戲畫像顯示手段之複數遊戲要素畫像的各遊戲要素資料；及

複數街機遊戲機，係個別具有遊戲控制手段，該遊戲控制手段係以該接受手段接受遊戲價值媒體為條件而開始遊戲的進行，在遊戲的進行中使該遊戲畫像顯示手段顯示從該遊戲要素記憶手段讀取出之遊戲要素資料所對應的遊戲要素畫像之同時，因應該操作手段的操作內容而控制該遊戲進行，

而將個別設置於相互不同之遊藝場的該複數街機遊戲

機，經由網路而相互可進行資料通訊地連接，其特徵為：

各街機遊戲機係個別具有：

可使用要素記憶手段，係記憶前述遊戲要素記憶手段所記憶之複數遊戲要素資料中，遊玩前述遊戲之玩家可在該遊戲使用之遊戲要素資料或用以特定該遊戲要素資料的特定資料；及

出現機率記憶手段，係記憶出現機率資料，而該出現機率資料係用以決定前述遊戲控制手段使個別對應該遊戲要素記憶手段所記憶之該複數遊戲要素資料的各遊戲要素畫像，顯示於前述遊戲畫像顯示手段的各別出現機率，

各街機遊戲機的該遊戲控制手段，係以使對應其街機遊戲機的該遊戲要素記憶手段所記憶之 1 個或兩個以上的遊戲要素資料之遊戲要素畫像，遵從藉由其街機遊戲機的該出現機率記憶手段所記憶之出現機率資料來決定之出現機率而顯示於其街機遊戲機的該遊戲畫像顯示手段的方式來控制遊戲進行，且進行將對應顯示於該遊戲畫像顯示手段之遊戲要素畫像的遊戲要素資料或該遊戲要素的特定資料，遵從特定允許使用條件而記憶於其街機遊戲機的該可使用要素記憶手段的控制，

進而，各街機遊戲機的該遊戲控制手段係依據經由前述網路而接收之收訊資料，進行將與前述複數街機遊戲機中其他街機遊戲機所具備之可使用要素記憶手段所記憶之遊戲要素資料或該遊戲要素資料的特定資料相同之資料，記憶於其街機遊戲機的該可使用要素記憶手段的控制，

