



(12) 发明专利

(10) 授权公告号 CN 101304794 B

(45) 授权公告日 2011. 07. 20

(21) 申请号 200680041780. 8

代理人 徐丁峰 李亚临

(22) 申请日 2006. 11. 08

(51) Int. Cl.

(30) 优先权数据

A63F 13/00 (2006. 01)

328168/2005 2005. 11. 11 JP

A63F 13/12 (2006. 01)

(85) PCT申请进入国家阶段日

(56) 对比文件

2008. 05. 08

CN 1311490 A, 2001. 09. 05, 全文.

(86) PCT申请的申请数据

JP 2003175281 A, 2003. 06. 24, 全文.

PCT/JP2006/322246 2006. 11. 08

JP 2004181270 A, 2004. 07. 02, 全文.

(87) PCT申请的公布数据

JP 2001224854 A, 2001. 08. 21, 全文.

W02007/055228 JA 2007. 05. 18

审查员 张扬

(73) 专利权人 科乐美数码娱乐株式会社

地址 日本东京都

(72) 发明人 楠田和弘 东尚吾

(74) 专利代理机构 北京市磐华律师事务所

11336

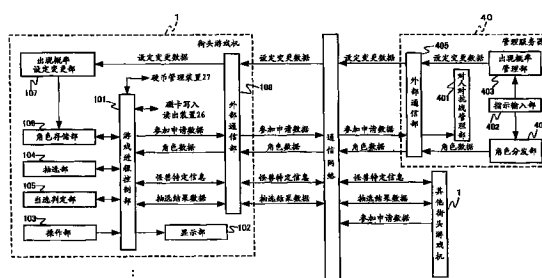
权利要求书 3 页 说明书 26 页 附图 12 页

(54) 发明名称

街头游戏机及游戏系统

(57) 摘要

一种游戏系统,比以往提高了下述事件的游戏娱乐性,即,使用某个街头游戏机进行游戏的游戏者获得与使用其他街头游戏机进行游戏的游戏者获得的游戏要素数据相同的数据。在该街头游戏机具有:可使用要素存储部,其对上述游戏要素存储部所存储的多个游戏要素数据中的、进行上述游戏的游戏者在该游戏中可使用的游戏要素数据或用于特定该游戏要素数据的特定数据进行存储;出现概率存储部,其对用于决定上述游戏控制部使上述游戏图像显示部中显示各游戏要素图像的各出现概率的出现概率数据进行存储,上述各游戏要素图像分别与该游戏要素存储部所存储的上述多个游戏要素数据对应;和设定变更部,其对该出现概率存储部所存储的出现概率数据进行设定变更。



1. 一种街头游戏机,其特征在于,

具有:操作部,其用于游戏操作;游戏图像显示部,其对包括游戏要素图像的游戏图像进行显示;收取部,其收取由金钱或硬币、或者相当于这些的电子数据构成的游戏价值介质;游戏要素存储部,其储存分别与可由该游戏图像显示部显示的多个游戏要素图像对应的各个游戏要素数据;游戏控制部,其以该收取部收取游戏价值介质为条件,开始游戏的进程,在该游戏的进程中,使该游戏图像显示部显示与从该游戏要素存储部读出的游戏要素数据对应的游戏要素图像,并且根据该操作部的操作内容来控制该游戏的进程;通信部,其通过网络,与其他同类街头游戏机之间进行数据通信;可使用要素存储部,其对上述游戏要素存储部中所存储的多个游戏要素数据中的、进行上述游戏的游戏者在该游戏中可使用的游戏要素数据或用于特定该游戏要素数据的特定数据进行存储;出现概率存储部,其对用于决定上述游戏控制部使上述游戏图像显示部显示各游戏要素图像的各出现概率的出现概率数据进行存储,且上述各游戏要素图像分别与该游戏要素存储部所存储的上述多个游戏要素数据对应;以及设定变更部,其对该出现概率存储部中所存储的出现概率数据进行设定变更;

该游戏控制部,以下述方式来控制游戏的进程:按照由该出现概率存储部中所存储的出现概率数据决定的出现概率,使该游戏图像显示部显示与该游戏要素存储部中所存储的1个或2个以上的游戏要素数据对应的游戏要素图像;并且进行下述控制:按照规定的使用许可条件,将与该游戏图像显示部中所显示的游戏要素图像对应的游戏要素数据、或该游戏要素的特定数据,存储到该可使用要素存储部中;

此外,该游戏控制部还进行下述控制:基于该通信部所接收的接收数据,将与该其他同类街头游戏机具有的可使用要素存储部中所存储的游戏要素数据或该游戏要素的特定数据相同的数据,存储到该可使用要素存储部中。

2. 根据权利要求1所述的街头游戏机,其特征在于,

具有操作部,其用于进行设定变更;

上述设定变更部根据该设定变更用的操作部的操作内容,对上述出现概率存储部中所存储的出现概率数据进行设定变更。

3. 根据权利要求1所述的街头游戏机,其特征在于,

具有设定变更数据接收部,其通过网络接收设定变更数据;

上述设定变更部基于该设定变更数据接收部所接收的设定变更数据,对上述出现概率存储部中存储的出现概率数据进行设定变更。

4. 根据权利要求1所述的街头游戏机,其特征在于,

具有游戏要素数据接收部,其通过网络接收游戏要素数据;

上述游戏控制部进行下述控制,将该游戏要素数据接收部所接收的游戏要素数据存储到上述游戏要素存储部中。

5. 根据权利要求1所述的街头游戏机,其特征在于,

上述游戏控制部使用上述通信部,与上述其他同类的街头游戏机之间进行数据通信,并且控制人对对抗游戏的进程,即,决定操作上述操作部进行游戏的本游戏者、与操作该其他同类的街头游戏机的操作部进行游戏的其他游戏者之间的胜负;

此外,该游戏控制部进行下述控制,当该本游戏者在该人对对抗游戏中获胜时,将与

该其他同类的街头游戏机所具备的、和该其它游戏者有关的可使用要素存储部中存储的游戏要素数据或特定数据相同的数据存储到上述可使用要素存储部中。

6. 根据权利要求 5 所述的街头游戏机,其特征在于,

上述游戏控制部进行控制,当上述本游戏者在上述对人对抗战游戏中输了时,将上述可使用要素存储部中存储的游戏要素数据或特定数据中的满足规定删除条件的数据删除。

7. 根据权利要求 6 所述的街头游戏机,其特征在于,

将上述可使用要素存储部中存储的游戏要素数据或特定数据与删除计数值数据建立关联并进行存储;

上述游戏控制部进行下述控制,当上述本游戏者在上述对人对抗战游戏中输了时,使与该对人对抗战游戏中所使用的游戏要素数据对应的该删除计数值数据,产生规定的计数值大小的变动;

上述规定的删除条件是,该删除计数值数据的累积变动值达到了规定值这一条件。

8. 根据权利要求 7 所述的街头游戏机,其特征在于,

下述两个数值相互一致:当上述本游戏者在上述对人对抗战游戏中获胜时,对存储到上述可使用要素存储部中的上述相同数据的数量乘以上述规定值而得出的数值;与该本游戏者在上述对人对抗战游戏中输了时所产生变动的总计数值。

9. 根据权利要求 1 所述的街头游戏机,其特征在于,

具有存储介质排出部,该存储介质排出部排出可移动型存储介质,该可移动型存储介质存储有与上述可使用要素存储部中存储的游戏要素数据或特定数据对应的数据。

10. 根据权利要求 9 所述的街头游戏机,其特征在于,

具有数据读出部,其读出上述可移动型存储介质中存储的数据;

上述游戏控制部进行下述控制,将与该数据读出部所读出的数据对应的游戏要素数据或特定数据存储到上述可使用要素存储部中。

11. 一种游戏系统,该系统通过网络,将分别设置在相互不同的游戏场中的多台街头游戏机,构成可相互进行数据通信的连接,其特征在于,

上述多台街头游戏机分别具有权利要求 1、2、3、4、5、6、7、8、9 或 10 的街头游戏机所具有的结构。

12. 一种游戏系统,该系统通过网络,将分别设置在相互不同的游戏场中的多台街头游戏机,构成可相互进行数据通信的连接,其特征在于,

上述多台街头游戏机分别具有权利要求 3 的街头游戏机所具有的结构;

并具有出现概率管理装置,其通过网络向上述多台街头游戏机发送上述设定变更数据。

13. 一种游戏系统,该系统通过网络,将分别设置在相互不同的游戏场中的多台街头游戏机,构成可相互进行数据通信的连接,其特征在于,

上述多台街头游戏机分别具有权利要求 4 的街头游戏机所具有的结构,

并具有游戏要素管理装置,其通过网络向上述多台街头游戏机发送上述游戏要素数据。

14. 一种游戏系统,该系统通过网络,将分别设置在相互不同的游戏场中的多台街头游戏机,构成可相互进行数据通信的连接,其特征在于,

上述多台街头游戏机分别具有：操作部，其用于游戏操作；游戏图像显示部，其对包含游戏要素图像的游戏图像进行显示；收取部，其收取由金钱或硬币、或者相当于这些的电子数据构成的游戏价值介质；游戏要素存储部，其储存分别与可由该游戏图像显示部显示的多个游戏要素图像对应的各个游戏要素数据；游戏控制部，其以该收取部收取游戏价值介质为条件开始游戏的进程，在该游戏的进程中，使该游戏图像显示部显示与从该游戏要素存储部中读出的游戏要素数据对应的游戏要素图像，并根据该操作部的操作内容来控制该游戏的进程；可使用要素存储部，其对上述游戏要素存储部中所存储的多个游戏要素数据中的、进行上述游戏的游戏者在该游戏中可使用的游戏要素数据或用于特定该游戏要素数据的特定数据进行存储；出现概率存储部，其对用于决定上述游戏控制部使上述游戏图像显示部显示各游戏要素图像的各出现概率的出现概率数据进行存储，且上述各游戏要素图像分别与该游戏要素存储部所存储的上述多个游戏要素数据对应；

各台街头游戏机的该游戏控制部，以下述方式来控制游戏的进程：按照由该街头游戏机的该出现概率存储部中所存储的出现概率数据决定的出现概率，使该街头游戏机的该游戏图像显示部显示游戏要素图像，该游戏要素图像与该街头游戏机的该游戏要素存储部中所存储的 1 个或 2 个以上的游戏要素数据对应；并且进行下述控制：按照规定的使用许可条件，将与该游戏图像显示部中所显示的游戏要素图像对应的游戏要素数据、或该游戏要素的特定数据，存储到该街头游戏机的该可使用要素存储部中；

此外，各台街头游戏机的该游戏控制部进行下述控制：基于通过上述网络接收的接收数据，将与上述多台街头游戏机中的其他街头游戏机具有的可使用要素存储部中所存储的游戏要素数据、或该游戏要素的特定数据相同的数据，存储到该街头游戏机的该可使用要素存储部中；

各台街头游戏机的该出现概率存储部中存储的出现概率数据被设定为，至少一种与相同游戏要素数据对应的游戏要素图像的出现概率因街头游戏机的不同而不同。

街头游戏机及游戏系统

技术领域

[0001] 本发明涉及能通过网络与其他同类街头游戏 (Arcade game) 机之间进行数据通信的街头游戏机、以及具有多台这种街头游戏机的游戏系统。

背景技术

[0002] 专利文献1公开了一种硬币游戏装置(街头游戏机),该硬币游戏装置在同一框体内具有多台分别单独进行硬币推出游戏的辅助机(satellite)。各台辅助机中的游戏情况由主计算机监视。在各台辅助机中,游戏者改变硬币投入器的方向,瞄准多个卡盘中所希望的卡盘,投入硬币。另外,在各辅助机中设有显示器,该显示器对游戏角色(character)在虚拟游戏空间内路线上行进的游戏画面进行显示。游戏按下述方式进行:所投入的硬币进入当选的卡盘内,从而显示器上的游戏角色在虚拟游戏空间内的路线上行进。另外,在上述专利文献1中,设置为游戏者可以在各辅助机的游戏进程中获得各种装备。

[0003] 另外,在上述专利文献1所记载的硬币游戏装置中,当发生交易事件时,可以在利用各辅助机进行游戏的游戏者之间进行装备的买卖。如果详细说明,则在该硬币游戏装置中,在该游戏者所使用的IC卡中存储各游戏者所获得的装备的信息。而且,在各台辅助机中抽选交易事件的发生,如果选中某台辅助机A发生交易事件,则从该辅助机A向主计算机送出当选通知。主计算机,在存在能够成为装备买主的游戏者所使用的辅助机B的情况下,向该辅助机B和被选中为发生交易事件的辅助机A发送交易事件发生指令。由此,利用辅助机A进行游戏的游戏者能够通过将自己的装备卖给辅助机B的游戏者而换成硬币。当装备的买卖成交后,硬币游戏装置从辅助机B的游戏者收取相当于购买价格的硬币。然后从利用辅助机A进行游戏的游戏者的IC卡中删除买卖已成交的装备的信息,并且向该游戏者支付相当于卖出价格的硬币。

[0004] 另外,在上述专利文献1中记载有:进行交易事件的其他的辅助机B并不限于与辅助机A在同一硬币游戏装置内的其他辅助机,也可以是设置在其他娱乐设施(游戏厅)中的硬币游戏装置的辅助机。

[0005] 专利文献1:日本特开2005-230264号公报

[0006] 在具有多台辅助机的普通街头游戏机中,通常,将各辅助机中进行的进程控制在各台辅助机中相同。因此,无论使用哪台辅助机进行游戏,游戏者能够获得各装备的各自的概率都相同。因此,例如,在任意一台辅助机中,游戏者容易获得的装备种类、和游戏者不容易获得的被称为稀有装备的装备种类都相同。

[0007] 关于这一点,在上述专利文献1中未进行详细说明,但也可以推测该专利文献1所记载的硬币游戏装置与一般的街头游戏机同样地、无论使用哪台辅助机进行游戏,游戏者能够获得各装备的概率都一样。因此,可以推测,在该硬币游戏装置中,在任意一台辅助机中,例如,游戏者容易获得的装备种类和游戏者不容易获得的所谓稀有装备的装备种类都相同。由此,例如,对于如稀有装备那样的游戏者不容易获得的装备,无论对卖方来说还是对买方来说都是贵重的装备,即使买方想买,卖方也不愿意出手,结果是,买卖很难成交。另

外,例如对于容易获得的装备,由于无论对买方来说还是对卖方来说其价值都很低,所以买方的购买欲低,即使卖方想出手,也找不到买主,因此买卖难以成交。其结果是,在上述专利文献 1 所记载的硬币游戏装置中,存在着不能充分提高装备买卖事件的游戏娱乐性的问题。

[0008] 另外,在下述游戏系统中,也会发生上述问题,该游戏系统:在利用多台分别配置在互不相同的店铺中的街头游戏机、分别进行游戏的游戏者之间发生装备买卖事件。

[0009] 另外,不限于装备买卖这一事件,在发生下述事件的游戏系统中,也会同样发生该问题,即:利用某台街头游戏机进行游戏的游戏者获得与使用其他街头游戏机进行游戏的游戏者所获得的装备等的游戏要素数据相同的游戏要素数据。

发明内容

[0010] 本发明提供一种能够比以往提高下述事件的游戏娱乐性的街头游戏机和游戏系统:使用某台街头游戏机进行游戏的游戏者获得与使用其他街头游戏机进行游戏的游戏者所获得的装备等游戏要素数据相同的游戏要素数据。

[0011] 作为本发明的一个方式,是街头游戏机,其具有:操作部,其用于游戏操作;游戏图像显示部,其对包括游戏要素图像的游戏图像进行显示;收取部,其收取由金钱或硬币、或者相当于这些的电子数据构成的游戏价值介质;游戏要素存储部,其存储分别与可由该游戏图像显示部显示的多个游戏要素图像对应的各个游戏要素数据;游戏控制部,其以该收取部收取游戏价值介质为条件,开始游戏的进程,在该游戏的进程中,使该游戏图像显示部显示与从该游戏要素存储部读出的游戏要素数据对应的游戏要素图像,并且根据该操作部的操作内容来控制该游戏的进程;通信部,其通过网络,与其他同类街头游戏机之间进行数据通信;可使用要素存储部,其对上述游戏要素存储部中所存储的多个游戏要素数据中的、进行上述游戏的游戏者在该游戏中可使用的游戏要素数据或用于特定该游戏要素数据的特定数据进行存储;出现概率存储部,其对用于决定上述游戏控制部使上述游戏图像显示部显示各游戏要素图像的各出现概率的出现概率数据进行存储,且上述各游戏要素图像分别与该游戏要素存储部所存储的上述多个游戏要素数据对应;以及设定变更部,其对该出现概率存储部中所存储的出现概率数据进行设定变更,该游戏控制部,以下述方式来控制游戏的进程:按照由该出现概率存储部中所存储的出现概率数据决定的出现概率,使该游戏图像显示部显示与该游戏要素存储部中所存储的 1 个或 2 个以上的游戏要素数据对应的游戏要素图像;并且进行下述控制:按照规定的许可条件,将与该游戏图像显示部中所显示的游戏要素图像对应的游戏要素数据、或该游戏要素的特定数据,存储到该可使用要素存储部中;此外,该游戏控制部还进行下述控制:基于该通信部所接收的接收数据,将与该其他同类街头游戏机具有的可使用要素存储部中所存储的游戏要素数据或该游戏要素的特定数据相同的数据,存储到该可使用要素存储部中。

[0012] 另外,这里所说的“其他同类的街头游戏机”是指具有与这里记载的构成要素相同的构成要素的其他街头游戏机。以下同样。

[0013] 在本街头游戏机中,按照规定的许可条件而将与游戏图像显示部中所显示的游戏要素图像对应的游戏要素数据或其特定数据存储到可使用要素存储部中。与可使用要素存储部中所存储的游戏要素数据或其特定数据对应的游戏要素数据,能够由该游戏者在

对应的游戏者的游戏进程中使用。另外,这里所说的“使用”是指在该游戏者进行的游戏进程中,根据该游戏者的操作来进行使用该游戏要素数据的数据处理。另外,在本街头游戏机中,基于通信部所接收的接收数据,将与该其他同类街头游戏机所具有的可使用要素存储部中所存储的游戏要素数据或其特定数据相同的数据保存到可使用要素存储部中,上述通信部通过网络与其他同类街头游戏机之间进行数据通信。即,根据本街头游戏机,能够执行下述事件:当通信部接收到上述接收数据时,利用本街头游戏机进行游戏的游戏者能够使用其他同类街头游戏机的游戏者能够使用的游戏要素数据。

