

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2007-75579

(P2007-75579A)

(43) 公開日 平成19年3月29日(2007.3.29)

(51) Int. Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/08 (2006.01)	A 6 3 F 13/08	2 C 0 0 1
A 6 3 F 13/00 (2006.01)	A 6 3 F 13/00	B

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 24 頁)

(21) 出願番号	特願2005-321582 (P2005-321582)	(71) 出願人	598098526 アルゼ株式会社
(22) 出願日	平成17年11月4日 (2005.11.4)		東京都江東区有明3丁目1番地25
(31) 優先権主張番号	特願2005-237962 (P2005-237962)	(74) 代理人	100106002 弁理士 正林 真之
(32) 優先日	平成17年8月18日 (2005.8.18)	(72) 発明者	岡田 和生
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)		東京都江東区有明3丁目1番地25 Fターム(参考) 2C001 BA01 DA06

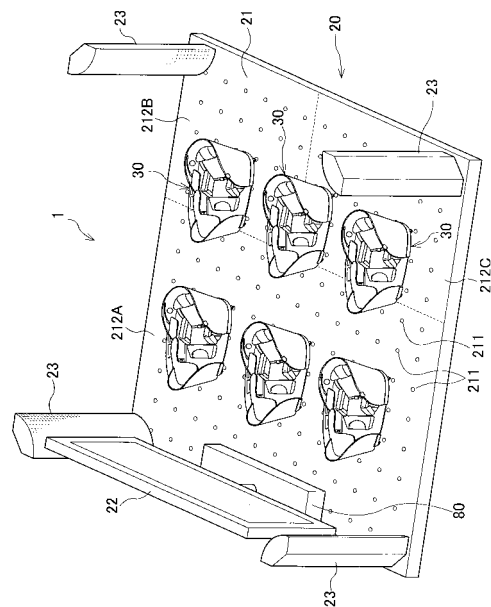
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 端末装置のポジションを変更して遊技できる遊技機を提供すること。

【解決手段】 遊技機(1)は、メイン制御装置(80)を備える遊技機本体(20)と、入力操作部(72)、及びサブ制御装置(90)と、を備える複数の端末装置(30)とを備える。端末装置(30)は、シート(31)と走行部(32)とを備える。メイン制御装置(80)は、複数の端末装置(30)から複数のゲーム入力データを受信した場合に、当該ゲーム入力データに付加されたIPアドレスに基づいて、ゲーム入力データを送信した端末装置(30)を特定し、この特定した端末装置(30)の操作キャラクタを当該ゲーム入力データに基づいて動作させ、端末装置(30)が、操作キャラクタの動作に基づいて、走行部(32)を駆動する。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項1】

プレイヤーからの入力を受け付けるゲームコントローラと、
ゲームプログラムに基づいて生成された画像データを外部から受信又は内部で生成して表示するためのモニタと、

プレイヤーが着座するためのシートを具備する遊技機であって、

当該シートに前記プレイヤーを着座した状態で自走可能な動力機構を設けるとともに、前記ゲームプログラムに基づいて生成されるゲーム空間内を前記ゲームコントローラの入力に応じて操作キャラクタが移動することと関連して、前記動力機構の動力によって移動コントロールする制御手段を設けてなることを特徴とする遊技機。

10

【請求項2】

ゲームプログラムを記憶する記憶手段、及び当該記憶手段に記憶された前記ゲームプログラムを実行するメイン制御手段を備える遊技機本体と、

入力手段と、前記遊技機本体と無線で接続され、前記入力手段の入力に応じたゲーム入力データを前記遊技機本体のメイン制御手段に送信するサブ制御手段と、を備える複数の端末装置と、

前記メイン制御手段から出力された画像データに基づいて画像を表示する表示手段と、を備え、

前記メイン制御手段は、前記複数の端末装置から複数のゲーム入力データを受信し、これら複数のゲーム入力データに基づいて、前記ゲームプログラムに従って単一のゲームデータを生成し、当該単一のゲームデータに基づいて前記端末装置の全てに共通する画像データを生成して前記表示手段に出力する遊技機であって、

20

前記遊技機本体は、前記複数の端末装置及び前記表示手段が配置されるプレイエリアを備え、

前記端末装置は、前記入力手段をプレイヤーが着座した状態で操作可能なシートと、当該シートの下部に設けられ前記プレイエリア上を移動する移動手段と、を備え、

前記サブ制御手段は、前記入力手段の入力に応じて移動手段を駆動する移動制御手段と、前記入力手段の入力に応じたゲーム入力データを送信する際に、前記端末装置のそれぞれを識別する識別子を付加する識別子付加手段と、を備え、

前記メイン制御手段で生成される単一のゲームデータは、前記ゲームプログラムに従って生成される単一のゲームフィールド内で、前記複数の端末装置それぞれのゲーム入力データに応じて動作可能な複数の操作キャラクタのデータを含んでおり、

30

前記メイン制御手段は、前記複数の端末装置から複数のゲーム入力データを受信した場合に、当該ゲーム入力データに付加された前記識別子に基づいて、前記ゲーム入力データを送信した端末装置を特定し、この特定した端末装置の操作キャラクタを当該ゲーム入力データに基づいて動作させることを特徴とする遊技機。

【請求項3】

ゲームプログラムを記憶する記憶手段、及び当該記憶手段に記憶された前記ゲームプログラムを実行するメイン制御手段を備える遊技機本体と、

入力手段と、前記遊技機本体と無線で接続され、前記入力手段の入力に応じたゲーム入力データを前記遊技機本体のメイン制御手段に送信するサブ制御手段と、を備える複数の端末装置と、

40

前記メイン制御手段から出力された画像データに基づいて画像を表示する表示手段と、を備え、

前記メイン制御手段は、前記複数の端末装置から複数のゲーム入力データを受信し、これら複数のゲーム入力データに基づいて、前記ゲームプログラムに従って単一のゲームデータを生成し、当該単一のゲームデータに基づいて前記端末装置の全てに共通する画像データを生成して前記表示手段に出力する遊技機であって、

前記遊技機本体は、前記複数の端末装置及び前記表示手段が配置されるプレイエリアを備え、

50

前記端末装置は、前記入力手段をプレイヤーが着座した状態で操作可能なシートと、当該シートの下部に設けられ前記プレイエリア上を移動する移動手段と、を備え、

前記サブ制御手段は、外部からの移動信号データに応じて移動手段を駆動して、前記端末装置を所定の位置へ移動する移動制御手段と、前記入力手段の入力に応じたゲーム入力データを送信する際に、前記端末装置のそれぞれを識別する識別子を付加する識別子付加手段と、を備え、

前記メイン制御手段で生成される単一のゲームデータは、前記ゲームプログラムに従って生成される単一のゲームフィールド内を、前記複数の端末装置それぞれのゲーム入力データに応じて移動可能な複数の操作キャラクタの位置データを含んでおり、

前記メイン制御手段は、前記複数の端末装置のうちの特定のものの操作キャラクタの位置データが予め定められた条件を満たした場合に、前記特定の端末装置に対して、前記識別子を用いて前記移動信号データを送信し、

前記端末装置は、前記移動信号データを受信したことに応じて、前記移動制御手段が、前記操作キャラクタの動作に基づいて、前記移動手段を駆動することを特徴とする遊技機。

10

【請求項 4】

請求項 3 に記載の遊技機において、

前記端末装置は、当該端末装置の前記プレイエリア上の位置を現在位置データとして検出する位置検出手段を備え、

前記移動信号データは、前記端末装置の位置を指定したデータであり、

20

前記端末装置の移動制御手段は、前記位置検出手段で検出した現在位置データに基づいて、前記移動信号データで指定された位置まで移動させるために前記移動手段を駆動することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、多数のプレイヤーが参加する多人数参加型の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来より、多数のプレイヤーが参加する多人数参加型の業務用遊技機、通称マスゲーム機が知られている。このようなマスゲーム機は、例えば、大型のメイン表示部が設けられた遊技機本体と、この遊技機本体に取り付けられサブ表示部が設けられた複数の端末装置と、を備える（特許文献 1）。

30

【0003】

これら複数の端末装置は、それぞれプレイヤーが着座できるシートを備えており、メイン表示部に向かって並んでいる。この端末装置では、各プレイヤーは、シートに着座し、サブ表示部を見ながら各種の操作を行う。

【0004】

このマスゲーム機では、メイン表示部及びサブ表示部上に、競争馬とそのオッズとが提示される。各プレイヤーは、提示された競争馬の中から任意の競走馬を選択して、メダルを賭ける。その後、メイン表示部上で、これらの競走馬によって競馬が行われ、この結果に応じて、予め設定されたオッズに基づき、各プレイヤーにメダルが払い出される。

40

【0005】

以上のようなマスゲーム機では、各端末装置は、それぞれ、遊技機本体と通信ケーブルで接続されている。これら通信ケーブルを介して、双方向の通信を行うことで、遊技に必要な情報をやりとりしている（特許文献 1 参照）。

【0006】

ところで、このようなマスゲーム機の一つである通信ゲーム機には、それぞれの端末装置にカメラを設けて対戦相手の顔をお互いの表示部に表示させることによって、対戦者の表情を見ながらゲームを行うもの、或いは、対戦格闘系の通信ゲームでは振動などの体感

50

でもって操作キャラクタが受けたダメージを体感させるものが存在し、表示部に他のプレイヤーと共用するゲーム画面を表示するだけでなく、更なる刺激を与えて遊技機自体に特徴を持たせたものが提案されている。

【特許文献1】特開平8-206355号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、以上のマスゲーム機では、以下のような課題がある。