98年7月7日修(八)工務投訴

各街機遊戲機的該出現機率記憶手段所記憶之出現機率資料，係以至少一種類之相同遊戲要素資料所對應之遊戲要素畫像的出現機率因街機遊戲機而不同之方式來設定。

圖 3

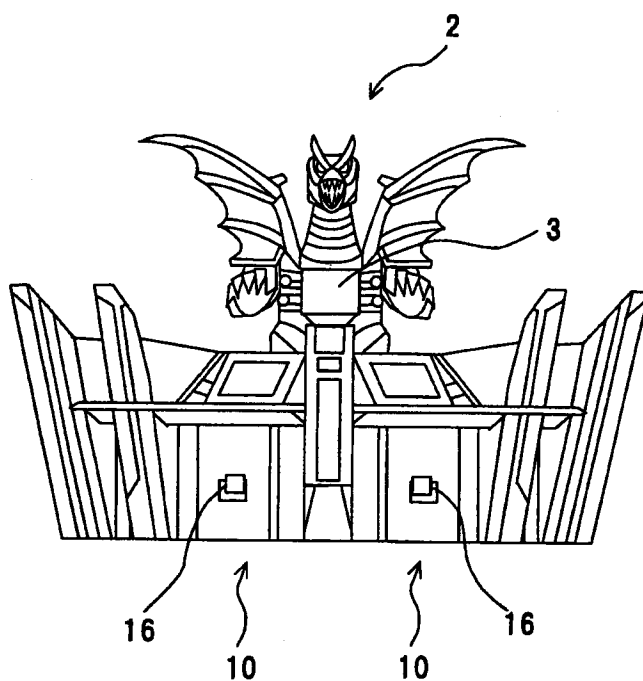