[0014] 这里,可使用要素存储部中所存储的游戏要素数据或其特定数据,是与游戏图像显示部中所显示(出现)的游戏要素图像对应的。而且,按照出现概率存储部中所存储的出现概率数据,来决定各个游戏要素图像在游戏图像显示部中出现的出现概率。由此,将各游戏要素数据存储到可使用要素存储部中的概率、即满足规定的使用许可条件的概率,再换句话说,与该可使用要素存储部对应的游戏者可以获得各游戏要素数据的概率(获得概率),随着与该游戏要素数据对应的游戏要素图像的出现概率的变化而变化。另外,所谓“获得概率”表示游戏者可获得各游戏要素数据的难易程度,也表示满足规定的使用许可条件的难易程度。

[0015] 在本街头游戏机中,能够利用设定变更部对用于决定各游戏要素图像的出现概率的出现概率数据进行设定变更。由此,能够把本街头游戏机中的出现概率数据,变更为与其他同类街头游戏机中的出现概率数据不同的设定,且该其他同类街头游戏机可与本街头游戏机进行数据通信地连接。其结果是,能够使本街头游戏机与其他同类街头游戏机之间至少有一种相同游戏要素图像的出现概率相互不同。由此,能够使与该至少一种相同的游戏要素图像对应的游戏要素数据的获得概率,在本街头游戏机与其他同种类的街头游戏机之间相互不同。

[0016] 其结果,例如,可实现对本街头游戏机来说获得概率低的游戏要素数据,对其他同类街头游戏机来说获得概率高的这一情况。通过实现这样的情况,可促进本街头游戏机的游戏者积极地有效利用能够从其他同类街头游戏机的游戏者获得该游戏要素数据的上述事件。

[0017] 另外,在上述街头游戏机中具有用于进行设定变更的操作部,上述设定变更部也可以按照该用于进行设定变更的操作部的操作内容,对上述出现概率存储部中所存储的出现概率数据进行设定变更。

[0018] 在该街头游戏机中,能够对出现概率数据进行设定变更,以使之成为操作设定变更用操作部的操作者所希望的出现概率。由此,能够按着操作者的想法,来提高或降低特定的游戏要素图像的获得概率。

[0019] 另外,在上述街头游戏机中,具有通过网络来接收设定变更数据的设定变更数据接收部,上述设定变更部也可以按照该设定变更数据接收部所接收的设定变更数据,来对上述出现概率存储部中所存储的出现概率数据进行设定变更。

[0020] 在该街头游戏机中,能够通过网络对出现概率数据进行设定变更。由此,在把本街头游戏机设置在游戏厅中之后,可容易且迅速地进行上述提高或降低特定的游戏要素图像的获得概率的操作。

[0021] 另外,在上述街头游戏机中,具有通过网络来接收游戏要素数据的游戏要素数据

接收部,上述游戏控制部也可以进行下述控制,将该游戏要素数据接收部所接收的游戏要素数据存储到上述游戏要素存储部中。

[0022] 在该街头游戏机中,能够通过网络向游戏要素存储部追加新游戏的要素数据等。由此,在把本街头游戏机设置在游戏厅中之后,可容易且迅速地进行追加新游戏的要素数据等的操作。

[0023] 另外,在上述街头游戏机中,上述游戏控制部,一边使用上述通信部与上述其他同类街头游戏机之间进行数据通信,一边控制对人对抗战游戏的进程,该对人对抗战游戏是在操作上述操作部进行游戏的本游戏者与操作该其他同类街头游戏机的操作部进行游戏的其他游戏者之间决定胜负的对抗战游戏,并且,该游戏控制部也可以进行下述控制,当该本游戏者在该对人对抗战游戏中获胜时,将与该其他同类街头游戏机所具备的和该其他游戏者有关的可使用要素存储部中存储的游戏要素数据或特定数据相同的数据存储到上述可使用要素存储部中。

[0024] 在本街头游戏机中,当使用本街头游戏机进行游戏的本游戏者在和使用其他同种类的街头游戏机进行游戏的其他游戏者的对人对抗战中获胜时,本游戏者可获得与该其他游戏者使用其他同类街头游戏机所获得的游戏要素数据(该其他同种类街头游戏机所具有的与该其他游戏者有关的可使用要素存储部中所存储的游戏要素数据、或由存储在上述可使用要素存储部中的特定数据所特定的游戏要素数据)相同的游戏要素数据,并能够使用该数据。其结果是,例如通过实现对本街头游戏机来说获得概率低的游戏要素数据、对其他同种类的街头游戏机来说获得概率高的这一情况,来促进本游戏者积极地有效利用该对人对抗战游戏的事件。由此,能够比以往进一步提高这种对人对抗战游戏的游戏娱乐性。

[0025] 另外,在上述街头游戏机中,上述游戏控制部也可以进行控制,当上述本游戏者在上述对人对抗战游戏中输了时,从上述可使用要素存储部中所存储的游戏要素数据或特定数据中,删除满足规定的删除条件的数据。

[0026] 在该街头游戏机中,当使用本街头游戏机进行游戏的本游戏者在上述对人对抗战游戏中输了时,本游戏者就不能再使用自己所获得的游戏要素数据(与本游戏者有关的可使用要素存储部中存储的游戏要素数据、或由存储在上述可使用要素存储部中的特定数据所特定的游戏要素数据)中满足规定的删除条件的游戏要素数据。其结果是,可以提高该对人对抗战游戏的紧张感。由此,可进一步提高该对人对抗战游戏的游戏娱乐性。

[0027] 另外,在上述街头游戏机中,也可以将上述可使用要素存储部中所存储的游戏要素数据或特定数据与删除计数值数据建立关联并存储,上述游戏控制部进行下述控制,当上述本游戏者在上述对人对抗战游戏中输了时,使与在该对人对抗战游戏中所使用的游戏要素数据对应的该删除计数值数据,产生规定的计数值大小的变动,上述规定的删除条件也可以是,该删除计数值数据的累积变动值达到了规定值这一条件。

[0028] 在该街头游戏机中,如果本游戏者在上述对人对抗战游戏中输了,则与该游戏者所获得的游戏要素数据对应的删除计数值数据将产生规定计数值大小的变动。而且,当该删除计数值数据的累积变动值达到规定值时,本游戏者就不能再使用与此对应的游戏要素数据。利用这样的结构,根据在本游戏者输了时产生变动的上述规定的计数值以及上述规定值的设定,可适当地调整本游戏者在输了几次时不能再使用该游戏要素数据。其结果是,可以防止发生本游戏者只要在对人对抗战游戏中输1次就马上不能再使用游戏要素数据

的这种情况。如果发生这样的情况,则虽然可以产生对人对抗战游戏的紧张感、可以提高对人对抗战游戏的游戏娱乐性,但另一方面,却成为了导致不希望失去自己的游戏要素数据的游戏者不敢轻易地有效利用对人对抗战游戏的原因。根据本街头游戏机,由于能够防止发生上述情况,所以对于不希望失去自己的游戏要素数据的游戏者,也可以促进其有效利用对人对抗战游戏。

[0029] 另外,在上述街头游戏机中,下述两个值也可以相互一致:当上述本游戏者在上述对人对抗战游戏中获胜时,对上述可使用要素存储部中所存储的上述相同数据的数量上乘以上述规定值所得出的值;当该本游戏者在该对人对抗战游戏中输了时所产生变动的总计数值。

[0030] 上述的规定值相当于表示各游戏要素数据被删除之前的输了的次数的计数值(各游戏要素数据的生命计数值)。因此可以说,当本游戏者在对人对抗战游戏中获胜时,由此而获得游戏要素数据,从而使自己所获得的全部游戏要素数据的生命计数值的总计值增加了等于与该获得的游戏要素数据对应的生命计数值的合计的计数值的大小。另一方面,也可以说,当本游戏者在对人对抗战游戏中输了时,从自己所获得的全部游戏要素数据的生命计数值的总计值减少规定值大小的计数值。而且,在本街头游戏机中,本游戏者在对人对抗战游戏中获胜时所增加的生命计数值的总计值、和本游戏者在对人对抗战游戏中输了时所减少的生命计数值的总计值相等。因此,从由本街头游戏机和可进行数据通信地与其连接的其他同类街头游戏机构成的游戏系统整体来看,即使进行上述对人对抗战游戏,对与各个游戏者所获得的游戏要素数据对应的生命计数值的总计值进行合计后的值是一定的。其结果是,即使由于进行上述对人对抗战游戏,参加对抗战的各游戏者的可使用的游戏要素数据的数量发生增减,也能将整个该游戏系统中的全部游戏者的可使用的游戏要素数据的合计数控制在一定范围内。由此,在由本街头游戏机和可进行数据通信地与其连接的其他同类街头游戏机构成的整个游戏系统中的全部游戏者可使用的游戏要素数据的合计数的管理变得更容易了。

[0031] 另外,在上述街头游戏机中,也可以具有存储介质排出部,其排出可移动型存储介质,该可移动型存储介质存储有与上述可使用要素存储部中所存储的游戏要素数据或特定数据相对应的数据。

[0032] 在该街头游戏机中,由于游戏者能够携带存储有与自己所获得的游戏要素数据或用于特定游戏要素数据的特定数据对应的数据的可移动型存储介质,所以可提高自己具有游戏要素数据的这一游戏者的意识,并且可提高游戏者希望获得游戏要素数据的欲望。另外,可以考虑各种该可移动型存储介质的利用方法。例如,如果在该可移动型存储介质的外面显示出表示与内部所存储的数据对应的游戏要素数据的图案等图像,就能够在如商用卡游戏那样的卡游戏等其他游戏中使用该可移动型存储介质。这样,由于能够提高游戏者希望获得游戏要素数据的欲望,所以可进一步促进其积极地有效利用能够从其他同类街头游戏机的游戏者获得上述的游戏要素数据的事件,从而可提高该事件的游戏娱乐性。

[0033] 另外,在上述街头游戏机中,具有数据读出部,其读出上述可移动型存储介质中所存储的数据。上述游戏控制部也可以进行下述控制,将与从该数据读出部读出的数据对应的游戏要素数据或特定数据存储到上述可使用要素存储部中。

[0034] 在该街头游戏机中,游戏者能够在游戏中使用与从存储介质排出部排出的可移动

型存储介质中所存储的数据相对应的游戏要素数据。由此,可进一步提高游戏者希望获得游戏要素数据的欲望,从而可进一步提高上述事件的游戏娱乐性。

[0035] 另外,作为本发明的其他方式,是一种游戏系统,该系统通过网络,将分别设置在相互不同的游戏场所的多台街头游戏机构成可相互进行数据通信的连接,上述多台街头游戏机为分别具备具有技术方案 1、2、3、4、5、6、7、8、9 或 10 的街头游戏机的结构。

[0036] 在该游戏系统中,能够促进使用各台街头游戏机进行游戏的游戏者 积极地有效利用能够从其他街头游戏机的游戏者获得游戏要素数据的事件。

[0037] 在这里,假设在把构成本游戏系统的多台街头游戏机设置在同一游戏厅内的情况下,游戏者只需走几步即可使用任意一台街头游戏机进行游戏。在这种情况下,游戏者只需走几步即可从这些街头游戏机中移动到自己想要的游戏要素数据的获得概率高的街头游戏机前进行游戏。其结果是,有可能不能充分发挥促进使用各街头游戏机进行游戏的游戏者积极地有效利用能够从其他街头游戏机的游戏者获得游戏要素数据的事件的效果,因而不能充分提高这种事件的游戏娱乐性。

[0038] 构成本游戏系统的各台街头游戏机,由于被分别设置在相互不同的游戏场所内,所以,和把这些街头游戏机设置在同一游戏厅中的情况相比,游戏者在各台街头游戏机之间移动需要很大的体力。因此,从这些街头游戏机中移动到自己想要的游戏要素数据的获得概率高的街头游戏机前进行游戏的情况减少了。因此,可获得充分促进积极地有效利用上述事件的效果,确实提高了增加该事件的游戏娱乐性。

[0039] 另外,作为本发明的又一其他方式,是一种游戏系统,该系统将分别设置在相互不同的游戏场所的多台街头游戏机,通过网络可相互进行数据通信地构成连接,上述多台街头游戏机分别具有技术方案 3 的街头游戏机所具有的结构,并具有通过网络向上述多台街头游戏机发送上述设定变更数据的出现概率管理装置。

[0040] 在该游戏系统中,能够通过网络从出现概率管理装置对各台街头游戏机中的出现概率数据进行设定变更。由此,在把各台街头游戏机设置在游戏厅中之后,可容易且迅速地进行针对每台街头游戏机个别地提高或降低特定的游戏要素图像的获得概率的操作。

[0041] 另外,作为本发明的又一其他方式,是一种游戏系统,该系统将分别设置在相互不同的游戏场所的多台街头游戏机,通过网络可相互进行数据通信地构成连接,上述多台街头游戏机分别具有技术方案 4 的街头游戏机所具有的结构,并具有游戏要素管理装置,该游戏要素管理装置通过网络向上述多台街头游戏机发送上述游戏要素数据。

[0042] 在该游戏系统中,能够通过网络从游戏要素管理装置向街头游戏机的游戏要素存储部追加新的游戏要素数据等。由此,在把各台街头游戏机设置在游戏厅中之后,可容易且迅速地进行追加新的游戏要素数据等的操作。

[0043] 另外,作为本发明的又一其他方式,是一种游戏系统,该系统将分别设置在相互不同的游戏场所的多台街头游戏机,通过网络可相互进行数据通信地构成连接,上述多台街头游戏机分别具有:操作部,其用于游戏操作;游戏图像显示部,其对包括游戏要素图像的游戏图像进行显示;收取部,其收取由金钱或硬币、或者相当于这些的电子数据构成的游戏价值介质;游戏要素存储部,其存储分别与可由该游戏图像显示部显示的多个游戏要素图像对应的各个游戏要素数据;游戏控制部,其以该收取部收取游戏价值介质为条件,开始游戏的进程,在该游戏的程中,使该游戏图像显示部显示与从该游戏要素存储部中读出的游

戏要素数据对应的游戏要素图像,并根据该操作部的操作内容来控制该游戏的进行;可使用要素存储部,其对上述游戏要素存储部中所存储的多个游戏要素数据中的、进行上述游戏的游戏者在该游戏中可使用的游戏要素数据或用于特定该游戏要素数据的特定数据进行存储;出现概率存储部,其对出现概率数据进行存储,该出现概率数据用于决定上述游戏控制部使上述游戏图像显示部显示各个游戏要素图像的各出现概率,上述各个游戏要素图像分别与上述游戏要素存储部中所存储的上述多个游戏要素数据对应;各台街头游戏机的该游戏控制部以下述方式来控制游戏的进程,按照由该出现概率存储部中所存储的出现概率数据决定的出现概率,使该街头游戏机的该游戏图像显示部中显示与上述游戏要素存储部中所存储的 1 个或 2 个以上的游戏要素数据对应的游戏要素图像;并且进行下述控制:按照规定的许可使用条件,将与该游戏图像显示部中所显示的游戏要素图像对应的游戏要素数据、或该游戏要素的特定数据,存储到该街头游戏机的该可使用要素存储部中;此外各台街头游戏机的该游戏控制部还进行下述控制:基于通过上述网络而接收的接收数据,将与上述多台街头游戏机中的其他同类街头游戏机中所具备的可使用要素存储部中存储的游戏要素数据或该游戏要素的特定数据相同的数据,存储到该街头游戏机的可使用要素存储部中。各街头游戏机的该出现概率存储部中所存储的出现概率数据被设定为,至少有一种与相同游戏要素数据对应的游戏要素图像的出现概率因街头游戏机的不同而不同。

[0044] 构成该游戏系统的各台街头游戏机的结构,除了具有设定变更部不是必要要件以外,与本发明第 1 方式的街头游戏机的结构大致相同,上述设定变更部是对出现概率存储部中所存储的出现概率数据进行设定变更。而且,设定为在本游戏系统中至少有一种与相同游戏要素数据对应的游戏要素图像的出现概率因街头游戏机的不同而不同。由此,可实现对某台街头游戏机来说获得概率低的游戏要素数据,对其他街头游戏机来说获得概率高的情况。由此,可促进某台街头游戏机的游戏者积极地有效利用能够从其他街头游戏机的游戏者获得该游戏要素数据的事件。从而可切实地提高这种事件的游戏娱乐性。

[0045] 另外,在本游戏系统中,也能够与技术方案 11 的游戏系统相同地获得因各台街头游戏机分别设定在互不相同的游戏场所而带来的效果。

[0046] 根据本发明,由于能够促进本街头游戏机的游戏者积极地有效利用能够从其他同类街头游戏机的游戏者获得游戏要素数据的事件,所以能够比以往提高这种事件的游戏娱乐性。

附图说明

[0047] 图 1 是表示构成实施方式中的游戏系统的街头游戏机和管理服务器的主要部分的功能框图。

[0048] 图 2 是该游戏系统整体的概略结构图。

[0049] 图 3 是该街头游戏机的主视图。

[0050] 图 4 是该街头游戏机的侧视图。

[0051] 图 5 是该街头游戏机的俯视图。

[0052] 图 6 是表示该街头游戏机所具有的 8 个游戏台之一的放大主视图。

[0053] 图 7 是表示设置在每个游戏台的游戏台控制部的硬件结构的框图。

[0054] 图 8 是表示设置在每台街头游戏机中的中央控制部的硬件结构的框图。

- [0055] 图 9 是表示该管理服务器的硬件结构的框图。
- [0056] 图 10 是表示该游戏台的显示器中所显示的游戏画面的一个例子的说明图。
- [0057] 图 11 是表示能够由该显示器显示的 3 种怪兽卡图像以及分别与这些怪兽卡对应的卷轴 (reel) 图像上的符号排列的一个例子的说明图。
- [0058] 图 12 是表示利用街头游戏机的各游戏台执行的投币游戏中出现的符号种类的说明图。
- [0059] 图 13 是表示计算机对抗战游戏的流程的流程图。
- [0060] 图 14 是表示人对对抗战游戏的流程的流程图。
- [0061] 图 15 是出现概率数据的设定变更处理的程序图。
- [0062] 图 16 是角色追加处理的程序图。
- [0063] 图 17 表示变形例中的己方头领怪兽的删除处理流程的流程图。
- [0064] 符号说明
- [0065] 1:街头游戏机;10:游戏台;11:显示器;13:操作手柄;14a、14b:操作按钮;15:硬币投入口;16:硬币支付口;17:卡插入取出口;21:游戏台控制装置;23、33、43:存储装置;26:磁卡写入读出装置;27:硬币管理装置;31:中央控制装置;40:管理服务器;41:控制装置;51a、51b、51c:卷轴图像;60A、60B、60C:怪兽卡图像;101:游戏进程控制部;102:显示部;103:操作部;106:角色存储部;107:出现概率设定变更部;108:外部通信部;401:人对对抗战管理部;402:指示输入部;403:出现概率管理部;404:角色分发部;405:外部通信部