第1に、このようなマスゲーム機において、空席が散らばった状態になる場合がある。この場合、折角、同じゲームに仲間同士で新たに参加しようとしても、互いに離れた席でゲームを行わなければならないような状況が生じるといった問題があった。また、遊技機本体のメイン表示部に対して好みのポジションで端末装置を操作したいといった要望があるプレイヤーも存在する。

10

【0008】

第2に、多人数参加型のマスゲーム機に対して、今までにないようなアクティブ感を与える機能を設け、面白さをより高めることが可能な遊技機を提供しようと考えた。このようなアクティブ感を与えるゲームとしては、遊園地において、移動通路を移動可能なライドと、銃を模した入力手段を設け、プレイヤーがライドに乗って移動しながら、この入力手段を操作して移動通路に設けられた標的を射撃して、得点を争うゲームが存在する。しかしながら、ゲームセンタなどに設置される業務用ゲーム機、特にマスゲーム機には、この

20

【0009】

本発明は、上記事情に鑑みなされたもので、遊技機を操作するプレイヤーのゲームに対する入力によりゲーム空間内を移動する操作キャラクタの移動に関連して、遊技機自体を移動させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0010】

上記課題を解決するため、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0011】

(1) プレイヤからの入力を受け付けるゲームコントローラ(例えば、後述の入力操作部72)と、ゲームプログラムに基づいて生成された画像データを外部から受信又は内部で生成して表示するためのモニタ(例えば、後述のサブ表示部61、メイン表示装置22)と、プレイヤーが着座するためのシートを具備する遊技機であって、

30

当該シートに前記プレイヤーを着座した状態で自走可能な動力機構(例えば、後述の駆動制御装置322)を設けるとともに、前記ゲームプログラムに基づいて生成されるゲーム空間内を前記ゲームコントローラの入力に応じて操作キャラクタが移動することと関連して、前記動力機構の動力によって移動コントロールする制御手段(例えば、後述のサブ制御装置90)を設けてなることを特徴とする遊技機。

【0012】

(1)に記載の発明によれば、プレイヤーからの入力を受け付けるゲームコントローラと、ゲームプログラムに基づいて生成された画像データを外部から受信又は内部で生成して表示するためのモニタと、プレイヤーが着座するためのシートを具備する遊技機であって、シートには当該シートにプレイヤーを着座した状態で自走可能な動力機構を設けるとともに、ゲームプログラムに基づいて生成されるゲーム空間内をゲームコントローラの入力に応じて操作キャラクタが移動することと関連して、前記動力機構の動力によって移動コントロールする制御手段を設けてなる遊技機を提供する。

40

よって、プレイヤーの入力に応じて、ゲーム空間内を移動する操作キャラクタの移動に関連して、遊技機自体が移動コントロールされるため、ゲーム空間内の移動に連動して、遊技機を移動することが可能である。

【0013】

50

(2) ゲームプログラムを記憶する記憶手段(例えば、後述のデータベース84)、及び当該記憶手段に記憶された前記ゲームプログラムを実行するメイン制御手段(例えば、後述のメイン制御装置80)を備える遊技機本体(例えば、後述の遊技機本体20)と、入力手段(例えば、後述の入力操作部72)と、前記遊技機本体と無線で接続され、前記入力手段の入力に応じたゲーム入力データを前記遊技機本体のメイン制御手段に送信するサブ制御手段(例えば、後述のサブ制御装置90)と、を備える複数の端末装置(例えば、後述の端末装置30)と、前記メイン制御手段から出力された画像データに基づいて画像を表示する表示手段(例えば、後述のメイン表示装置22及びサブ表示部61)と、を備え、前記メイン制御手段は、前記複数の端末装置から複数のゲーム入力データを受信し、これら複数のゲーム入力データに基づいて、前記ゲームプログラムに従って単一のゲームデータを生成し、当該単一のゲームデータに基づいて前記端末装置の全てに共通する画像データを生成して前記表示手段に出力する遊技機であって、前記遊技機本体は、前記複数の端末装置及び前記表示手段が配置されるプレイエリア(例えば、後述のプレイエリア21)を備え、前記端末装置は、前記入力手段をプレイヤーが着座した状態で操作可能なシート(例えば、後述のシート31)と、当該シートの下部に設けられ前記プレイエリア上を移動する移動手段(例えば、後述の走行部32)と、を備え、前記サブ制御手段は、前記入力手段の入力に応じて移動手段を駆動する移動制御手段(例えば、後述のCPU91)と、前記入力手段の入力に応じたゲーム入力データを送信する際に、前記端末装置のそれぞれを識別する識別子を付加する識別子付加手段(例えば、後述のCPU91)と、を備え、前記メイン制御手段で生成される単一のゲームデータは、前記ゲームプログラムに従って生成される単一のゲームフィールド内で、前記複数の端末装置それぞれのゲーム入力データに応じて動作可能な複数の操作キャラクタのデータを含んでおり、前記メイン制御手段は、前記複数の端末装置から複数のゲーム入力データを受信した場合に、当該ゲーム入力データに付加された前記識別子に基づいて、前記ゲーム入力データを送信した端末装置を特定し、この特定した端末装置の操作キャラクタを当該ゲーム入力データに基づいて動作させることを特徴とする遊技機。

10

20

【0014】

(2)に記載の発明によれば、ゲームフィールド内の複数の端末装置の各々に移動手段を設けて、この移動手段を入力手段の入力に応じて駆動させたので、ゲームフィールド内の好みの位置に端末装置を移動させることが可能である場合がある。

30

したがって、例えば、複数の端末装置を操作するプレイヤー各々が、メイン制御手段により単一のゲームデータを共有している場合に、複数のプレイヤーの端末装置の各々を、各々の操作キャラクタの動作とともに、移動させることが可能である。

また、端末装置の識別子付加手段によりゲーム入力データに識別子を付加しておき、遊技機本体のメイン制御手段により識別子に基づいてゲーム入力データを送信した端末装置を特定したので、端末装置がゲームフィールド内のどの位置に移動しても、遊技機本体が端末装置のそれぞれを確実に識別できる場合がある。

【0015】

(3) ゲームプログラムを記憶する記憶手段(例えば、後述のデータベース84)、及び当該記憶手段に記憶された前記ゲームプログラムを実行するメイン制御手段(例えば、後述のメイン制御装置80)を備える遊技機本体(例えば、後述の遊技機本体20)と、入力手段(例えば、後述の入力操作部72)と、前記遊技機本体と無線で接続され、前記入力手段の入力に応じたゲーム入力データを前記遊技機本体のメイン制御手段に送信するサブ制御手段(例えば、後述のサブ制御装置90)と、を備える複数の端末装置(例えば、後述の端末装置30)と、前記メイン制御手段から出力された画像データに基づいて画像を表示する表示手段(例えば、後述のメイン表示装置22及びサブ表示部61)と、を備え、前記メイン制御手段は、前記複数の端末装置から複数のゲーム入力データを受信し、これら複数のゲーム入力データに基づいて、前記ゲームプログラムに従って単一のゲームデータを生成し、当該単一のゲームデータに基づいて前記端末装置の全てに共通する画像データを生成して前記表示手段に出力する遊技機であって、前記遊技機本体は、前記複

40

50

数の端末装置及び前記表示手段が配置されるプレイエリア（例えば、後述のプレイエリア 21）を備え、前記端末装置は、前記入力手段をプレイヤーが着座した状態で操作可能なシート（例えば、後述のシート 31）と、当該シートの下部に設けられ前記プレイエリア上を移動する移動手段（例えば、後述の走行部 32）と、を備え、前記サブ制御手段は、外部からの移動信号データに応じて移動手段を駆動して、前記端末装置を所定の位置へ移動する移動制御手段（例えば、後述の CPU 91）と、前記入力手段の入力に応じたゲーム入力データを送信する際に、前記端末装置のそれぞれを識別する識別子を付加する識別子付加手段（例えば、後述の CPU 91）と、を備え、前記メイン制御手段で生成される単一のゲームデータは、前記ゲームプログラムに従って生成される単一のゲームフィールド内を、前記複数の端末装置それぞれのゲーム入力データに応じて移動可能な複数の操作キャラクタの位置データを含んでおり、前記メイン制御手段は、前記複数の端末装置のうちの特定のものの操作キャラクタの位置データが予め定められた条件を満たした場合に、前記特定の端末装置に対して、前記識別子を用いて前記移動信号データを送信し、前記端末装置は、前記移動信号データを受信したことに応じて、前記移動制御手段が、前記操作キャラクタの動作に基づいて、前記移動手段を駆動することを特徴とする遊技機。

10

【0016】

（3）に記載の発明によれば、ゲームフィールド内の複数の端末装置の各々に移動手段を設けて、この移動手段を入力手段の入力に応じて駆動させたので、ゲームフィールド内の好みの位置に端末装置を移動させることが可能である場合がある。

したがって、例えば、複数の端末装置を操作するプレイヤー各々が、メイン制御手段により単一のゲームデータを共有している場合に、複数のプレイヤーの端末装置の各々を、各々の操作キャラクタの動作に基づいて、移動させることが可能である。

20

また、ゲームフィールド内における複数の操作キャラクタの位置関係を、複数の端末装置の位置関係に反映させることにより、ゲームフィールドにおける操作キャラクタ同士の位置関係を、プレイエリア上でよりリアルに表現できるから、プレイヤーの興趣を更に向上できる。例えば、複数のプレイヤー同士が対戦する場合に、これら対戦するプレイヤーの端末装置を互いに接近させることで、互いに敵同士であることをプレイヤーに認識させて、対戦するプレイヤーの緊張感を高めることができる場合がある。