圖4

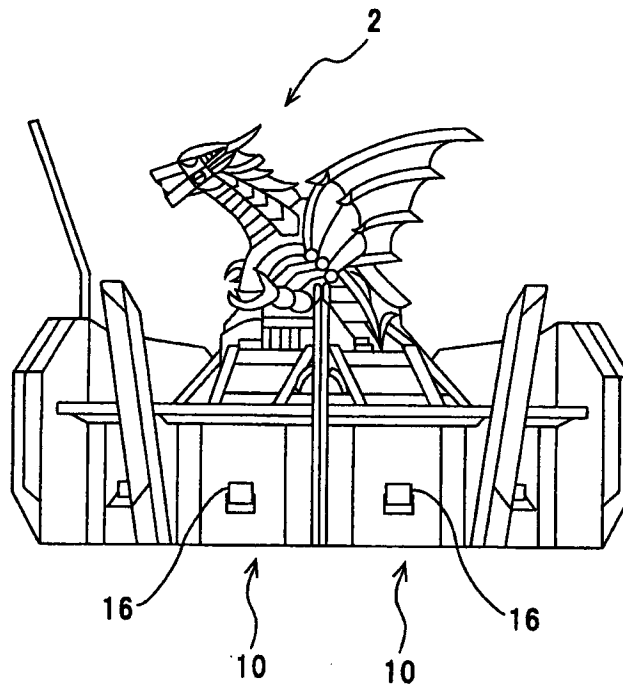


圖5

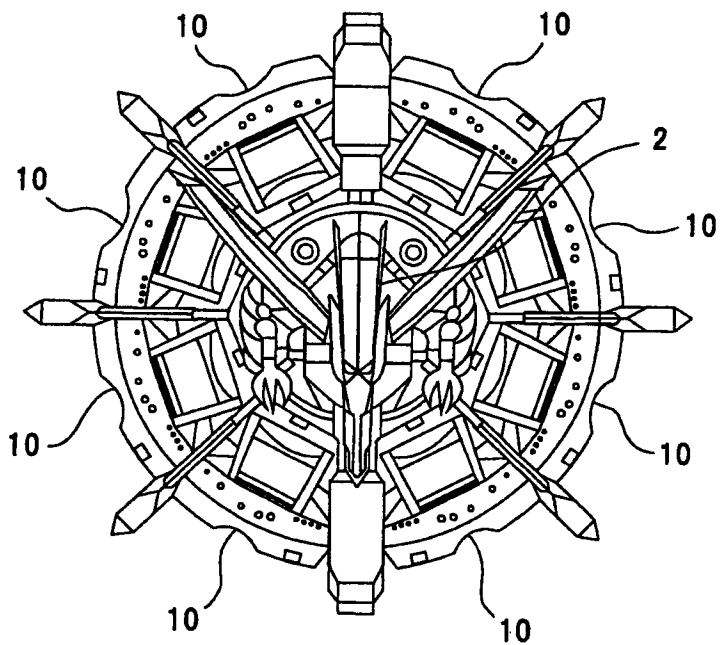


圖 10