具体实施方式

[0066] 下面,对将本发明应用于具有多台街头游戏机(商用游戏装置)的游戏系统中的一个实施方式进行说明,上述街头游戏机是分别执行可对人对抗战的投币游戏的投币游戏机。

[0067] 首先,对本实施方式中的游戏系统整体的结构进行说明。

[0068] 图 2 是本实施方式中的游戏系统整体的概略结构图。

[0069] 构成该游戏系统的各台街头游戏机 1,设置在互不相同的游戏中心等的游戏厅中。另外,本游戏系统具有通过通信网络而与这些街头游戏机 1 连接的管理服务器 40。管理服务器 40 通过通信网络与各台街头游戏机 1 进行数据通信,管理整个游戏系统。通信网络由公用电话线路、专用电话线路、有线电视线路、无线通信线路等构成。

[0070] (街头游戏机 1 的结构)

[0071] 下面,对构成本游戏系统的街头游戏机 1 的结构进行说明。另外,各台街头游戏机 1 的结构,除了后述的出现概率数据不同以外,都是相同的结构,因此,在以下的说明中,只对其中之一街头游戏机 1 进行说明。

[0072] 图 3 是构成本游戏系统的街头游戏机 1 的主视图。

[0073] 图 4 是该街头游戏机 1 的侧视图。

[0074] 图 5 是该街头游戏机 1 的俯视图。

[0075] 该街头游戏机 1 具有 8 个游戏台 10,8 个游戏台围在设置于中央部分的龙模型 2 的周围。在龙模型 2 上,如图 3 所示地设置有共用显示器 3。龙模型 2 被构成为可旋转,并

且,该共用显示器 3 可以朝向任意一个游戏台 10。各个游戏台 10 通过 LAN 电缆等通信线路,与未图示的中央控制部连接。游戏者使用游戏台 10 能够进行投币游戏,就本街头游戏机单体而言可供 8 个游戏者同时进入游戏。由于 8 个游戏台 10 具有相同的结构,所以在以下的说明中,只对其中之一进行说明。

[0076] 图 6 是游戏台 10 的放大主视图。

[0077] 在游戏台 10 中设置有下列部分等:作为游戏图像显示部的显示器 11,其发挥作为游戏图像显示单元的功能,该游戏图像显示单元对基于游戏进程的游戏画面进行显示;作为语音输出部的扬声器 12,其发挥作为语音输出单元功能,该语音输出单元对基于游戏进程的效果音和背景音乐等语音进行播放;作为操作部的操作手柄 13,其发挥作为游戏者操作的游戏操作单元的功能;以及 2 个操作按钮 14a、14b。另外,在游戏台 10 中,还设置有各种按钮,上述按钮用于进行信用值的结算、或者取出后述的作为可移动型存储介质的磁卡。游戏者通过一边观察显示器 11 所显示的游戏画面,一边操作操作手柄 13 和 2 个操作按钮 14a、14b,能够使用出现在该游戏画面上的怪兽卡图像(游戏要素图像)进行投币游戏。

[0078] 另外,在游戏台 10 中还设有下述部分等:构成收取部的硬币投入口 15,该收取部发挥作为接收游戏价值介质的实体物即硬币的收取单元的功能;构成排出部的硬币排出口 16(参照图 3 和图 4),该排出部发挥作为排出游戏价值介质的实体物即硬币的排出单元的功能;和构成存储介质排出部的卡插入取出口 17,其该存储介质排出部发挥作为用于插入或取出磁卡的存储介质排出单元的功能,该磁卡保存有结束游戏的游戏者为了在下次游戏时继续游戏进程所需要的信息。

[0079] 图 7 是表示设置在每个游戏台 10 中的游戏台控制部的硬件结构的框图。

[0080] 在各个游戏台 10 中,分别单独地执行游戏程序,进行投币游戏。在游戏台 10 的内部具有对该游戏台的动作进行控制的游戏台控制装置 21。游戏台控制装置 21 由微处理器等构成,其进行游戏进程所需要的各种运算和各种设备的动作控制。游戏台控制装置 21 通过总线与画面绘制控制装置 22 连接,该画面绘制控制装置 22 按照来自游戏台控制装置 21 的指令,在显示器 11 上绘制各种图像。另外,游戏台控制装置 21 还通过总线与存储装置 23 连接。作为存储部的存储装置 23 由 ROM、RAM 以及辅助存储装置构成,发挥作为各种存储单元的功能。在 ROM 中,存储有用于对游戏台 10 启动时的基本动作等进行控制所需要的程序和数据、控制游戏进行所需要的主要程序等。辅助存储装置是由硬盘存储装置等构成的可擦写存储装置,用于存储 ROM 和 RAM 储存不下的数据或程序。RAM 是暂时存储游戏台控制装置 21 所使用的数据和程序的存储器。

[0081] 另外,游戏台控制装置 21 还与下述单元等连接:操作控制装置 24,其接收来自操作手柄 13 和操作按钮 14a、14b 等的操作信号,并将该操作信号转换成表示该操作内容的操作数据;音响控制装置 25,其用于对从扬声器 12 输出的语音进行控制;磁卡写入读出装置 26,其针对插入到卡插入取出口 17 中的磁卡进行数据的写入或读出;以及硬币管理装置 27。另外,游戏台控制装置 21 还与接口 28 连接,从该接口 28 通过 LAN 电缆等通信线路而与后述的中央控制装置 31 之间进行数据通信。硬币管理装置 27 将表示游戏者的硬币枚数的信用值数据存储到内部存储部中,在从硬币投入口 15 投入了硬币时,进行在信用值数据上加上相当于该投入枚数的信用值(游戏价值介质)的处理。另外,作为支付部的硬币管

理装置 27 在接收到来自游戏台控制装置 21 的支付指令时,发挥作为支付单元的功能,进行将基于该支付指令的量的信用值作为奖励而添加到信用值数据上的处理。另外,硬币管理装置 27 在接收到来自游戏台控制装置 21 的下注指令时,进行从信用值数据上减去基于该下注指令的量的信用值的处理。

[0082] 图 8 是表示在每台街头游戏机 1 中设置的中央控制部的硬件结构的框图。

[0083] 该中央控制部通过 LAN 等通信线路而与各个游戏台 10 的游戏台控制装置 21 之间进行数据通信,从而对街头游戏机 1 进行整体管理。另外,中央控制部通过通信网络而与其他街头游戏机之间通行数据通信,由此实现在互不相同的街头游戏机之间的对人对抗战游戏。

[0084] 在中央控制部中具有中央控制装置 31,该中央控制装置 31 通过 LAN 等通信线路而与各个游戏台 10 的游戏台控制装置 21 之间进行数据通信,从而对整个街头游戏机 1 进行控制。中央控制装置 31 由微处理器等构成,在进行后述的对人对抗战游戏时,进行需要的各种运算和各种设备的动作控制。中央控制装置 31 通过总线与画面绘制控制装置 32 连接,该画面绘制控制装置 32 按照来自中央控制装置 31 的指令在共用显示器 3 上绘制各种图像。另外,中央控制装置 31 还通过总线与存储装置 33 连接。作为存储部的存储装置 33 由 ROM、RAM 以及辅助存储装置构成,作为发挥各种存储单元的功能,在 ROM 中,存储有用于对中央控制部启动时的基本动作等进行控制所需要的程序和数据、进行 对人对抗战游戏所需要的主要程序等。辅助存储装置是由硬盘存储装置等构成的可擦写的存储装置,其用于存储 ROM 和 RAM 存储不下的数据和程序、以及各个游戏者在暂时结束了游戏后用于能够继续进行该游戏所需要的数据等。RAM 是暂时存储中央控制装置 31 所使用的数据和程序的存储器。

[0085] 另外,中央控制装置 31 还通过总线与模型驱动装置 34 连接,该模型驱动装置 34 按照来自中央控制装置 31 的指令来旋转驱动龙模型 2。另外,中央控制装置 31 还与接口 35 连接,从该接口 35 通过 LAN 电缆等通信线路,与游戏台控制装置 21 之间进行数据通信。另外,中央控制装置 31 还与外部通信接口 36 连接,从该外部通信接口 36 通过通信网络,与管理服务器 40 之间、或与其他街头游戏机 1 之间进行数据通信。

[0086] (管理服务器 40 的结构)

[0087] 图 9 是表示管理服务器 40 的硬件结构的框图。

[0088] 该管理服务器 40 通过通信网络,与各台街头游戏机 1 的中央控制装置 31 之间进行数据通信,由此对本游戏系统的整体进行管理。另外,管理服务器 40 通过对至少在 2 台街头游戏机之间进行的通信进行控制,来实现对人对抗战游戏。另外,管理服务器 40 发挥作为出现概率管理装置的功能,通过通信网络而与各台街头游戏机 1 之间进行数据通信,由此对各台街头游戏机中的出现概率数据进行设定变更。另外,管理服务器 40 还发挥作为游戏要素管理装置的功能,通过通信网络而与各台街头游戏机 1 之间进行数据通信,由此进行向各台街头游戏机中追加新的角色数据(游戏要素数据)的处理。

[0089] 管理服务器 40 中具有控制装置 41,该控制装置 41 通过通信网络,与各台街头游戏机 1 的中央控制装置 31 之间进行数据通信,由此对各街头游戏机 1 进行控制。控制装置 41 由微处理器等构成,在进行后述的对人对抗战游戏时,进行需要的通信控制。控制装置 41 通过总线与画面绘制控制装置 42 连接,该画面绘制控制装置 42 按照来自控制装置

41 的指令,在未图示的显示器上绘制各种图像。另外,控制装置 41 还通过总线与存储装置 43 连接。该存储装置 43 由 ROM、RAM 以及辅助存储装置构成,发挥作为各种存储单元的功能。在 ROM 中,保存有用于对管理服务器 40 启动时的基本动作等进行控制所需要的程序和数据等。辅助存储装置是由硬盘存储装置等构成的可擦写的存储装置,其用于存储 ROM 和 RAM 存储不下的数据或程序,例如存储进行对人对抗战游戏所需要的程序和数据、用于进行各台街头游戏机 1 中的出现概率数据的设定变更的程序和数据、用于向各台街头游戏机 1 中追加新的角色数据的程序和数据等。RAM 是暂时存储控制装置 41 所使用的数据和程序的存储器。

[0090] 另外,控制装置 41 还通过总线,与指示输入装置 44 连接,该指示输入装置 44 接收来自键盘和鼠标等操作部的操作信号,并将该操作信号转换成表示该操作内容的指示数据。另外,控制装置 41 还与外部通信接口 45 连接,从该外部通信接口 45 通过通信网络,与各台街头游戏机 1 之间进行数据通信。

[0091] 图 1 是表示构成本实施方式中的游戏系统的街头游戏机 1 和管理服务器 40 的主要部分的功能框图。

[0092] 在本实施方式中,街头游戏机 1 主要由游戏进程控制部 101、显示部 102、操作部 103、抽选部 104、当选判定部 105、角色存储部 106、出现概率设定变更部 107、和外部通信部 108 构成。

[0093] 游戏进程控制部 101 由图 7 所示的游戏台控制部的硬件结构中的游戏台控制装置 21、存储装置 23 和接口 28、以及图 8 所示的中央控制部的硬件结构中的中央控制装置 31、存储装置 33 和接口 35 等构成。作为游戏控制部的游戏进程控制部 101,通过游戏台控制装置 21 执行存储装置 23 中所存储的游戏进程程序,发挥作为游戏控制单元的功能。除此以外,游戏控制部 101 进行后述的各种控制和处理。

[0094] 显示部 102 由图 7 所示的游戏台控制部的硬件结构中的显示器 11 和画面绘制控制装置 22、以及图 8 所示的中央控制部的硬件结构中的共用显示器 3 和画面绘制控制装置 32 等构成。显示部 102 按照来自游戏进程控制部 101 的各种显示指令,在这些显示器 11、3 上显示图像。

[0095] 图 10 是表示显示器 11 中所显示的游戏画面的一个例子的说明图。

[0096] 在画面中央,显示有变化显示或静止显示多种符号的 3 个卷轴图像 51a、51b、51c。另外,在画面右侧,显示有表示对抗战对方的卷轴状态的副画面 52。在本街头游戏机 1 中,虽然将在后面进行具体说明,但通过游戏者操作操作手柄 13 和操作按钮 14a、14b,从显示器 11 上所显示的怪兽卡图像中选择在该投币游戏中使用的 3 个怪兽卡图像时,显示对应于与所选择的怪兽卡图像对应的各个角色数据的 3 个卷轴图像 51a、51b、51c。在画面左侧,显示有游戏者所选择的 3 个怪兽角色(己方怪兽)中与中央卷轴图像 51b 对应的己方怪兽(己方头领怪兽)的图像 53a。该己方头领怪兽的名称(GOLEM)显示在设置于卷轴图像 51a、51b、51c 下方的名称显示区域 53b 中。另外,在画面上部,以棒条 53c 来显示己方头领怪兽的体力值。另一方面,在画面右侧中的副画面 52 的上方,显示敌方怪兽(敌方头领怪兽)的图像 54a,该敌方怪兽是和由对抗战对方的其他游戏者或计算机所选择的 3 个怪兽角色(敌方怪兽)中与对方侧的中央卷轴图像对应的敌方怪兽。该敌方头领怪兽的名称(龙)显示在设置于副画面 52 下方的名称显示区域 54b 中。另外,与上述己方头领怪兽的情况一

样,在画面上部以棒条 54c 来显示该敌方头领怪兽的体力值。

[0097] 另外,在画面左侧中的己方头领怪兽图像 53a 的下方,显示有奖励表 55,该奖励表 55 表示存储装置 23 中所存储的奖励表格的内容。该奖励表 55 显示当静止显示在各个卷轴图像 51a、51b、51c 上的符号组合成为特定组合的情况下,根据该特定组合的种类而支付的奖励的数量。

[0098] 操作部 103 由图 7 所示的游戏台控制部的硬件结构中的操作手柄 13 和操作按钮 14a、14b 等游戏操作的操作单元、以及操作控制装置 24 等构成。在游戏者操作了操作手柄 13 或操作按钮 14a、14b 等时,操作部 103 向游戏进程控制部 101 输出表示该操作内容的操作数据。

[0099] 抽选部 104 由图 7 所示的游戏台控制部的硬件结构中的游戏台控制装置 21、存储装置 23 等构成。抽选部 104,在接收到来自游戏进程控制部 101 的抽选开始指令时,发挥作为抽选单元的功能,进行决定各个卷轴图像 51a、51b、51c 上的符号的静止显示位置的抽选。具体而言,在接收到抽选开始指令后,利用游戏台控制装置 21 生成 3 个随机数,对照存储装置 23 中所存储的静止显示位置表,分别决定与所生成的随机数对应的静止位置编号。向游戏进程控制部 101 输出表示所决定的 3 个静止位置编号的抽选结果数据。

[0100] 当选判定部 105 由图 7 所示的游戏台控制部的硬件结构中的游戏台控制装置 21、存储装置 23 等构成。作为判定部的当选判定部 105 在从游戏进程控制部 101 接收到与抽选部 104 输出的抽选结果数据相关的选中判定指令时,发挥作为判定单元的功能,首先,读出存储装置 23 的 RAM 的选择角色存储区域中所存储的 3 个符号排列数据(与游戏者所选择的 3 个己方怪兽对应的角色数据的符号排列数据)。符号排列数据是将符号种类与其静止位置编号相互建立关联的数据。然后,根据与该选中判定指令相关的抽选结果数据所表示的 3 个静止位置编号、和 3 个符号排列数据,判定静止显示在各个卷轴图像 51a、51b、51c 上的符号组合是否是特定的组合。然后,向游戏进程控制部 101 输出该判定结果。

[0101] 作为游戏要素存储部、可使用要素存储部以及出现概率存储部的角色存储部 106,由图 7 所示的游戏台控制部的硬件结构中的存储装置 23 构成,发挥作为游戏要素存储单元、可使用要素存储单元以出现概率存储单元的功能。角色存储部 106 将分别与能够在显示器 11 中显示的全部怪兽卡图像(游戏要素图像)对应的各个角色数据(游戏要素数据)存储到存储装置 23 的辅助存储装置的角色存储区域中。在各个角色数据中,分别包含级别数据、体力值数据、特技数据、特性数据、下注费用数据等。另外,在各个角色数据中分别还包含表示在 1 个卷轴图像上的符号排列的符号排列数据。另外,在各个角色数据中,还分别包含出现概率数据,该出现概率数据表示在游戏者进行与计算机对抗战的计算机对抗战游戏时,作为计算机侧的相应的怪兽角色(敌方怪兽)的怪兽卡图像而出现在显示器 11 上的出现概率。

[0102] 在这里,级别数据表示该怪兽角色的能力高低,如后述那样,级别数据越高,减少对方的头领怪兽的体力值的幅度越高。另外,体力值数据用于决定该怪兽角色的初始体力值。另外,特技数据表示该怪兽角色所具备的特技。特性数据是表示在后述的损伤计算处理等中使用的表示该怪兽角色的特性的数据,其与和该怪兽角色对应的符号排列上的表示肢体攻击的符号、表示喷火攻击的符号、表示魔法攻击的符号的比例对应。下注费用数据是在投币游戏中使用该怪兽角色时所需要的下注数。设定为级别数据越高,下注费用数据越

高。

[0103] 作为设定变更部的出现概率设定变更部 107,由图 7 所示的游戏台控制部的硬件结构中的游戏台控制装置 21 和接口 28、以及图 8 所示的中央控制部的硬件结构中的中央控制装置 31 和接口 35 等构成,并作为设定变更单元发挥功能。在本实施方式中,当从通信网络通过外部通信部 108 接收到设定变更数据时,出现概率设定变更部 107 根据该设定变更数据,对角色存储部 106 中所存储的各个角色数据的出现概率数据进行变更。关于该出现概率数据的设定变更处理,将在后面进行详细说明。

[0104] 作为通信部的外部通信部 108 由图 8 所示的中央控制部的硬件结构中的中央控制装置 31 和外部通信接口 36 等构成,其发挥作为通信单元的功能。外部通信部 108 在中央控制装置 31 的控制下,从外部通信接口 36,通过通信网络,与管理服务器 40 之间或与其他街头游戏机 1 之间进行数据通信。