また、メイン制御手段により、識別子を用いて、特定の端末装置に対して移動信号データを送信したので、プレイエリア上のどの位置に端末装置を配置しても、各端末装置が遊技機本体からの移動信号データを確実に識別できる場合がある。

30

【0017】

（4）（3）に記載の遊技機において、前記端末装置は、当該端末装置の前記プレイエリア上の位置を現在位置データとして検出する位置検出手段（例えば、後述の IC タグ検知部 324）を備え、前記移動信号データは、前記端末装置の位置を指定したデータであり、前記端末装置の移動制御手段は、前記位置検出手段で検出した現在位置データに基づいて、前記移動信号データで指定された位置まで移動させるために前記移動手段を駆動することを特徴とする遊技機。

【0018】

（4）に記載の発明によれば、端末装置に位置検出手段を設けたので、例えば、位置検出手段で検出した現在位置データにより当該端末装置の現在位置を確認しながら、移動信号データで指定された位置に接近するように端末装置を移動させることで、指定された位置に確実に移動できる場合がある。

40

【発明の効果】

【0019】

本発明によれば、遊技機を操作するプレイヤーのゲームに対する入力により、ゲーム空間内を移動する操作キャラクタの移動に関連して、遊技機自体を移動させることが可能な遊技機を提供することが可能である。

【発明を実施するための最良の形態】

【0020】

50

以下、実施例の遊技機について説明する。

【実施例 1】

【0021】

<遊技機の全体構成>

図 1 は、本発明の一実施例の遊技機 1 の外観を示す斜視図である。

遊技機 1 は、マスゲーム機であり、平面矩形形状のプレイエリア 2 1 を含む遊技機本体 2 0 と、このプレイエリア 2 1 上に配置された複数の端末装置 3 0 と、を備える。

【0022】

遊技機本体 2 0 は、プレイエリア 2 1 のほかに、このプレイエリア 2 1 の一辺に沿って配置されたメイン表示装置 2 2 と、プレイエリア 2 1 の四隅に配置されたスピーカ装置 2 3 と、これらメイン表示装置 2 2 及びスピーカ装置 2 3 を制御するメイン制御装置 8 0 と、を備える。

10

【0023】

プレイエリア 2 1 は、複数のサブエリア 2 1 2 に分割されており、これらサブエリア 2 1 2 としては、都市エリア 2 1 2 A、海エリア 2 1 2 B、森エリア 2 1 2 C がある。また、プレイエリア 2 1 には、グリッド状に IC タグ 2 1 1 が埋設されている。この IC タグ 2 1 1 には、プレイエリア 2 1 内の位置情報が記憶されている。

【0024】

メイン表示装置 2 2 は、メイン制御装置 8 0 から出力された画像データに基づいて画像を表示する大型のプロジェクタ表示装置である。なお、メイン表示装置 2 2 は、これに限らず、大型のモニタでもよい。

20

メイン制御装置 8 0 は、各端末装置 3 0 と無線 LAN で双方向に通信可能であり、所定のゲームプログラムを実行し、各端末装置 3 0 と双方向通信することで、各プレイヤーに共通の仮想空間を提供する。

【0025】

各端末装置 3 0 は、メイン表示装置 2 2 を向いた状態で配置されている。この端末装置 3 0 は、メイン制御装置 8 0 に無線 LAN で接続されており、メイン制御装置 8 0 の指令に従って、或いは、プレイヤーの操作によりプレイエリア 2 1 上を移動可能である。

【0026】

図 2 は、各端末装置 3 0 の外観を示す斜視図である。

30

端末装置 3 0 は、シート 3 1 と、このシート 3 1 の下部に設けられシート 3 1 をプレイエリア 2 1 上で移動させる走行部 3 2 と、を備える。

【0027】

図 3 は、走行部 3 2 の一部の拡大斜視図である。

走行部 3 2 は、4 つの走行タイヤ 3 2 1 と、これら走行タイヤ 3 2 1 を回転駆動する駆動制御装置 3 2 2 と、この走行タイヤ 3 2 1 の向きを制御する方向制御装置 3 2 3 と、これら駆動制御装置 3 2 2 及び方向制御装置 3 2 3 に電力を供給する図示しない充電式のバッテリーと、を備える。

走行部 3 2 は、駆動制御装置 3 2 2 及び方向制御装置 3 2 3 により、シート 3 1 をプレイエリア 2 1 上の任意の位置まで移動させることができるようになっている。

40

なお、上述した充電式のバッテリーは、外部電源に接続することで充電してもよいし、これに限らず、プレイエリア 2 1 に磁界発生装置を内蔵しておき、この磁界発生装置で磁界を発生させることで、磁界による自己誘導起電力によって充電してもよい。

【0028】

また、走行部 3 2 の駆動制御装置 3 2 2 の下には、プレイエリア 2 1 に埋設された IC タグ 2 1 1 を検知する IC タグ検知部 3 2 4 が設けられている。

【0029】

<シートの構成>

図 4 は、シート 3 1 のシートモードにおける斜視図である。図 5 は、シート 3 1 のベッドモードにおける斜視図である。

50

シート31は、シート本体50と、このシート本体50の一方の側面に沿って設けられたサイドユニット60と、このシート本体50の他方の側面側を除く3方を囲むシートシェル70と、を備える。

このシート31は、図4に示すシートモードと図5に示すベッドモードとの間で、モードを多段階で調節できるようになっている。

【0030】

シート本体50は、平板状のベース部51と、このベース部51上に設けられた着座部52、この着座部52に対して角度を変更可能に取り付けられたバックレスト(背もたれ)53と、このバックレスト53の頂部に設けられたヘッドレスト54と、着座部52のシート面上でかつバックレスト53の両側の位置に設けられた一对のサイドアーム55と、を備える。

10

【0031】

着座部52は、プレイヤーが入力操作部72を操作することで、ベース部51上を進退するようになっている。シート本体50は、この着座部52を前方にスライドすることで、図4に示すシートモードから図5に示すベッドモードとなり、ベッドを形成する。

着座部52は、前面側に設けられたレッグレスト521と、このレッグレスト521の先端に収納されたフットレスト522と、を備える。レッグレスト521は、着座部52が前方にスライドすると、このスライドに伴って上方に回動して、着座部52のシート面に連続したシート面となる。同時に、フットレスト522は、レッグレスト521から突出して、レッグレスト521に連続したシート面となる。

20

【0032】

バックレスト53は、着座部52のベース部51上の進退に伴って、後方に倒れるようになっている。

サイドアーム55は、シート本体50をベッドモードにすると、前面側がわずかに上方に回動するようになっている。

【0033】

着座部52のシート面、バックレスト53の下部(プレイヤーの腰部に当接する)、及びヘッドレスト54には、空気を注入可能な袋体がそれぞれ内蔵されており、これら袋体にエアポンプで空気を注入すると、表面が隆起して、ユーザの体表面の凹凸に対応しつつ支持できるようになっている。

30

【0034】

サイドユニット60には、液晶表示パネルを含んで構成されたサブ表示部61が収納されている。

【0035】

サブ表示部61は、図2に示すように、サイドユニット60に支持された第1支持アーム611と、この第1支持アーム611の先端に取り付けられた第2支持アーム612と、この第2支持アーム612の先端に取り付けられた液晶表示を行う矩形平板状のサブモニタ613と、を備える。

第1支持アーム611は、サイドユニット60に対して鉛直方向に伸縮自在である。第2支持アーム612は、伸縮自在であり、かつ、第1支持アーム611の軸方向に対して任意の角度で固定できるようになっている。サブモニタ613は、第2支持アーム612の軸方向に対して任意の角度で固定できるようになっている。

40

【0036】

サブモニタ613には、小型のCCDカメラ614が内蔵されている。このCCDカメラ614は、ゲームフィールドにおけるアバタを作成する際に用いられる。

なお、入力操作部72(後述)を操作することにより、端末装置30のサブ表示部61には、CCDカメラ614で撮影した映像が常時表示される。これにより、ゲーム中にプレイヤー自身の表情を見ることができるので、面白みが増す。この場合、撮影した映像をサブモニタ613の画面全面に表示してもよいし、画面の一部に表示してもよい。

【0037】

50

サイドユニット 60 には、鉛直方向に延びるサブモニタ収納空間 62 が設けられており、このサブモニタ収納空間 62 には、上述の第 1 支持アーム 611、第 2 支持アーム 612、及びサブモニタ 613 が、収納されている。

【0038】

プレイヤがサブモニタ 613 をサブモニタ収納空間 62 から引き出す手順を、図 6 ~ 図 8 を参照しながら説明する。

まず、プレイヤは、シート本体 50 に着座した状態で、図 6 に示すように、サブモニタ収納空間 62 からサブモニタ 613 を上方にスライドさせて、第 1 支持アーム 611 及び第 2 支持アーム 612 を伸張させる。その後、図 7 に示すように、サブモニタ 613 をひねることで、サブモニタ 613 の表示画面をプレイヤ側に向ける。続いて、図 8 に示すように、第 1 支持アーム 611 と第 2 支持アーム 612 との相対角度や、第 2 支持アーム 612 とサブモニタ 613 との相対角度を調整したりすることで、プレイヤの目線上にサブモニタ 613 を位置させる。

10

【0039】

サイドユニット 60 の内部には、メイン制御装置 80 に無線 LAN で接続されたサブ制御装置 90 と、このサブ制御装置 90 を構成する複数の基板収納スロット 97 と、が設けられている。