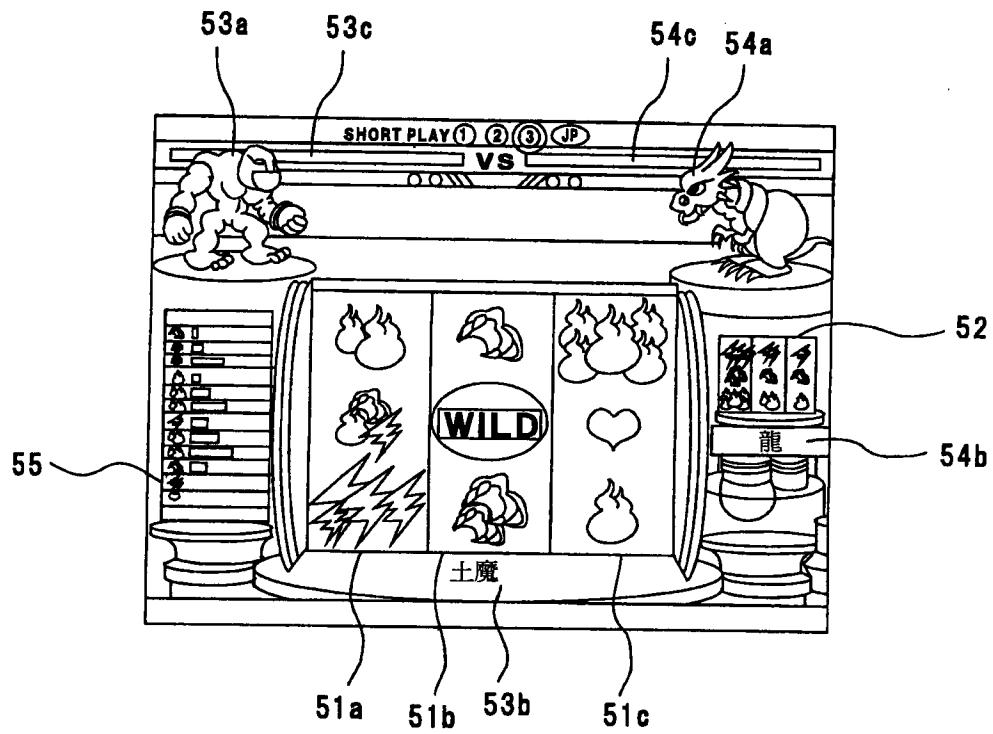


圖 12

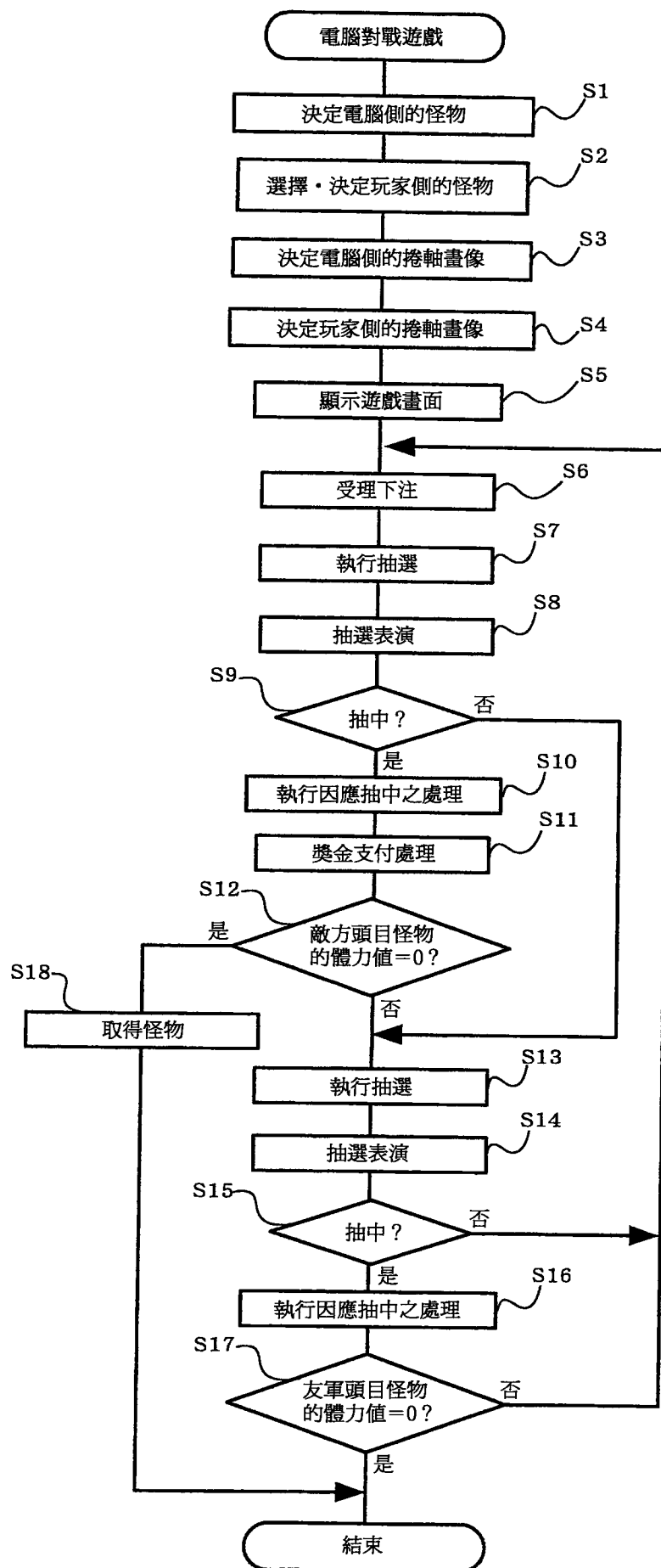
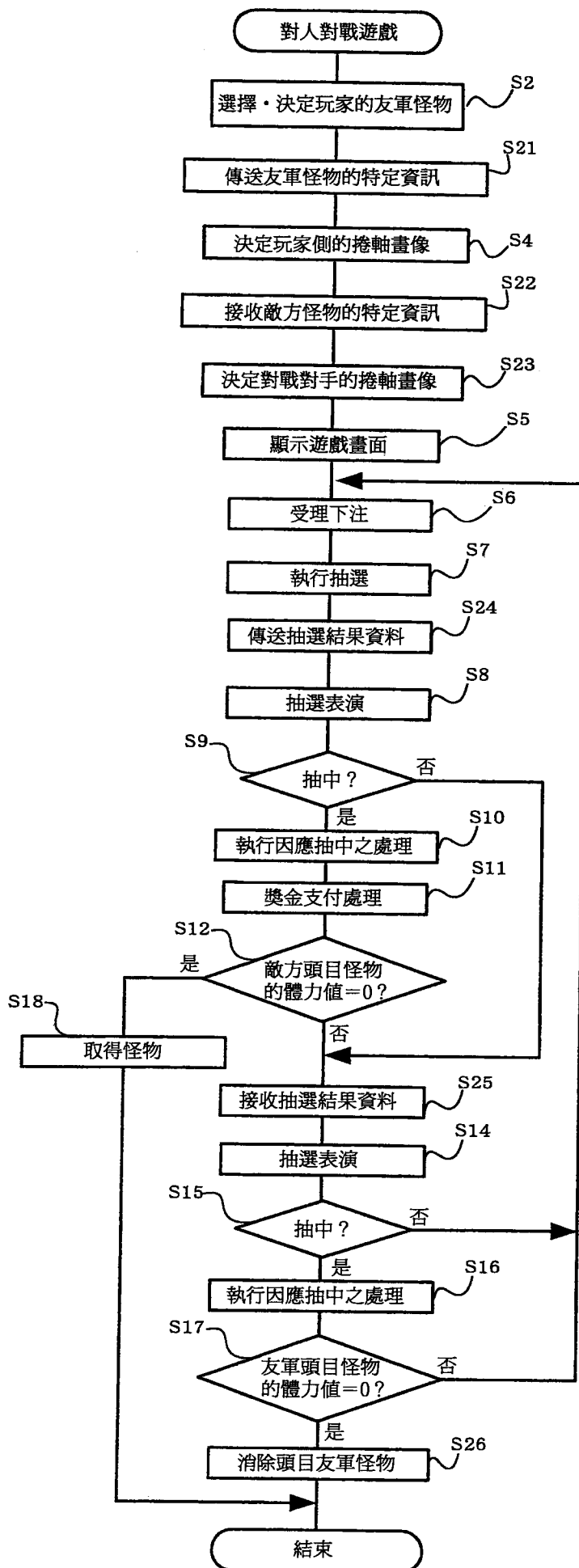