[0105] 图 11 是表示 3 类怪兽卡图像以及分别与这些图像对应的卷轴图像上的符号排列的一个例子的说明图。

[0106] 在图 11 的上段,表示称为“GEROPEE”的怪兽角色的怪兽卡图像 60A、和其右侧的基于该怪兽角色的符号排列数据的符号排列。另外,在图 11 的中段,表示称为“DEMON”的怪兽角色的怪兽卡图像 60B、和其右侧的基于该怪兽角色的符号排列数据的符号排列。另外,在图 11 的下段,表示称为“蓝龙”的怪兽角色的怪兽卡图像 60C、和其右侧的基于该怪兽角色的符号排列数据的符号排列。

[0107] 图 12 是表示本实施方式的投币游戏中出现的符号种类的说明图。

[0108] 在图 12 中,当在图 10 所示的 3 个卷轴图像 51a、51b、51c 中,3 个肢体攻击符号 61a、61b、61c 聚齐在规定的获奖线上时亦即所谓的特定组合成立时,执行肢体攻击类型的损伤计算处理。具体而言,游戏进程控制部 101 在从当选判定部 105 接收到表示已成为该特定组合的判定结果时,执行损伤计算程序,根据聚齐的肢体攻击符号 61a、61b、61c 的种类,参考由对方使用的怪兽数据的特性数据所决定的肢体特性,计算造成对方怪兽损伤的损伤值。然后,从存储装置 23 内的 RAM 的体力值存储区域中所存储的对方的体力值数据中减去相当于计算出的损伤值的体力值。

[0109] 另外,肢体攻击符号 61a、61b、61c 的不同之处表现为与持有该符号的卷轴图像对应的怪兽角色的级别数据的不同,该级别数据越高,在与该级别对应的肢体攻击符号聚齐时,带给对方的损伤值越大。

[0110] 另外,当在图 10 所示的 3 个卷轴图像 51a、51b、51c 中,3 个喷火攻击符号 62a、62b、62c 聚齐在规定的获奖线上时亦即所谓的特定组合成立时,执行喷火攻击类型的损伤计算处理。具体而言,游戏进程控制部 101 在从当选判定部 105 接收到表示已成为该特定组合的判定结果时,执行损伤计算程序,根据聚齐的喷火攻击符号 62a、62b、62c 的种类,参考由对方使用的怪兽数据的特性数据所决定的喷火特性,计算造成对方怪兽损伤的损伤值。然后,从存储装置 23 内的 RAM 的体力值存储区域中所存储的对方体力值数据中减去相当于计算出的损伤值的体力值。

[0111] 另外,喷火攻击符号 62a、62b、62c 的不同之处表现为与持有该符号的卷轴图像对应的怪兽角色的级别数据的不同,该级别数据越高,在与该级别对应的喷火攻击符号聚齐时,带给对方的损伤值越大。

[0112] 另外,当在图 10 所示的 3 个卷轴图像 51a、51b、51c 中,3 个魔法攻击符号 63a、63b、63c 聚齐在规定的获奖线上时亦即所谓的特定组合成立时,执行魔法攻击类型的损伤计算处理。具体而言,游戏进程控制部 101 在从当选判定部 105 接收到表示已成为该特定组合的判定结果时,执行损伤计算程序,根据聚齐的魔法攻击符号 63a、63b、63c 的种类,参考由对方使用的怪兽数据的特性数据所决定的魔法特性,计算造成对方怪兽损伤的损伤值。然后,从存储装置 23 内的 RAM 的体力值存储区域中所存储的对方体力值数据中减去相当于计算出的损伤值的体力值。

[0113] 另外,魔法攻击符号 63a、63b、63c 的不同之处表现为与持有该符号的卷轴图像对应的怪兽角色的级别数据的不同,该级别数据越高,在与该级别对应的魔法攻击符号聚齐时,带给对方的损伤值越大。

[0114] 另外,当在图 10 所示的 3 个卷轴图像 51a、51b、51c 中,3 个复合攻击符号 64 聚齐在规定的获奖线上时亦即所谓的特定组合成立时,执行上述的肢体攻击类型、喷火攻击类型、和魔法攻击类型的损伤计算处理。由此,从存储装置 23 内的 RAM 的体力值存储区域中所存储的对方体力值数据中,减去相当于在各个处理中分别计算出的损伤值的合计值的体力值。

[0115] 另外,复合攻击符号 64 还能够发挥作为肢体攻击、喷火攻击以及魔法攻击的级别 1 的符号的作用。因此,当复合攻击符号 64 与肢体攻击、喷火攻击、魔法攻击的任意一个符号聚齐获奖线上时,与该获奖线上存在的肢体攻击、喷火攻击以及魔法攻击有关的特定组合成立,进行与该攻击类型对应的损伤计算处理。

[0116] 另外,当在图 10 所示的 3 个卷轴图像 51a、51b、51c 中,3 个恢复符号 65 聚齐在规定的获奖线上时亦即所谓的特定组合成立时,游戏进程控制部 101 进行体力恢复处理,在存储装置 23 内的 RAM 的体力值存储区域中所存储的自己的体力值数据上加上规定值的体力值。

[0117] 另外,疯狂符号 66 发挥作为除后述的怪兽符号以外的所有符号的功能。而且,如果获奖线上的全部符号都是该疯狂符号 66 亦即所谓的特定组合成立时,则能够连续进行 5 次免费游戏,即进行 5 次不下注的信用值的投币游戏。

[0118] 怪兽符号 67、68、69 表示与具有该符号的卷轴图像对应的怪兽角色。在这些怪兽符号 67、68、69 分别有 1 个以上静止显示在各个卷轴图像 51a、51b、51c 中亦即所谓的特定组合成立时,在显示器 11 上显示选择各个怪兽角色的特技的画面。然后,在游戏者按照该画面的引导,选择了任意一个特技时,游戏进程控制部 101 执行与被选择的特技对应的特技处理。该特技由各个怪兽角色的角色数据所具有的特技数据来决定。

[0119] 下面,对本实施方式中的游戏的进程进行说明。

[0120] 本街头游戏机 1,在游戏者向游戏台 10 的硬币投入口 15 内投入硬币后,由硬币管理装置 27 检测出该投入硬币枚数,将相当于该硬币投入枚数的信用值存储到信用数据中。另外,硬币管理装置 27 在检测到投入硬币后,向游戏进程控制部 101 通知该情况。接收到该通知的游戏进程控制部 101,向显示部 102 输出菜单选择画面显示指令。由此,在游戏者投入了硬币的游戏台 10 的显示器 11 上显示菜单选择画面。在该菜单选择画面中,显示有用于选择计算机对抗战游戏的按钮图像、和用于选择人对抗战游戏的按钮图像。当游戏者利用操作手柄 13 选择了这些按钮图像的任意一个图像、并按下操作按钮 14a 时,从

操作部 103 向游戏进程控制部 101 输入该操作数据。然后,游戏进程控制部 101 进行与该操作数据有关的游戏。

[0121] 另外,游戏者可以通过将自己持有的磁卡插入卡插入取出口 17 内,从上一一次的游戏结束时的步骤开始继续玩游戏。在本街头游戏机 1 中,在游戏者结束了游戏时,由磁卡读写装置 26 将用于在再次开始游戏时恢复到该结束时的游戏状态的游戏状态数据记录到磁卡中。在游戏状态数据中,包含作为所有者识别信息的卡 ID、游戏者姓名、最后游戏时间、游戏者获得的怪兽角色的角色数据等。当游戏者把磁卡插入卡插入取出口 17 内、由磁卡读写装置 26 读出该磁卡内的游戏状态数据时,游戏者可以在计算机对抗战游戏和对人对抗战游戏中使用此前游戏中获得的怪兽角色。

[0122] 另外,没有必要在磁卡中记录所有的游戏状态数据,例如,也可以在磁卡中记录卡 ID,而将卡 ID 以外的游戏状态数据的一部分或全部记录到中央控制部的存储装置 33 中。在这种情况下,在从磁卡中读出了卡 ID 后,只要将与该卡 ID 对应的游戏状态数据从中央控制部下载到游戏台控制部中即可。

[0123] 游戏进程控制部 101,在从硬币管理装置 27 接收了表示检测到投入硬币的通知后,向作为数据读出部的磁卡读写装置 26 输出磁卡读出指令。收到该指令的磁卡读写装置 26 发挥作为数据读出单元的功能,在卡插入取出口 17 内插有磁卡的情况下,读出该磁卡内存储的游戏状态数据,并将其输出到游戏进程控制部 101。游戏进程控制部 101 将所读出的游戏状态数据内的角色数据,存储到作为可使用要素存储部的 RAM 的可使用角色存储区域中,该可使用角色存储部发挥作为构成角色存储部 106 的存储装置 23 中的可使用要素存储单元的功能。能够在 计算机对抗战游戏和对人对抗战游戏中使用该可使用角色存储区域中所存储的角色数据。

[0124] 这里,在本实施方式中,关于游戏者获得角色数据的方法,可以列举下述方法等:在后述的计算机对抗战游戏和对人对抗战游戏中,通过战胜对方而获得的方法;在交易事件中,通过支付信用值进行购买而获得的方法;在交换事件中,通过将自己获得的角色数据与其他游戏者获得的角色数据进行交换而获得的方法;以及在合成事件中,通过将自己获得的多个角色数据转换成 1 个以上的角色数据而获得的方法。游戏者使用这些方法获得的角色数据,由游戏进程控制部 101 存储到构成角色存储部 106 的存储装置 23 中的 RAM 的可使用角色存储区域中。

[0125] (计算机对抗战游戏)

[0126] 图 13 是表示计算机对抗战游戏的流程的流程图。

[0127] 计算机对抗战游戏是将计算机作为对抗战对手进行投币游戏的游戏。本实施方式中的计算机对抗战游戏,自己和计算机交替地进行投币游戏,当自己的投币游戏中出现上述的特定组合时,支付基于该特定组合的奖励,可增加自己的信用值。另外,在特定组合出现时,进行减少敌方头领怪兽的体力值数据等的处理,当敌方的头领怪兽的体力值数据为零时,可获得与 3 个敌方怪兽中之一相同的怪兽角色的角色数据,并结束计算机对抗战游戏。另一方面,当计算机的投币游戏中出现特定组合时,进行减少己方头领怪兽的体力值数据等的处理,在己方头领怪兽的体力值数据为零时,也结束计算机对抗战游戏。

[0128] 如果进行具体说明,则游戏进程控制部 101 使游戏台控制装置 21 执行计算机对抗战用程序,首先,从角色存储部 106,从存储装置 23 中的辅助存储装置的角色存储区域所存

储的角色数据当中选择出 3 个角色数据。在该选择中,游戏进程控制部 101 按照根据角色存储区域所存储的各个角色数据的出现概率数据而掌握的怪兽卡图像的出现概率来进行选择,该怪兽卡图像的出现概率与各个角色数据对应。由此,不容易选择到具有低出现概率的出现概率数据的角色数据,容易选择到具有高出现概率的出现概率数据的角色数据。这样一来,就将与所选择的 3 个角色数据相关的怪兽角色,决定为计算机侧使用的敌方怪兽 (S1)。然后,游戏进程控制部 101 将所决定的敌方怪兽中之一选择为敌方头领怪兽,将与该敌方头领怪兽有关的角色数据的体力值数据,作为计算机侧的体力值数据的初始值存储到存储装置 23 内的 RAM 的体力值存储区域中。

[0129] 接下来,游戏进程控制部 101,从存储装置 23 内的 RAM 的可使用角色存储区域中读出角色数据,并向显示部 102 输出角色选择画面显示指令,使显示部 102 的显示器 11 上显示怪兽选择画面。在该怪兽选择画面中,显示与从可使用角色存储区域读出的全部角色数据对应的怪兽卡图像。当游戏者使用操作手柄 13 和操作按钮 14a 从这些怪兽卡图像当中选择出 3 个时,从操作部 103 向游戏进程控制部 101 输入该操作数据。然后,游戏进程控制部 101 根据该操作数据,将游戏者所选择的 3 个角色数据存储到存储装置 23 的 RAM 的选择角色存储区域中。这样一来,就将与所选择的 3 个角色数据相关的怪兽角色,决定为游戏者侧使用的己方怪兽 (S2)。然后,游戏进程控制部 101,通过游戏者的选择,将所决定的己方怪兽之一决定为己方头领怪兽,并将与该己方头领怪兽相关的角色数据的体力值数据,作为游戏者侧的体力值数据的初始值存储到存储装置 23 内的 RAM 的体力值存储区域中。

[0130] 另外,作为进一步提高游戏娱乐性的方法,例如可列举出先仅决定两个头领怪兽,而在向游戏者报告了敌方头领怪兽的种类之后,再由游戏者选择剩余的 2 个己方怪兽的方法。这是因为,通过确认敌方头领怪兽的种类,游戏者能够掌握该敌方怪兽的特性,从而可以针对对方的弱点来选择剩余的 2 个己方怪兽。在后述的对人对抗游戏中,也可以通过采用同样的方法,来提高游戏娱乐性。

[0131] 如上述那样,在决定了 3 个敌方怪兽和 3 个己方怪兽后,游戏进程控制部 101 读出分别包含在所决定的 3 个敌方怪兽的角色数据中的符号排列数据,并决定基于这些符号排列数据的 3 个卷轴图像 (S3)。另外,游戏进程控制部 101 从选择角色存储区域中读出分别包含在所决定的 3 个己方怪兽的角色数据中的符号排列数据,并决定基于这些符号排列数据的 3 个卷轴图像 (S4)。然后,游戏进程控制部 101 向显示部 102 输出游戏画面显示指令,使显示部 102 的显示器 11 上显示图 10 所示的游戏画面 (S5)。由此,作为游戏画面上的中央部分的卷轴图像 51a、51b、51c 而对在上述 S4 中决定的 3 个卷轴图像,即分别与 3 个己方怪兽对应的 3 个卷轴图像进行显示,在游戏画面右侧的副画面 52 中,对上述 S3 中所决定的 3 个卷轴图像,即分别与 3 个敌方怪兽对应的 3 个卷轴图像进行显示。

[0132] 接下来,游戏者通过操作操作按钮 14a、14b,下注规定量的信用值。当游戏者操作这些操作按钮 14a、14b 时,从操作部 103 向游戏进程控制部 101 发送表示与各个按钮对应的下注量的下注数据。作为下注受理部的游戏进程控制部 101 发挥作为下注受理单元的功能,受理下注,并向硬币管理装置 27 输出下注指令。由此,硬币管理装置 27 减去相当于该下注指令所涉及的枚数的信用值,并进行将相当于该枚数的信用值加到下注数据中的处理 (S6)。另外,表示进行投币游戏所需要的下注量的上述规定量,是在上述 S2 中所决定的 3 个己方怪兽的角色数据的下注费用数据的合计值。

[0133] 当游戏者下注的信用值达到了规定量时,接下来,游戏进程控制部 101 向抽选部 104 输出抽选开始指令,使抽选部 104 执行抽选处理 (S7)。然后游戏进程控制部 101 在从抽选部 104 接收到抽选结果后,向显示部 102 输出用于进行抽选演示的卷轴变动显示指令。由此,显示部 102 使游戏台 10 的显示器 11 上的游戏画面中所显示的 3 个卷轴图像 51a、51b、51c 进行变动显示,之后,在从游戏进程控制部 101 接收到基于抽选结果数据的卷轴静止显示指令后,以下述方式进行显示各个卷轴图像 51a、51b、51c 的抽选演示:使各个卷轴图像上的符号分别静止显示在该卷轴静止显示指令涉及的抽选结果数据所表示的各个静止显示位置上 (S8)。在这种抽选演示结束后,在游戏台 10 的显示器 11 中,显示各个符号静止显示在抽选结果数据所表示的各个静止显示位置上的卷轴图像 51a、51b、51c。

[0134] 另外,游戏进程控制部 101 向当选判定部 105 输出与从抽选部 104 接收的抽选结果数据有关的当选判定指令。由此,判定部 105 进行当选判定,即判定基于该抽选结果数据而静止显示的 3 个卷轴图像上的符号组合是否为特定组合 (S9)。游戏进程控制部 101 在从当选判定部 105 接收到未中的判定结果数据的情况下,转到后述的 S13,开始计算机侧的投币游戏。

[0135] 另一方面,在从当选判定部 105 接收到当选的判定结果数据的情况下,游戏进程控制部 101 执行与该判定结果数据所表示的当选种类 (特定组合的种类) 对应的处理 (S10)。具体而言,根据接收的判定结果数据,执行上述的各种攻击类型的损伤计算处理、或执行上述的体力恢复处理、或执行上述的连续 5 次的免费游戏、或执行上述的特技处理。在执行各种攻击类型的损伤计算处理时,游戏进程控制部 101 向显示部 102 输出用于进行攻击演示的攻击演示显示指令。由此,显示部 102 在游戏台 10 的显示器 11 上的游戏画面上,显示表现与当选种类对应的攻击类型的视频,例如,在当选种类是喷火攻击类型的情况下,显示己方头领怪兽的图像 53a 向敌方头领怪兽的图像 54a 喷出火焰的视频。另外,接收到攻击演示显示指令的显示部 102,根据通过损伤计算处理而从存储装置 23 内 RAM 的体力值存储区域中存储的敌方头领怪兽的体力值数据中减去的与损伤值相应的体力值,对表示敌方头领怪兽的体力值的棒条 54c 的长度进行变更。之后,游戏进程控制部 101 参照存储装置 23 所存储的奖励表格,向硬币管理装置 27 输出支付指令,命令其支付基于判定结果数据所表示的当选种类的量的奖励。接收到支付指令的硬币管理装置 27,进行在信用值数据中加上该支付指令所涉及的奖励量的信用值的处理 (S11)。

[0136] 接下来,游戏进程控制部 101 判断被存储装置 23 的 RAM 的体力值存储区域中所存储的敌方头领怪兽的体力值数据是否为零了 (S12)。如果判断为不是零,则游戏进程控制部 101 继续进行计算机侧的投币游戏。具体而言,向抽选部 104 输出抽选开始指令,使抽选部 104 执行抽选处理 (S13)。游戏进程控制部 101 在从抽选部 104 接收到抽选结果数据后,向显示部 102 输出用于进行对方侧的抽选演示的对方侧抽选演示显示指令。由此,显示部 102 在变动显示了副画面 52 中所显示的 3 个卷轴图像的抽选演示后,进行使各个卷轴图像上的符号分别静止显示在抽选结果数据所示的各个静止显示位置上的抽选演示 (S14)。由此,在游戏台 10 的显示器 11 的副画面 52 中,显示各个符号静止显示在抽选结果数据所示的各个静止显示位置上的卷轴图像。

[0137] 另外,游戏进程控制部 101 向当选判定部 105 输出与从抽选部 104 接收的抽选结果相关的当选判定指令。由此,判定部 105 进行与上述的游戏者侧的投币游戏的情况相同