サブ制御装置 90 は、メイン制御装置 80 からの指令に基づいて、サブ表示部 61 及び走行部 32 を制御するとともに、入力操作部 72 (後述) で入力された信号をメイン制御装置 80 に送信する。

20

基板収納スロット 97 の上部には、蓋部 971 が開閉自在に設けられている。図 2 に示すように、蓋部 971 を開いて、端末制御基板 972 を上から差し込むことで、基板収納スロット 97 に端末制御基板 972 を装着できるようになっている。

【0040】

シートシェル 70 の後方側は上方に延びており、バックレスト 53 及びヘッドレスト 54 を支持できるようになっている。また、シートシェル 70 のうちヘッドレスト 54 の両側には、スピーカ 75 が設けられている。

シートシェル 70 の側面後方側は、上方に延びており、シート本体 50 に着座したプレイヤが他のプレイヤから視認できないようになっている。

30

【0041】

シートシェル 70 の上端でシート本体 50 の一方の側面から前面にかけて、テーブル 71 が取り付けられている。このテーブル 71 の下方の空間は、シート本体 50 をベッドモードにしたときに、レッグレスト 521 及びフットレスト 522 が受け入れられる。

【0042】

テーブル 71 上でサイドアーム 55 近傍、つまりシート本体 50 にプレイヤが着座した状態で操作可能な位置には、キーボードやジョグダイヤル等となる入力操作部 72 が設けられる。この入力操作部 72 には、コイン投入口やスタートボタンのほか、クレジットカードや会員カードを挿入するためのカードスロット 721 が設けられている。

なお、本実施例では、入力操作部 72 をテーブル 71 上に設けたが、これに限らず、サブモニタ 613 上にタッチパネルとして設けてもよい。

40

【0043】

テーブル 71 の下方かつサイドアーム 55 の前方には、サイドユニット 60 の内部に設けられたメダル貯留部 73 からメダルが払出されるメダル払出口 731 と、払出されたメダルを受けるメダル受け部 732 が設けられている。メダル受け部 732 には、メダル収容器 733 を装着するための図示しないホルダが設けられている。

【0044】

図 9 は、遊技機 1 の全体構成を示すブロック図である。

この遊技機 1 において、遊技機本体 20 のメイン制御装置 80 は、無線通信部 83 を有しており、端末装置 30 のサブ制御装置 90 は、無線通信部 93 を有している。これら無線通信部 83、93 は、無線 LAN で互いに接続可能であり、これにより、メイン制御装

50

置 8 0 とサブ制御装置 9 0 との間で、音声データや文字データの授受を行うことができる。

【 0 0 4 5 】

<メイン制御装置の構成>

図 1 0 は、メイン制御装置 8 0 の構成を示すブロック図である。

メイン制御装置 8 0 は、データバス B U S に接続された、C P U 8 1、メモリ 8 2、無線通信部 8 3、及びデータベース 8 4 を有する。

【 0 0 4 6 】

無線通信部 8 3 は、サブ制御装置 9 0 との間で信号の送受信を行う送受信回路部 (R F) 8 5 と、送受信回路部 8 5 において受信した R F (Radio Frequency) 信号をベースバンド信号に変換すると共に送信しようとするベースバンド信号を R F 信号に変換するベースバンド処理部 8 6 と、を備える。

【 0 0 4 7 】

データベース 8 4 は、ゲームプログラムを格納した記憶部を含む回路基板、又は、ゲームプログラムを記憶した記憶媒体 (例えば、ハードディスクや R O M カセット) である。

具体的には、メイン制御装置 8 0 には、これらの回路基板や記憶媒体を着脱可能なスロットが設けられている。このスロットにこれら回路基板や記憶媒体を着脱することで、データベース 8 4 に格納されたゲームプログラムを適宜入れ替えて、他のゲームプログラムを実行することができる。なお、このようにハードウェアを介してゲームプログラムを入れ替える場合に限らず、通信回線を介してダウンロードすることにより、直接ソフトウェアを入れ替えてもよい。

【 0 0 4 8 】

C P U 8 1 は、以下の手順により、無線通信部 8 3 を介して、各端末装置 3 0 のサブ制御装置 9 0 との間でデータの送受信を行う。

具体的には、C P U 9 1 は、端末装置 3 0 のサブ制御装置 9 0 にデータを送信する際、このデータをパケットデータに変換する。このとき、送信先である特定の端末装置 3 0 の I P アドレスを、パケットデータに付加する。

また、C P U 9 1 は、端末装置 3 0 のサブ制御装置 9 0 からデータを受信すると、パケットデータに付加された I P アドレスに基づいて、データの送信元の端末装置 3 0 を特定する。

【 0 0 4 9 】

以上の C P U 8 1 は、ゲームプログラムを実行し、これにより種々の処理を行う。すなわち、C P U 8 1 は、データベース 8 4 に格納されているゲームプログラムをメモリ 8 2 に読み出して、このゲームプログラムに従い、ゲームを進行させる。

【 0 0 5 0 】

具体的には、C P U 8 1 は、複数の端末装置 3 0 のそれぞれから後述のゲーム入力データを含むデータを受信し、これらのデータに基づいて、ゲームプログラムに従って単一のゲームデータを生成する。そして、C P U 8 1 は、生成した単一のゲームデータに基づいて、端末装置 3 0 の全てに共通する画像データを生成してメイン制御装置 8 0 に出力する。

ここで、単一のゲームデータは、ゲームプログラムに従って生成される単一のゲームフィールド内を、複数の端末装置 3 0 それぞれのゲーム入力データに応じて動作可能な複数の操作キャラクタのデータ、及びこれら複数の操作キャラクタの位置データを含んでいる。

【 0 0 5 1 】

C P U 8 1 は、複数の端末装置 3 0 から複数のゲーム入力データを受信した場合、I P アドレスに基づいて、ゲーム入力データを送信した端末装置 3 0 を特定し、この特定した端末装置 3 0 の操作キャラクタを当該ゲーム入力データに基づいて動作させる。

更に、C P U 8 1 は、複数の端末装置 3 0 のうちの特定のものの操作キャラクタの位置データが予め定められた条件を満たした場合に、特定の端末装置 3 0 に対して、当該端末

10

20

30

40

50

装置 30 の位置を指定する移動信号データを送信する。

【 0 0 5 2 】

また、ゲーム中、CPU 81 は、端末装置 30 からの要求に応じて、データベース 84 からゲームプログラムやその時のゲームフィールドでの時間軸に対応した状況を表す情報（すなわち、ゲームフィールドにおいて発生している事件等を表す情報）等を取り出し、無線 LAN を介して、これを要求元である端末装置 30 に送信する。また、CPU 81 は、プレイヤーの操作結果を表す情報を、各端末装置 30 から受信し、メモリ 82 に格納する。

CPU 81 は、当該メモリ 82 に格納されたプレイヤーの操作結果を表す情報に基づいて、ゲームを進行させ、このゲームプログラムの進行結果を、データベース 84 に格納する。

10

【 0 0 5 3 】

ここで、プレイヤーの操作結果を表す情報は、例えばゲームプログラムの進行に応じて端末装置 30 を介してプレイヤーに示された選択肢からのプレイヤーによる選択結果や、ゲームに現れるキャラクタをプレイヤーが操作した結果であり、プレイヤーが各自の端末装置 30 を操作した結果、端末装置 30 から送信される情報である。なお、他のプレイヤーは、このデータベース 84 に格納された現在のゲームの進行状況（例えばハイスコア情報等）を確認することが可能となっている。

【 0 0 5 4 】

< サブ制御装置の構成 >

20

図 11 は、サブ制御装置 90 の構成を示すブロック図である。

サブ制御装置 90 は、データバス BUS に接続された、CPU 91、メモリ 92、及び無線通信部 93、スピーカ 75 とのインターフェイスである入出力部 94、を有する。

【 0 0 5 5 】

無線通信部 93 は、メイン制御装置 80 との間で信号の送受信を行う送受信回路部 (RF) 95 と、送受信回路部 95 において受信した RF (Radio Frequency) 信号をベースバンド信号に変換すると共に送信しようとするベースバンド信号を RF 信号に変換するベースバンド処理部 96 と、を備える。

【 0 0 5 6 】

CPU 91 は、以下の手順により、無線通信部 93 を介して、メイン制御装置 80 とデータの送受信を行う。

30

具体的には、CPU 91 は、メイン制御装置 80 にデータを送信する際、このデータをパケットデータに分割する。このとき、発信元である当該端末装置 30 の IP アドレスを、端末装置 30 のそれぞれを識別するための識別子としてパケットデータに付加する。

また、CPU 91 は、メイン制御装置 80 からデータを受信する際、パケットデータに付加された IP アドレスが当該端末装置 30 の IP アドレスと一致する場合には、パケットデータを取り込み、一致しない場合には、パケットデータを廃棄する。

【 0 0 5 7 】

CPU 91 は、無線通信部 93 を介して、メイン制御装置 80 との間で信号の送受信を行うほか、入力操作部 72、CCD カメラ 614、及び IC タグ検知部 324 からの入力信号に基づいて、サブ表示部 61、駆動制御装置 322、及び方向制御装置 323 を制御する。

40

【 0 0 5 8 】

具体的には、IC タグ検知部 324 は、IC タグ 211 から位置情報を読み取り、現在位置データとして出力するものであり、CPU 91 は、入力操作部 72 の入力に応じたゲーム入力データ（文字情報や特定の選択情報等のデータ）、CCD カメラ 614 で撮像された顔画像データ、及び IC タグ検知部 324 からの現在位置データを、メイン制御装置 80 に送信する。