圖13



98年7月1日修(×)正替換頁

圖 14

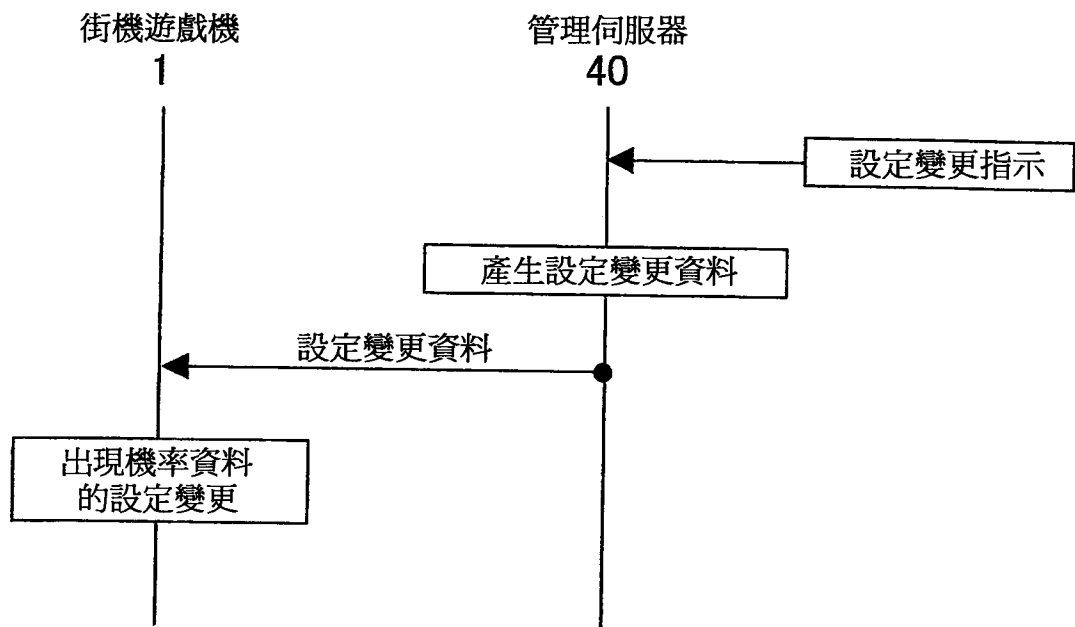


圖 15

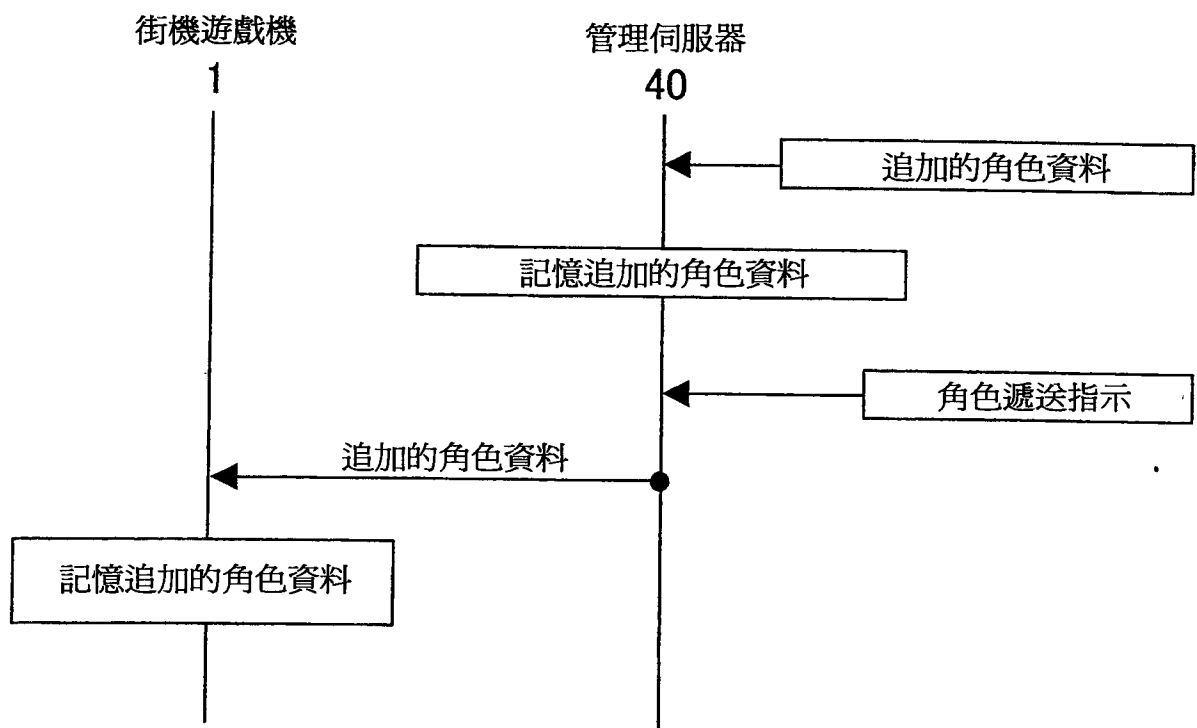


圖 16