的当选判定 (S15)。游戏进程控制部 101 在从当选判定部 105 接收到未中的判定结果数据的情况下,转到上述 S6,重新开始游戏者侧的投币游戏。另一方面,在从当选判定部 105 接收到当选的判定结果数据的情况下,与上述的游戏者侧的投币游戏的情况相同,游戏进程控制部 101 执行基于该判定结果数据所示的当选的种类(特定组合的种类)的处理 (S16)。在显示部 102 中进行攻击演示、或改变表示己方头领怪兽的体力值的棒条 53c 的长度。之后,游戏进程控制部 101 判断存储装置 23 内的 RAM 的体力值存储区域中所存储的己方头领怪兽的体力值数据是否为零 (S17)。如果判断为不是零,则转到上述 S6,再次开始游戏者侧的投币游戏。另一方面,在判断为是 0 的情况下,游戏进程控制部 101 结束本次计算机对抗战游戏。此时,游戏者在本次计算机对抗战游戏中输给了计算机,因此不能获得怪兽角色。

[0138] 这样一来,相互交替地反复执行游戏者侧的投币游戏和计算机侧的投币游戏,如果在上述 S12 中,判断为敌方头领怪兽的体力值数据为零,则游戏进程控制部 101 进行获得怪兽角色的处理 (S18)。具体而言,游戏进程控制部 101 将与敌方头领怪兽的角色数据相同的数据存储到构成角色存储部 106 的存储装置 23 中的 RAM 的可使用角色存储区域中。然后,游戏进程控制部 101 向显示部 102 输出用于怪兽获得演示的获得演示显示指令。由此,显示部 102 在游戏台 10 的显示器 11 上,显示与在可使用角色存储区域中所存储的角色数据对应的怪兽卡图像。由此,游戏者就能够在下一次之后的计算机对抗战游戏或后述的对人对抗战游戏中,使用该角色数据。

[0139] 另外,在本实施方式中,对游戏者获得与敌方头领怪兽的角色数据相同的数据的例子进行了说明,但也可以获得敌方头领怪兽以外的 2 个敌方怪兽。在这种情况下,例如,按照规定的概率从 3 个敌方怪兽中进行选择,将与所选择的敌方怪兽的角色数据相同的数据存储到可使用角色存储区域中。另外,也可以获得这些敌方怪兽以外的怪兽角色。并且,可以适当地设定能够获得的怪兽角色数量。

[0140] (对人对抗战游戏)

[0141] 对人对抗战游戏是将其他游戏者作为对抗战对方而进行投币游戏的游戏。本实施方式中的对人对抗战游戏,除了将对抗战对方从计算机 转变为其他游戏者以外,基本的游戏流程与上述的计算机对抗战游戏相同。对人对抗战游戏能够在使用同一街头游戏机 1 的 2 个不同的游戏台 10 进行游戏的游戏者之间进行,并且也可以在使用分别设置在不同的游戏厅中的 2 个街头游戏机 1 的游戏台 10 分别进行游戏的游戏者之间进行。在以下的说明中,对后者的情况进行说明,但前者的情况也大致相同。

[0142] 在以下说明的对人对抗战游戏中,由于利用了管理服务器 40,所以首先结合图 1 对管理服务器 40 的结构进行说明。

[0143] 管理服务器 40 由对人对抗战管理部 401、指示输入部 402、出现概率管理部 403、角色分发部 404、和外部通信部 405 构成。

[0144] 对人对抗战管理部 401 由图 9 所示的硬件结构中的控制装置 41、存储装置 43 等构成。对人对抗战管理部 401 通过使控制装置 41 执行存储装置 43 中所存储的对人对抗战游戏管理程序,主要进行对人对抗战游戏的参加受理处理、和在对抗战的游戏者进行游戏的各个街头游戏机 1 的游戏台 10 之间建立数据通信的处理等。

[0145] 指示输入部 402 由图 9 所示的硬件结构中的键盘等发挥作为操作单元的功能的操作部和指示输入装置 44 等构成。在操作者操作键盘时,指示输入部 402 向出现概率管理部

403 和角色分发部 404 输出表示该操作内容的操作数据。

[0146] 出现概率管理部 403 由图 9 所示的硬件结构中的控制装置 41、存储装置 43 等构成。出现概率管理部 403 在从指示输入部 402 接收到设定变更指示的操作数据时,基于该操作数据,生成设定变更数据,并通过外部通信部 405 向构成本游戏系统的全部或一部分的街头游戏机 1 中发送该设定变更数据。接收到该设定变更数据的街头游戏机 1,使用各个游戏台 10 的出现概率设定变更部 107,进行后述的出现概率数据的设定变更处理。

[0147] 角色分发部 404 由图 9 所示的硬件结构中的控制装置 41、存储装置 43 等构成。角色分发部 404 在从指示输入部 402 接收到角色分发指示的操作数据后,基于该操作数据,通过外部通信部 405 向构成本游戏系统的全部或一部分的街头游戏机 1 发送存储装置 43 中所存储的角色数据。接收到该角色数据的街头游戏机 1,利用各个游戏台 10 的游戏进程控制部 101 将该角色数据存储到构成角色存储部 106 的辅助存储装置的角色存储区域中。

[0148] 外部通信部 405 由图 9 所示的硬件结构中的控制装置 41 和外部通信接口 45 等构成。外部通信部 405 在控制装置 41 的控制下,从外部通信接口 45,通过通信网络与各个街头游戏机 1 之间进行数据通信。

[0149] 下面,对本实施方式中的对人对抗战游戏进行说明。

[0150] 游戏进程控制部 101,通过在预定的时刻使游戏台控制装置 21 执行参加申请程序,首先向显示部 102 输出参加受理画面显示指令。由此,显示部 102 使游戏台 10 的显示器 11 上显示参加申请画面。游戏者在希望进行对人对抗战游戏的情况下,按照该参加申请画面的提示,进行操作手柄 13 和操作按钮 14a、14b 的操作。由此,从操作部 103 向游戏进程控制部 101 输入该操作数据。然后,游戏进程控制部 101 基于该操作数据,从外部通信部 108 通过通信网络向管理服务器 40 发送参加申请数据。在构成本游戏系统的全部街头游戏机 1 中进行这种参加申请处理。来自各个街头游戏机 1 的参加申请数据,通过管理服务器 40 的外部通信部 405,由对人对抗战管理部 401 受理。对人对抗战管理部 401 在所受理的参加申请数据的数量达到了规定数、或过了参加申请期间时,结束参加受理,进行从所受理的参加申请数据中决定对抗战组合的组合决定处理。在本实施方式中,设上述规定数为 8,采用 8 个游戏者的淘汰赛方式。在参加申请数据未达到 8 个的情况下,用计算机补充不足的部分。然后,完成了组合决定处理的对人对抗战管理部 401,基于所受理的参加申请数据,在被决定为对抗战对方的 2 个游戏者各自进行游戏的各个街头游戏机 1 的游戏台 10 之间建立通信。以后的对人对抗战游戏的进程由各个街头游戏机 1 的游戏进程控制部 101 进行。

[0151] 图 14 是表示对人对抗战游戏的流程的流程图。

[0152] 在被决定为对抗战对方的 2 个游戏者各自进行游戏的各个街头游戏机 1 的游戏台 10 之间建立了通信后,作为各个街头游戏机 1 的游戏控制部的游戏进程控制部 101,通过使中央控制装置 31 和游戏台控制装置 21 分别执行进行对人对抗战游戏所需要的程序,发挥作为游戏控制装置的功能。下面,由于各个街头游戏机 1 中的处理动作相同,所以只对一个街头游戏机 1 进行说明。

[0153] 首先,与上述的计算机对抗战游戏的情况相同,游戏进程控制部 101 使显示部 102 的显示器 11 上显示怪兽选择画面。当游戏者使用操作手柄 13 和操作按钮 14a 从怪兽选择画面上所显示的怪兽卡图像当中选择了 3 个后,从操作部 103 向游戏进程控制部 101 输

入该操作数据。然后,游戏进程控制部 101 基于该操作数据,将游戏者所选择的 3 个角色数据存储到存储装置 23 的 RAM 的选择角色存储区域中,并决定为游戏者侧使用的己方怪兽(S2)。另外,游戏进程控制部 101,基于游戏者的选择,将所决定的己方怪兽之一决定为己方的头领怪兽,并将该己方头领怪兽的角色数据的体力值数据,作为游戏者侧的体力值数据的初始值存储到存储装置 23 内的 RAM 的体力值存储区域中。

[0154] 这样一来,在决定了 3 个己方怪兽后,游戏进程控制部 101 基于该操作数据,从外部通信部 108 通过通信网络向其他街头游戏机 1 发送用于特定这些己方怪兽的特定信息数据(S21)。然后,读出分别包含在所决定的 3 个己方怪兽的角色数据中的符号排列数据,并决定基于这些符号排列数据的 3 个卷轴图像(S4)。在其他街头游戏机 1 中也同样进行以上的处理(S2、S21、S4)。由此,在其他街头游戏机 1 中,也决定由使用该其他街头游戏机 1 的游戏台 10 进行游戏的对抗战对方的游戏者所选择的 3 个怪兽角色,并向本街头游戏机 1 发送其特定信息数据。该特定信息数据,从通信网络通过外部通信部 108 而被游戏进程控制部 101 接收(S22)。游戏进程控制部 101 基于该特定信息数据特定 3 个怪兽角色,并把这些怪兽角色决定为敌方怪兽。然后,游戏进程控制部 101 从角色存储部 106 中的角色存储区域中读出所决定的 3 个敌方怪兽的角色数据,并将其中的敌方头领怪兽的角色数据的体力值数据,作为对抗战对方侧的体力值数据的初始值而存储到存储装置 23 内的 RAM 的体力值存储区域中。另外,游戏进程控制部 101 决定基于分别包含在 3 个敌方怪兽的角色数据中的符号排列数据的 3 个卷轴图像(S23)。

[0155] 然后,游戏进程控制部 101 向显示部 102 输出游戏画面显示指令,使显示部 102 的显示器 11 上显示图 10 所示的游戏画面(S5)。由此,作为游戏画面上的中央部分的卷轴图像 51a、51b、51c,对在上述 S4 中决定的 3 个卷轴图像、即显示分别与 3 个己方怪兽对应的 3 个卷轴图像进行显示,在游戏画面右侧的副画面 52 中对在上述 S23 中决定的 3 个卷轴图像,即显示分别与 3 个敌方怪兽对应的 3 个卷轴图像进行显示。之后,当游戏者通过操作操作按钮 14a、14b 下注了规定量的信用值时(S6),游戏进程控制部 101 向抽选部 104 输出抽选开始指令,使抽选部 104 执行抽选处理(S7)。然后,游戏进程控制部 101 在从抽选部 104 接收到抽选结果数据后,从外部通信部 108 通过通信网络向其他街头游戏机 1 发送该抽选结果数据(S24)。之后,向显示部 102 输出卷轴变动指令和卷轴静止显示指令,使显示部 102 进行抽选演示,即在游戏台 10 的显示器 11 上的游戏画面中变动显示 3 个卷轴图像 51a、51b、51c,在该抽选结果数据所表示的各个静止显示位置上分别静止显示各个卷轴图像上的符号(S8)。另外,游戏进程控制部 101 向当选判定部 105 输出当选判定指令,使判定部 105 进行当选判定(S9)。

[0156] 游戏进程控制部 101 在从当选判定部 105 接收到不中的判定结果数据的情况下,转到 S25,开始对抗战对方侧的投币游戏。另一方面,在从当选判定部 105 接收到当选的判定结果数据的情况下,游戏进程控制部 101 执行基于该判定结果数据所示的当选种类(特定组合的种类)的处理(S10),进行奖励支付处理(S11)。之后,游戏进程控制部 101 判断存储装置 23 内地 RAM 的体力值存储区域中所存储的敌方头领怪兽的体力值数据是否为零(S12)。

[0157] 若在该判断中如果判断为不是零,则游戏进程控制部 101 继续进行对抗战对方侧的投币游戏。这里,在对抗战对方侧的投币游戏中,在其他街头游戏机 1 中执行上述的 S6 ~

S12 的处理。由此,其他街头游戏机 1 通过进行上述 S24 的处理,向本街头游戏机 1 发送抽选结果数据。由游戏进程控制部 101 通过外部通信部 108 从通信网络接收该抽选结果数据 (S25)。然后,游戏进程控制部 101 在接收到该抽选结果数据后,向显示部 102 输出用于进行对方侧的抽选演示的对方侧抽选演示显示指令,进行抽选演示 (S14),即,使显示部 102 变动显示游戏台 10 的显示器 11 上的游戏画面上所显示的副画面 52 中的 3 个卷轴图像,使各个卷轴图像上的符号分别静止显示在该抽选结果数据所示的各个静止显示位置上。另外,游戏进程控制部 101 向当选判定部 105 输出基于所接收的抽选结果数据的当选判定指令,使判定部 105 进行当选判定 (S15)。

[0158] 游戏进程控制部 101 在从当选判定部 105 接收到不中的判定结果数据的情况下,转到上述 S6,再次开始本游戏者侧的投币游戏。另一方面,在从当选判定部 105 接收到当选的判定结果数据的情况下,游戏进程控制部 101 执行基于该判定结果数据所示的当选种类 (特定组合的种类) 的处理 (S16)。之后,游戏进程控制部 101 判断存储装置 23 内的 RAM 的体力值存储区域中存储的己方头领怪兽的体力值数据是否成为零 (S17)。在判断为不是零时,转到上述 S6,再次开始本游戏者侧的投币游戏了。另一方面,在判断为零了时,本游戏者就输给对抗战对方的游戏者,游戏进程控制部 101 删除构成角色存储部 106 的存储装置 23 中的 RAM 的可使用角色存储区域中存储的己方头领怪兽的角色数据 (S26)。由此,游戏者在下一次以后的计算机对抗战游戏或后述的对人对抗战游戏中,就不能再使用该角色数据。

[0159] 另一方面,在上述 S12 中,如果判断为敌方头领怪兽的体力值数据为零了,则游戏进程控制部 101 进行获得怪兽角色的处理 (S18)。具体而言,游戏进程控制部 101 将与敌方头领怪兽的角色数据相同的数据存储到构成角色存储部 106 的存储装置 23 中的 RAM 的可使用角色存储区域中。即,如果在本实施方式中的对人对抗战游戏中获胜,则可获得与对抗战对方的游戏者在过去的游戏中获得的怪兽角色中的、在本次对人对抗战游戏中作为头领怪兽使用的怪兽角色相同的怪兽角色的角色数据。之后,游戏进程控制部 101 向显示部 102 输出用于获得怪兽演示的获得演示显示指令。由此,显示部 102 在游戏台 10 的显示器 11 上,显示与可使用角色存储区域中存储的角色数据对应的怪兽卡图像。由此,游戏者可以在下一次以后的计算机对抗战游戏或后述的对人对抗战游戏中,使用该角色数据。

[0160] 另外,关于也可以获得敌方头领怪兽以外的 2 个敌方怪兽、或者获得这些敌方怪兽以外的怪兽角色、或者适当地设定可获得的怪兽角色数量这几点,与上述的计算机对抗战游戏的情况相同。

[0161] 如上所述,根据本实施方式,利用本游戏系统的游戏者通过在计算机对抗战游戏中获胜,可获得对抗战对方的计算机所使用的敌方头领怪兽的角色数据。而且,在本实施方式中,在角色存储部 106 的角色存储区域中存储的各个怪兽角色被作为计算机侧的敌方头领怪兽使用的概率,根据各个角色数据的出现概率数据的不同而不同。由此,具有低出现概率的出现概率数据的角色数据不容易被作为敌方头领怪兽使用,因此,游戏者能够获得该角色数据的概率 (获得概率) 低。一般称这种角色数据的怪兽角色为稀有角色,而对于游戏者来说,是特别想获得的角色。由此,通过准备这种稀有角色,可提高游戏者对游戏的热衷度。

[0162] 而且,在本实施方式中,对每个构成本游戏系统的街头游戏机 1 设定有相互不同

的出现概率数据。由此,在本游戏系统内,可实现在某个街头游戏机 1 中获得概率低的稀有角色的角色数据,在其他街头游戏机 1 中是获得概率高的一般角色的角色数据的情况。在本实施方式中,通过在相互不同的街头游戏机之间进行游戏者之间的对人对抗战游戏,游戏者能够获得与对抗战对方的游戏者在其他街头游戏机 1 中的过去的计算机对抗战游戏中获得的角色数据相同的数据。因此,在使用某个街头游戏机 1 进行游戏的游戏者希望利用该街头游戏机 1 来获得稀有角色的角色数据的情况下,通过与该怪兽角色是普通角色的其他街头游戏机 1 的游戏者进行对人对抗战游戏,与通过利用本街头游戏机 1 进行计算机对抗战游戏来获得的情况相比,能更容易地获得该稀有角色的角色数据。其结果是,可促进利用本游戏系统的各个游戏者,积极地有效利用与利用其他街头游戏机 1 进行游戏的其他游戏者的对人对抗战游戏。

[0163] 特别是在关于某个怪兽角色,将其在一部分街头游戏机 1 中的出现概率设定为零的情况下,游戏者不可能通过利用该街头游戏机 1 进行的计算机对抗战游戏来获得该怪兽角色的角色数据。其结果是,在希望获得该角色数据的情况下,如果不与利用设定该角色数据的出现概率大于零的其他街头游戏机 1 进行游戏的游戏者进行对人对抗战游戏,则不能获得该角色数据。由此,在这种情况下,可更有效地促进利用本游戏系统的各个游戏者,积极地有效利用与利用其他街头游戏机 1 进行游戏的其他游戏者的对人对抗战游戏。

[0164] 另外,在以上的说明中,对使设置在相互不同的游戏厅中的街头游戏机之间的出现概率数据不同的情况进行了说明,但也可以在构成本游戏系统的一部分街头游戏机之间使用相同的出现概率数据。另外,也可以把存在设有各个街头游戏机 1 的游戏厅的地区划分成多个分区,使设置在属于相互不同的分区的地区的游戏厅中的街头游戏机之间,出现概率数据不同。在这种情况下,例如,在把各个街头游戏机分散设置在日本全国的游戏厅中的情况下,可以以下述方式进行经营:划分为北海道地区、东北地区、关东地区、关西地区、九州地区等,并设各个地区之间出现概率数据相互不同。在这种情况下,也可以按照每个地区准备固有的怪兽角色(对其他地区来说出现概率数据为零或极低的角色)。

[0165] (出现概率数据的设定变更处理)