【 0 0 5 9 】

更に、CPU 91 は、端末装置 30 の位置を指定する移動信号データをメイン制御装置

50

80から受信すると、ICタグ検知部324からの現在位置データに基づいて当該端末装置30のプレイエリア21上の位置を把握し、走行部32の駆動制御装置322及び方向制御装置323を制御して、端末装置30を移動信号データで指定された位置まで移動させる。

【0060】

また、CPU91は、入力操作部72を操作することにより入力されるゲーム入力データに応じて、走行部32の駆動制御装置322及び方向制御装置323を駆動することも可能である。

【0061】

CPU91は、CPU81で実行されるプログラムに従って、メモリ92に格納されている動作プログラムを実行し、種々の処理を行う。 10

【0062】

すなわち、CPU91は、メイン制御装置80からゲームプログラムやその時のゲームフィールドでの時間軸に対応した状況を表す情報を受信すると、このメイン制御装置80から送信されたゲームプログラム等の情報をメモリ82に格納した後、当該ゲームプログラムに従って、このときゲームフィールドにおいて発生している様々な事件等の出来事をサブ表示部61に表示し、スピーカ75から効果音を出力する。

【0063】

また、各端末装置30を使用するプレイヤは、サブ表示部61に表示されたゲーム内容（画像、文字情報等）を見ながら、入力操作部72を操作することにより、メイン表示装置22に表示されたキャラクタを操作したり、文字による選択肢を選ぶ等の所作によってゲームの進行に参加したり、端末装置30をプレイエリア21上の特定の位置に移動させたりできる。 20

【0064】

<ゲームプログラムの構成>

次に、遊技機1によって提供されるゲームプログラムについて説明する。このゲームプログラムは、独自の時間軸によって常時進行する架空のゲームフィールドを舞台にしたロールプレイングゲームである。この架空のゲームフィールドには、複数の街が存在し、各街には、それぞれギルドが形成されている。

各プレイヤは、冒険者となって、各街を訪れて、それぞれのギルドで持ち受ける数多くの事件（クエスト）を、アバタを操作することによってクリアすることを目標とする。 30

【0065】

一方で、このゲームプログラムは、ゲームフィールドにおいて複数の大事件（マクロクエスト）を発生させ、物語の大きな流れを形成する。各プレイヤは、上述した事件（クエスト）を解決しながらも、大事件（マクロクエスト）に巻き込まれ、他のプレイヤ達と、時には協力し、時には敵対し、時には競争しながらこのマクロクエストを解決してゆく。

【0066】

このゲームプログラムは、プレイヤ達の端末装置30の操作（ゲームプレイ）によって、そのゲームフィールドの流れを変えていく。つまり、プレイヤー一人一人のゲームプレイ（冒険）の積み重ねが、このゲームフィールドの歴史を作っていくのである。 40

このように、このゲームプログラムは、架空世界の歴史の流れを、複数のプレイヤ全員で体感できるロールプレイングゲームである。また、そのゲームフィールドでは独自の止められることのない時間軸によって歴史が築かれて行くこととなり、従ってこのゲームフィールドの中に登場する人物は不老不死ではなく、現実の世界のように年を取って行くこととなる。

【0067】

ゲームプログラムは、マクロクエストで事件を解決したり、他のプレイヤとの競争に勝つ等の活躍をしたプレイヤの名前を、データベース84に格納されている年表に書き込むようになされている。これにより、マクロクエストで活躍したプレイヤは、ゲームフィールドの歴史にその名前を残すことができる。 50

【0068】

図12に示すメインフローチャートを参照して、遊技機1の動作について説明する。

ST1において、各プレイヤーは、プレイエリア21上に配置された端末装置30の中から好みのものを選択して、この選択した端末装置30のシート31に着座する。続いて、ST2において、各プレイヤーは、入力操作部72のコイン投入口にコインを投入して、スタートスイッチを押す。すると、ST3において、遊技機1のサブモニタ613及びシート31のロックが解除され、ST4において、プレイヤーは、サイドユニット60のサブモニタ収納空間62からサブモニタ613を取り出して、シート31のモードを調節する。

【0069】

ST5において、遊技機1は後述のゲーム処理を実行する。ゲームが終了すると、ST6において、遊技機1は、サブモニタ613を収納するとともに、シート31のモードをシートモードに戻す。

【0070】

図13は、ゲーム処理のフローチャートである。

ST11において、ゲームが開始されると、ST12において、ゲームプログラムは、プレイヤーのアバタを作成する。

すなわち、ゲームプログラムは、アバタ作成画面をサブ表示部61に表示する。このアバタ作成画面では、プレイヤーがゲームプログラムに参加するにあたって、当該プレイヤーの分身であるアバタを作成する。CCDカメラ614でプレイヤーの顔を撮影し、個人情報及びゲームフィールドで使用する名前をプレイヤーが入力操作部72に入力すると、ゲームプログラムは、これらの情報に基づいてアバタを生成し、メイン制御装置80のデータベース84に登録する。

【0071】

ST13において、ゲームプログラムは、プレイヤーが着座した端末装置30をプレイエリア21上に初期配置する。

すなわち、ゲームフィールドにおける街は、海や森に囲まれていたり、大きな都市であったりする。プレイエリア21は、上述したように都市エリア212A、海エリア212B、森エリア212Cの複数のサブエリア212で構成されるが、これらのサブエリア212は、ゲームフィールドにおける街の環境に対応した擬似的な空間となっている。

したがって、ゲームプログラムは、ゲーム開始時にゲームフィールドにおいて各プレイヤーがいる街を設定し、各プレイヤーがいる街に対応するサブエリア212に、当該プレイヤーの端末装置30を移動させる。或いは、各プレイヤーの入力操作部72の操作に従って、当該プレイヤーの端末装置を移動させ、この移動に伴って、ゲームフィールドにおけるプレイヤーのいる街を設定する。

【0072】

ST14において、後述するように、ゲームプログラムは、独自の時間軸に従って、複数のプレイヤーが参加するマクロクエストや、一人のプレイヤーのみが参加するクエストを発生させながら、ゲームを進行させ、ST15において、ゲームを終了させる。

【0073】

図14は、ゲームプログラムにおける各プレイヤーのフローチャートである。

各プレイヤーは、事件年表処理、ギルド処理、持ち物処理、ショップ処理、ステータス処理、及びパーティ処理を実行することが可能となっている。

【0074】

プレイヤーが「事件年表」を選択すると、ゲームプログラムは、メイン制御装置80のデータベース84から事件年表を読み出して、事件年表処理を実行することにより、事件年表をサブ表示部61に表示する。

【0075】

この事件年表においては、各クエストを解決したゲームフィールドでのそれぞれの日付、クエストの名称が表示される。更に、プレイヤーがクエスト名(事件名)を選択すると、ゲームプログラムは、当該選択された事件の詳細を表示する。ここで、事件の詳細とは、

10

20

30

40

50

例えば、当該事件（クエスト）を最も早く解決したプレイヤーを勝者としている場合には、その最も早く解決したプレイヤーを表示し、当該事件（クエスト）を解決したプレイヤーの協力人数が多いパーティを勝者としている場合には、そのパーティを表示する。

【0076】

プレイヤーが「ギルド」を選択すると、ゲームプログラムは、ギルド処理を実行し、サブ表示部61にギルド画面を表示する。このギルド画面では、当該ギルドにおいてプレイヤーが挑戦できるクエストを見たり、ゲームフィールドにおける他の町へ行くことを選択したりできるようになっている。

【0077】

ギルド画面において、プレイヤーが「クエスト」を選択すると、ゲームプログラムは、選択可能なクエストのリストをサブ表示部61に表示する。このリストの中から、プレイヤーが所望の「クエスト」を選択すると、ゲームプログラムは、選択されたクエストを実行する。

【0078】

ギルド画面において、プレイヤーが「他の街へ行く」を選択すると、ゲームプログラムは、移動先として選択可能な街のリストをサブ表示部61に表示する。このリストの中から、プレイヤーが希望する街を選択すると、ゲームプログラムは、プレイヤーを選択した街に移動させる。ゲームプログラムは、ゲームフィールドにおいてプレイヤーが他の街に移動すると、この移動先の街に対応するサブエリア212に、各プレイヤーの端末装置30を移動させる。

なお、プレイヤーは、この移動先の街においても、「ギルド」、「持ち物」、「ショップ」等のメニューを選択できる。

【0079】

プレイヤーが「持ち物」を選択すると、ゲームプログラムは、持ち物処理を実行し、武器、道具、靴などの持ち物（目次）画面をサブ表示部61に表示する。この持ち物（目次）画面において、プレイヤーが特定の持ち物を選択すると、ゲームプログラムは、当該選択した持ち物に含まれる複数のアイテムをサブ表示部61に表示する。プレイヤーは、これらのアイテムから希望するアイテムを選択し、この選択したアイテムを「装備」或いは「廃棄」できる。

【0080】

プレイヤーが「ショップ」を選択すると、ゲームプログラムは、ショップ処理を実行し、ショップ画面をサブ表示部61に表示する。このショップ画面では、所有するアイテムを物物交換したり、又はショップ店主から情報を入手する画面であり、プレイヤーは「話を聞く」又は「交換する」のいずれかを選択することができる。

【0081】

このショップ画面において、プレイヤーが「交換する」を選択すると、ゲームプログラムは、商品リストをサブ表示部61に表示する。プレイヤーは、この商品リストから希望するアイテムを選択することができる。