[0166] 下面,对由管理服务器 40 对各个街头游戏机 1 中的出现概率数据进行设定变更的出现概率数据设定变更处理进行说明。

[0167] 图 15 是本实施方式中的出现概率数据的设定变更处理的程序流程。

[0168] 经营本游戏系统的经营公司的负责人等操作员操作管理服务器 40 的键盘等,输入提高或降低所希望的角色数据的出现概率的设定变更指示。从指示输入部 402 向出现概率管理部 403 发送表示该设定变更指示的内容的操作数据。出现概率管理部 403 在从指示输入部 402 接收到设定变更指示的操作数据后,基于该操作数据生成设定变更数据,并将该设定变更数据通过外部通信部 405 发送给构成本游戏系统的设定变更对象的街头游戏机 1。

[0169] 该设定变更数据,通过通信网络,从作为设定变更数据接收部的外部通信部 108,由出现概率设定变更部 107 接收,且上述设定变更数据接受部发挥作为各个街头游戏机 1 的设定变更数据接收单元功能。作为接收到设定变更数据的设定变更部的出现概率设定变更部 107,发挥作为设定变更单元的功能,并基于该设定变更数据将角色存储部 106 中存储的设定变更对象的角色数据的出现概率数据变更为该设定变更数据所示的出现概率数据。

由此,在以后的计算机对抗战游戏中,按照该设定变更后的出现概率数据来变更被选择为敌方怪兽的概率。其结果是,获得概率发生了变化,即游戏者通过进行该街头游戏机 1 中的计算机对抗战游戏而获得变更了出现概率数据的角色数据的概率发生了变化。

[0170] 根据这种结构,考虑到本游戏系统整体的游戏平衡等,在本游戏系统的经营方侧,可迅速且容易控制各个街头游戏机 1 中的各个角色数据的获得概率。其结果是,例如可迅速且容易地设定在特定时期(例如从某月某日起的 2 天内),在全部或一部分街头游戏机 1 中进行的计算机对抗战游戏中,受欢迎的角色数据的出现概率变得非常高。在这种情况下,可促进希望获得该角色数据的游戏者进行游戏。

[0171] 另外,在本实施方式中,举例说明了通过接收由管理服务器 40 发送的设定变更数据,来变更街头游戏机 1 中的设定变更对象的角色数据的出现概率数据的方法,但也可以利用其他方法来变更出现概率数据。例如,在街头游戏机 1 上设置发挥作为设定变更用操作单元的功能的操作部的操作盘,由设置该街头游戏机 1 的游戏厅的操作者,通过操作该操作盘,来输入提高或降低所希望的角色数据的出现概率的设定变更指示。然后,把表示该设定变更指示的内容的操作数据发送给出现概率设定变更部 107,基于该操作数据,将角色存储部 106 中所存储的设定变更对象的角色数据的出现概率数据变更为该操作数据所示的出现概率数据。在这种情况下,可根据经营游戏厅的经营者的经营策略等,对街头游戏机 1 中的各个角色数据的获得概率进行控制。

[0172] (角色追加处理)

[0173] 下面,说明由管理服务器 40 向各个街头游戏机 1 追加新的角色数据的角色追加处理。

[0174] 图 16 是本实施方式中的角色追加处理的程序流程。

[0175] 经营本游戏系统的经营公司的负责人等操作员,将存储有追加的角色数据的存储介质装入设置在管理服务器 40 上的存储介质读取装置中,使用存储介质读取装置,将该追加的角色数据输入到管理服务器 40 中。另外,向管理服务器 40 输入追加的角色数据的方法不限于此,也可以采用通过通信网络输入的方法等其他方法。将所输入的追加的角色数据存储到管理服务器 40 的存储装置 43 中。之后,操作员通过操作管理服务器 40 的键盘等,输入角色分发指示。从指示输入部 402 向角色分发部 404 发送表示该角色分发指示的内容的操作数据。角色分发部 404 在从指示输入部 402 接收到角色分发指示的操作数据后,从存储装置 43 中读出由该操作数据确定的追加角色数据,并将该追加角色数据通过外部通信部 405,发送给构成本游戏系统的角色追加对象的街头游戏机 1。

[0176] 该追加的角色数据,通过通信网络,由游戏进程控制部 101 从各个街头游戏机 1 的作为游戏要素数据接收部的外部通信部 108 接收,该游戏要素数据接收部发挥作为游戏要素数据接收单元的功能。接收到追加角色数据的游戏进程控制部 101,将该追加角色数据存储到角色存储部 106 的角色存储区域中。由此,以后就可以在该街头游戏机 1 中使用追加角色数据。具体而言,可以在该街头游戏机 1 中的计算机对抗战游戏中选择为敌方怪兽,或者可以通过上述的买卖事件来购买,或者可以通过合成事件来转换为该追加角色数据。

[0177] 根据这种结构,考虑到本游戏系统整体的游戏平衡,在本游戏系统的经营方侧,可迅速且容易控制在各个街头游戏机 1 中可利用的角色数据的种类。其结果,例如可迅速且容易地在特定时期(例如某月某日以后)进行版本升级处理,即向全部或一部分街头游戏

机 1 追加新的角色数据。在这种情况下,能够促进已经获得了大部分的角色数据的游戏者等进行更高等级的游戏,或者能够通过追加新的角色数据来进行已有的角色数据之间的平衡调整。

[0178] 另外,在这里,对追加新的角色数据的情况进行了说明,但也可以通过从管理服务器 40 向全部或一部分的街头游戏机 1 发送删除指令,将该街头游戏机 1 中的角色存储部 106 的角色存储区域中存储的已有的角色数据删除。在这种情况下,被删除的角色数据只要不使用上述的方法等进行追加,游戏者就不能通过计算机对抗战游戏等来获得。其结果,除了与已经获得了该角色数据的游戏者进行对人对抗战游戏并获胜的情形以外,不能获得该角色数据。由此,能够提高某个特定的角色数据的稀有价值。另外,还能够通过这样地删除已有角色,进行现有角色数据之间的平衡调整。

[0179] [变形例]

[0180] 下面,对上述实施方式的对人对抗战游戏中的己方怪兽的删除处理(图 14 的 S26)的一个变形例进行说明。

[0181] 在上述的实施方式中,在对人对抗战游戏中获胜的游戏者,将该对人对抗战游戏中作为敌方头领怪兽的怪兽角色的角色数据存储到角色存储部 106 的可使用角色存储区域中,能够在以后的游戏中使用。另一方面,在对人对抗战游戏中输了的的游戏者,从角色存储部 106 的可使用角色存储区域中删除在该对人对抗战游戏中作为己方头领怪兽使用的怪兽角色的角色数据,在以后的游戏中不能再使用。因此,在上述的实施方式中,形成了在对人对抗战游戏中获胜的游戏者从输了的的游戏者手中夺取了角色数据的形式。在这样的情况下,虽然可实现具有紧张感的对人对抗战游戏,但其相反一面,由于如果自己输了,则当即不能使用己方头领怪兽的角色数据,所以,可能导致游戏者犹豫是否要有效利用对人对抗战游戏。另外,如果这样地在游戏者之间形成相互争夺角色的形式,则可能会造成游戏者之间的摩擦。由此,在本变形例中提出一种能够消除造成游戏者犹豫灵活运用对人对抗战游戏的因素和游戏者之间的发生摩擦的可能性的方案。

[0182] 图 17 是表示本变形例中的己方头领怪兽的删除处理的流程的流程图。

[0183] 在本变形例中,在角色存储部 106 的可使用角色存储区域所存储的角色数据中,包含作为删除计数值数据的生命计数值,即生命数据。该生命数据的初始值可以任意设定,在本变形例中设定为“3”。在本街头游戏机 1 中,在游戏者在对人对抗战游戏中输了的情况下(图 14 的 S17),首先,游戏进程控制部 101 对角色存储部 106 的选择角色存储区域中存储的 3 个己方怪兽的角色数据所包含的生命数据,分别每次减“1”(S31)。然后,游戏进程控制部 101 分别判断这 3 个角色数据的生命数据是否成零了(S32)。在该判断中,在判断为生命数据成零了的情况下,游戏进程控制部 101 从角色存储部 106 的可使用角色存储区域中删除该角色数据(S33)。即,在本变形例中,如果在对人对抗战游戏中使用相同角色数据输 3 次,则从可使用角色存储区域中删除该角色数据,在以后的游戏中不能再使用。反言之,在对人对抗战游戏中,在使用相同的角色数据输了 3 次之前,可继续使用该角色数据。

[0184] 这样,在本变形例中,由于在使用相同的角色数据输 3 次之前,可继续使用该角色数据,所以,如果游戏者在对人对抗战游戏中只输了一次,则不会失去该角色数据。由此,可缓和造成游戏者犹豫灵活运用对人对抗战游戏的因素,促进灵活运用对人对抗战游戏。另外,根据本变形例,由于打破了游戏者之间相互夺取角色的形式,所以可减小游戏者之间

发生摩擦的可能性。另外,由于本变形例也是如果使用相同的角色数据输了3次,则不能再使用该角色数据,所以在对人对抗战游戏中可营造出适度的紧张感。

[0185] 另外,在本变形例中,在与在对人对抗战游戏中获胜的游戏者对应的可使用角色存储区域中,重新存储与对抗战对方的头领怪兽相同的怪兽角色的角色数据。在本变形例中,将此时存储的角色数据的生命数据的初始值设定为“3”。即,在本变形例中,与获胜的游戏者对应的可使用角色存储区域中重新存储的角色数据的初始值、和从与输了的的游戏者对应的可使用角色存储区域的角色数据的生命数据中减去的总减去值一致。其结果是,从本游戏系统整体来看,即使进行对人对抗战游戏,合计对抗战的各个游戏者能够使用的角色数据的生命数据的总计值之后的值是一定的。因此,通过进行对人对抗战游戏,即使对人对抗战游戏使各个游戏者的可使用的角色数据的数量发生增减,从游戏系统全体来看全部游戏者可使用的角色数据的合计数发生变化,该变化也局限在一定的范围内。

[0186] 另外,在本变形例中,说明了将生命数据的初始值设定为3,如果在对人对抗战游戏中输一次就将生命数据减1,当该生命数据为零了时,删除角色数据的情况,但同样也可以将生命数据的初始值设定为零,如果在对人对抗战游戏中输一次就将该生命数据加1,当该生命数据的值达到3时,删除角色数据。

[0187] 以上,在上述实施方式(包括上述变形例。以下同样。)中,举例说明了使用本街头游戏机1进行游戏的游戏者,通过在与使用其他街头游戏机1进行游戏的其他游戏者的对人对抗战游戏中获胜,来获得该其他游戏者使用该其他街头游戏机1进行的计算机对抗战时获得的角色数据的情况,但不限于此情况,只要是使用本街头游戏机1进行游戏的游戏者,获得使用其他街头游戏机1进行游戏的其他游戏者在利用该其他街头游戏机1进行游戏时获得的角色数据的情况,都可发挥相同的效果。

[0188] 由此,例如,本发明也可适用于以下的情况,即,在分别使用相互不同的街头游戏机1进行游戏的游戏者之间,执行相互交换各个游戏者可使用的角色数据的事件,通过在该事件中交换成立,使利用本街头游戏机1进行游戏的游戏者获得使用其他街头游戏机1进行游戏的其他游戏者的可使用角色数据。

[0189] 另外,例如,本发明也可适用于以下的情况,即,在分别使用相互不同的街头游戏机1进行游戏的游戏者之间,执行支付信用值来购买一方游戏者的可使用角色数据的事件,通过在该事件中买卖成交,使利用本街头游戏机1进行游戏的游戏者获得使用其他街头游戏机1进行游戏的其他游戏者的可使用角色数据。

[0190] 另外,在上述实施方式中,举例说明了使用本街头游戏机1进行游戏的游戏者,通过在与使用其他街头游戏机1进行游戏的其他游戏者的对人对抗战游戏中获胜,来获得该其他游戏者在使用该其他街头游戏机1进行的计算机对抗战中获得的角色数据的情况,但不限于此,使用本街头游戏机1进行游戏的游戏者获得其他游戏者通过计算机对抗战游戏以外的获得方法获得的角色数据的情况,也可获得相同的效果。作为计算机对抗战游戏以外的获得方法,如上述那样,可列举出在买卖事件中通过支付信用值购买来获得的方法;或者在合成事件中、通过把自己获得的多个角色数据转换成新的1个以上的角色数据来获得的方法等。

[0191] 关于前一获得方法,例如,只要在各个街头游戏机之间将可通过在各个街头游戏机之间进行买卖事件来购买的角 色数据的种类、以及在交易事件中买卖某个角色数据的数

量等设置为不同,就能够与上述实施方式的情况相同地,促进利用本游戏系统的各个游戏者,积极地灵活运用与使用其他街头游戏机 1 进行游戏的其他游戏者的对人对抗战游戏。另外,由于在这种情况下,用于决定可购买的角色数据的种类的数据和用于决定在交易事件中买卖某个角色数据的数量的数据为出现概率数据,所以,将这些数据在各个街头游戏机之间变更设定为相互不同。另外,如果在各个街头游戏机之间,将买卖事件中的某个角色数据的销售价格设定为不同,则能够在买卖事件中,使各个游戏者可获得的获得概率在各个街头游戏机之间互不相同,因此,在这种情况下,用于决定其销售价格的数据也为出现概率数据。

[0192] 在另一获得方法中,例如,只要在各个街头游戏机之间将下述数据设置得不同:每个角色数据能够成为通过合成事件转换后的角色数据的概率的数据、和能够通过合成事件来合成的角色数据的种类,则能够与上述实施方式的情况相同地,促进利用本游戏系统的各个游戏者积极地灵活运用与使用其他街头游戏机 1 进行游戏的其他游戏者的对人对抗战游戏。另外,在这种情况下,由于用于决定每个角色数据能够成为通过合成事件转换后的角色数据的概率的数据、和用于决定能够通过合成事件来合成的角色数据的种类的数据为出现概率数据,所以,在各个街头游戏机之间将这些数据变更设定为互不相同。

[0193] 另外,在上述实施方式中,说明了将游戏者获得的角色数据或用于特定这些的特定数据全部存储在同一磁卡中的情况,但也可以分别将每个角色数据或其特定数据存储在不同的磁卡等可移动型存储介质中。在这种情况下,最好在可移动型存储介质的外面显示出表示与存储在内部的角色数据或由特定数据特定的角色数据对应的怪兽角色的图案等的图像。这样一来,就可增加游戏者对各个角色数据的获得欲望,促使游戏者进行游戏。另外,在可移动型存储介质的外面印有图案等的情况下,也可以预先将印有表示各个怪兽角色的图案的可移动型存储介质装在街头游戏机内,之后再排出该可移动型存储介质。

[0194] 另外,在上述实施方式中,说明了游戏者通过将自己持有的磁卡插入卡插入取出口 17,能够从上一次的游戏结束时继续开始游戏的能够实现游戏的连续性的结构,但也可以为不使用磁卡等、不实现游戏的连续性的结构。

[0195] 另外,也可以在商业卡游戏那样的卡游戏等其他游戏中使用与游戏者获得的角色数据对应的怪兽角色的情况下,从街头游戏机中排出外面显示有表示与可使用角色区域中存储的角色数据对应的怪兽角色的图案的移动部件。在这种情况下,没有必要在该移动型部件中保存角色数据等数据。

[0196] 另外,在上述实施方式中,由计算机程序等软件实现的手段也可以由电路、芯片等硬件来实现,而且,由电路、芯片等硬件实现的手段也可以由计算机程序等软件来实现。