【0082】

プレイヤーが希望するアイテムを選択すると、ゲームプログラムは、当該選択された希望アイテムと交換するプレイヤーの手持ちアイテムを表示する。プレイヤーが交換に出す手持ちアイテムを選択すると、ゲームプログラムは、プレイヤーが所有するアイテムとその価値をサブ表示部61に表示する。

プレイヤーがこれら表示された手持ちアイテムから交換を希望するアイテムを選択し、交換を希望する手持ちアイテムが揃った状態で、プレイヤーが「実行」を選択すると、ゲームプログラムは、希望するアイテムと交換を希望する手持ちアイテムとの交換を実行する。

【0083】

一方、ショップ画面において、プレイヤーが「話を聞く」を選択すると、ゲームプログラムは、「噂話」をサブ表示部61に表示する。プレイヤーは、この画面に表示された「噂話」によって、ゲームフィールドでの情報を得ることができる。

10

20

30

40

50

【0084】

プレイヤーが「ステータス」を選択すると、ゲームプログラムは、ステータス処理を実行し、ステータス画面をサブ表示部61に表示する。このステータス画面は、プレイヤーのゲームフィールドでの活躍した結果や持ち物等を表すものである。具体的には、名前、称号、名声、体力、知力、倒したモンスター数、クリアしたクエスト数、助けた人数などである。

プレイヤーが以上の項目のうちいずれかを選択すると、ゲームプログラムは、この項目に関するランキングをサブ表示部61に表示する。

【0085】

プレイヤーが「パーティ」を選択すると、ゲームプログラムは、パーティ処理を実行し、仲間がいる場合には、仲間の名称をサブ表示部61に表示し、さらに、「メールを読む」、10

「メールを出す」、「アイテムを交換する」、「ステータスを見る」などを表示する。プレイヤーが以上の項目のうちいずれかを選択することにより、仲間のプレイヤーとメールを送受信する、仲間とアイテムを交換する、仲間のステータスを見るといったことができる。

【0086】

図15は、ゲームフィールドでプレイヤーが他のプレイヤーと遭遇した場合の遭遇処理のフローチャートである。

ST14のゲームの進行において、ゲームフィールドでプレイヤーが他のプレイヤーと遭遇した場合、ゲームプログラムは、遭遇処理を実行する。20

すなわち、ST21において、遭遇画面をサブ表示部61に表示し、声をかけるか否かの選択を促す。

プレイヤーが「No」を選択した場合には、ST24に移って、パーティを結成せずに、遭遇処理を終了する。一方、プレイヤーが「Yes」を選択した場合には、ST22に移り、ゲームプログラムは、相手プレイヤーにメールを送信し、仲間に勧誘されている旨の表示を当該プレイヤーの端末装置30のサブ表示部61に表示する。そして、ゲームプログラムは、相手プレイヤーに勧誘を受けるか否かの選択を促す。

【0087】

勧誘を受けたプレイヤーが「Yes」を選択した場合には、ST23に移り、ゲームプログラムは、当該選択結果を勧誘元のプレイヤーに送信し、仲間になった旨を勧誘元のプレイヤーのサブ表示部61に表示して、パーティを結成して終了する。30

一方、勧誘を受けたプレイヤーが「No」を選択した場合には、ゲームプログラムは、仲間になれなかった旨を勧誘元のプレイヤーのサブ表示部61に表示し、ST24に移って、パーティを結成せずに遭遇処理を終了する。

【0088】

図16は、ゲームフィールドでマクロクエストが発生した場合のマクロクエスト処理のフローチャートである。

ST3において、複数のプレイヤーを巻き込んだマクロクエストが発生した場合、ゲームプログラムは、マクロクエスト処理を実行する。

すなわち、ST31において、マクロクエストが発生すると、ST32に移り、このマクロクエストに巻き込まれたプレイヤーをメイン表示装置22に表示するとともに、マクロクエストに巻き込まれたプレイヤーの端末装置30を、メイン表示装置22の前の都市エリア212Aに移動させて、敵対するプレイヤーの端末装置30を互いに接近かつ対向させて配置する。40

【0089】

具体的には、図17に示すように、プレイエリア21上には、6台の端末装置30A~30Fが配置されている。このうち、端末装置30A、30B、30Eのプレイヤーは、1つのパーティであり、端末装置30C、30D、30Fのプレイヤーは、もう1つのパーティである。そして、端末装置30A~30Dの各プレイヤーは、都市エリア212Aにおいてマクロクエストに巻き込まれ、パーティ同士で対向するように配置されている。これに 50

対し、端末装置 30 E、30 F のプレイヤーは、それぞれ、海エリア 212 B 及び森エリア 212 C にいるため、マクロクエストに巻き込まれず、端末装置 30 A ~ 30 D のプレイヤーの対戦を観ることになる。

【0090】

ST33 において、マクロクエストに巻き込まれたプレイヤーは、マクロクエストをクリアするために、仲間のプレイヤーに助けを呼ぶか否かを選択する。

プレイヤーが「No」を選択した場合には、ST36 に移る。

一方、プレイヤーが「Yes」を選択した場合には、ST34 に移り、ゲームプログラムは、仲間のプレイヤーに助けを求めるメールを送信し、助けを求められている旨の表示を当該プレイヤーの端末装置 30 のサブ表示部 61 に表示する。そして、ゲームプログラムは、仲間のプレイヤーに当該プレイヤーを助けるか否かの選択を促す。

10

【0091】

助けを求められた仲間のプレイヤーが「Yes」を選択した場合には、ST35 に移り、ゲームプログラムは、当該選択結果を、助けを求めたプレイヤーに送信し、仲間が参加する旨を当該プレイヤーのサブ表示部 61 に表示する。また、ゲームプログラムは、新たに参加する仲間のプレイヤーが集う状況をメイン表示装置 22 に表示するとともに、新たに参加する仲間のプレイヤーの端末装置 30 を、メイン表示装置 22 の前の都市エリア 212 A に移動させて、敵対するプレイヤーの端末装置 30 を互いに接近かつ対向させて配置する。

一方、助けを求められたプレイヤーが「No」を選択した場合には、ゲームプログラムは、助けが拒否された旨を助けを求めたプレイヤーのサブ表示部 61 に表示し、ST36 に移る。

20

【0092】

具体的には、図 18 に示すように、端末装置 30 E のプレイヤーは、端末装置 30 A、30 B のプレイヤーと仲間であるため、端末装置 30 A、30 B に助けを求められて、助ける旨の回答をしたので、都市エリア 212 A に移動して、端末装置 30 A、30 B に並んで配置されている。

一方、端末装置 30 F のプレイヤーは、端末装置 30 C、30 D のプレイヤーと仲間であり、端末装置 30 A、30 B に助けを求められたが、拒否したので、森エリア 212 C に留まっている。

【0093】

ST36 においては、各プレイヤーは、敵プレイヤー或いは敵パーティと対戦する。具体的には、図 18 に示すように、端末装置 30 A、30 B、30 E のプレイヤーと、端末装置 30 C、30 D のプレイヤーとが、都市エリア 212 A において対戦する。

30

【0094】

このように、各プレイヤーは、マクロクエストに巻き込まれたり、マクロクエストに巻き込まれた仲間に助けを求められたりして、マクロクエストに関して、他のプレイヤー同士の対戦を観戦するか、或いは自らが対戦するかを選択できるようになっている。

【0095】

< 入力操作部からの入力に基づいて走行部が駆動する実施例 >

端末装置 30 の入力操作部 72 からの入力に基づいて、走行部 32 が駆動する実施例について、図 19 に基づいて説明する。端末装置 30 の CPU 91 は、入力操作部 72 に入力操作があったことを判断する (ST61)。例えば、CPU 91 は、プレイヤーが操作キャラクタを移動させるために、入力操作部 72 に対する入力があったかを判断する。CPU 91 が、入力操作部 72 への入力があったと判断した場合には、この入力に応じて、走行部 32 を駆動する。例えば、CPU 91 は、この入力操作部 72 に対する入力に応じて、移動する方向、大きさを決定して、走行部 32 を駆動する (ST62)。そして、CPU 91 は、入力操作部 72 からの入力をゲーム入力データとして、このゲーム入力データに識別子を付加する (ST63)。次に、CPU 91 は、識別子を付加したゲーム入力データをメイン制御装置 80 に送信する (ST64)。

40

【0096】

50

次に、メイン制御装置 80 が、上述のゲーム入力データを受信した際の処理について、図 20 に基づいて説明する。メイン制御装置 80 の CPU 81 は、ゲーム入力データを所定の端末装置 30 から受信したかを判断する (ST41)。そして、CPU 81 は、ゲーム入力データから識別子を特定する (ST42)。特定した識別子に基づいて、CPU 81 は、ゲーム入力データが送信された端末装置 30 を特定する (ST43)。CPU 81 は、特定された端末装置 30 の操作キャラクタを、ゲーム入力データに基づいてゲーム空間内で動作させる (ST44)。「入力操作部からの入力に基づいて走行部が駆動する実施例」では、CPU 91 は、移動信号データを端末装置 30 に送信しない。

【0097】

< 移動信号データの受信により走行部が駆動する実施例 >

メイン制御装置 80 からの移動信号データの受信により走行部 32 が駆動する実施例について、図 20、図 21 に基づいて説明する。端末装置 30 を操作するプレイヤーからの入力操作部 72 からの入力に応じて、端末装置 30 は、入力操作部 72 からの入力をゲーム入力データとして、メイン制御装置 80 に送信する。この際に、端末装置 30 の CPU 91 は、IP アドレス等の識別子を、ゲーム入力データに付加する。

【0098】

メイン制御装置 80 の CPU 81 は、ゲーム入力データを所定の端末装置 30 から受信したかを判断する (ST41)。そして、CPU 81 は、ゲーム入力データから識別子を特定する (ST42)。特定した識別子に基づいて、CPU 81 は、ゲーム入力データが送信された端末装置 30 を特定する (ST43)。CPU 81 は、特定された端末装置 30 の操作キャラクタを、ゲーム入力データに基づいてゲーム空間内で動作させる (ST44)。次に、特定された端末装置 30 に対して、CPU 81 は、移動信号データを送信する (ST45)。

【0099】

次に、端末装置 30 の走行部駆動処理について、図 21 に基づいて説明する。端末装置 30 の CPU 91 は、無線通信部 93 を介して移動信号データを受信したかを判断する (ST51)。そして、CPU 91 が、移動信号データを受信したと判断した場合には、CPU 91 は、IC タグ検知部 324 に、現在位置データの検出を行うよう要求する。IC タグ検知部 324 は、この要求を受信し、現在位置データの検出を行う (ST52)。CPU 91 は、IC タグ検知部 324 により現在位置データを受信し、現在位置データに基づいて、移動信号データで指定された位置まで、走行部 32 を駆動する (ST53)。

【0100】

本実施形態によれば、以下のような作用、効果を含んでよい。

(1) 端末装置 30 に走行部 32 を設けて、この走行部 32 を入力操作部 72 の入力に応じて駆動させたので、ゲーム開始時に、プレイエリア 21 上の好みの位置に端末装置 30 を移動できるから、各プレイヤーは端末装置 30 のポジションを変更して遊技できる。

また、端末装置 30 のサブ制御装置 90 により、ゲーム入力データに IP アドレスを付加しておき、遊技機本体 20 のメイン制御装置 80 により、IP アドレスに基づいてゲーム入力データを送信した端末装置 30 を特定したので、端末装置 30 がプレイエリア 21 上のどの位置に移動しても、遊技機本体 20 が端末装置 30 のそれぞれを確実に識別できる。

【0101】

(2) 端末装置 30 に走行部 32 を設けて、この走行部 32 をメイン制御装置 80 からの移動信号データに応じて駆動して、ゲームの進行に従って端末装置 30 を所定のサブエリア 212 へ移動する構成としたので、各プレイヤーは端末装置 30 のポジションを変更して遊技できる。

また、ゲームフィールド内における複数の操作キャラクタの位置関係を、複数の端末装置の位置関係に反映させることにより、ゲームフィールドにおける操作キャラクタ同士の位置関係を、プレイエリア上でよりリアルに表現できるから、プレイヤーの興趣を更に向上できる。複数のプレイヤー同士が対戦する場合に、これら対戦するプレイヤーの端末装置 30

10

20

30

40

50

を互いに接近させることで、互いに敵同士であることをプレイヤーに認識させて、対戦するプレイヤーの緊張感を高めることができる。

また、メイン制御装置 80 により、IP アドレスを用いて、特定の端末装置 30 に対して移動信号データを送信したので、プレイエリア 21 上のどの位置に端末装置 30 を配置しても、各端末装置 30 が遊技機本体 20 からの移動信号データを確実に識別できる。

【0102】

(3) 端末装置 30 に IC タグ検知部 324 を設け、IC タグ検知部 324 で検出した現在位置データにより当該端末装置 30 の現在位置を確認しながら、移動信号データで指定された位置に接近するように端末装置 30 を移動させたので、指定された位置に確実に移動できる。