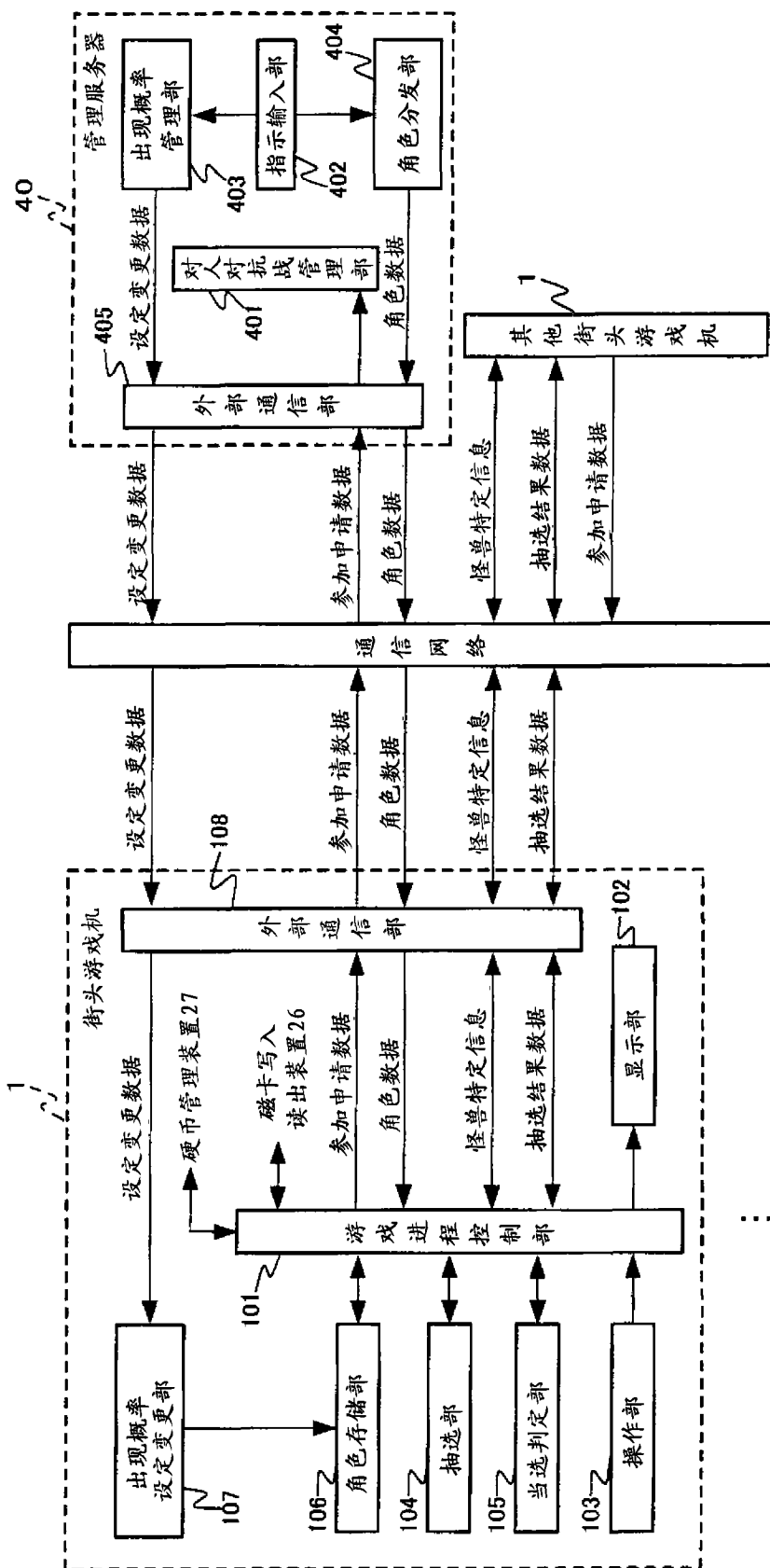


图1

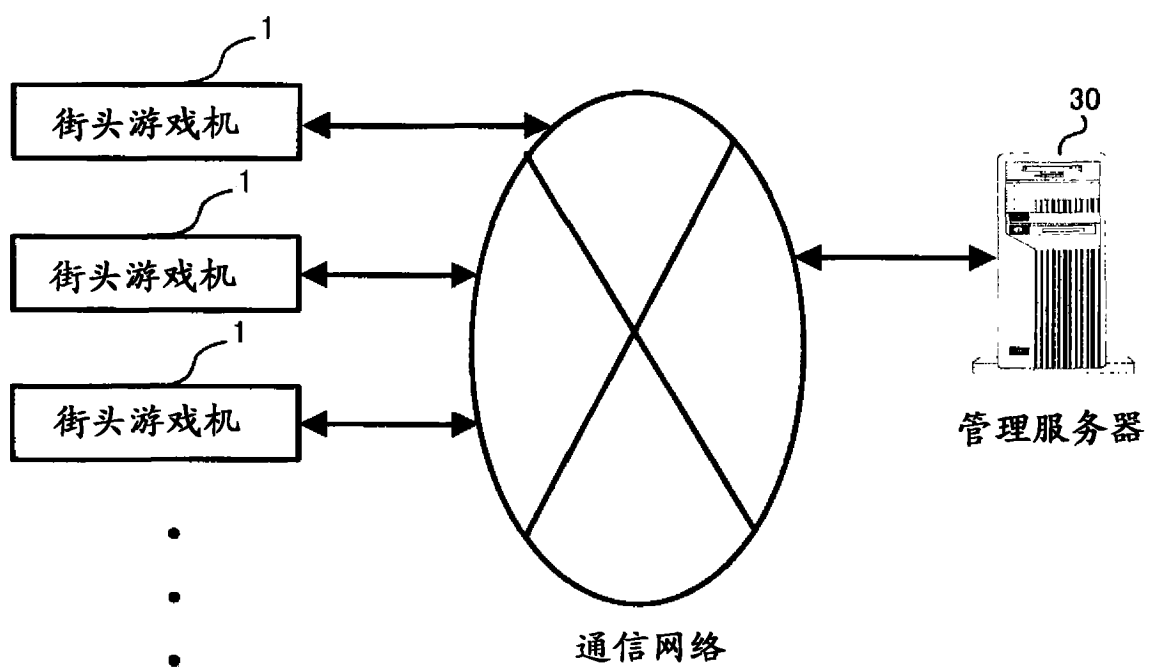


图 2

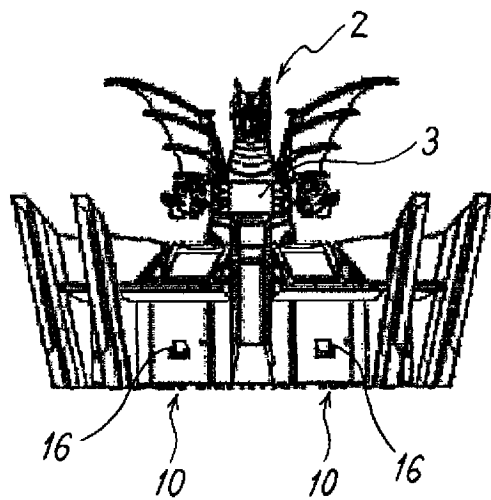


图 3

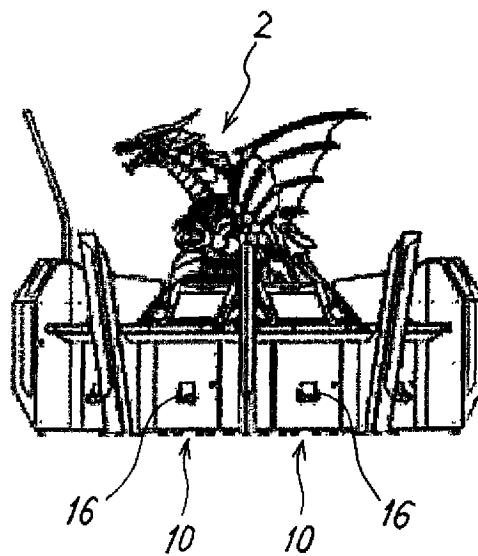


图 4

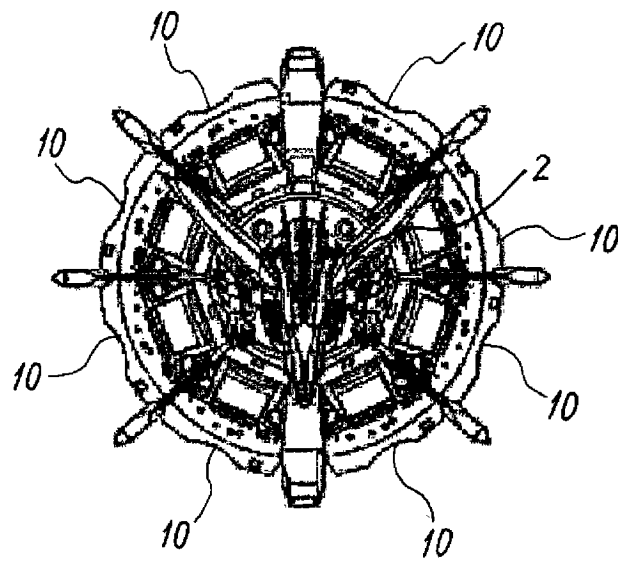


图 5

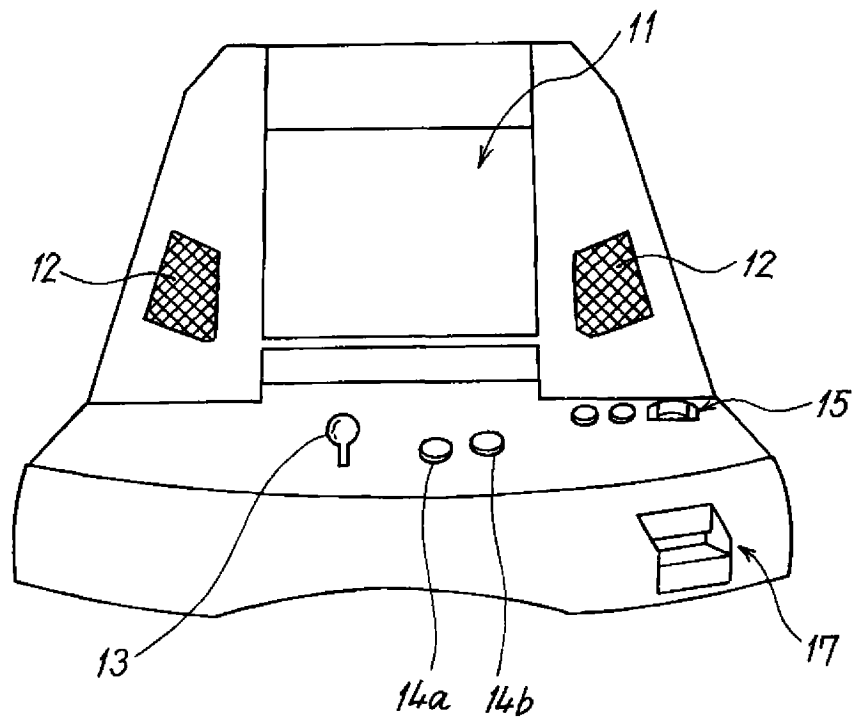


图 6

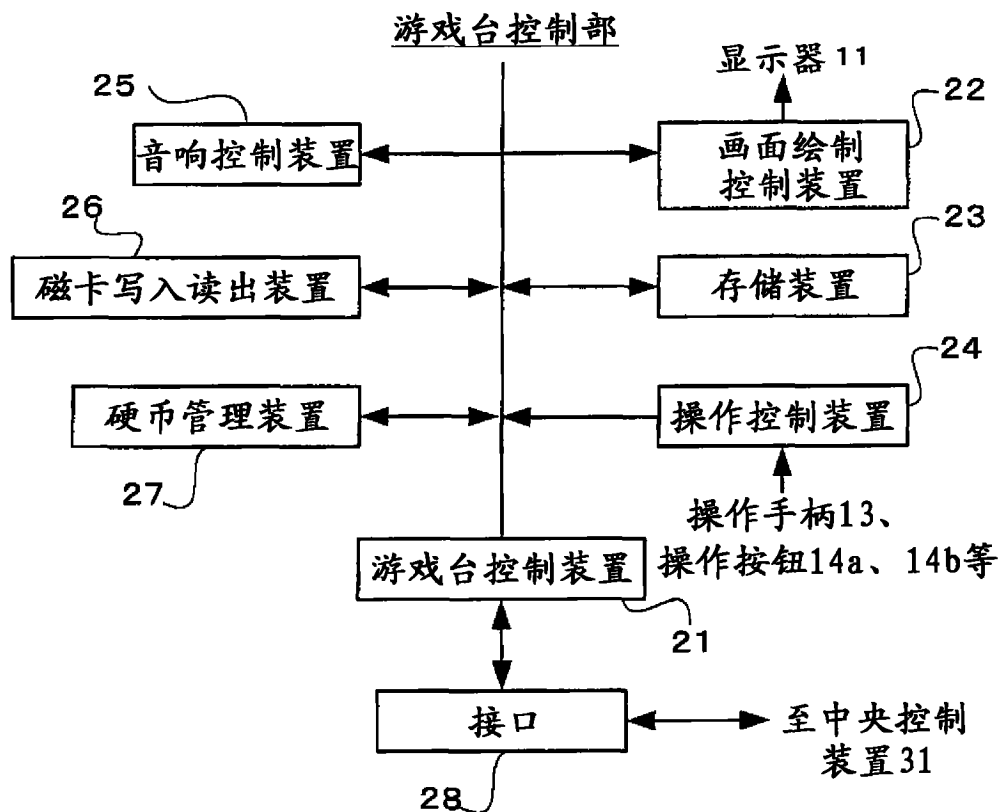


图 7

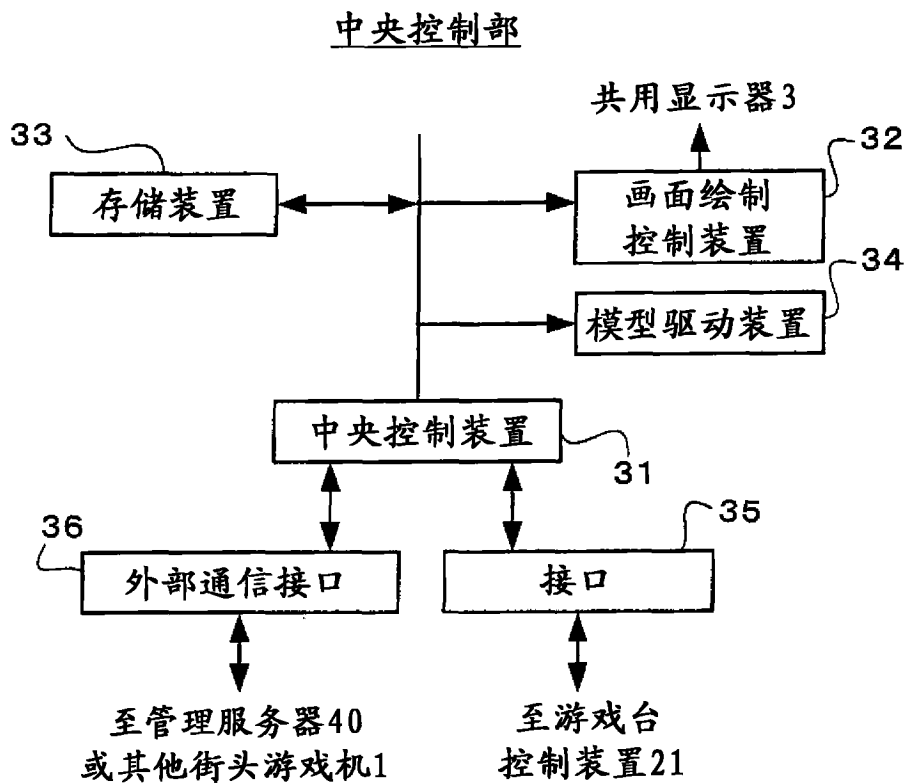


图 8

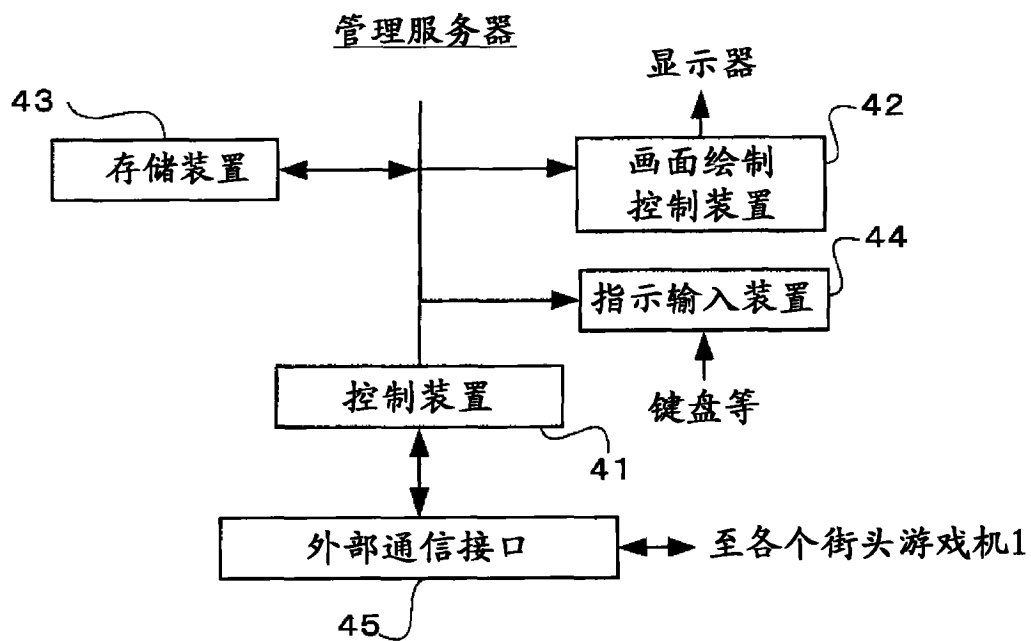


图 9

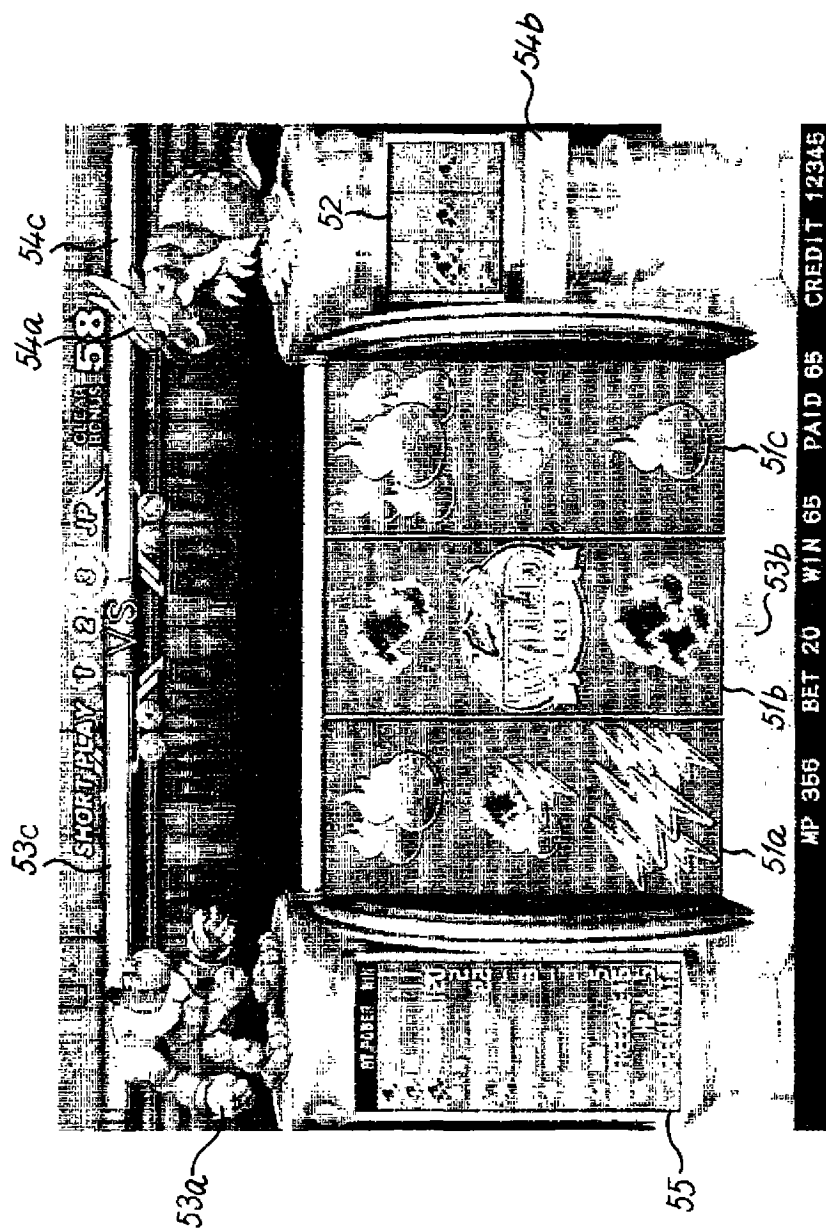


图10

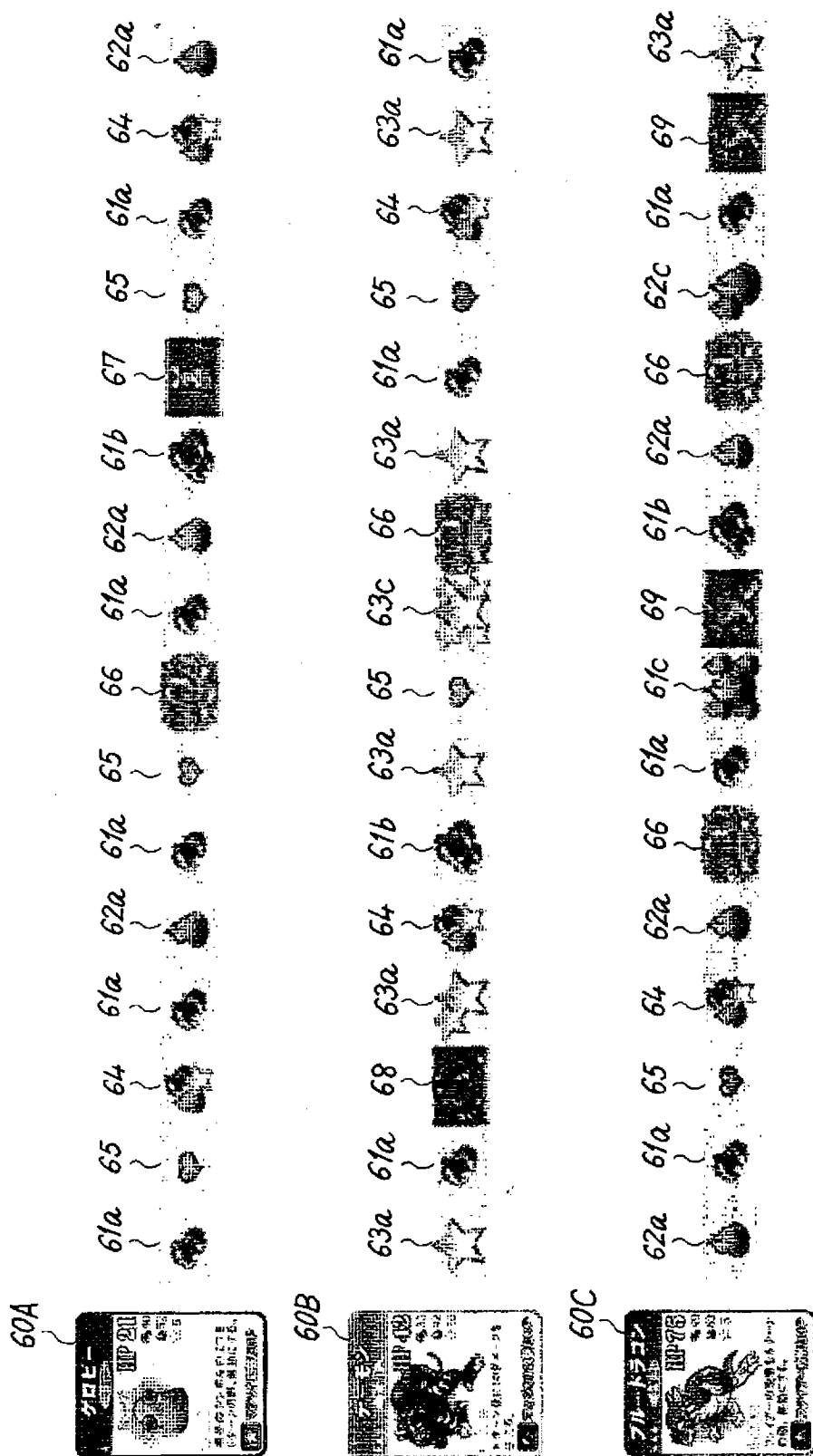


图11

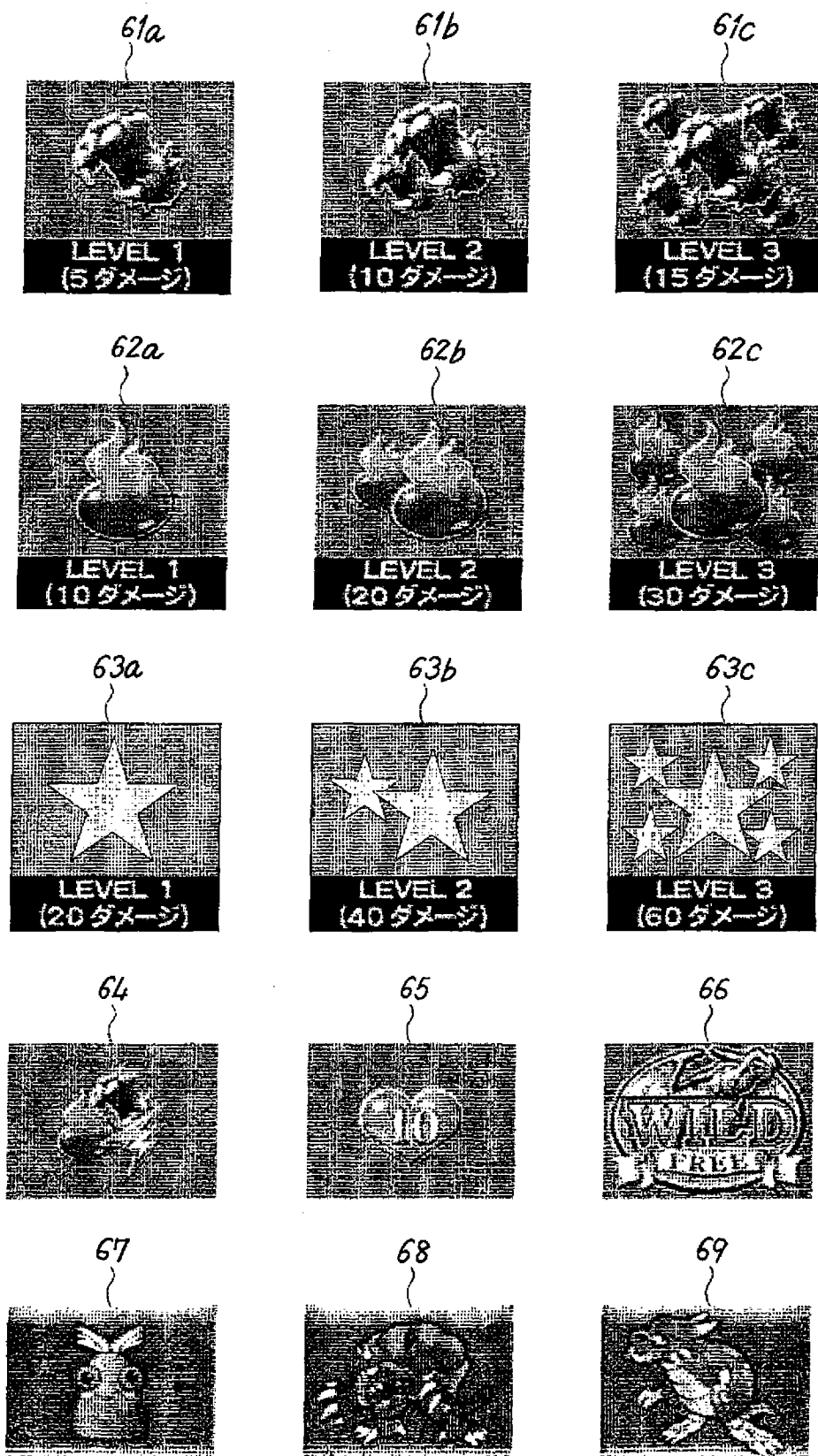


图 12

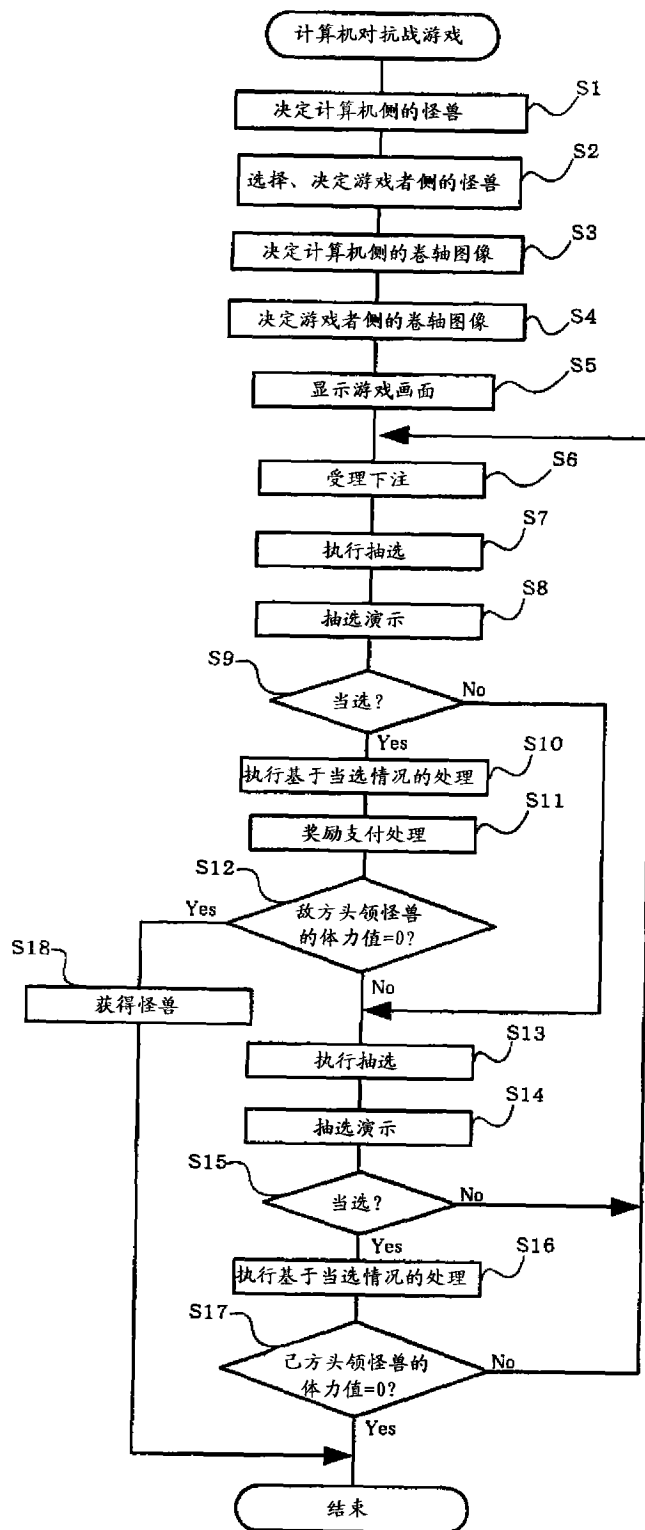


图 13

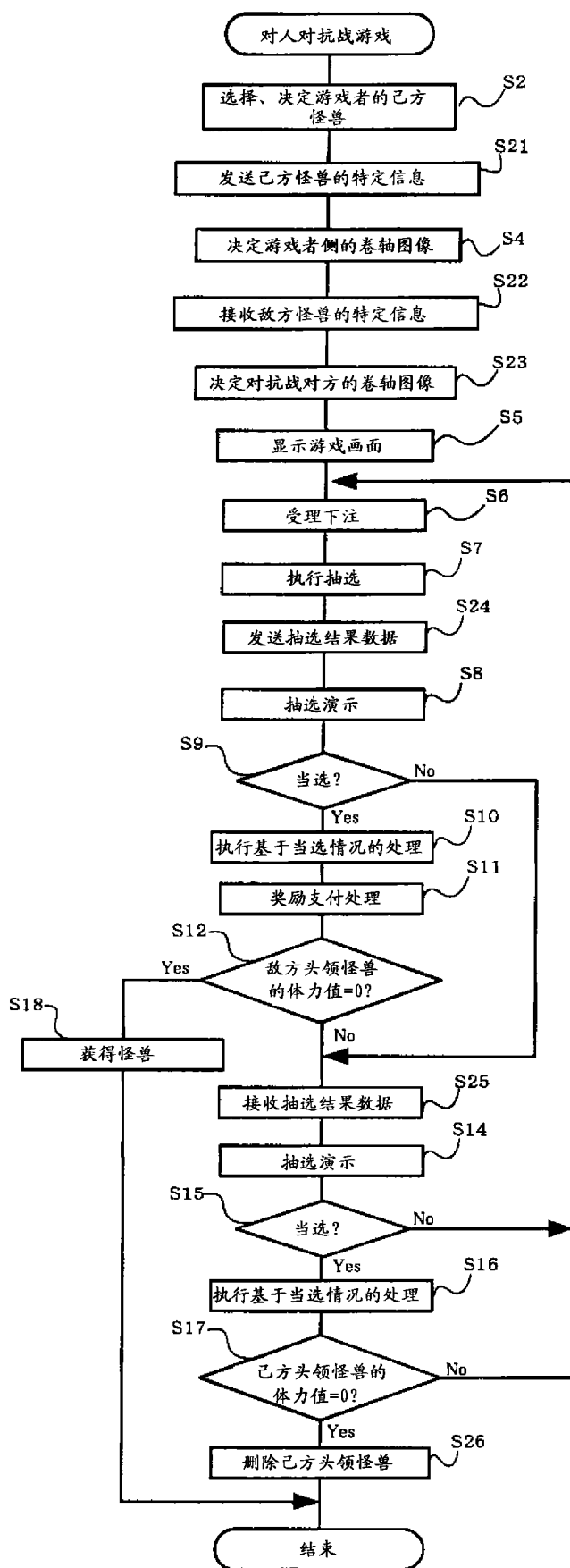


图 14

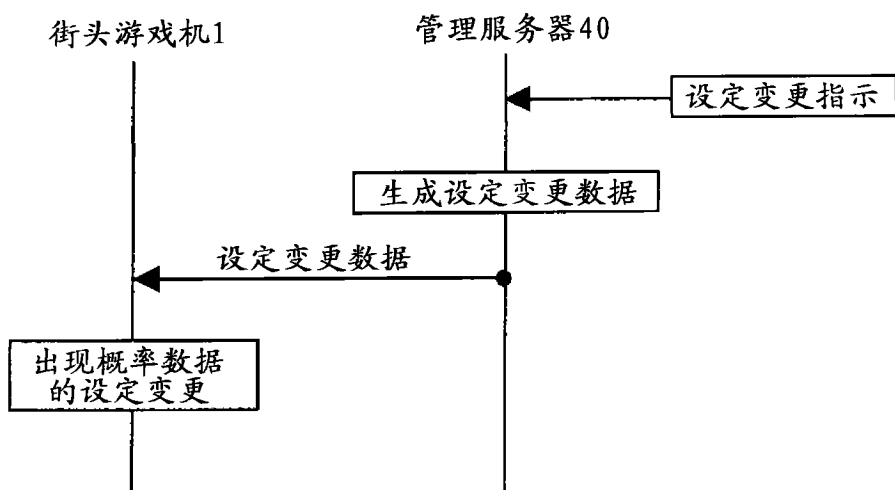


图 15

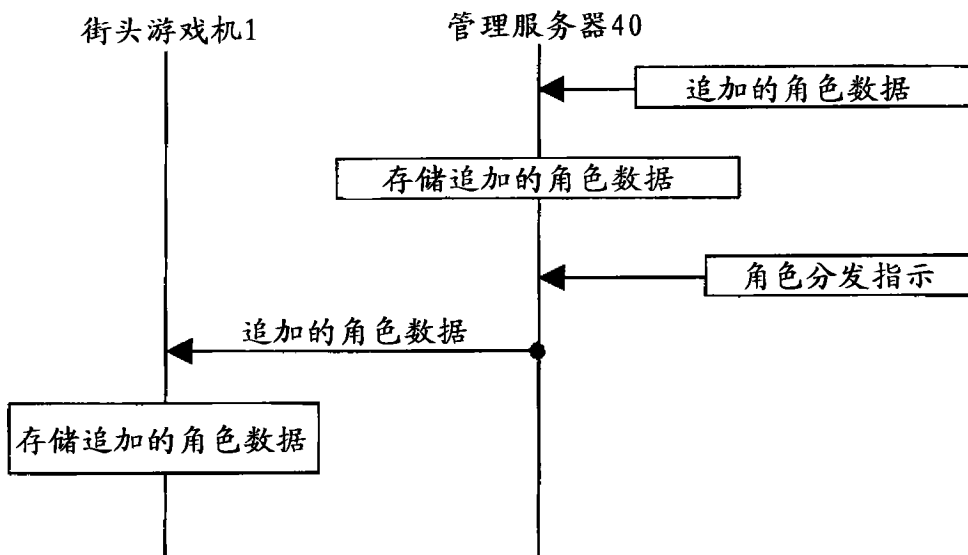


图 16

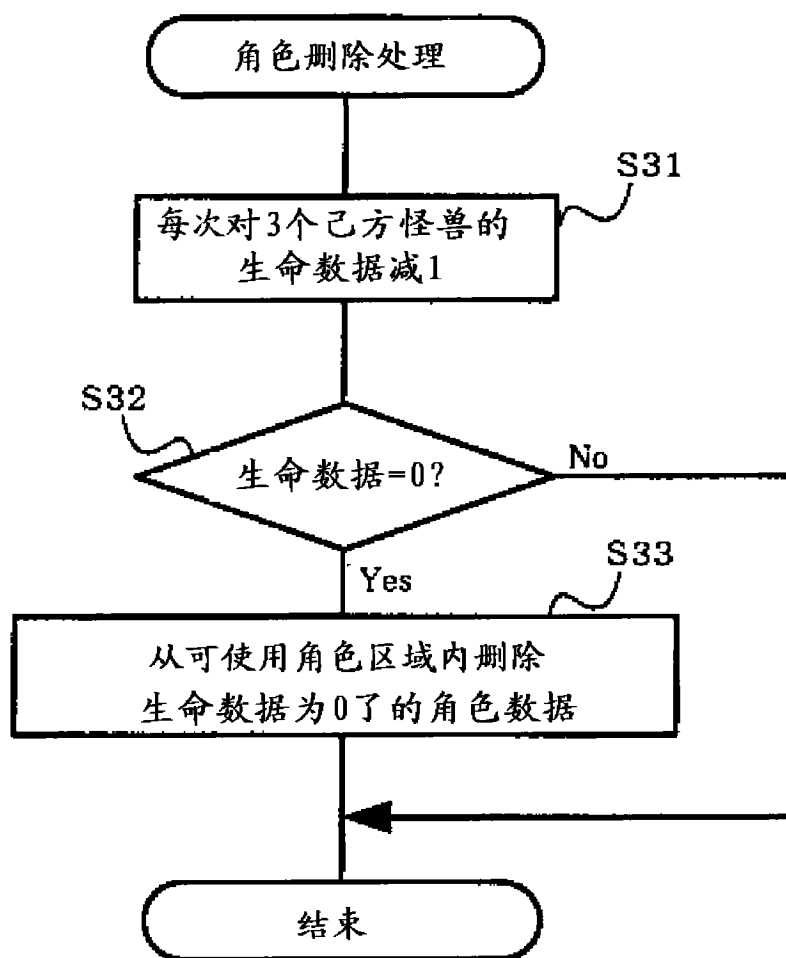


图 17