【0103】

なお、本発明は上述の実施形態に限定されるものではなく、本発明の目的を達成できる範囲での変形、改良等は本発明に含まれるものである。

【図面の簡単な説明】

【0104】

【図 1】本発明の一実施例に係る遊技機の外観を示す斜視図である。

【図 2】前記遊技機を構成する端末装置の外観を示す斜視図である。

【図 3】前記端末装置の走行部の一部の拡大斜視図である。

【図 4】前記端末装置のシートのシートモードにおける斜視図である。

【図 5】前記端末装置のシートのベッドモードにおける斜視図である。

【図 6】前記端末装置のサブモニタが収納空間から引き出された状態を示す斜視図である。

【図 7】前記端末装置のサブモニタの表示画面をプレイヤーに向けた状態を示す斜視図である。

【図 8】前記端末装置のサブモニタの位置が調整された状態を示す斜視図である。

【図 9】前記遊技機の全体構成を示すブロック図である。

【図 10】前記遊技機本体のメイン制御装置の構成を示すブロック図である。

【図 11】前記端末装置のサブ制御装置の構成を示すブロック図である。

【図 12】前記遊技機で行われるゲームのメインフローチャートである。

【図 13】前記遊技機で実行されるゲームプログラムのゲーム処理のフローチャートである。

【図 14】前記遊技機で実行されるゲームプログラムにおける各プレイヤーのフローチャートである。

【図 15】前記ゲームプログラムにおけるゲームフィールドでプレイヤーが他のプレイヤーと遭遇した場合のフローチャートである。

【図 16】前記ゲームプログラムにおけるゲームフィールドでマクロクエストが発生した場合のフローチャートである。

【図 17】前記遊技機のゲームプログラムにおけるゲームフィールドでマクロクエストが発生した状態を示す斜視図である。

【図 18】前記遊技機のゲームプログラムにおけるゲームフィールドで発生したマクロクエストに仲間が参加した状態を示す斜視図である。

【図 19】前記端末装置で実行されるゲーム入力データ送信処理のフローチャートである。

【図 20】前記遊技機本体で実行される移動信号データ送信処理のフローチャートである。

【図 21】前記端末装置で実行される走行部駆動処理のフローチャートである。

【符号の説明】

【0105】

- 1 遊技機
- 20 遊技機本体

10

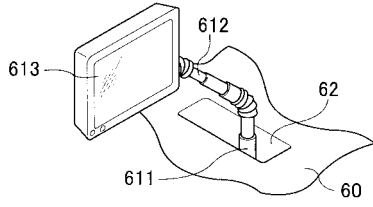
20

30

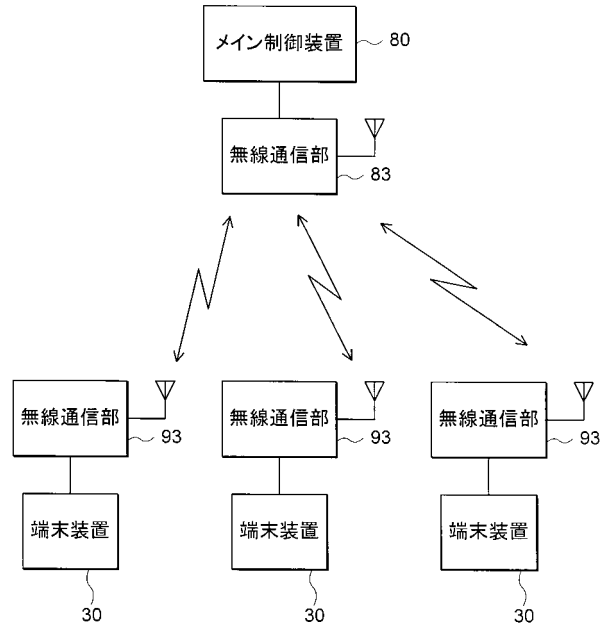
40

50

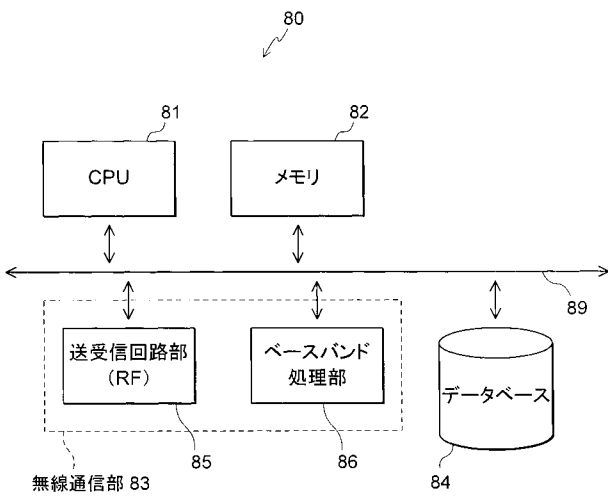
【 図 8 】



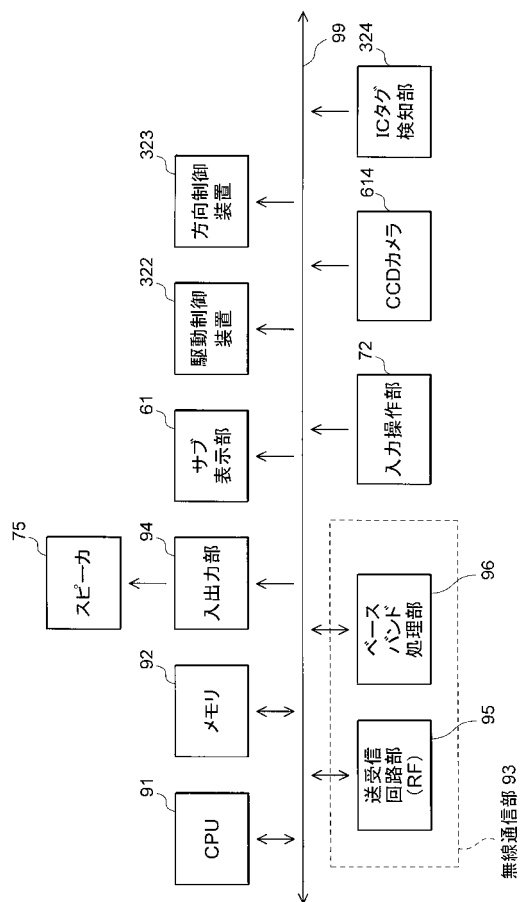
【 図 9 】



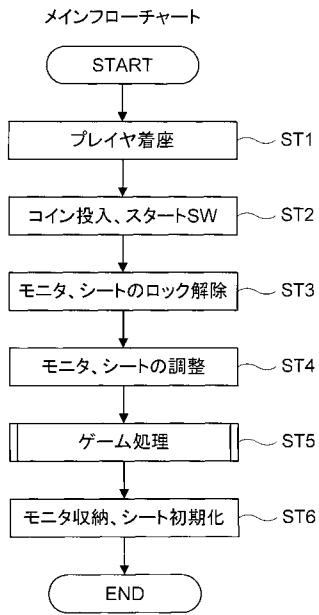
【 図 10 】



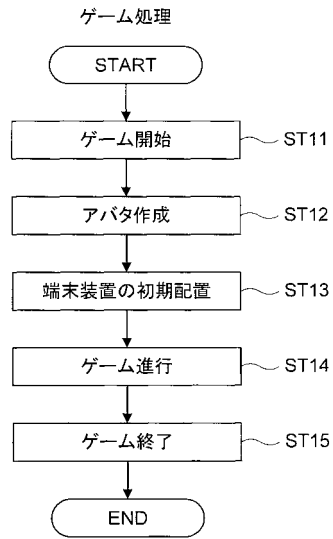
【 図 11 】



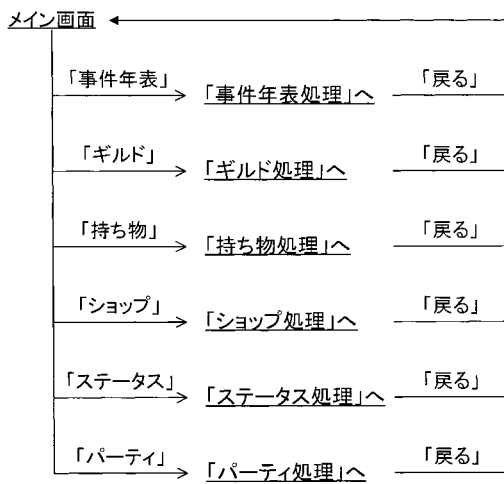
【 図 1 2 】



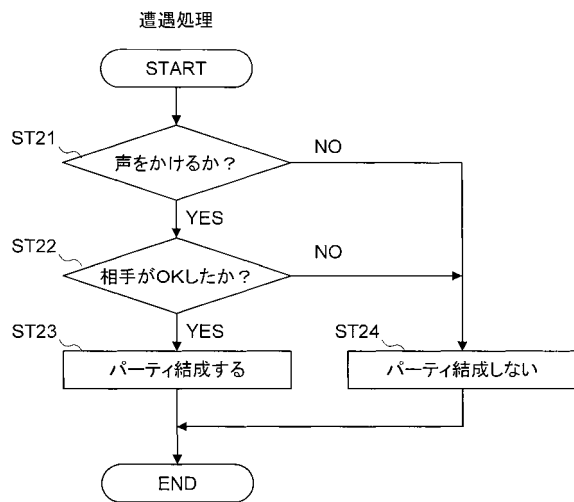
【 図 1 3 】



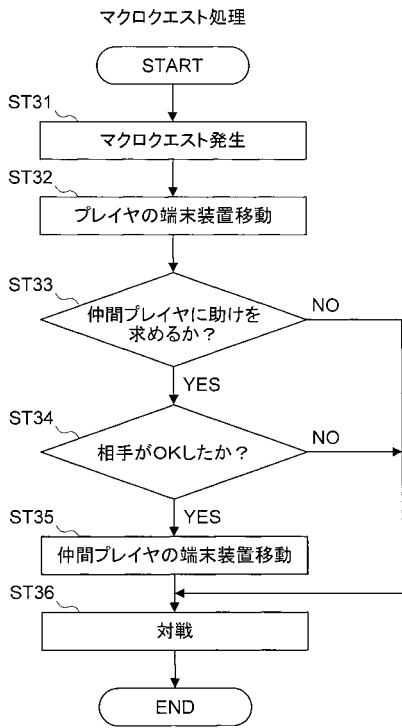
【 図 1 4 】



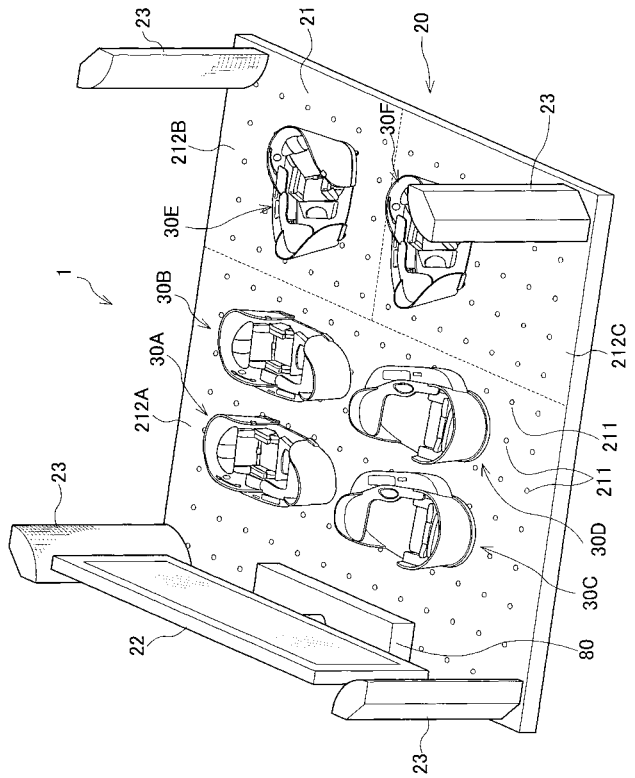
【 図 1 5 】



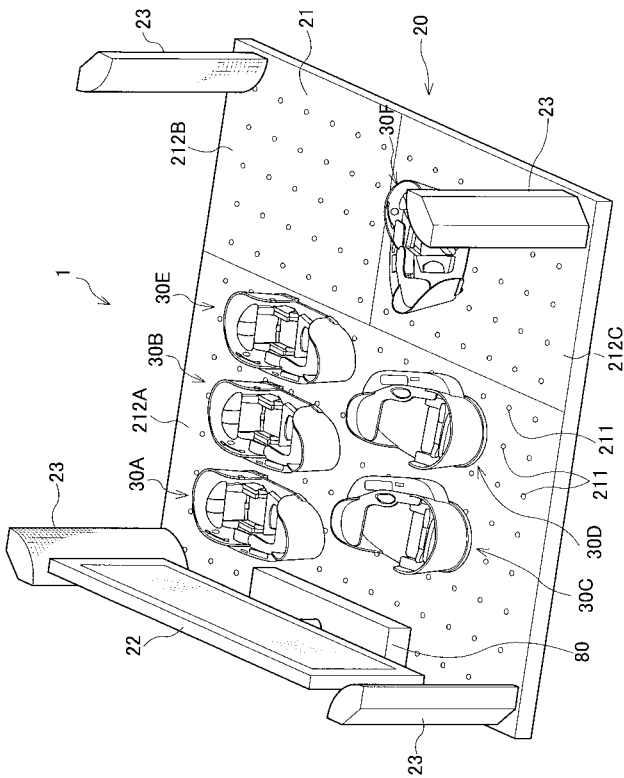
【 図 1 6 】



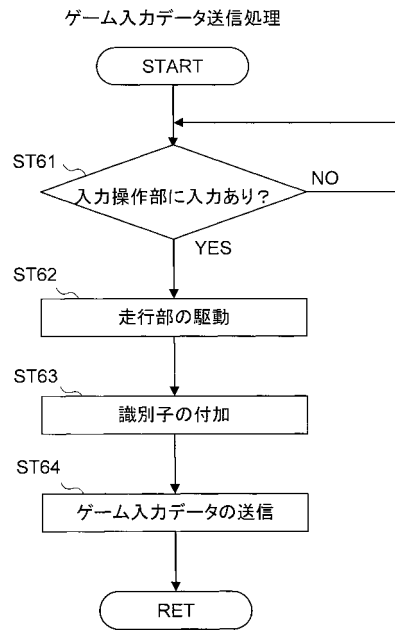
【 図 1 7 】



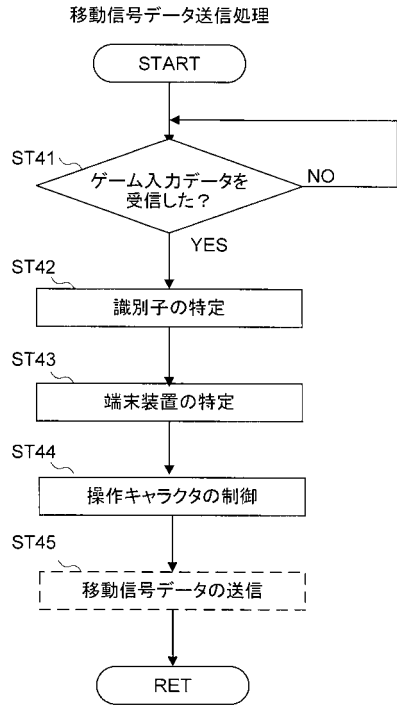
【 図 1 8 】



【 図 1 9 】



【図20】



【図21】

